

PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEKITAR MELALUI *BLENDED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PRAKARYA DITINJAU DARI KEMAMPUAN AWAL PESERTA DIDIK

I.A.N. Sudarmini¹, I.G. Sudirtha², N.A.T. Herawati³

¹²³Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: ayu.sudarmini@undiksha.ac.id¹, gede.sudirtha@undiksha.ac.id²,
trisnaherawati@undiksha.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan lingkungan sekitar melalui *blended learning* terhadap hasil belajar prakarya ditinjau dari kemampuan awal peserta didik. Penelitian eksperimen semu dilakukan melalui rancangan *treatment by level 2 x 2* yang melibatkan populasi kelas VIII SMP Negeri 3 Amlapura Tahun Pelajaran 2022/2023 sebanyak 9 kelas (294 peserta didik). Sampel penelitian ini diambil menggunakan teknik *simple random sampling*, dimana sampel diperoleh melalui teknik undian terhadap kesembilan kelas yang sudah dinyatakan setara terlebih dahulu. Selanjutnya diperoleh empat anggota sampel yang diundi, yaitu dua kelas kelompok eksperimen dan dua kelas kelompok kontrol. Penentuan kemampuan awal peserta didik dilakukan dengan menggunakan nilai rata-rata kompetensi dasar pada materi sebelumnya di kelas VII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021. Sedangkan data hasil belajar dikumpulkan dengan tes hasil belajar. Analisis data menggunakan uji Anava Dua Jalur dan dilanjutkan dengan uji *Tukey*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) hasil belajar prakarya peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan sekitar melalui *blended learning* lebih tinggi daripada peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar melalui *blended learning* (2) terdapat interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan awal terhadap hasil belajar prakarya, (3) hasil belajar prakarya antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan sekitar melalui *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar melalui *blended learning* pada kelompok peserta didik dengan kemampuan awal tinggi, (4) hasil belajar prakarya antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan sekitar melalui *blended learning* lebih rendah pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar melalui *blended learning* pada kelompok peserta didik dengan kemampuan awal rendah.

Kata kunci: *Blended Learning*; Hasil Belajar Prakarya; Kemampuan Awal; Pemanfaatan Lingkungan Sekitar

Abstract

This study aims to determine the effect of using the surrounding environment through blended learning on craft learning outcomes in terms of students' initial abilities. This quasi-experimental research was carried out using a treatment by level 2 x 2 design involving a population of class VIII students at SMP Negeri 3 Amlapura for the 2022/2023 academic year consisting of 9 classes (294 students). The sample for this study was taken using a simple random sampling technique, where the sample was obtained through a lottery technique for nine classes which had been declared the same before. Furthermore, four sample members were taken, namely two experimental group classes and two control group classes. Determination of students' initial abilities is carried out using the average value of basic competencies in the previous material in class VII Odd Semester 2020/2021 Academic Year. While the learning outcomes data is collected by learning outcomes tests. Data analysis used the Two Way Anava test and continued with the Tukey test. The results showed that, (1) the learning outcomes of students who participated in crafts by utilizing the surrounding environment through blended learning were higher than students who participated in

learning without utilizing the surrounding environment through blended learning (2) there was an interaction between the learning model and the initial ability to craft learning outcomes, (3) the craft learning outcomes of students who take part in learning by utilizing the surrounding environment through blended learning are higher compared to students who take part in learning without utilizing the surrounding environment through blended learning in groups of students with high initial abilities, (4) the results of craft learning in students participating in learning by utilizing the surrounding environment through blended learning it is lower for students who take part in learning without utilizing the surrounding environment through blended learning in groups of students with low initial abilities.

Keywords: *Blended Learning; Craft Learning Outcomes; Early Skills; Use Of The Surrounding Environment*

PENDAHULUAN

Pembelajaran melalui *blended learning* mampu menciptakan interaksi antar komponen pembelajaran yang bermakna dalam pembelajaran, serta 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 pembelajaran berlangsung lebih efektif, menyenangkan, dan interaktif. *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. Darmawan, (2014) menjelaskan bahwa *blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai model pembelajaran yang ditujukan untuk mengoptimalkan proses dan layanan pembelajaran baik jarak jauh, tradisional, media, bahkan berbasis komputer. Hal tersebut menunjukkan bahwa *blended learning* dikonsepsikan sebagai gabungan dari beberapa model pembelajaran yang di dalamnya memuat pembelajaran tradisional yang diintegrasikan dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang berbasis komputer. Hal senada juga diungkapkan oleh (Powell et al., 2015). Lebih lanjut Pembelajaran *blended* memberikan kesempatan bagi

guru dan peserta didik untuk meningkatkan kesempatan untuk lebih banyak melakukan interaksi karena tidak terkendala ketersediaan jam tatap muka di sekolah (Supandi & Ariyanto, 2014). Rao, (2019) menyebutkan *blended learning* melibatkan kombinasi dua bidang yang menjadi perhatian pendidikan dan teknologi pendidikan; ini merupakan kombinasi dari teknologi, pedagogi dan bahkan tugas pekerjaan dengan penggunaan teknologi berbasis web, dan ini juga merupakan kombinasi efektif dari berbagai mode penyampaian, model pengajaran dan gaya belajar.

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, 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, 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 (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 & Pacis, (2012) dalam penggabungan dan pemanfaatan kedua pandangan filosofis konstruktivisme dan behaviorisme, maka melalui pemanfaatan aplikasi teknologi yang ada (teknologi informasi) diraharapkan 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.

Selanjutnya melalui hasil Amin, (2017); Stein & Graham, (2014); Beri, (2019) tentang pembelajaran berbasis *blended learning* yang dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi m-learning (mobile learning), maka dalam *blended learning* terdapat enam unsur yang harus ada, yaitu: (1) tatap muka (2) belajar mandiri, (3) aplikasi, (4) tutorial, (5) kerjasama, dan (6) evaluasi. Keenam unsur dari pembelajaran *blended* tersebut dalam hal ini dijadikan sebagai langkah yang akan dilakukan dalam mendesain pembelajaran *blended* yang memanfaatkan lingkungan sekitar dalam Mata Pelajaran Prakarya sesuai kajian dalam penelitian ini. Disamping itu terkait dengan penelitian ini, faktor kemampuan awal peserta didik menjadi salah satu faktor yang diperhitungkan, hal ini sejalan dengan pandangan hasil kajian penelitian Winarni et al., (2020) yang menyatakan, kemampuan awal merupakan prasyarat awal yang harus dimiliki peserta didik agar proses pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan baik. hal ini sejalan juga dengan kajian Anis, (2020) yang menyebutkan Kemampuan awal peserta didik tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan atau materi mata pelajaran tertentu. Namun, kemampuan awal yang dimaksud dapat berupa pengetahuan dalam dimensi-dimensi yang berbeda, seperti misalnya proses metakognitif dan pemahaman diri (*self-understanding*). Dengan demikian kemampuan awal merupakan hal penting yang harus diperhatikan dalam pembelajaran dan bagaimana membangun pengetahuan baru pada peserta didik, disamping hal-hal lainnya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen. Sugiyono, 2016, menyebutkan penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan guna menemukan pengaruh perlakuan variabel terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali. Melalui rancangan penelitian eksperimen *post-*

test only control group design treatment by level 2x2 ini perlakuan disusun sedemikian rupa sehingga setiap individu dijadikan subyek secara bersamaan dalam dua faktor yang berbeda dengan focus yang terdiri atas dua level. Desain ini dipilih berdasarkan asumsi bahwa dua variabel mempunyai pengaruh terhadap variabel lain dan adanya interaksi dari kedua variabel yang mempunyai pengaruh terhadap variabel lain dan adanya interaksi dari kedua variabel bebas terhadap variabel terikat (Kerlinger, 2000).

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Amlapura yang berjumlah 9 kelas yang (294 orang). Pengelompokan peserta didik ke dalam kelas-kelas tersebut tersebar secara merata antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Sehingga tidak terdapat kelas unggulan maupun non unggulan.

Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik random sampling dengan jenis *simpel random sampling*. Teknik random sampling merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak (Dantes, 2017). Dalam penelitian ini dari sembilan kelas yang ada diambil empat kelas sebagai sampel secara random melalui pengundian, dan diperoleh kelas VIII.A, VIIIB, VIIC, dan VIIG. Selanjutnya kelas-kelas ini diundi kembali untuk mendapatkan 2 kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar melalui *blended learning* dan 2 kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa memanfaatkan lingkungan sekitar melalui *blended learning*.

Pada tahap selanjutnya, masing-masing kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) dipilah menjadi dua, yaitu kelompok yang beranggotakan peserta didik yang memiliki kemampuan awal tinggi dan kelompok yang beranggotakan peserta didik yang memiliki kemampuan awal rendah. Penentuan kemampuan awal peserta didik dilakukan dengan menggunakan nilai rata-rata kompetensi dasar terkait

materi prakarya yang diperoleh di kelas VII semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Skor awal yang diperoleh diranking. Sebanyak 33% kelompok atas dinyatakan sebagai kelompok yang memiliki kemampuan awal tinggi, sedangkan 33% kelompok bawah sebagai kelompok yang memiliki kemampuan awal rendah. Peserta didik yang tidak menjadi anggota sampel penelitian, mereka tetap berada dalam kelompok untuk mengikuti proses pembelajaran seperti biasa.

Jumlah peserta didik kelompok eksperimen yang dijadikan sampel penelitian sebanyak 33% kelompok atas (kemampuan awal tinggi) dari 64 peserta didik = 21 peserta didik dan 33% kelompok bawah (kemampuan awal rendah) dari 64 peserta didik = 21 peserta didik. Sedangkan jumlah peserta didik kelompok kontrol yang dijadikan sampel penelitian sebanyak 33% kelompok atas (kemampuan awal tinggi) dari 64 peserta didik = 21 peserta didik dan 33% kelompok bawah (kemampuan awal rendah) dari 64 peserta didik = 21 peserta didik.

Penentuan 33% kelompok atas dan kelompok bawah ditentukan berdasarkan pertimbangan teori yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto, 2020.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar prakarya. Data yang diperoleh berupa data interval, selanjutnya tahap analisis data dilakukan yaitu: (1) analisis deskripsif, (2) uji prasyarat analisis, dan (3) uji hipotesis penelitian dengan ANAVA dua jalur. Apabila terbukti

adanya pengaruh interaksi, maka dilanjutkan dengan uji perbedaan antar kelompok dengan uji Tukey, untuk mengetahui keunggulan salah satu metode pembelajaran terhadap hasil belajar ditinjau dari kemampuan awal peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi enam kelompok data sebagai hasil perlakuan penerapan pembelajaran blended learning dengan pemanfaatan lingkungan sekitar ditinjau dari kemampuan kemampuan awal peserta didik yaitu (1) hasil belajar prakarya peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan sekitar melalui *blended learning*, (2) hasil belajar prakarya peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar melalui *blended learning*, (3) hasil belajar prakarya peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan sekitar melalui *blended learning* dengan kemampuan awal tinggi, (4) hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan sekitar melalui *blended learning* dengan kemampuan awal rendah, (5) hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar melalui *blended learning* dengan kemampuan awal tinggi, (6) hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar melalui *blended learning* dengan kemampuan awal rendah. Deskripsi data yang berkaitan dapat dilihat dalam Tabel 1.

Tabel 1. Rangkuman Deskripsi Data Hasil Belajar Prakarya

Kelompok	Statistik					
	Jumlah	Mean	Standar Deviasi	Max	Min	Jangkauan
A ₁	3554	85	9,23	100	68	32
A ₂	3385	81	7,57	91	63	28
B ₁	3051	73	10,9	89	50	39
B ₂	2906	69	10,4	86	48	39
A ₁ B ₁	1925	92	4,39	100	85	15
A ₁ B ₂	1629	76	7,28	92	68	24
A ₂ B ₁	1784	85	4,12	91	77	14
A ₂ B ₂	1602	78	7,14	88	63	25

Uji prasyarat analisis dilakukan berupa uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Uji normalitas sebaran data menunjukkan nilai signifikansi pada Kolmogorov-Smirnov pada enam kelompok data lebih besar dari nilai probabilitas 0,05. Dengan demikian kelompok data pada penelitian ini berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas varians menggunakan aplikasi SPSS 20.0 for windows menunjukkan nilai signifikansi pada output test of homogeneity of variance lebih besar dari 0,05, maka dapat diasumsikan bahwa data hasil belajar prakarya dalam penelitian ini

menunjukkan varian yang homogen, atau dapat disebutkan data berasal dari populasi yang memiliki varian sama.

Selanjutnya pengujian hipotesis digunakan ANAVA dua jalur. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar prakarya antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan sekitar melalui blended learning dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar melalui blended learning. Adapun ringkasan ANAVA dua jalur ditampilkan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Ringkasan Anava Dua Jalur

Tests of Between-Subjects Effects					
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	3246,321 ^a	3	1082,107	29,333	0,000
Intercept	573541,440	1	573541,440	1,555E4	0,000
MODEL	340,012	1	340,012	9,217	0,003
KemampuanAwal	2754,298	1	2754,298	74,661	0,000
MODEL * KemampuanAwal	152,012	1	152,012	4,121	0,046
Error	2951,238	80	36,890		
Total	579739,000	84			
Corrected Total	6197,560	83			

a. R Squared = 0,524 (Adjusted R Squared =0,506)

Hasil perhitungan Anava dua jalur menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,003 pada taraf signifikansi 0,05. Karena (Sig.) < 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima yang berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar prakarya antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan sekitar melalui blended learning dengan peserta didik yang mengikuti peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar melalui blended learning. Hal ini juga didukung dari hasil perhitungan pada perhitungan yang menunjukkan bahwa pada skor hasil belajar kelompok peserta didik yang mengikuti pembelajaran yang pemanfaatan lingkungan sekitar melalui

blended learning (Peserta didik A1) memiliki rata-rata skor hasil belajar prakarya sebesar 85 sedangkan kelompok peserta didik yang mengikuti peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar melalui blended learning (Peserta didik A2) memiliki rata-rata skor hasil belajar prakarya sebesar 81. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar prakarya peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan sekitar melalui blended learning lebih baik daripada hasil belajar prakarya yang mengikuti peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar melalui blended learning. Hasil penelitian ini sejalan

dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Penelitian Ernawati (2021) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada Mata Pelajaran Fisika antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan media PhET dengan blended learning dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa media PhET dengan blended learning, selanjutnya penelitian ini juga membuktikan terdapat pengaruh interaksi antara pembelajaran dengan pemanfaatan media PhET dengan blended learning dengan kemampuan awal peserta didik terhadap hasil belajar fisika. Lebih lanjut dalam kajian ini juga membuktikan peserta didik yang memiliki kemampuan awal tinggi hasil belajar fisika yang mengikuti pembelajaran dengan media PhET dengan blended learning lebih baik dari pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa media PhET dengan blended learning, dan bagi peserta didik yang memiliki kemampuan awal rendah hasil belajar fisika peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media PhET dengan blended learning lebih jelek dari pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa media PhET dengan blended learning.

Kedua, Hasil perhitungan Anava dua jalur menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,046 pada taraf signifikansi 0,05. Karena (Sig.) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan awal terhadap hasil belajar prakarya.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan terhadap data yang diperoleh dalam penelitian, maka ditemukan adanya efek utama (main effect) yang menunjukkan bahwa adanya interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan awal dengan hasil belajar prakarya peserta didik. Efek utama ini dilihat dari besaran koefisien Anava (F) yaitu 4,121 yang signifikan ($p < 0,05$). Ini berarti bahwa terdapat interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan awal terhadap hasil belajar prakarya peserta didik.

Sejalan dengan teori yang diungkapkan oleh Bandura (dalam Ratumanan, 2002) yaitu teori belajar sosial berusaha menjelaskan tingkah laku manusia dari segi interaksi timbal balik yang berkesinambungan antara faktor kognitif, tingkah laku, dan faktor lingkungan. Dalam teori ini baik faktor internal maupun eksternal dianggap penting. Baik model pembelajaran maupun kemampuan awal memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar prakarya peserta didik.

Rata-rata hasil belajar prakarya peserta didik pada peserta didik yang memiliki kemampuan awal tinggi lebih tinggi jika dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar melalui blended learning. Yang membedakan pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan sekitar melalui blended learning dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar melalui blended learning adalah proses pembelajarannya. Pada pembelajaran yang menggunakan pemanfaatan lingkungan sekitar melalui blended learning ditekankan pada proses menemukan konsep sendiri. Pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan sekitar melalui blended learning membuat peserta didik lebih bertahan dan termotivasi untuk bertanya kepada teman kelompoknya dalam mengerjakan soal-soal. Hal ini dikarenakan peserta didik lebih aktif, lebih semangat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dan membuat peserta didik terbiasa untuk menemukan konsep sendiri, yang selanjutnya dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Belajar dengan pembelajaran yang menggunakan pemanfaatan lingkungan sekitar melalui blended learning juga dapat membangkitkan keingintahuan peserta didik, memberi motivasi untuk bekerja serius sampai mereka menemukan jawaban. Sehingga diperlukan tingkat Kemampuan awal yang tinggi dengan kecenderungan

mempunyai karakter yang optimis, percaya diri, mampu mengatasi kesulitan dan termotivasi untuk mencari jalan keluar, untuk menemukan dan memecahkan masalah. Sebaliknya peserta didik yang memiliki Kemampuan awal rendah cenderung pesimis, merasa tidak mampu mengatasi suatu pekerjaan yang sulit, sehingga peserta didik lebih pasif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan dari Andamsari & Purwanto, (2018), menekankan bahwa jantung pembelajaran terletak pada aktivitas belajar peserta didik. Melalui penerapan pembelajaran blended sebenarnya adalah pada penggunaan/pemanfaatan sumber belajar yang bersifat tersedia secara terbuka dan beragam, serta kontekstual. Bagaimana pendidik dapat mengemas suatu proses belajar menjadi suatu proses belajar yang aktif dengan beragam aktivitas bagi peserta didiknya. Dalam hal ini peserta didik, terlibat secara aktif dengan sumber belajar berupa lingkungan yang senyatanya dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang aktif dan kontekstual yang

juga melibatkan peraga ataupun alat dan bahan penunjang pembelajaran semacam praktikum dalam memnuat seni kerajinan dengan memanfaatkan bahan-bahan alam di lingkungan yang sebenarnya. Kegiatan mereka ini dilakukan secara nyata, dan peserta didik tidak merasa asing dengan peristiwa, pengalaman, maupun kemampuan-kemampuan yang telah ada di lingkungan sekitarnya, hal ini lah yang mendasari terbentuknya kemampuan awal peserta didik. Penelitian ini membuktikan bahwa keefektifan suatu pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar prakarya berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran dan faktor internal yaitu kemampuan awal.

Berdasarkan hasil yang ditunjukkan pada FAB, terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara pembelajaran dengan kemampuann awal terhadap hasil belajar prakarya, maka untuk mengetahui efek interaksi dan menjawab hipotesis ketiga dan keempat dilanjutkan dengan uji Tukey, dengan ringkasan seperti pada tabel. 3 dan tabel 4 berikut.

Tabel 3. Perbedaan Hasil Belajar Prakarya pada Kelompok Peserta Didik dengan Kemampuan Awal Tinggi

(I) Model Belajar	(J) Model Belajar	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
	Pemanfaatan Lingkungan Rendah	14,143*	1,874	0,000	9,22	19,06
Pemanfaatan Lingkungan Tinggi	Tanpa Pemanfaatan Lingkungan Tinggi	6,714*	1,874	0,003	1,80	11,63
	Tanpa Pemanfaatan Lingkungan Rendah	15,476*	1,874	0,000	10,56	20,39

Tabel 4 Perbedaan Hasil Belajar Prakarya pada Kelompok Peserta Didik dengan Kemampuan Awal Tinggi Rendah

(I) Model Belajar	(J) Model Belajar	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
Pemanfaatan Lingkungan Rendah	Pemanfaatan Lingkungan Tinggi	-14,143*	1,874	0,000	-19.06	-9,22
	Tanpa Pemanfaatan Lingkungan Tinggi	-7,429*	1,874	0,001	-12.35	-2,51
	Tanpa Pemanfaatan Lingkungan Rendah	1,333	1,874	0,049	-3.58	6,25

Ketiga, Rata-rata skor hasil belajar prakarya kelompok peserta didik yang memiliki kemampuan awal tinggi dan mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan sekitar melalui blended learning (A1B1) adalah sebesar 92. Rata-rata skor hasil belajar prakarya kelompok peserta didik yang memiliki kemampuan awal tinggi dan mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar melalui blended learning (A2B1) adalah sebesar 85. Dengan demikian, hasil belajar prakarya kelompok peserta didik yang memiliki kemampuan awal tinggi yang menerapkan pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan sekitar melalui blended learning lebih tinggi daripada kelompok peserta didik yang menerapkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar melalui blended learning.

Berdasarkan perhitungan dengan Uji Tukey menunjukkan nilai signifikansi 0,003 lebih kecil dari 0,05. Ini berarti hipotesis nol (H_0) yang menyatakan peserta didik yang memiliki kemampuan awal tinggi hasil belajar prakarya yang mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar menggunakan blended learning lebih rendah dari pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar dengan blended learning ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan bahwa Peserta didik yang memiliki kemampuan awal tinggi hasil belajar prakarya yang mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan

lingkungan sekitar menggunakan blended learning lebih tinggi dari pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar dengan blended learning diterima. Hasil temuan ini mengindikasikan bahwa antara pembelajaran blended yang dilakukan dengan kemampuan awal peserta didik terdapat interaksi yang sangat signifikan dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Peserta didik sangat merasa terfasilitasi dan dimediasi oleh pembelajaran blended yang sangat sesuai dengan karakteristik pembelajaran saat ini, dimana pemanfaatan sumber belajar, waktu belajar yang tidak terbatas, dan memungkinkan peserta didik belajar secara leluasa dengan memanfaatkan segala potensi, serta memilih sumber belajar yang ada. Hal ini didukung oleh kemampuan atau pengetahuan awal yang dimiliki secara mumpuni, sehingga menyebabkan pembelajaran terjadi secara maksimal dengan memanfaatkan segala potensi. Hasil temuan ini sejalan dengan kajian Mandella, dkk., 2021 yang menyatakan; selain aspek penting dari standar pendidikan, kemampuan awal dalam hal penalaran ilmiah merupakan faktor yang memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik, dengan dengan begitu kemampuan awal menjadi salah satu keterampilan yang harus diajarkan oleh pendidik sebagai upaya dalam mempersiapkan peserta didik dalam mempelajari sesuatu, apa lagi dalam konteks perkembangan di era globalisasi. Peserta didik yang memiliki

kemampuan awal atau memiliki penalaran yang lebih tinggi akan cenderung lebih siap menghadapi permasalahan, belajar lebih siap, lebih baik dan memaknai pembelajarannya dengan baik sehingga mencapai prestasi belajar yang maksimal. Peserta didik yang memiliki kemampuan awal tinggi akan lebih efektif untuk memilih dan menggali informasi-informasi yang penting dalam menyelesaikan masalah dari pada peserta didik yang tidak memiliki kemampuan tersebut. Hal ini menyatakan bahwa kemampuan awal memainkan peran dalam mendukung kesuksesan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar prakarya peserta didik. Peserta didik yang memiliki kemampuan awal tinggi memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran.

Keempat, Rata-rata skor hasil belajar prakarya kelompok peserta didik yang memiliki kemampuan awal rendah dan mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan sekitar melalui blended learning (A1B2) adalah sebesar 76. Skor rata-rata hasil belajar prakarya kelompok peserta didik yang memiliki kemampuan awal rendah dengan mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar melalui blended learning (A2B2) adalah sebesar 78. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar prakarya kelompok peserta didik yang memiliki kemampuan awal rendah yang mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan sekitar melalui blended learning lebih rendah daripada kelompok peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar melalui blended learning. Berdasarkan perhitungan dengan Uji Tukey menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,049. Ini berarti hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa peserta didik yang memiliki kemampuan awal rendah hasil belajar prakarya yang mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan sekitar menggunakan blended learning lebih tinggi dari pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar dengan

blended learning ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan bahwa peserta didik yang memiliki kemampuan awal rendah hasil belajar prakarya yang mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan sekitar menggunakan blended learning lebih rendah dari pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar dengan blended learning diterima.

Berdasarkan hasil analisis data secara deskriptif juga terungkap bahwa, pencapaian hasil belajar prakarya peserta didik pada kelompok pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar melalui blended learning dengan kemampuan awal rendah, cukup signifikan perbedaannya, yaitu sebesar dua poin (76:78) dibandingkan dengan kelompok peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar melalui blended learning dengan kemampuan awal rendah. Hal ini sesuai dengan asumsi dalam hipotesis yang menyebutkan terdapat perbedaan diantara kelompok peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar dan tanpa lingkungan sekitar melalui blended learning pada kemampuan awal rendah. Temuan ini dapat dijelaskan bahwa pada kemampuan awal peserta didik yang rendah cenderung pemanfaatan sumber belajar yang inovatif tidak lebih baik mempengaruhi proses maupun hasil belajar bagi kelompok yang memiliki kemampuan awal rendah. Kemampuan awal yang rendah cenderung menjadikan peserta didik tidak begitu merespon perubahan yang terjadi pada sisi pembelajaran yang dilakukan, justru yang penting dilakukan guru adalah bagaimana peserta didik dimotivasi, diinformasikan terlebih dahulu hal-hal yang menjadi dasar untuk mereka bisa termotivasi belajar dengan baik. salah satunya adalah meningkatkan kemampuan awal mereka, kemampuan daya nalar mereka melalui kegiatan membaca, maupun melihat lebih banyak hal-hal yang bisa memberikan mereka

pengetahuan awal, sehingga mereka siap belajar sesuatu.

Hal ini sejalan dengan teori dari Gagne (1977), (dalam Elgazzar, 2014), yang menyebutkan kemampuan awal untuk belajar peserta didik tidak bersipat umum, akan tetapi meliputi lima kategori, yaitu; keterampilan intelektual, informasi verbal, strategi kognitif, sikap, dan psikomotorik. Kelima taksonomi tersebut pada dasarnya merepresentasikan berbagai macam luaran sebagai hasil dari proses pembelajaran yang berkaitan erat dengan kemampuan awal peserta didik. Dengan begitu kompleksnya pengetahuan awal itu, maka kemampuan awal peserta didik yang rendah memang sangat berimplikasi kepada banyak hal, bukan saja hasil belajar, akan tetapi jauh lebih kepada bagaimana kemampuan awal itu digunakan sebagai dasar peserta didik memotivasi dan memproses belajar mereka. Sehingga bagi peserta didik yang berkemampuan awal rendah tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajarnya sekalipun pengalaman belajarnya diinovasikan.

Pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar melalui *blended learning*, guru mempunyai tanggung jawab penuh memantau dan mengembangkan pembelajaran, proses pembelajaran di kelas akan menjadi proses yang mengikuti langkah-langkah, aturan-aturan serta contoh-contoh yang diberikan oleh guru. Peserta didik menerima dan mengikuti alur pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga peserta didik pasif dalam menerima materi pelajaran. Peserta didik dengan kemampuan awal rendah, jika diberikan pembelajaran yang pemanfaatan lingkungan sekitar melalui *blended learning* juga akan mengalami kesulitan dalam menerima dan menerapkan materi yang diterima. Hal ini kemungkinan disebabkan peserta didik kurang termotivasi untuk belajar dan tidak memiliki literasi yang kuat dalam penguasaan teknologi. Hal ini juga berkaitan dengan keterampilan intelektual yang rendah, sehingga tidak

mampu meningkatkan kemampuan awalnya maupun kemampuan penalarannya. Peserta didik yang memiliki kemampuan awal yang rendah lebih suka mengikuti langkah-langkah belajar yang teratur, sebagai penerima konsep-konsep dan teori-teori yang disampaikan oleh guru, sebagai pendengar yang baik, dan menyelesaikan permasalahan prakarya sesuai dengan prosedur dan tahapan contoh yang diberikan oleh guru.

Temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan berdasarkan hasil kajian penelitian Winarni et al., (2020) yang menyatakan, kemampuan awal merupakan prasyarat awal yang harus dimiliki peserta didik agar proses pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan baik. Demikian juga dalam kajian Anis, (2020) menyebutkan kemampuan awal peserta didik tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan atau materi mata pelajaran tertentu. Oleh sebab itu dalam kondisi apapun, peserta didik yang mengikuti pembelajaran harus memiliki kemampuan awal yang memadai. Sehingga pada kemampuan awal rendah kondisi ini dapat dijelaskan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Peserta didik yang memiliki kemampuan awal rendah cenderung lebih senang belajar di dalam ruang kelas dengan suasana yang biasa dilakukan di kelas. Pada umumnya peserta didik tidak senang dengan suasana yang diubah-ubah. Sehingga peserta didik yang memiliki kemampuan awal rendah lebih suka belajar tanpa pemanfaatan lingkungan sekitar.

PENUTUP

Berdasarkan uji hipotesis dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut. **Pertama**, Hasil belajar prakarya antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan sekitar melalui *blended learning* lebih tinggi daripada peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa memanfaatkan lingkungan sekitar melalui *blended learning*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa secara umum hasil

belajar prakaryapada kelompok peserta didik yang mengikuti model pembelajaran pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar melalui *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar kelompok peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa memanfaatkan lingkungan sekitar melalui *blended learning*. **Kedua**, terdapat interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan awal terhadap hasil belajar prakarya. **Ketiga**, Hasil belajar prakarya peserta didik yang mengikuti pembelajaran memanfaatkan lingkungan sekitar melalui *blended learning* lebih tinggi dari peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa memanfaatkan lingkungan sekitar melalui *blended learning* pada peserta didik dengan kemampuan awal tinggi. **Keempat**, Hasil belajar prakarya peserta didik yang mengikuti pembelajaran memanfaatkan lingkungan sekitar melalui *blended learning* lebih rendah dari peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa memanfaatkan lingkungan sekitar melalui *blended learning* pada peserta didik dengan kemampuan awal rendah. Berdasarkan temuan-temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar melalui *blended learning* berpengaruh terhadap hasil belajar prakarya peserta didik ditinjau dari kemampuan awal.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disarankan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya guru menerapkan pengalaman belajar dengan pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai alternatif dalam pembelajaran, khususnya dalam peningkatan kemampuan hasil belajar prakarya. Model ini telah terbukti dan mampu meningkatkan hasil belajar.

Karena kemampuan awal berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, hendaknya guru dapat membantu meningkatkan kemampuan awal peserta didik. Hal ini bisa dilakukan dengan LEAD (*Listening, Explore, Analising, Do*) yang terdiri dari mendengar respon yang dihasilkan dalam mendapatkan kesulitan

(*Listening*), menampilkan kelemahan-kelemahan yang terdapat pada diri peserta didik untuk ditindaklanjuti (*Eksplora*), menganalisis respon yang terjadi pada peserta didik dalam menghadapi kesulitan (*Analising*), mengerjakan hal-hal yang membantu dalam proses pembelajaran (*Do*).

DAFTAR RUJUKAN

- Amin, A. K. (2017). Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 51–64. <https://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/view/55>
- Andamsari, E. S., & Purwanto. (2018). *Rancangan Model Pembelajaran Discovery-Inquiry Learning yang Memanfaatkan Sumber Belajar untuk Jenjang SMP*.
- Anis, H. (2020). *Pentingnya mengetahui Kemampuan Awal Peserta Didik*. Hermananis.Com. <https://hermananis.com/pentingnya-mengetahui-kemampuan-awal-peserta-didik/>
- Beri, P. (2019). Blended learning: A way of effecting student's academic performance. *International Journal of Applied Research*, 5(8), : 321-324. <https://www.allresearchjournal.com/archives/2019/vol5issue8/PartE/5-8-75-419.pdf>
- Dantes, N. (2017). *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. PT Rajagrafindo Persada.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan E-Learning: Teori dan Desain*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Elgazzar, A. E. (2014). Developing E-Learning Environments for Field Practitioners and Developmental Researchers: A Third Revision of an ISD Model to Meet E-Learning and Distance Learning Innovations. *Scientific Research an Academic Publisher*, 2(2). <https://www.scirp.org/journal/paperi>

nformation.aspx?paperid=41806

enailmiah/article/view/27686

- Powell, A., Watson, J., Staley, P., Patrick, S., Horn, M., Fetzer, L., Hibbard, L., Oglesby, J., & Verma, S. (2015). *Blending Learning: The Evolution of Online and Face-to-Face Education from 2008-2015. Promising Practices in Blended and Online Learning Series*. iNACOL, The International Association for K-12 Online Learning. <https://eric.ed.gov/?id=ED560788>
- Rao, V. C. S. (2019). Blended Learning: A New Hybrid Teaching Methodology. *ERIC*, 13(3). <https://eric.ed.gov/?id=ED611486>
- Stein, J., & Graham, C. R. (2014). Essentials for Blended Learning Routledge. *British Journal of Education Technology*. https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/bjet.12177_5
- Supandi, W. K., & Ariyanto, L. (2014). *Blended Learning design for Mathematicin Schools. Proceeding International Seminar on Innovation in Mathematics and Mathematics Education 1st ISIM-MED 2014 Department of Mathematics Education*. Yogyakarta State University.
- Tarayunita, W. D. (2020). *Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Media dan Sumber Pembelajaran*. SMK N 1 Kragilan. <https://smkn1kragilan.sch.id/2020/04/10/pemanfaatan-lingkungan-sebagai-media-dan-sumber-pembelajaran/>
- Weegar, M. A., & Pacis, D. (2012). A Comparison of Two Theories of Learning -- Behaviorism and Constructivism as applied to Face-to-Face and Online Learning. *E-Leader Manila*. <http://www.g-casa.com/conferences/manila/papers/Weegar.pdf>
- Winarni, N., Aeni, A. N., & Irawati, R. (2020). Analisis Kemampuan Awal Siswa Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Pena Ilmiah*, 3(2). <https://ejournal.upi.edu/index.php/p>