DESAIN MODEL PEMBELAJARAN "WISATA LOKAL" KABUPATEN REMBANG, JAWA TENGAH

Eny Winaryati, Akhmad Fathurohman, & Setia Iriyanto,
Staf pengajar Universitas Muhammadiyah Semarang (UNIMUS)

Email: enie.weye@gmail.com

ABSTRAK

Model pembelajaran "Wisata Lokal" ini dikembangkan melalui penelitian R&D. Fokus pembahasan lebih ditekankan pada rincian kegiatan fase *design,* sebagai tahap ke-3 dari tahapan R&D yang direncanakan. Rangkaian kegiatan fase *design* yang dilakukan merupakan kombinasi fase *design,* yang terdapat pada model Cennamo dan ADDIE models. Hasil akhir dari fase *design* adalah dihasilkannya *prototype* model pembelajaran "Wisata Lokal". Isi *prototype* model pembelajaran, adalah: konten model dan prosedur pemakaian model. Konten model adalah isi materi terkait dengan potensi daerah. Baik yang dikemas melalui *local tourism-class* dan *local tourism-information.*

Rincian kegiatan dari tiap tahap *design* pada R&D yang digunakan pada penelitian model pembelajaran "Wisata Lokal" ini adalah: 1) mengambil seluruh informasi dari tahap *analysis* dan *define*; 2) menentukan lingkup umum dan urutan isi; 3) menjelaskan hasil dan mengidentifikasi sub skill; 4) mengidentifikasi strategi instruksional dan implikasi untuk kegiatan; 5) mengkonversi tolok ukur untuk rencana penilaian; 6) merencanakan untuk pengujian prototipe dan evaluasi formatif; 7) hasil akhir dari tahap desain adalah sebuah cetak biru *(blueprint)* atau *storyboard.*

Kata kunci: *desain, model pembelajaran, wisata lokal.*

PENDAHULUAN

Kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik (UU No.20 Tahun 2003). Pendayagunaan potensi daerah, dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, (Permen No. 22 tahun 2006). Agar dihasilkan suatu pembelajaran yang bermakna, "*Earth System Approach*" telah melakukan suatu revolusi di bidang pendidikan, dimana kegiatan pembelajaran melibatkan kehidupan, tanah, air, dan manusia dalam satu kekuatan, (http://serc.carleton.edu/introgeo/earthsystem/,2009). Di Amerika Serikat pendayagunaan potensi yang ada untuk perbaikan hasil pembelajaran telah dilakukan sejak tahun 1991, melalui revitalisasi sistem sekolah dengan melibatkan banyak kerjasama. Hasil dari pendekatan ini akan menimbulkan pemikiran dan pemecahan masalah keterampilan yang amat penting pada abad 21 (T H E Journal, 1992).

Model pendekatan di atas memungkinkan guru untuk memperkenalkan aspek dunia "nyata" ke dalam kurikulum, dan akan membantu siswa berpikir kritis tentang isu-isu penting. Pendekatan ini menempatkan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran, sehingga terjadi proses transfer tanggung jawab untuk belajar. Baik guru maupun siswa memiliki keinginan untuk maju dan berkompetisi, dengan menempatkan belajar sebagai sarana untuk mendapatkan pengetahuan yang tidak ada akhirnya, (NSTA, 2009). Pendekatan dalam proses pembelajaran diarahkan pada pembelajaran *active learning,* atau pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered approach*). Guru dituntut untuk selalui mengkreasi proses pembelajaran agar bermakna dan membekas, diantaranya melalui implementasi model-model pembelajaran.

Realisasi konsep diatas adalah, melalui model pembelajaran "WISATA LOKAL". Melalui pembelajaran ini diharapkan seluruh komponen sekolah (guru, murid, orang tua), memiliki kepedulian yang sama untuk mengembangkan potensi daerah. Guru selalu memunculkan potensi daerah ini pada setiap proses pembelajaran yang dilakukannya, baik melalui contoh, penguatan, analisis persoalan dan pemecahannya, (Eny Winaryati, 2012a). Seluruh potensi lokal daerah dapat didayagunakan sebagai laboratorium dan

sumber pembelajaran. Tujuan dari konsep ini adalah agar generasi penerus didaerah memiliki kemampuan untuk mengenal dan mengelola potensi daerah secara mandiri, kreatif dan produktif, (Eny Winaryati, 2010).

Model pembelajaran ini diharapkan dipat dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajarannya. Sebagai model pembelajaran baru, maka perlu dilakukan penelitian dengan pendekatan R&D. Rujukan penelitian R & D yang digunakan merupakan perpaduan antara ADDIE Model (1982) dan Cennarno dan Kalk (2005:6). Modifikasi kedua model diatas dihasilkan tahapan R&D 6 (enam) fase, yaitu: *analysis*, *define*, *design*, *development, implementasi, delivery*, (Eny Winaryati, 2012b).

Dari setiap tahapan harus dilakukan kegiatan yang dapat dipertanggungjawaban. Terkait dengan tahapan *design*, sebagai kegiatan penyiapan *prototype* model harus kuat sebelum dilakukan uji coba (*development*). Tujuan penelitian adalah: menyusun desain model pembelajaran 'Wisata Lokal' berbasis potensi daerah, untuk dihasilkan *prototype* model pembelajaran "Wisata Local" di kabupaten Rembang, Jawa Tengah. Harapannya pada saat kegiatan ujicoba, tidak banyak revisi yang muncul, karena kegiatan *design* yang dilakukan telah matang.

METODE

Subyek penelitian model pembelajaran "Wisata Lokal" ini adalah guru dan kepala sekolah SD untuk kelas 5 (lima) di wilayah kabupaten Rembang (sebagai praktisi pendidikan), dan para ahli pendidikan meliputi ahli teknologi informasi, dan teknologi pembelajaran. Baik praktisi dan ahli pendidikan didayagunakan untuk keperluan validitas model. Kegiatannya mencakup pemberian saran untuk perbaikan model, serta *expert judgment* untuk keperluan penilaian terhadap model. Obyek penelitian ini adalah rincian dan ulasan dari fase *design* sebagai tahap ke-3 pada penelitian R&D.

Penelitian ini dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan (*Research and developmpement*). Rujukan penelitian R&D yang digunakan adalah perpaduan antara ADDIE Model (1982) dan Cennarno & Kalk (2005:6), dipadukan dengan *Circuler Model of R&D* (Eny Winaryati, 2011). Hasil dari modifikasi ini terdiri dari 7 (enam) fase, yaitu *analysis*, *define*, *design*, *development, implementasi, delivery*. Fase demonstarsi tidak digunakan, dengan alasan setelah mencermati diskripsi kegiatannya sudah masuk pada kegiatan *design* dan *development,* (Eny Winaryati, 2012b).

HASIL DAN PEMBAHASAN.

Penelitian ini lebih menfokuskan pembahasannya terkait dengan kegiatan yang dilakukan pada fase *design,* sebagai tahap ke-3 dari tahapan R&D yang direncanakan. Rangkaian kegiatan fase *design* yang dilakukan merupakan kombinasi fase *design,* yang terdapat pada model Cennamo dan ADDIE models. Menurut Cennamo fase *design* adalah tahap untuk menghasilkan dokumen desain model pembelajaran "Wisata Lokal", dan menurut ADDIE model, hasil akhir dari tahap *design* sebuah cetak biru (*blueprint*) atau *storyboard*. Gambaran rincian kegiatan fase *design* tertera pada table 1.

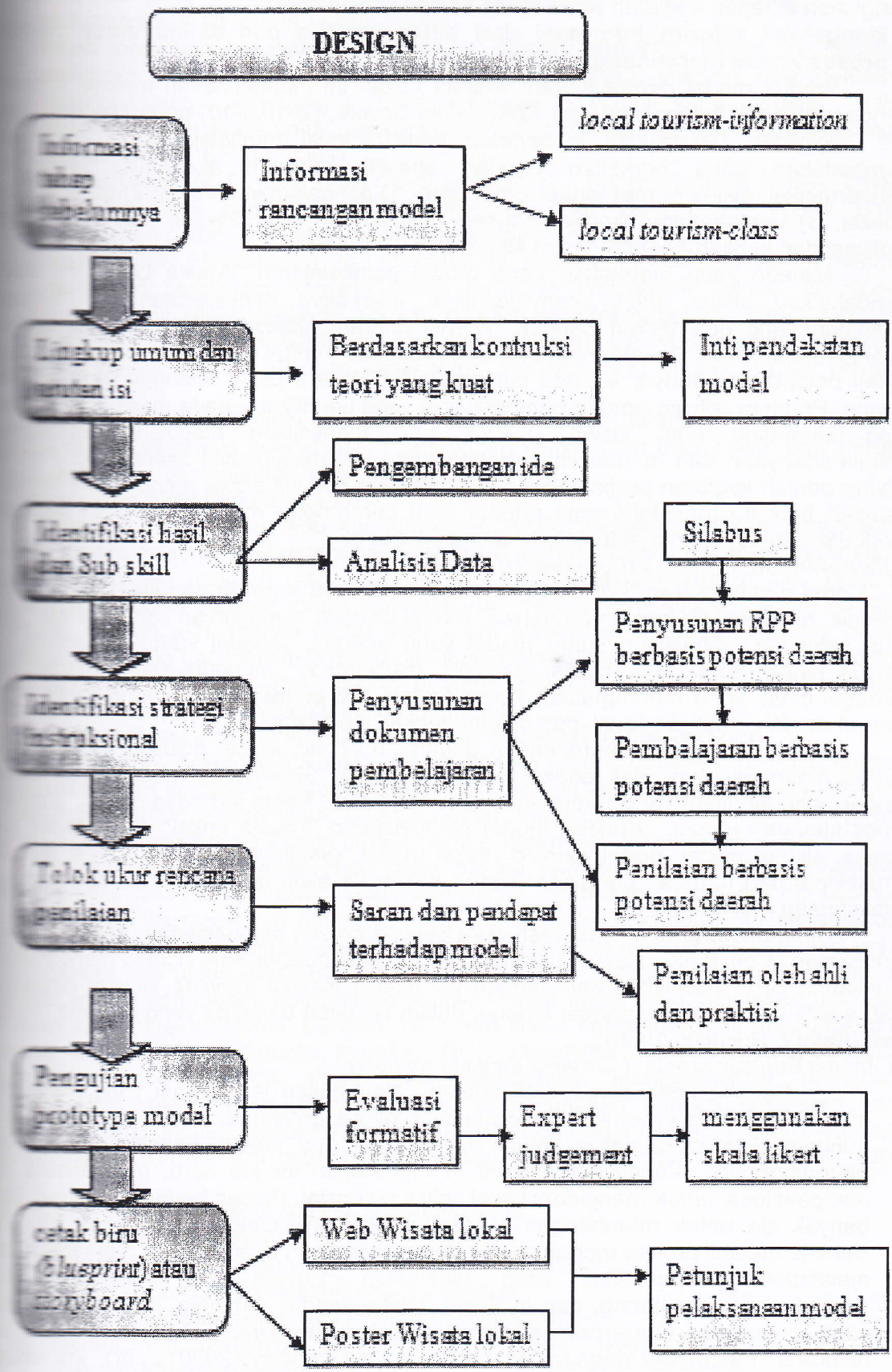
Berdasarkan penjelasan di atas, hasil akhir dari fase *design* adalah dihasilkannya prototype model pembelajaran "Wisata Lokal". Isi *prototype* model pembelajaran, adalah:

1. Konten model adalah isi materi terkait dengan potensi daerah. Konten dikemas melalui *local tourism-class* (pemasangan poster dan material yang berisi potensi daerah dalam ruang kelas) dan *local tourism-information* yakni informasi potensi daerah yang dikemas dalam bentuk web "Wisata Lokal Rembang". Harapannya dapat menjadi informasi pembelajaran seluruh masyarakat Rembang.
2. Prosedur pemakaian model oleh guru pada proses pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk memberi kemudahan bagi *user* (guru) dalam menerapkan pembelajaran potensi daerah kepada siswanya. Harapannya kekuatan, persoalan, dan potensi daerah di Rembang yang dapat dikembangkan oleh siswa.

Tabel 1. Rincian kombinasi Design pada R&D.

DESIGN		
ADDIE model	CENNAMO model	Rekomendasi tahap *design*
Kegiatannya meliputi: • Mengambil seluruh informasi dari tahap analisis. • Mulai proses kreatif dari merancang produk • Mengidentifikasi materi dan sumber daya yang akan dibutuhkan. • Merancang kegiatan, menentukan bagaimna cara menilai. • Hasil akhir dari tahap desain adalah sebuah cetak biru *(blueprint)* atau *storyboard.*	Kegiatannya meliputi: • Konfirmasi dan menentukan kebutuhan instruksional serta karakteristik peserta didik • Menjelaskan hasil dan mengidentifikasi sub skill • Mengkonversi tolok ukur untuk rencana penilaian. • Mengidentifikasi strategi instruksional dan implikasi untuk kegiatan. • Menentukan lingkup umum dan urutan isi. • Merencanakan untuk memperoleh semua konten. • Merencanakan untuk pengujian prototipe dan evaluasi formatif.	Rekomendasi kegiatannya: 1. Mengambil seluruh informasi dari tahap analysis dan define. 2. Menentukan lingkup umum dan urutan isi. 3. Menjelaskan hasil dan mengidentifikasi sub skill 4. Mengidentifikasi strategi instruksional dan implikasi untuk kegiatan. 5. Mengkonversi tolok ukur untuk rencana penilaian. 6. Merencanakan untuk pengujian prototipe dan evaluasi formatif. 7. Hasil akhir dari tahap desain adalah sebuah cetak biru *(blueprint)* atau *storyboard.*

Sumber: Rogers (2005: 138-139), Cennamo (2005: 4-6); Thiagarajan, Semmel, & Semmel. (1974: 163-168), Molenda, Phersing & Charles (1995: 12-15).



Gambar 1. Rincian Tahap Design

Rangkaian tahapan kegiatan pada tahap *design* adalah sbb:

1. **Mengambil seluruh informasi dari tahap analisis dan define untuk memulai proses kreatif merancang produk.**

Produk model pembelajaran "Wisata Lokal" ini menggunakan metode koopertif. Mendasarkan hasil penelitian dari Kolb dalam Savoie, (2010:4-10) pada *Learning Styles and Disciplinary Differences*, ia berfokus pada dimensi pembelajaran dan bagaimana membedakan gaya berkaitan dengan spesifik program akademik. Temuannya mencerminkan siklus empat tahap terdiri dari: 1) pengalaman konkret; 2) observasi dan refleksi, 3) pembentukan konsep-konsep abstrak dan generalisasi, dan 4) pengujian implikasi dari konsep-konsep dalam situasi baru.

Metode yang digunakan pada model pembelajaran "Wisata Lokal" ini adalah mendekatkan siswa untuk menyelesaikan alternative penyelesaian dari berbagai persoalan yang ada terkait dengan potensi daerah, optimalisasi fungsi dan manfaat potensi daerah. Harapannya siswa memiliki kepekaan untuk peduli dengan berbagai hal terkait potensi daerahnya. Metode pembelajaran "Wisata Lokal" menggunakan problem solving. Problem solving adalah pembelajaran yang berintikan pada masalah kehidupan yang bermakna bagi siswa. Peran guru menyajikan masalah/kasus/informasi aktual/pertanyaan dan memfasilitasi penelusuran informasi/penyelidikan/dialog. Problem solving adalah kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah baik itu masalah/kasus pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama.

2. **Menentukan lingkup umum dan urutan isi;**

Model pembelajaran "Wisata Lokal" disusun secara sistemik dan sistematis. Secara sistemik memberikan gambaran bahwa model disusun berdasarkan kontruksi teori yang kuat, sehingga dihasilkan suatu model yang aplikatif, sebagai suatu kebutuhan dari banyak pihak. Baik guru, siswa, sekolah, masyarakat maupun *stakesholder*, dan berbagai pihak yang mendapatkan kemanfaatan. Hal ini memberi peluang model dapat dengan mudah untuk diadopsi, dan dikembangkan lebih lanjut.

Secara sistematik, memberikan gambaran bahwa model disusun secara runtut, mudah dipahami, dan dilaksanakan oleh pengguna. Sistematika model, akan diawali dengan pendahuluan yang terdiri atas: latar belakang, kajian terhadap model, prosedur pengembangan model. Konsep model pembelajaran "Wisata Lokal" yang terdiri dari: sintaks, sistem social model, prinsip reaksi model, system pendukung model, dampak intruksional dan dampak pengiring model. Kerangka akhir dari model adalah petunjuk pelaksanaan model.

Tahapan yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran, berintikan pada pendekatan *Constructionism*. Tujuan dasar dari konstruksionisme adalah menempatkan penekanan pada kreativitas dan memotivasi belajar melalui aktivitas. Belajar dipandang lebih efektif bila didekati sebagai terletak dalam kegiatan daripada yang diterima secara pasif (Kafai & Resnick, 1996).:

a. Model Berpikir Kreatif (*Creative thinking models*).

Berpikir kritis dan kreatif adalah keterampilan terintegrasi yang melibatkan menghasilkan dan memilih ide-ide sekitar inti pengetahuan. Model ini menunjukkan hubungan, terus menerus timbal balik antara dua proses generasi yakni *idea generation* and *reflective judgment*. Menghasilkan ide-ide baru, menganalisa dan mengevaluasi untuk mengidentifikasi solusi potensial. Proses berlanjut dengan lebih banyak ide untuk membangun *iterasi* (perulangan) sampai pemecahan masalah. Bekerja melalui proses menghasilkan dan menyempurnakan ide-ide, memantau, dan melakukan penyesuaian yang diperlukan. Proses *self-regulation* meliputi perencanaan, monitoring, dan evaluasi usaha sendiri. Akhirnya, komponen penting yang mencakup semua proses lainnya adalah pemeliharaan sikap yang efektif dan disposisi (http://www.ideas.soe.vt.edu/handouts/Overview%202012.pdf). Inti strategi pembelajarannya adalah pengembangan ide kraetif siswa, member kasadaran siswa tentang permasalahan ilmiah, membuat penafsiran fenomena ilmiah, mendorong

siswa lebih peka dan terbuka terhadap lingkungan, member dorongan kepada siswa untuk menghasilkan latihan berfikir kreatif.

b. Models penelitian kelompok *(The Group Inquary models)*. Model ini memberi penekanan kepada siswa untuk familier dengan permasalahan dan berupaya menyelesaikannya. Mendorong siswa menemukan situasi yang menarik untuk diselidiki, melatih siswa untuk trampil belajar serta mengambil keputusan kelompok, (Hughes, Ooms,, & Kerr, 2004).

Mezirow (*Teacher College Universitas Columbia*), menyampaikan bahwa belajar dalam kelompok pada umumnya merupakan alat yang paling efektif untuk menimbulkan perubahan dalam sikap dan perilaku individu.

c. Models Belajar Eksperensial (*the eksperensial learning Models*). Model ini member kesempatan beraktivitas kepada siswa terhadap lingkungan sekitar, Menyusun aktivitas agar siswa berbeda tingkat kognitifnya dalam belajar dari yang lain, Mengembangkan teknik bertanya untukmengetahui alasan yang mendasari respon siswa, Menciptakan lingkungan kelas yang meningkatkan proses kognitif (Ahmet. 1994).

Berdasarkan tiga pendekatan diatas maka, metode ini berintikan pada penggalian potensi daerah yang ada agar dapat memberikan kemaknaan bagi siswa, baik berupa kasus, persoalan, pemanfaatan, atau penguatan.

3. Menjelaskan hasil dan mengidentifikasi sub skill

Model berlandaskan teori kuntruktivisme, yaitu: mengembangkan pengalaman melalui proses kontruksi pengetahuan. Prinsip ini menghendaki agar melibatkan siswa dalam pemecahan masalah, atau analisis suatu kasus/pengembangan ide. Teori ini menempatkan siswa sebagai sentral pembelajaran, melalui pembelajaran *active learning*, sejalan dengan teori medan (*field*) atau lazim disebut *cognitive field theory* bahwa perilaku seseorang pada waktu tertentu ditentukan oleh jumlah total dari fakta psikologis pada waktu tertentu dan *The zone of proximal development* (ZPD) sebagai konsep interaksi social dengan orang/teman yang lebih tahu.

4. Mengidentifikasi strategi instruksional dan implikasi untuk kegiatan

Menyusun dokumen-dokumen pembelajaran yang berbasis potensi daerah. Melakukan kajian kurikulum, telaah silabus, yang digunakan sebagai landasan relevansi materi yang memungkinkan untuk dikembangkan. Melakukan penyusunan RPP, yang berbasis potensi daerah, baik pada proses pembelajaran sampai penilaian.

Melalui model ini, diharapkan pada proses pembelajaran tercipta ketrampilan proses berfikir rasional dan logis. Bagaimana agar siswa dapat bertindak berdasarkan informasi untuk memecahkan masalah, penyelidikan untuk mendapatkan pengetahuan tentang fenomena alam. Konsep berpikir melalui ketrampilan memproses informasi untuk memecahkan masalah/kasus/pengembangan ide dan merumuskan kesimpulan ini menjadi arahan dari model. Ketrampilan berfikir seperti inilah yang digunakan oleh para ilmuwan saat mereka bekerja. Dengan mengajari siswa ketrampilan ini, memungkinkan mereka belajar tentang dunia mereka. RPP diarahkan agar terciptanya proses pembelajaran yang mendidik siswa untuk mengamati, mengkalsifikasi, mengukur, menyimpulkan, meramalkan, berkomunikasi, menggunakan konsep hubungan yang tepat, membuat model, menafsirkan data, mengindentifikasi dan mengontrol variable, merumuskan hipotesis, dan memanipulasi bahan, (Temiz1, Taşar & Tan (2006: 1007-1027).

Keunggulan metode *problem solving* sebagai berikut:

a. Berpikir dan bertindak kreatif.
b. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis
c. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
d. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.
e. Merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
f. Siswa dilibatkan pada kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik.

g) Dilatih untuk dapat bekerjasama dengan siswa lain.
h) Dapat memperoleh data dari web "wisata lokal" didukung dengan berbagai sumber.
i) Menuntut guru untuk melakukan kajian dan pemahaman untuk mengkaitkan materi dengan potensi daerah yang ada.

Kelemahan metode problem solving, memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain.

Langkah-langkah instruksional model pembelajaran "Wisata Lokal" adalah sbb:

a) Pada pertemuan sebelumnya, guru meminta kepada siswa berwisata lokal kabupaten Rembang melalui wisata lokal informasi (web) dan wisata lokal kelas (poster dan produk dalam kelas). Siswa diminta untuk mempelajari materi "Wisata Lokal" baik yang ada di web maupun poster terkait dengan materi yang akan diberikan pada pertemuan yang akan datang.
b) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Memotivasi siswa agar memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap potensi derah yang ada. Potensi derah baik kelebihan dan kekurangan dapat dijadikan sebagai sumber dan laboratorium pembelajaran.
c) Guru menerangkan materi yang kemungkinan dapat diperjelas dan diperluas dengan potensi daerah yang ada, serta memberi contoh terkait dengan potensi daerah yang relevan dengan materi pembelajaran.
d) Guru memberi tugas kepada siswa berupa kasus/ persoalan/ kemanfaatan/ penguatan yang harus didiskusikan oleh siswa melalui suatu diskusi kelompok atau tugas individu.
e) Guru membantu mengarahkan agar siswa dapat mengerjakan tugas sesuai yang dikehendaki.
f) Siswa menyampaikan laporan/mengumpulkan tugas yang diminta oleh guru.
g) Guru memberi penguatan/memperjelas/menggaris-bawahi laporan/ tugas dari siswa.
h) Guru membimbing siswa agar dapat membuat kesimpulan atau meringkas materi pembelajaran yang sedang dibahas.

Catatan:

a) Untuk kelompok diskusi dibentuk dengan kemampuan siswa yang beragam. Satu kelompok terdiri dari beragam kemampuan siswa (rendah, sedang dan tinggi), dan guru berperan sebagai fasilitator.
b) Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya.
c) Dapat dilaksanakannya diskusi pleno, untuk mendapatkan kesimpulan akhir dari kegiatan diskusi kelompok, atau guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusinya.
d) Kegiatan diskusi dapat ditindaklanjuti dengan kegiatan eksperimen/analisis kasus/observasi, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis.
e) Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

5. Mengkonversi tolok ukur rencana penilaian.

Kevalidan model pembelajaran "Wisata Lokal" apabila menurut penilaian ahli dan praktisi menyatakan bahwa model yang dikembangkan didasarkan pada rasionali teoritik yang kuat dan memiliki konsistensi secara internal diantara komponen-komponennya.

Model pembelajaran "Wisata Lokal" merupakan produk baru, maka harus dilakukan penilaian terhadap model. Penilaian dilakukan oleh praktisi (guru dan kepala sekolah), dan oleh pakar (meliputi pakar pembelajaran IPA, Teknologi Informasi dan Teknologi Pendidikan). Penilaian meliputi dua hal: pertama saran dan pendapat praktisi dan ahli terkait dengan model. Kedua penilaian melalui *expert judgment* dengan menggunakan skala likert. Penilaian oleh guru SD dan kepala sekolah dari sekolah di luar dari subyek yang digunakan untuk uji coba dari model. Ahli yang diminta sara koreksian dan penilaian

adalah pakar TI (Dr. Haryanto, M.Pd, MT) dan pakar Teknologi Pendidikan (Dr. Christina Kamariati, M.Pd) keduanya dari Univ. Negeri Yogyakarta, dan ahli sains (Dr.Sri Haryani).

6. Pengujian prototipe dan evaluasi formatif.

Kontruksi model pembelajaran yang telah dirumuskan diatas, perlu ditelaah kembali oleh tim, serta menyusun rencana lanjut pengembangannya. Rangkaian pengembangan diawali dengan validasi oleh praktisi, yakni 3 orang guru SD kelas lima dan 3 orang kepala sekolah SD. Masukan dari guru dan kepala sekolah, dilanjutkan validasi oleh pakar, meliputi (pakar Teknologi Pendidikan, Teknologi Informasi, dan pakar Pembelajaran IPA). Setelah dilakukan revisi, dilanjutkan kegiatan uji coba.

Mengingat model pembelajaran "Wisata Lokal" adalah produk baru, maka perlu divalidasi baik oleh praktisi maupun oleh pakar, sebelum di ujicobakan ke lapangan. Praktisi melibatkan 3 orang guru IPA, pada SD diluar subyek, serta pakar yang sesuai dengan bidangnya. Tujuan dari kegiatan ini adalah dapat diperolehnya saran yang dapat digunakan dalam perancangan model. Data selengkapnya dapat dilihat pada table 3 dan 4 berikut ini.

Tabel 3. Saran guru tentang model pembelajaran "Wisata Lokal"

Guru 1 (SD N 1 Dampayung Pancur)	Guru 2 SD N I pandan	Guru 3 SD N 1 Gunem
Materi dalam web cukup baik, dan runtut sehingga sangat efektif dan efisien dalam penyampaian sehingga mudah diterap peserta didik kelas lima.	Perlu digali dan dikembangkan potensi sumber daya alam yang ada di Indonesia pada umumnya dan kab Rembang pada kususnya agar potensi itu dapat dimanfaatkan bagi kemakmuran masyarakat. Sehingga masyarakat sejahtera.	Poter untuk materi mangrove sangat tepat dan praktis, namun perlu ditambah 1 poster lagi tentang ajakan, anjuran, atau larangan. Agar setelah pembelajaran atau di kemudian hari peserta didik mau menerapkan ilmu dalam kehidupan sehari-hari, yaitu mau berperan serta untuk menanam, melestarikan dan tidak melakukan pengrusakan mangrove.
Sebagian besar materi cocok diterapkan peserta didik kelas lima, hanya saja poster materi biogas dan produksi perlu untuk dipisahkan (dibuat sendiri-sendiri) agar penyampaiannya lebih mudah.	Hendaknya penulis membuat gambaran atau panduan yang berupa buku-buku pelajaran yang kusus tentang muatan lokal dari model di sekolah-sekolah kususnya SD agar siswa mengenal lebih dalam potensi-potensi yang ada di kabupaten Rembang.	Materi "mangrove" sangat tepat dan menarik minat belajar peserta didik,bahkan sebagian menginginkan proses pembelajaran dapat berlangsung di lokasi yang sebenarnya.

Tabel 4. Saran pakar tentang model pembelajaran "Wisata Lokal"

No	Tanggapan	Hasil revisi
Ahli Teknologi Pembelajaran		
	Berkaitan dengan kepraktisan model, model ini akan lebih praktis jika guru paham sintaks model. mohon sintak dapat dikomunikasikan kepada guru (misalnya: melalui panduan guru)	Hasil dari revisi terhadap model, telah dilengkapi dengan panduan model pembelajaran "wisata Lokal". Panduan berisi 1) sintak model; 2) system social model; 3) p[rinsip reaksi model; 4) system pendukung model; 5) dampak instruksional dan

		dampak pengiring model.
	Berkaitan dengan "penggunaan model" agar model dipergunakab siapapun perlu dirancang atau disusun sintaks yang simple dan mudah dipahami oleh siapapun dengan bahasa yang sederhana dan lugas. Jika perlu, dalam panduan guru sertakan contoh penggunaanya.	Penggunaan model telah dibuat dengan simple, dilengkapi dengan telaah silabus dan contoh RPP.
Ahli TIK		
	• Lay out masih sederhana • Pewarnaan masih minim • Ada gambar yang tidak tampak • Kalau bisa proporsi tulisan dikurangi dan dig anti gambar • Pembelajaran bari SD belum sampai SLTP dan SLTA.	Gambar yang kurang tampak telah diperbaiki. Pembelajaran "Wisata Lokal" tahap pertama penerapannya baru pada SD kelas lima.
Ahli Pembelajaran IPA,		
	Model pembelajaran agar mudah dipahami oleh penggguna maka sebaiknya dilengkapi dengan dokumen-dokumen pembelajaran termasuk penilaiannya.	Model telah dilengkapi dengan dokumen pembelajaran meliputi: telaah silabus, penyusunan RPP dan system penilaiannya.

Setelah dilakukan revisi terhadap model, maka dilakukan penilaian terkait dengan model pembelajaran "Wisata Lokal". Penilaian dilakukan oleh praktisi dan expert. Praktiis melibatkan 3 orang guru IPA, pada SD diluar subyek, serta pakar yang sesuai dengan bidangnya, dengan range penilaian 1-5, kategori SANGAT BAIK. Data selengkapnya dapat dilihat pada table 5 dan 6 berikut ini.

Tabel 5. Tanggapan oleh guru tentang model pembelajaran "Wisata Lokal"

Kriteria Penilaian	**Guru 1**	**Guru 2**	**Guru 3**
Isi/Konten	3.88	4.25	4.63
Kemanfaatan	4.43	4.00	4.57
Keparktisan Model	4.00	4.25	4.50
Cakupan Model	4.4	3.6	4.6
Penggunaan Model	4.25	4	4.5
Total Nilai	20.95	20.10	22.80
Rata-rata Penilaian	4.19	4.02	4.56

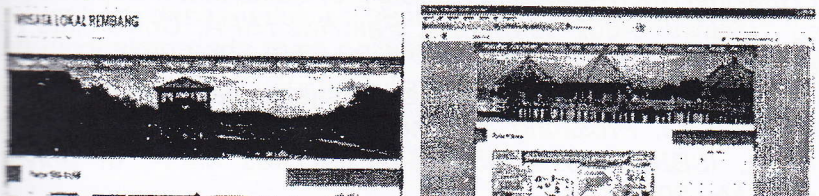
Tabel 6. Tanggapan oleh pakar tentang model pembelajaran "Wisata Lokal"

	Pakar		
Kriteria Penilaian	**TP**	**TIK**	**IPA**
Isi/Konten	4.00	3.38	4.00
Kemanfaatan	4.29	3.71	4.29
Keparktisan Model	3.50	3.50	4.25
Cakupan Model	4.4	3.4	4.6
Penggunaan Model	3.75	3.25	4
Total Nilai	19.94	17.24	21.14
Rata-rata penilaian	3.99	3.45	4.23

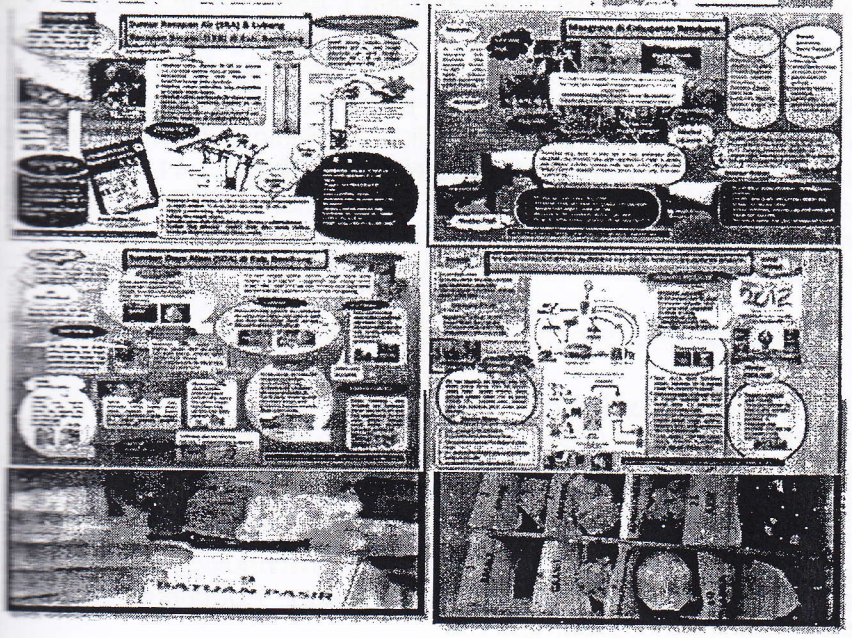
7. **Hasil akhir dari tahap desain adalah sebuah cetak biru *(blueprint)* atau *storyboard.***

Informasi tentang potensi daerah dapat diakses melalui WEB "Wisata Lokal" dengan alamat **rembang.dosen.ac.id** dan informasi melalui poster potensi derah yang terpasang pada ruang kelas, dilengkapi dengan material/produk potensi daerah yang terdapat di wilayah kabupaten Rembang.

a. **Web (Wisata: Lokal Informasi)**



b. **Poster "Wisata Lokal Kelas"** *Local Tourism-Class*



Hasil akhir dari tahap desain adalah sebuah cetak biru *(blueprint)* atau *storyboard.*

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan model pembelajaran "Wisata Lokal" melalui *research* dan *development* (R&D) untuk fase *design* yang digunakan dapat disimpulakan:

1) Pengembangan model pembelajaran "Wisata lokal" di kabupaten Rembang ini dikembangkan menggunakan R&D. Tahapan R&D yang digunakan merupakan perpaduan antara ADDIE Model dan Cennarno dan Kalk, dipadukan dengan Circuler Model of R&D.
2) Rincian kegiatan dari tiap tahap design pada R&D yang digunakan pada penelitian model pembelajaran "Wisata Lokal" ini adalah sbb:
   a) Mengambil seluruh informasi dari tahap analysis dan define.
   b) Menentukan lingkup umum dan urutan isi.
   c) Menjelaskan hasil dan mengidentifikasi sub skill
   d) Mengidentifikasi strategi instruksional dan implikasi untuk kegiatan.
   e) Mengkonversi tolok ukur untuk rencana penilaian.
   f) Merencanakan untuk pengujian prototipe dan evaluasi formatif.
   g) Hasil akhir dari tahap desain adalah sebuah cetak biru *(blueprint)* atau *storyboard.*

DAFTAR PUSTAKA

Cennamo, K., & Kalk, D. (2005). *Real world instructional design*. Thomson. Wadsworth.

Depdiknas..*(2003). Undang-undang Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.*

Eny Winaryati. (2010). Model pembelajaran sains berbasis potensi daerah: upaya penguatan "NILAI –NILAI LUHUR BANGSA" pada sekolah dasar dan menengah. *Prosiding Seminar Nasional "Menyongsong Pendidikan Sains Masa Depan Berbasis Nilai Luhur Bangsa" ISBN:978-602-99456-0-7, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta, 23 Oktober 2010.*

..... (2011). Pelatihan pengembangan media pembelajaran sains, melalui analisis CIRCULAR MODEL of R&D. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA. ISBN:978-979-99314-5-0. Fakultas MIPA, di Universitas Negeri Yogyakarta, 14 Mei 201.*

..... (2012a). *Model evaluasi nilai-nilai luhur (MENIL) pada pembelajaran sains, berbasis potensi daerah: suatu pendekatan model.* Prosding Fakultas Psikologi. Univ. Muhammadiyah Surakarta (UMS). ISBN 978-602-96633-1-0. 21 April 2012..

.....(2012b). *Model pembelajaran "Wisata Lokal" pada mata pelajaran sains: suatu pendekatan R&D.* Prosding Prog. Studi Pendidikan Biologi FKIP. Univ.Negeri Sebelas Maret Surakarta (UNS). 7 Juli 2012. ISDN. 978-602-8580-41-0

Eny Winaryati, Erma Handarsari, & Akhmad Faturrohman, (2012). *ANALYSIS pengembangan model pembelajaran "WISATA LOKAL" pada pembelajaran sains.* Prosding Univ. Muhammadiyah Semarang (UNIMUS). ISBN : 978-602-18809-0-6.7 Juli 2012.

Rogers, E.M. (2005). *Diffusion of Innovations. (4rd ed).* New York London Toronto: The Free Press.

http://serc.carleton.edu/introgeo/earthsystem/ *starting point, theaching entry level geoscience*, diunduh 12 Mei 2009.

http://www.ideas.soe.vt.edu/handouts/Overview%202012.pdf. *Fostering critical and creative thinking in the k12 classroom: overview*. Diunduh pada tanggal 15 januari 2013.

Hughes, J. E., Ooms, A., Kerr, S. P. (2004, April). School Technology Inquiry Groups (STIG) for Teachers. *Paper presented at American Educational Research Association (AERA),* San Diego, California.

Kafai, Y., & Resnick, M. (Eds.). (1996). *Constructionism in pracice: Designing, thinking, and learning in a digital world*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

Ahmet, K. (1994). *An Experential Approach to Science Teaching for Students of Contruction.* Park Aquare Lut

Savoie, M. (2010). *A Guidebook for peer evaluation*. College of the Arts. Valdosta State University.

National Science Teachers Association (NSTA). *Student-centered learning in an Earth science, preservice, teacher-education course.* Journal of College Science Teaching 6 (July-August 2009)

Thiagarajan, Sivasailam., Dorothy S. Semmel,, & Melvyn I Semmel. (1974). *Intructional development for training teachers of exceptional children*. Indiana: Cana University.

Temiz1, B.K., Taşar, M.F & Tan, M. (2006). Development and validation of a multiple format test of science process skills. *International Education Journal*, 7(7), 1007-1027. ISSN 1443-1475.

Thiagarajan, S., Semmel, D.S,, & Semmel, M.I. (1974). *Intructional development for training teachers of exceptional children*. Indiana: Cana University.

T H E Journal (Technological Horizons In Education), "*Systems thinking encourages interdisciplinary approach". (cooperative project in Georgia's Glynn County School System utilizes STELLA II from High Performance Systems Inc.) (Applications).* _20.n4 (Nov 1992). InfoTrac Humanities & Education Collection. Web. 26 Jan. 2010.

Pertanyaan:

Bagaimana jika suatu daerah tidak memiliki potensi yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari? Apakah model pembelajaran ini dapat diaplikasikan di semua mata pelajaran? (Tri Aulia)

Jawaban:

Model ini baru desai, untuk selanjutnya akan dikembangkan lagi. Model pembelajaran ini telah dicobakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPS dan Matematika dan tidak ada masalah. Jadi kemungkinan juga dapat diaplikasikan pada mata pelajaran yang lain.