



MODEL PEMBELAJARAN HYBRID LEARNING MICROSITE PROJECT STEAMER

Penulis :

Dr. Farida Nur Kumala, M.Pd.
Arnelia Dwi Yasa, M.Pd.
Prof. Aji Prasetya Wibawa, S.T., M.MT., Ph.D.
Layli Hidayah, M.Pd.
Mujtahidil Mafazin.
Latifatush Shofiyah.
Herjati Cahyaning Tyas.

Desain Cover & Penata Isi

Tim Kanjuruhan Press

Penerbit:

Kanjuruhan Press

Redaksi :

Jl. S. Supriadi 48, Malang, 65148, Indonesia
e-mail: kanjuruhanpress@unikama.ac.id
<http://www.kanjuruhanpress.unikama.ac.id>



Hak Cipta dilindungi Undang-undang

All Rights Reserved

MODEL PEMBELAJARAN HYBRID LEARNING MICROSITE PROJECT STEAMER

©2023

Penulis

Dr. Farida Nur Kumala, M.Pd.

Arnelia Dwi Yasa, M.Pd.

Prof. Aji Prasetya Wibawa, S.T., M.MT., Ph.D.

Layli Hidayah, M.Pd.

Mujtahidil Mafazin.

Latifatush Shofiyah.

Herjati Cahyaning Tyas.

Desain Cover & Penata Isi

Tim Kanjuruhan Press

Penerbit:

Kanjuruhan Press

Anggota IKAPI 135/JTI/2011

APPTI 002.019.1.10.2017

Redaksi :

Jl. S. Supriadi 48, Malang, 65148, Indonesia

Gedung B-2 Lt.1

Telp: 0341-801488

e-mail: kanjuruhanpress@unikama.ac.id

<http://www.kanjuruhanpress.unikama.ac.id>

ISBN: 9786239957063

Cetakan Pertama, September 2023

i-x+65 hlm, 15.5 cm x 23.5 cm

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

All Rights Reserved

HAK CIPTA DILINDUNGI UNDANG-UNDANG

Sanksi Pelanggaran Pasal 113 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).

Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	iv
PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU	vi
HYBRID LEARNING PROJECT STEAMER	1
A. Konsep <i>Hybrid Learning</i> berbasis Project STEAMER.....	1
1. Pembelajaran <i>Hybrid</i>	1
2. Konsep Model Pembelajaran Berbasis Proyek	5
a. Konsep Model Pembelajaran Berbasis Proyek	5
b. Tujuan Model Pembelajaran Berbasis Proyek	8
c. Karakteristik PJBL	8
d. Manfaat PJBL	8
3. Konsep STEAM.....	9
a. Konsep Pembelajaran STEAM.....	9
b. Komponen STEAM.....	11
c. Manfaat Pembelajaran STEAM	12
d. Tahap Penerapan Pembelajaran STEAM	13
e. Tujuan Pembelajaran STEAM.....	14
4. Refleksi Pembelajaran.....	15
a. Konsep refleksi pembelajaran	15
b. Unsur refleksi pembelajaran.....	17
5. Hybrid Learning berbasis Project STEAMER.....	20
a. Konsep Hybrid Learning berbasis <i>Project STEAMER</i>	20
b. Kelebihan Hybrid Learning Project STEAMER.....	26
c. Sintaks Hybrid Learning Project STEAM	28
6. Sistem Sosial Hybrid Learning Project STEAMER	31
7. Sistem Pendukung Hybrid Learning Project STEAMER.	33

8.	Prinsip Reaksi Hybrid Learning Project STEAMER.....	33
9.	Dampak Instruksional Dan Dampak Pengiring <i>Hybrid Learning Based Project STEAMER</i>	34
C.	MEDIA MICROSITE	35
1.	Konsep Microsite	35
2.	Karakteristik Microsite.....	35
3.	Kelebihan Microsite untuk Pembelajaran.....	37
4.	Cara Menggunakan Microsite untuk Pembelajaran ...	38
5.	Cara Membuat microsite	39
	PETUNJUK TEKNIS PELAKSANAAN HYBRID LEARNING MICROSITE PROJECT STEAMER	42
	CONTOH RPS MODEL HYBRID LEARNING MICROSITE PROJECT STEAMER	48

PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU

1. Buku ini adalah konsep dasar *Hybrid Learning Project STEAMER*.
2. Pada buku ini berisikan pengantar, bagian inti buku, daftar pustaka.
3. Pada bagian inti buku berisikan bagian-bagian model pembelajaran yang terdiri dari dasar teori *Hybrid Learning Project STEAMER*, sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak pengiring dan dampak instruksional model
4. Diharapkan melalui buku ini mampu meningkatkan kualitas *computational thinking* dan *creativity* calon guru SD.

HYBRID LEARNING PROJECT STEAMER

A. Konsep *Hybrid Learning* berbasis Project STEAMER

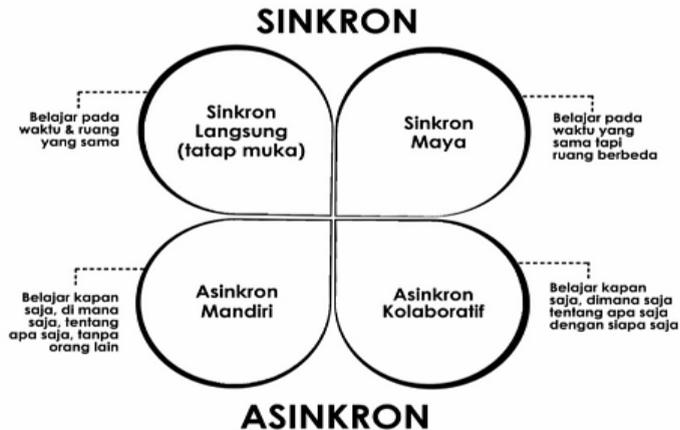
1. Pembelajaran *Hybrid*

Pada era digital ini, dunia pendidikan mengalami perubahan yang signifikan dengan hadirnya pembelajaran hybrid (*Hybrid Learning*). Metode ini menggabungkan keunggulan pembelajaran klasikal dengan teknologi canggih sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Revolusi pembelajaran hybrid telah mengubah cara kita berinteraksi dengan pengetahuan dan membuka pintu menuju dunia baru yang menarik. Dalam era di mana teknologi semakin merajalela, pembelajaran hybrid menjadi inovasi terkini dalam dunia pendidikan. Melalui kebijakan ini, guru dapat menggabungkan pengajaran langsung dengan penggunaan alat-alat teknologi seperti komputer, tablet, atau perangkat seluler. Pembelajaran hybrid memungkinkan peserta didik terlibat dalam pembelajaran yang interaktif dan melibatkan kegunaan teknologi dalam proses belajar-mengajar.

Pembelajaran *hybrid* memungkinkan pembangunan generasi yang unggul melalui penggunaan metode pembelajaran yang menarik. Melalui pengintegrasian teknologi, peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang menggairahkan dan melibatkan mereka secara aktif. Pembelajaran yang menarik memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas, kritis berpikir, dan kemampuan kolaboratif. Pembelajaran hybrid membawa harapan untuk membangun generasi unggul yang siap menghadapi masa depan yang penuh

dengan perubahan. Pembelajaran hybrid dapat membantu mendukung perkembangan anak dengan cara yang interaktif. Melalui penggunaan teknologi, anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Konten interaktif, simulasi, dan permainan digital dapat meningkatkan daya tarik belajar dan membantu anak-anak memahami konsep dengan lebih baik. Pembelajaran hybrid memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan dalam menghadapi dunia yang semakin digital ini.

Hybrid Learning merupakan kombinasi metode pembelajaran e-learning dengan pembelajaran tatap muka. *Hybrid Learning* dikenal dengan istilah *Blended Learning*. Pelaksanaan *hybrid learning* mengembangkan empat kuadran *blended learning* (*gambar 1*) yang terdiri dari sinkronus langsung (tatap muka), pembelajaran sinkronus maya menggunakan pertemuan virtual (*zoom* atau *gmeet*), sinkronus kolaboratif menggunakan LMS seperti forum diskusi dan asinkronus mandiri menggunakan LMS (pengerjaan tugas, kuis dan pendalaman materi).



Gambar 1. *Quadran of blended learning*

Kelebihan *Hybrid Learning* adalah pembelajaran lebih efektif, peningkatan regulasi diri dan kemampuan berpikir kritis, efektifitas dan daya tarik dalam belajar, meningkatkan kemampuan berpikir, mengurangi keterasingan dan lebih disukai oleh peserta didik, peningkatan hasil belajar, peningkatan regulasi belajar, self efficacy, motivasi dan prestasi belajar.

Cara mengembangkan pembelajaran *hybrid* secara efektif diantaranya: 1) Memahami kebutuhan peserta didik: Guru harus memahami kebutuhan peserta didik dan memilih metode pembelajaran hybrid yang sesuai dengan mereka, 2) Mengintegrasikan teknologi dengan baik: Teknologi harus diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran klasikal agar lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik, 3) Melibatkan kolaborasi antara guru dan peserta didik: Pembelajaran hybrid memungkinkan adanya kolaborasi dan komunikasi yang lebih baik antara guru dan peserta didik, sehingga meningkatkan

efektivitas pembelajaran dan 4) Memberikan umpan balik secara teratur: Guru harus memberikan umpan balik secara teratur kepada peserta didik untuk membantu mereka memahami dan meningkatkan kompetensi mereka.

Pembelajaran hybrid memiliki tantangan dan manfaat. Adapun tantangan dalam pembelajaran hybrid diantaranya Keterbatasan akses terhadap teknologi: Tidak semua peserta didik atau sekolah memiliki akses ke teknologi yang memadai, sehingga menghambat implementasi pembelajaran hybrid secara menyeluruh. Memerlukan keterampilan tambahan: Guru perlu menguasai keterampilan teknologi untuk mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran hybrid dengan efektif. Memerlukan persiapan yang matang: Pembelajaran hybrid membutuhkan persiapan yang matang agar dapat dilakukan dengan baik dan memberikan hasil yang optimal. Namun pembelajaran hybrid memiliki beberapa manfaat diantaranya 1) Pembelajaran yang interaktif: Dengan menggunakan teknologi, pembelajaran hybrid menjadi lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka, 2) Fleksibilitas: Peserta didik dapat belajar secara mandiri dan memilih waktu yang sesuai bagi mereka, sehingga meningkatkan fleksibilitas belajar dan 3) Penggunaan sumber daya yang lebih luas: Dengan akses ke teknologi, peserta didik dapat memanfaatkan sumber daya yang lebih luas untuk memperkaya pemahaman mereka.