

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada era 4.0 sekarang ini, prestasi individu tidak hanya diukur dari tingkat kepintarannya atau nilai-nilai tingginya. Namun dari seberapa cakap individu tersebut dalam melakukan *soft skill* yang ia miliki. Salah satu contoh *soft skill* yang banyak dibutuhkan dan dicari dalam pribadi seseorang yaitu cara berfikir yang kritis, kreatifitas, dan mampu berinovasi. Saat ini hal-hal tersebut mulai dilatih dan diajarkan di sekolah-sekolah formal maupun non formal. Hal tersebut dipelajari anak-anak sejak duduk dibangku sekolah dasar, dan seiring dengan naiknya tingkat pendidikan yang dienyam, maka materi yang dipelajari pun semakin bertambah. Dalam satuan pendidikan menengah pertama, pelajaran yang melatih kreativitas dan kemampuan siswa dalam berinovasi akan masuk dalam mata pelajaran prakarya. Secara harfiah prakarya memiliki makna kerajinan atau keterampilan, dimana dalam mata pelajaran prakarya tersebut menerapkan pembelajaran yang melatih *soft skill* siswa dengan materi-materi belajar yang mengedepankan kreativitas siswa, menuntut siswa untuk lebih terampil, melatih siswa mengembangkan ide-ide kreatif dan sebagai pembelajaran yang membangun kemandirian serta mengembangkan daya inovasi siswa. Dalam penerapannya, pelajaran prakarya memerlukan media yang dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan belajarnya. Pemanfaatan media dalam pendidikan, harus dilakukan secara optimal agar menjadi inovasi dengan keunggulan dan modal yang berbeda dalam menuju masyarakat yang terdepan. Seperti yang diutarakan

Fauziyyah (2020) negara-negara maju seperti Finlandia dan Australia telah menerapkan proses belajar melalui internet, baik dalam bentuk sosial media atau *e-learning*. Muna dan Krismantari (2020) menambahkan, beberapa negara di Eropa seperti Jerman, Norwegia dan Denmark yang telah memulai menerapkan pembelajaran campuran untuk membantu siswanya dalam proses belajar. Tingginya angka penggunaan internet dikalangan remaja merupakan peluang di dunia pendidikan untuk memanfaatkan media internet sebagai pilihan dalam sistem pembelajaran di sekolah. Dalam hal ini salah satu cara yang dapat digunakan oleh pengajar adalah penerapan *blended learning*. Menurut Maskar dan Wulantina (2019) *blended learning* atau dapat juga dikatakan pembelajaran terpadu, dapat dijadikan salah satu jalan keluar untuk penerapan pembelajaran berbasis daring yang sesuai dengan era yang terus berkembang dan dengan harapan dikemudian hari dapat diaplikasikan secara *full online*. Sebab *blended learning* merupakan metode yang sudah terintegrasi dengan jaringan internet sehingga dapat mewakili era digital saat ini. Sudah banyak media belajar *online* yang tersedia yang bila dimanfaatkan dengan maksimal dapat membantu dalam mata pelajaran prakarya yang memerlukan banyak referensi ide kreatif dalam proses pembelajarannya. Diantaranya yakni; *zoom, whatsapp, GC, google meet, drive, quizziz*, dan media pendukung seperti *pinterest, search engine, youtube* dll.

Salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran tersebut adalah SMP Swasta Al-Azhar Medan. Sistem pembelajaran yang dilakukan dengan menggabungkan metode belajar langsung atau tatap muka dengan metode belajar daring yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengakses media

belajarnya sendiri sesuai dengan gaya belajarnya, membantu siswa mengembangkan ide kreatif yang ia miliki dengan melihat referensi belajar melalui media yang tersedia, melatih keterampilan secara mandiri dengan video interaktif, video demonstrasi maupun dengan cara belajar yang paling diminati dan dipilih sendiri oleh siswa. Kebermanfaatan *blended learning* dalam pelajaran prakarya, pada materi pengolahan buah-buahan yaitu memberikan solusi belajar aktif-mandiri bagi siswa, yakni dengan mengakses media pendukung belajar *youtube video* dan juga *search engine*. Penerapan sistem belajar *blended learning* siswa tidak hanya terfokus pada jenis-jenis olahan yang sudah ada, namun dapat berinovasi dari bahan baku yang sederhana dengan wawasan yang didapat melalui bantuan media daring, sehingga siswa lebih aktif dalam belajar, mandiri dalam mencari sumber belajar tambahan, karena mudahnya akses belajar daring dan berbagai ide kreatif yang dapat menjadi referensi bagi siswa. Berdasarkan hal tersebut sedikit banyaknya akan membawa imbas pada hasil belajar siswa. Kesiapan siswa dalam menghadapi sistem pembelajaran yang baru, tentu akan berimbas pada hasil belajar siswa. Kesuksesan penerapan *blended learning* sendiri pun tidak hanya bergantung pada diri siswa, namun peran guru dan orang tua juga ikut mempengaruhi hal tersebut. Sebab itu, penulis merasa perlu diadakannya penelitian mengenai pembelajaran *blended learning* di SMP Swasta Al-Azhar Medan untuk melihat hubungan penerapan media belajar melalui sistem belajar *blended learning* dengan hasil belajar siswa melalui penelitian yang berjudul **“Hubungan Penerapan *Blended Learning* Dengan Hasil Belajar Prakarya Siswa SMP Swasta Al-Azhar Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah, sebagai berikut:

1. Pemanfaatan internet di SMP Swasta Al-Azhar Medan
2. Pemanfaatan/ penggunaan media belajar *online* di SMP Swasta Al-Azhar Medan
3. Kefektifan guru dalam menerapkan *blended learning* di SMP Swasta Al-Azhar Medan
4. Kesiapan siswa kelas VIII dalam penerapan *blended learning* di SMP Swasta Al-Azhar Medan
5. Penerapan pembelajaran berbasis *online/ blended learning* di SMP Swasta Al-Azhar Medan

1.3. Pembatasan Masalah

Agar masalah yang diteliti tidak terlalu luas dan untuk menghindari adanya penafsiran yang berbeda maka, masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Penerapan *blended learning* dibatasi pada penggunaan platform *google classroom, roomchat whatsapp, MS Word, search engine, youtube video.*
2. Mata pelajaran Prakarya dibatasi pada pengolahan buah-buahan dan penyusunan laporan hasil pengolahan buah-buahan.
3. Hasil belajar diambil dari nilai Rapor siswa kelas VIII SMP Swasta Al-Azhar Medan pada T.A 2020/2021 pada mata pelajaran Prakarya.
4. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Swasta Al-Azhar Medan T.A 2020/2021.

1.4. Perumusan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah diatas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskans sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan *blended learning* pada siswa kelas VIII SMP Swasta Al-Azhar Medan?
2. Bagaimana hasil belajar mata pelajaran prakarya siswa kelas VIII SMP Swasta Al-Azhar Medan yang diajar dengan *blended learning*?
3. Bagaimana hubungan antara penerapan *blended learning* dengan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Swasta Al-Azhar Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Dalam setiap penelitian diperlukan adanya tujuan yang akan dilihat dalam penelitian tersebut. Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran *blended learning* bagi siswa kelas VIII SMP Swasta Al-Azhar Medan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran prakarya siswa kelas VIII SMP Swasta Al-Azhar Medan yang diterapkan dengan metode *blended learning*.
3. Untuk mengetahui hubungan penerapan *blended learning* dengan hasil belajar mata pelajaran prakarya siswa kelas VIII SMP Swasta Al-Azhar Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap, hasil studi ini bisa menjadi referensi dalam pemberian alternatif belajar yang inovatif, menjadi rujukan dalam penulisan/ penyusunan proposal penelitian, skripsi maupun tugas perkuliahan, diharapkan mampu menambah pengetahuan bagi maha siswa calon guru dalam mempersiapkan bekal mengajar serta diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman peneliti serta mengantisipasi permasalahan yang mungkin ditemui dalam proses belajar mengajar di dunia kerja kelak.

