

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang terintegrasi. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Pane, Aprida dan Muhamad Dasopang. 2017 pembelajaran adalah sistem dalam proses belajar, berisi tentang rangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Pembelajaran sebagai sistem pasti tidak akan lepas dari komponen yang mendukung sistem itu sendiri. Ada lima komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran yaitu tujuan (*goal*), materi (*theory*), metode (*method*), media (*media*), dan evaluasi pembelajaran (*learning evaluation*). Pembelajaran juga erat kaitannya dengan penggunaan teknologi. Kehadiran teknologi komputer di era canggih ini dengan berbagai variasi aplikasi yang menyertainya menjadi peluang bagi guru dan peserta didik untuk mengimplementasikan segala hal melalui media pembelajaran yang dikemas melalui berbagai sumber belajar. Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang berisi pesan sehingga dapat menunjang efisiensi dan efektivitas untuk mencapai tujuan pembelajaran (Panje, Marius, dkk., 2016). Dengan demikian pembelajaran merupakan perpaduan yang memungkinkan terjadinya interaksi antar komponen-komponen yang dilibatkan dalam belajar yang saling terhubung dan saling berkaitan dalam mencapai tujuan pembelajaran (*goals*).

Dalam situasi yang pernah kita alami di masa Pandemi Covid 19 yang berimbas pada kegiatan pembelajaran di sekolah menjadi pembelajaran secara mandiri oleh peserta didik yang dilakukan di rumah saja (Fahrina, A., dkk., 2020). Namun, baik disadari maupun tidak, situasi seperti ini menjadikan peningkatan dalam perkembangan penggunaan teknologi karena dengan kondisi peserta didik belajar dari rumah maka transformasi teknologi di bidang pendidikan menjadi lebih berkembang melalui peningkatan kapasitas pemanfaatan teknologi. Segala manfaat dan kemudahan pembelajaran dengan menggunakan teknologi pembelajaran berbasis *online* sangat dirasakan oleh dunia pendidikan, namun kehadiran pembelajaran online ini dirasa juga tidak akan menggantikan suasana pembelajaran yang sebelumnya pernah diterapkan sebelum pandemi yaitu pembelajaran tatap muka langsung di kelas. Hal inilah yang disebut dengan perubahan era baru (*new normal*), yang mana pendidikan dan pembelajaran akan berubah kearah transisi pelaksanaan pendidikan dengan menggabungkan keunggulan dari masing-masing modul online dan modus tatap muka di kelas secara langsung. Hal inilah menghadirkan dan menguatkan penggunaan pembelajaran berbasis campuran (*blended learning*) yang menghadirkan pembelajaran dengan teknologi yang dipadukan dengan keterampilan pedagogiknya, serta keterampilan profesionalnya dalam mendesain dan melaksanakan pembelajaran.

Di lain pihak, berkaitan dengan *trending topic* yang sangat sering dibahas akhir-akhir ini melalui kebijakan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Nadiem Anwar Makarim, ada dua poin penting dalam pendidikan, yaitu merdeka belajar dan guru penggerak. Menurut Suyato, R., 2020

dari Sekretariat GTK, Kemdikbudristek dalam meluruskan pandangan terkait Kurikulum Merdeka menjelaskan, merdeka belajar sebagai upaya untuk menciptakan suatu lingkungan belajar yang bebas untuk berekspresi, bebas dari berbagai hambatan terutama tekanan psikologis. Bagi guru dengan memiliki kebebasan tersebut lebih fokus untuk memaksimalkan pada pembelajaran guna mencapai tujuan (*goal oriented*) pendidikan nasional, namun tetap dalam rambu kaidah kurikulum. Bagi peserta didik bebas untuk berekspresi selama menempuh proses pembelajaran di sekolah, namun tetap mengikuti kaidah aturan di sekolah. Peserta didik bisa lebih mandiri, bisa lebih banyak belajar untuk mendapatkan suatu kepandaian, dan hasil dari proses pembelajaran tersebut peserta didik berubah secara pengetahuan, pemahaman, sikap/karakter, tingkah laku, keterampilan, dan daya reaksinya, sejalan dengan apa yang diamanatkan dalam tujuan UU Sisdiknas Tahun 2003, yakni; untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Merdeka belajar artinya guru dan muridnya memiliki kebebasan untuk berinovasi, kebebasan untuk belajar dengan mandiri dan kreatif.

Selanjutnya Rian Iwinsyah, 2020 menyebutkan, merdeka belajar menjadi salah satu program inisiatif Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang ingin menciptakan suasana belajar yang bebas dalam artian peserta didik lebih mandiri, menyenangkan, dan lebih banyak dapat memilih materi untuk suatu kompetensi yang diminati dalam suasana belajar yang menciptakan suasana-suasana yang membahagiakan. Dengan demikian merdeka belajar menjadikan peserta didik dan

guru memiliki kemerdekaan dalam menentukan tujuannya sendiri melalui metode yang dirancang bersama dengan memanfaatkan segala sumber belajar yang ada, dalam hal ini peserta didik dapat mengkaitkan teori dan praktek belajarnya dengan berbagai kebutuhan maupun permasalahan yang ada di sekitar mereka untuk dijadikan bahan belajar dan implementasinya untuk kebahagiaan mereka sendiri maupun masyarakat di sekitarnya.

Kementerian Pendidikan, Riset, dan Teknologi, 2021, melalui situs <https://sekolah.penggerak.kemdikbud.go.id/#> menerangkan bahwa implementasi Program Sekolah Penggerak yang berfokus pada pengembangan hasil belajar peserta didik secara holistik yang mencakup kompetensi (literasi dan numerasi) dan karakter, diawali dengan SDM yang unggul (kepala sekolah dan guru). Selanjutnya Guru Penggerak disebutkan sebagai pemimpin pembelajaran yang menerapkan merdeka belajar dan menggerakkan seluruh ekosistem pendidikan untuk mewujudkan pendidikan yang berpusat pada murid. Guru Penggerak menggerakkan organisasi belajar bagi guru di sekolah dan di wilayahnya serta mengembangkan program kepemimpinan murid untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila.

Kebijakan merdeka belajar dan guru penggerak sebagai salah satu bagian dari transformasi di bidang pendidikan, dalam konteks ini memberikan peluang yang lebih leluasa dalam implementasi pembelajaran untuk melakukan sesuatu yang inovatif di kelas. Salah satunya melalui inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual) dalam hal materi/isi pembelajaran, kegiatan belajar, maupun permasalahan yang ada di sekitar. Untuk itu, pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar merupakan suatu yang sangat

potensial dan bermanfaat untuk diangkat melalui penelitian atau kajian, salah satunya melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang kreatif dan inovatif, utamanya melalui penggunaan pembelajaran *blended learning*.

Pembelajaran melalui *blended learning* akan mampu menciptakan interaksi antar komponen pembelajaran yang bermakna dalam pembelajaran yang mampu menghadirkan materi pembelajaran secara kontekstual melalui pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, menghadirkan teknologi sebagai bagian penting dalam pembelajaran, serta melakukan tatap muka yang terintegrasi dengan modus pembelajaran *online*, sehingga diharapkan pembelajaran berlangsung lebih efektif, menyenangkan, dan interaktif. Oleh sebab itu, pembelajaran *blended learning* akan memperkaya dan memperkuat pembelajaran konvensional yang sebelumnya digunakan, dan bukan semata-mata menggantikannya. Namun hal ini sangat tergantung dari pemegang kebijakan/pelaksana pembelajaran di kelas itu sendiri yaitu guru dan peserta didik sebagai bagian penting dari komponen pembelajaran.

Guru sebagai pembimbing dan fasilitator pembelajaran memiliki peran penting untuk mengupayakan pemanfaatan lingkungan sekitar sekolah sebagai sumber belajar yang relevan dengan mata pelajaran, terlebih dalam era merdeka belajar. Sedangkan pihak sekolah perlu memberikan dukungan dalam membangun tradisi baru untuk menggantikan rutinitas belajar yang terbatas di ruang kelas. Dikutip dari situs [matrapendidikan.com](http://matrapendidikan.com), bahwa terdapat beberapa manfaat menjadikan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar antara lain: (1) mengatasi kebosanan dalam belajar, (2) memberikan suasana belajar yang unik bagi peserta didik, (3) peserta didik dapat belajar secara mandiri, (4) memperluas wawasan



berpikir peserta didik, dan (6) meningkatkan prestasi belajar (<https://matrapendidikan.com>, dikases pada 9 Mei 2022, pukul 10.25 wita).

Berdasarkan pengalaman praktis di SMK N 1 Kragilan, yang dikutip dari situs [smkn1kragilan.sch.id/2020](http://smkn1kragilan.sch.id/2020), dipaparkan bahwa lingkungan dapat dijadikan media pembelajaran yang optimal untuk mencapai proses dan hasil pembelajaran, sebab peserta didik dapat mengetahui secara langsung keadaan yang sebenarnya, dan pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, dengan begitu proses pembelajaran tidak akan membosankan. Pembelajaran dapat dilakukan dalam lingkungan sekolah maupun luar sekolah, serta dapat pula belajar dari peristiwa alam yang dialami oleh masyarakat, dan lain sebagainya. Ada beberapa lingkungan yang dapat dimanfaatkan sebagai media dan sumber pembelajaran yaitu lingkungan masyarakat atau lingkungan sosial yang mempelajari tentang interaksi antar kehidupan bermasyarakat seperti adat istiadat yang ada di masyarakat, sistem nilai, perubahan sosial dan lain sebagainya. Adapula lingkungan alam yang mempelajari tentang sumber daya alam, tumbuhan, hewan dan lain sebagainya. Proses kegiatan pembelajaran pemanfaatan lingkungan sosial ini dilakukan dengan cara praktek lapangan atau turun langsung kepada masyarakat, seperti mengamati, bertanya atau wawancara. Dengan adanya praktek lapangan ini membuat para peserta didik dapat lebih mudah memahami atau menguasai materi, karena peserta didik dapat mengetahui keadaan yang sebenarnya di dalam masyarakat secara langsung, serta peserta didik dapat menambah pengalaman, dengan pengalaman peserta didik dapat lebih mudah untuk mengingat materi yang telah didapatkan (Wella Dwi Tarayunita, 2020).

Berdasarkan beberapa hal di atas, pemanfaatan lingkungan sekitar dalam pembelajaran di sekolah sangat layak dan relevan untuk dilakukan dalam rangka memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar lebih inovatif, kreatif, dan bermanfaat dalam rangka meningkatkan kemampuannya/kompetensinya melalui penerapan teknologi/inovasi pembelajaran.

Berdasarkan fakta dan informasi serta beberapa teori yang melandasi konsep pendidikan dan pembelajaran seperti disebutkan di atas, melalui inovasi di bidang pendidikan dengan memanfaatkan situasi, kondisi pendidikan saat ini, serta memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat memungkinkan peserta didik di bawah bimbingan para pendidik (guru) dapat melakukan perubahan paradigma belajar dan membelajarkan. Terlebih dengan adanya kebijakan merdeka belajar dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memberikan kebebasan mengatur dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan tuntutan kebutuhan peserta didik dan pendidik saat ini.

Prakarya merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di kurikulum 2013 SMP, yang saat ini masih ada di kelas VIII dan IX. Prakarya terdiri dari 4 aspek yaitu kerajinan, pengolahan, budidaya, dan rekayasa. Sekolah diwajibkan untuk memilih 2 aspek yang disesuaikan dengan kemampuan dan ketersediaan daerah setempat. Masuknya Mata Pelajaran Prakarya pada kurikulum sekolah memberikan kesempatan yang baik untuk memperkenalkan, memberikan pemahaman, dan membekali keterampilan prakarya kepada para peserta didik agar mereka mempunyai sikap yang baik, pengetahuan yang luas, dan keterampilan yang kreatif dan produktif sebagai bekal dan pengalaman yang baik

dalam menghadapi tantangan kehidupan. Melalui pelajaran prakarya, peserta didik, guru, dan sekolah diharapkan secara berkelanjutan memiliki kreatifitas dalam memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai pusat sumber belajar di bidang keterampilan kreatif. Sebagaimana diketahui bahwa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Amlapura yang berada di Desa Seraya memiliki beragam potensi kerajinan dan sumber daya alam yang baik untuk dimanfaatkan.

Peserta didik yang telah memperoleh pengetahuan dan keterampilan prakarya diharapkan memiliki sikap yang baik dan kepercayaan diri yang kuat untuk memahami bagaimana memanfaatkan sumber daya alam dan lingkungan sekitar secara bijaksana untuk kepentingan kemajuan masyarakat, baik secara ekonomi, sosial, maupun budaya. Materi pembelajaran prakarya begitu kompleks dan dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya untuk membuat peserta didik belajar kreatif, membangun sikap kritis, membangun keterampilan komunikasi, dan membangun keterampilan berkolaborasi untuk menjawab beberapa persoalan di masyarakat. Kandungan materi pembelajaran prakarya dapat disesuaikan dengan kondisi dan potensi sekolah atau potensi daerah di mana sekolah itu berada, karena sifatnya yang fleksibel dan akomodatif.

Pelaksanaan pembelajaran prakarya sesuai dengan amanat kurikulum 2013, bahwa filosofi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centre learning*), dalam kajian ini juga perlu mendapat perhatian khusus melalui beberapa pembaharuan atau inovasi khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran seperti dalam kajian ini memanfaatkan lingkungan atau alam sekitar sebagai sumber dan bahan belajar yang perlu dikemas melalui pembelajaran yang penuh makna dan menyenangkan serta menantang kemauan belajar dan kreativitas



peserta didik. Dalam hal ini pandangan filosofis konstruktivisme dan filosofis behaviorisme dalam melandasi pembelajaran prakarya perlu diintegrasikan untuk mewujudkan aktifitas dan suasana belajar yang berkualitas, khususnya melalui pendekatan pembelajaran *blended (blended learning)*. Konstruktivisme merupakan sebuah pandangan filsafat dalam teori pendidikan yang mengedepankan peningkatan perkembangan logika dan konseptual pembelajar. Pembelajar sebagai seorang konstruktivis percaya bahwa belajar hanya terjadi ketika ada pemrosesan informasi secara aktif sehingga mereka meminta pembelajar untuk membuat dan menemukan pengetahuan mereka sendiri dengan menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan atau informasi sebelumnya. Semakin banyak informasi dan pengetahuan awal yang diperoleh sebelumnya maka belajar akan terjadi atau pengetahuan baru dapat dikonstruksi secara terus menerus.

Melalui pemanfaatan lingkungan dan segala informasi dengan sebaik-baiknya dibawah bimbingan orang dewasa (guru), maka diharapkan belajar akan terjadi secara efektif. Sedangkan menurut pandangan filosofi behaviorisme, pembelajaran merupakan sebuah hasil dari respon seseorang atas stimulus yang diberikan. Behaviorisme merupakan pandangan yang menganggap seorang pembelajar pada dasarnya pasif, namun merespon stimulus dari lingkungan. Pendekatan Behavioris berfokus pada membimbing pembelajar mencapai hasil pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Pembelajaran dianggap berhasil ketika pembelajar berhasil mencapai hasil yang diharapkan. Pembelajaran ini dirancang untuk memenuhi tujuan. Desain pembelajaran yang berorientasi pada pandangan ini harus memberikan pembelajar rangsangan yang sesuai.

Rangsangan yang sesuai yaitu dengan peluang membantu mereka menunjukkan bahwa mereka mampu mengekspresikan perilaku yang diinginkan yang membuktikan bahwa pembelajaran telah benar-benar terjadi.

Berdasarkan kedua konsep teori belajar di atas, dan berpedoman pada pandangan Weegar, M.A. & Pacis, D., 2012, dalam penggabungan dan pemanfaatan kedua pandangan filosofis konstruktifisme dan behaviorisme, maka melalui pemanfaatan aplikasi teknologi yang ada (teknologi informasi) diharapkan terbentuk desain pembelajaran baru sebagai inovasi yang mengadopsi teori belajar dan paradigma merdeka belajar. Pembelajaran yang didesain diharapkan dapat berlangsung secara efektif dengan memanfaatkan lingkungan/ alam sekitar sebagai sumber belajar yang otentik bagi peserta didik, sehingga hasil belajar akan tercapai dengan baik dan memiliki manfaat bagi peserta didik dan lingkungannya.

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi awal (selasa, 28 Desember 2021) yang dilakukan terhadap pembelajaran prakarya di SMP Negeri 3 Amlapura dengan cara mengajukan beberapa wawancara dengan peserta didik terkait pemahaman materi pembelajaran khususnya dalam aspek keterampilan. Dari hasil wawancara, dapat dijelaskan bahwa peserta didik sering mengalami kesulitan dalam merancang produk. Peserta didik mengalami kendala besar dalam menuangkan dan penentuan ide sehingga hasil karyanya kurang memuaskan. Berdasarkan keterangan peserta didik strategi pembelajaran yang digunakan guru untuk mengajar seperti belum bisa memenuhi kebutuhan belajar mereka. Peserta didik menginginkan suatu pembelajaran praktikum yang juga dapat dipelajari atau dipraktikkan dimanapun dan kapanpun serta memiliki kesan pelajaran yang

menyenangkan terutama untuk mata pelajaran Prakarya. Contoh ada pada Kompetensi Dasar merancang, membuat dan menyajikan produk kerajinan dari bahan lunak yang kreatif dan inovatif sesuai dengan potensi daerah setempat (misalnya: tanah liat, kulit, serat alam, getah, lilin, clay polimer, parafin, gips, dll).

Menurut mereka mata pelajaran Prakarya adalah mata pelajaran yang mampu menumbuhkan kreativitas dan juga dapat menjadi modal mereka untuk berkarya untuk mendapat peluang kerja di masa depannya. Selain itu, jam pelajaran prakarya yang dirasa sangat singkat. Mata Pelajaran Prakarya hanya berlangsung selama 2 jam pelajaran atau 2x40 menit yang dirasa kurang apabila guru harus menerapkan 2 metode dalam 1 kali pembelajaran. Ketika hal ini terus terjadi maka akan ada kesenjangan antara tujuan pembelajaran dengan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu guru perlu berinovasi untuk memberikan solusi yang berupa strategi pembelajaran baru dalam pembelajaran Prakarya di SMP Negeri 3 Amlapura.

Berdasarkan latar belakang di atas, diperlukan penerapan pembelajaran yang tepat untuk mengatasinya permasalahan dalam pembelajaran, salah satunya melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif yaitu pembelajaran melalui *blended learning*. Melalui pembelajaran yang di desain, selanjutnya dilakukan eksperimen pembelajaran *blended learning* yang mengintegrasikan dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar dalam pembelajaran. *Blended learning* merupakan salah satu cara pembelajaran yang mengkombinasi strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka langsung di kelas dan pembelajaran *online* (*synchronous, asynchronous*). Pembelajaran dengan *blended learning* saat ini dimasa pasca pandemi (*new normal*) juga

merupakan pilihan terbaik untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kemauan yang lebih besar dalam berinteraksi antar guru dan peserta didik dalam lingkungan belajar terutama untuk mata pelajaran yang membutuhkan praktek dalam pembelajarannya seperti mata pelajaran prakarya. Maka, dengan ini peneliti melakukan kajian eksperimen yang berjudul **“Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Melalui *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Prakarya Ditinjau dari Kemampuan Awal Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Amlapura”**. Sebagaimana diketahui bahwa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Amlapura yang berada di Desa Seraya memiliki beragam potensi kerajinan dan sumber daya alam yang baik untuk dimanfaatkan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- a. Keberadaan teknologi yang mewarnai segala bidang kehidupan, telah mempengaruhi pola hidup dan cara masyarakat untuk memperoleh informasi, pengetahuan, maupun perubahan di bidang pekerjaan, seperti dengan adanya media sosial, dan bentuk platform pembelajaran berbasis teknologi membuat para peserta didik dan juga guru harus melakukan perubahan dalam hal memperoleh informasi yang bermanfaat dalam pengembangan diri dan juga kompetensi, namun belum dimanfaatkan secara maksimal untuk kepentingan peningkatan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan tuntutan jaman.
- b. Adanya potensi lingkungan sekitar yang secara kontekstual dapat diangkat dan dijadikan sumber dan bahan belajar yang potensial namun belum banyak

dimanfaatkan dan dikolaborasikan ke dalam aktifitas pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, serta bermanfaat oleh sekolah.

- c. Masyarakat sekitar belum banyak yang mengetahui tentang cara-cara memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang untuk kepentingan promosi terkait potensi produk lokal secara sosial, dan ekonomi. Untuk itu diperlukan peran serta sekolah melalui pendidikan para peserta didik yang berasal dari lingkungan sekitar untuk mengangkat dan membawa hal tersebut menjadi konten pembelajaran yang kontekstual.
- d. Dari sisi pelaksanaan pembelajaran, khususnya Mata Pelajaran Prakarya sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam belajar menentukan ide atau merancang karya.
- e. Sistem pembelajaran masih berfokus pada proses pemindahan informasi guru kepada peserta didik dan masih membutuhkan sentuhan inovatif dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kondisi perkembangan jaman.
- f. Sumber belajar dan informasi tentang bahan belajar yang tersedia banyak dan berlangsung di lingkungan sekitar sekolah belum banyak dimanfaatkan sebagai bagian dari aktifitas belajar peserta didik.
- g. Media pembelajaran secara konvensional yang digunakan oleh guru belum dirancang dan dimanfaatkan secara efektif.
- h. Peserta didik masih terkendala melaksanakan praktikum secara fisik karena dalam situasi pembatasan skala sosial khususnya di masa pandemi Covid-19.
- i. Adanya kebijakan merdeka belajar dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi terkait dengan merdeka belajar belum



banyak dapat diimplementasikan secara masif di sekolah. Hal ini membutuhkan inovasi dan kreatifitas untuk mewujudkannya agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, menyenangkan, berwawasan lingkungan, dan memerdekakan.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar diperoleh gambaran yang jelas mengenai masalah yang akan dikaji, maka perlu diberikan batasan yaitu sebagai berikut.

- a. Hasil belajar peserta didik yang diukur merupakan penggabungan perolehan skor hasil belajar dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang terintegrasi melalui hasil yang ditunjukkan oleh para peserta didik saat melakukan proses pembelajaran dan hasil karya berupa produk hasil belajar.
- b. Eksperimen mengenai pengaruh pemanfaatan lingkungan sekitar dengan *blended learning* dilakukan berdasarkan kajian dan refleksi proses pembelajaran yang dilakukan selama peneliti menjadi guru di sekolah bersangkutan dalam mengantarkan peserta didik belajar dan menentukan ide atau merancang hasil karya sesuai dengan potensi daerah setempat.
- c. Pembelajaran *blended learning* dilaksanakan secara sinkronus dan asinkronus menggunakan *platform* pembelajaran yang ada seperti *google classroom*, *google meet*, *teachmint*, maupun yang lainnya untuk menunjang pembelajaran, serta pembelajaran tatap muka secara langsung di kelas.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- a. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar prakarya antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan sekitar melalui *blended learning* dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar melalui *blended learning*?
- b. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan sekitar melalui *blended learning* dengan kemampuan awal peserta didik terhadap hasil belajar prakarya?
- c. Apakah pada peserta didik yang memiliki kemampuan awal tinggi, hasil belajar prakarya peserta didik yang memanfaatkan lingkungan sekitar melalui *blended learning* lebih tinggi dari pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa memanfaatkan lingkungan sekitar melalui *blended learning*?
- d. Apakah pada peserta didik yang memiliki kemampuan awal rendah, hasil belajar prakarya peserta didik yang memanfaatkan lingkungan sekitar melalui *blended learning* lebih rendah dari pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa memanfaatkan lingkungan sekitar melalui *blended learning*?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui dan mengkaji perbedaan hasil belajar prakarya antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan sekitar melalui *blended learning* dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar melalui *blended learning*.
- b. Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar melalui *blended learning* dengan kemampuan awal peserta didik terhadap hasil belajar prakarya.
- c. Untuk mengetahui apakah peserta didik yang memiliki kemampuan awal tinggi, hasil belajar prakaryanya yang memanfaatkan lingkungan sekitar melalui *blended learning* lebih tinggi dari pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa memanfaatkan lingkungan sekitar melalui *blended learning*.
- d. Untuk mengetahui apakah peserta didik yang memiliki kemampuan awal rendah, hasil belajar prakaryanya yang memanfaatkan lingkungan sekitar melalui *blended learning* lebih rendah dari pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa memanfaatkan lingkungan sekitar melalui *blended learning*.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan yang bersifat teoritis maupun praktis untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar prakarya.

### a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran prakarya yang berhubungan dengan pemanfaatan lingkungan sekitar berbasis *blended learning*. Pembelajaran *blended learning* yang memanfaatkan lingkungan sekitar diharapkan mampu menjadikan suatu pembelajaran menjadi lebih efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### b. Secara Praktis

#### 1) Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi saya sebagai guru dalam mengembangkan diri di bidang inovasi pembelajaran dan penggunaan teknologi, serta melakukan evaluasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tugas saya sebagai calon guru penggerak yang saya sedang ikuti sampai saat ini.

#### 2) Bagi Guru lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai rujukan alternatif dalam meningkatkan kemampuan praktis guru sebagai seorang profesional dalam menyiapkan, melakukan proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

3) Bagi Peserta didik

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai fondasi atau dasar pijakan dalam membentuk sikap yang baik yang mampu memandu para peserta didik dalam melaksanakan keterampilan dan wawasannya dalam bidang seni kerajinan dan prakarya dengan memanfaatkan teknologi tepat guna yang sangat dekat dengan lingkungan sekitarnya.

4) Peneliti lain

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan tambahan referensi bagi peneliti berikutnya yang memiliki konsen terhadap *blended learning* maupun penelitian dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai bagian dari pembelajaran yang efektif dan bermanfaat bagi peserta didik.

