

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan modal utama suatu bangsa untuk menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Karena SDM merupakan komoditi utama yang dapat menentukan arah kemajuan suatu bangsa. Kualitas dari SDM akan tercermin dari kompetensi yang dimiliki untuk menghadapi berbagai macam tantangan yang semakin banyak dan kompleks seiring dengan perkembangan zaman. Untuk menyiapkan SDM ini, tentu saja kualitas pendidikan perlu ditingkatkan secara berkesinambungan. Peningkatan kualitas pendidikan diharapkan mampu menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, mandiri dan afektif melalui penguatan sikap (tahu mengapa), keterampilan (tahu bagaimana), dan pengetahuan (tahu apa) yang terintegrasi. Secara detail, dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 yaitu:

“Pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Makna dari pernyataan di atas adalah melalui pendidikan, peserta didik disediakan berbagai kesempatan belajar untuk meningkatkan pengetahuan, ketrampilan dan sikap menyesuaikan diri dengan kehidupan bermasyarakat. Untuk itu pendidikan harus dilandaskan pada empat pilar pendidikan untuk menghadapi abad ke 21 sesuai yang ditetapkan oleh *Unesco-Apnieve Source*

Book, yaitu (1) *learning to know*, siswa mempelajari pengetahuan, (2) *learning to do*, siswa menggunakan pengetahuannya untuk mengembangkan keterampilan, (3) *learning to be*, siswa belajar menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk hidup, dan (4) *learning to live together*, siswa belajar untuk menyadari bahwa adanya saling ketergantungan sehingga diperlukan adanya saling menghargai antar sesama. Untuk mencapai tujuan tersebut di atas, banyak usaha pemerintah khususnya Departemen Pendidikan Nasional dengan pembaharuan kurikulum pendidikan, menyediakan buku pelajaran sesuai dengan kurikulum, penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan memberikan pelatihan pada guru serta bermacam pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Ini merupakan langkah konkret pemerintah dan guru dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa dan menghasilkan generasi yang mampu bersaing dalam menghadapi perubahan global sehingga memenuhi tuntutan pembaharuan pendidikan nasional. Namun demikian semua usaha tersebut belum mampu juga menghasilkan *output* yang sesuai dengan harapan. Guru masih harus bekerja keras untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran ekonomi.

Pada hakikatnya ilmu Ekonomi adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang sudah cukup lama berkembang. Istilah 'ekonomi' berasal dari bahasa Yunani asal kata 'oikosnamos' atau oikonomia' yang artinya 'manajemen urusan rumah-tangga', khususnya penyediaan dan administrasi pendapatan. Namun sejak perolehan maupun penggunaan kekayaan sumber daya secara fundamental perlu diadakan efisiensi termasuk pekerja dan produksinya, maka dalam bahasa modern istilah 'ekonomi' tersebut menunjuk terhadap prinsip usaha maupun metode untuk

mencapai tujuan dengan alat=alat sesedikit mungkin. Jadi ekonomi adalah ilmu yang mengatur rumah tangga. Rumah tangga adalah dasar bagi unit analisis dalam banyak model sosial, mikro ekonomi, dan pemerintahan dan menjadi bagian penting dalam ilmu Ekonomi. Ekonomi merupakan bidang studi yang diajarkan di SMA kelas X, kelas XI dan XII jurusan IPS serta peminatan di jurusan Bahasa dan MIPA. banyak alasan perlunya peserta didik belajar Ekonomi yang objeknya adalah masyarakat tersebut.

Dari uraian di atas, sudah seharusnya belajar ekonomi khususnya materi akuntansi suatu hal yang menyenangkan dan disukai oleh peserta didik, Namun kenyataannya Pelajaran ekonomi menjadi tidak menyenangkan, menjemukan bahkan membosankan, bahkan dianggap sebagai pelajaran yang tidak penting bagi sebagian peserta didik. Dari observasi awal yang peneliti lakukan selama kegiatan pembelajaran, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi ajar walaupun teknologi sudah digunakan hanyalah ketika untuk mencari hal yang belum dipahami. peserta didik terlihat tidak antusias, kurangnya respon ketika guru memberikan pertanyaan, ada beberapa peserta didik yang bermain hp ketika guru memberikan penjelasan bahkan ada peserta didik yang jarang hadir saat pelajaran dengan alasan tidak suka belajar ekonomi. Walaupun guru ekonomi sudah menegur dan memperingati hal tersebut tetap saja terjadi, Kurangnya sumber belajar juga membuat siswa cepat bosan dan kurang mandiri belajar . Karenanya hingga saat ini masih banyak siswa yang minat belajar ekonominya rendah sehingga pelajaran ekonomi menjadi susah dipahami. Pembelajaran yang kurang inovatif dan interaktif, juga membuat siswa kurang tertarik dan kurang aktif belajar ekonomi membuat peserta didik cepat bosan

belajar ekonomi. Kurangnya perangkat pembelajaran ekonomi yang inovatif dan menarik juga sangat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Perangkat pembelajaran yang sering digunakan kebanyakan hanya berupa buku paket ataupun buku yang katanya bernama “LKS”. Buku “LKS” ini juga hampir mirip dengan buku paket namun isinya lebih diperingkas. Kurangnya media pembelajaran juga membuat siswa cepat bosan dalam belajar. Karenanya hingga saat ini masih banyak peserta didik yang minat belajar ekonominya rendah sehingga materi ekonomi menjadi susah dipahami. Karena materi dianggap susah juga membuat minat belajar rendah. Dua kenyataan ini adalah seperti implikasi yang saling berpengaruh.

Salah satu materi peminatan yang hingga saat ini masih dianggap sulit oleh peserta didik kelas XII adalah pokok bahasan persamaan akuntansi. Materi ini merupakan materi peminatan yang sangat penting untuk dipahami, karena akan sering digunakan dalam ilmu lain (seperti matematika) serta akan digunakan dalam berbagai mata kuliah pada saat peserta didik melanjutkan ke perguruan tinggi. Pada saat Penilaian Akhir Semester (PAS) Program IIS (Ilmu Ilmu Sosial), proporsi materi ini merupakan materi terbanyak yang keluar tiap semester yaitu 6-8 butir dari 40 total butir soal (sekitar 12% - 14,5%). Jadi sudah tentu materi ini seharusnya dipahami dengan baik oleh peserta didik. Namun kenyataannya bahwa materi Persamaan akuntansi sangat susah dipahami oleh peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi belajar (nilai UH) materi ini tiap tahunnya seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel. 1.1 Rata-rata Nilai UH Materi Persamaan Akuntansi 3 tahun terakhir

(Arsip SMAN 1 Manggis)

Tahun Pelajaran	Rata-rata Kelas
2016/2017	67,42
2017/2018	70,66
2018/2019	68,21

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang peserta didik kelas XII IPA 1 pada tahun pelajaran 2018/2019, diperoleh permasalahan bahwa materi akuntansi tidak mudah dipelajari mereka tidak percaya diri dan bingung harus mulai dari mana. Sementara beberapa siswa kelas XII Babud menyebutkan bahwa materi akuntansi susah mereka pelajari karena sumber belajar yang terbatas dan kurang praktis, beberapa peserta didik juga menyebutkan bahwa karena materi ini cukup sulit maka minat mempelajarinya juga kecil. Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan di kelas XII SMAN 1 Manggis menunjukkan bahwa keseluruhan siswa sudah memiliki *smartphone* dan akses internet, kemudian sekolah juga menyediakan fasilitas Wi-Fi dan proyektor untuk menunjang proses pembelajaran. Namun, fasilitas tersebut belum begitu optimal digunakan dalam proses pembelajaran. Proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru di kelas masih bersifat searah (*teacher centered*) yang menyebabkan siswa pasif dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa hanya memberikan kontribusi belajar ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru atau siswa yang lainnya.

Untuk menjawab berbagai persoalan tersebut, sudah sepantasnyalah harus dicarikan solusi alternatif pemecahannya. rendahnya minat belajar siswa mencerminkan perlu adanya inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran sangat

dibutuhkan agar peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar. Pembelajaran yang hanya sekadar menghafal saja bukanlah pembelajaran yang bagus bagi peserta didik. Jika hanya dengan menghafal, maka informasi dan konsep-konsep yang diperoleh hanya akan masuk ke dalam memori jangka pendek peserta didik, sehingga akan mudah untuk dilupakan. Diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran yang bermakna merupakan pembelajaran yang membantu peserta didik memahami konsep, tidak hanya menghafal saja. Dengan memahami, konsep-konsep tersebut akan lebih lama diingat oleh peserta didik.

Untuk dapat menarik minat peserta didik dalam belajar, diperlukan suatu metode atau model pembelajaran inovatif. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah menggabungkan antara pembelajaran konvensional dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Teknologi informasi akhir-akhir ini berkembang sangat cepat. Kemudahan akses internet menjadikan akses pertukaran informasi menjadi sangat mudah, didukung oleh berbagai aplikasi online seperti *BBM*, *facebook*, *Web*, *Blog*, dan aplikasi lainnya. Peserta didik dan masyarakat semakin mudah memperoleh informasi dari dunia luar melalui internet. Bahkan *gadget* yang berbentuk *Handphone* dan *Tablet* yang kini semakin dikenal oleh peserta didik bisa terkoneksi langsung dengan internet, sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengakses berbagai informasi. Ada sisi positif dan sisi negatif dampak perkembangan teknologi ini. Dampak positifnya, peserta didik dapat mengakses dan memperoleh informasi yang dibutuhkan setiap saat dan dimana saja. Namun jika informasi yang diakses adalah informasi yang berbau negatif, misalnya informasi seks bebas dan

pergaulan bebas tentu akan berdampak negatif bagi perkembangan mentalnya. Oleh karena hal tersebut, pemanfaatan teknologi perlu diarahkan ke arah positif sehingga dapat membantu peserta didik. Salah satunya adalah pemanfaatan teknologi informasi untuk pembelajaran dan pendidikan.

Menurut Prayitno (2015:3), dunia pendidikan Indonesia di masa mendatang lebih cenderung berkembang pada bentuk pendidikan terbuka dengan menerapkan sistem pendidikan jarak jauh (*distance learning*). Berbagai sumber belajar dengan memanfaatkan penggunaan teknologi internet dapat diterapkan optimal dalam pengembangan pembelajaran. Pembelajaran dapat dipadukan antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dikenal dengan istilah *Blended Learning*. Melalui *Blended Learning* sistem pembelajaran menjadi lebih luwes dan tidak kaku. Thorne (2003: 2) dalam Sulihin B.Sjukur (2012) mendefinisikan *blended learning* sebagai berikut.

it represents an opportunity to integrate the innovative and technological advances offered by online learning with the interaction and participation offered in the best of traditional learning.

Definisi di atas mengandung makna bahwa *blended learning* menggambarkan sebuah kesempatan yang mengintegrasikan inovasi dan keuntungan teknologi pada pembelajaran *online* dengan interaksi dan partisipasi dari keuntungan pembelajaran tatap muka. *Blended Learning* adalah Pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Dalam pembelajaran *blended learning* sudah tentu harus dilaksanakan dengan pendekatan pembelajaran yang mendukung. Kurang tepatnya pembelajaran selama ini yang sudah diterapkan, mendorong Pemerintah (Kemdikbud) merancang pendekatan pembelajaran yang harus digunakan yang terintegrasi dalam kurikulum, yaitu kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013, pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan *scientific (scientific approach)* atau pendekatan berbasis keilmuan. Ada lima tahapan dalam pendekatan pembelajaran *scientific*, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan. Dengan pendekatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan lebih aktif dalam belajar sehingga pembelajaran tidak lagi hanya terfokus pada guru. Penerapan *blended learning* akan lebih optimal jika didukung oleh media pembelajaran yang interaktif dan mampu membantu peserta didik lebih bereksplorasi dalam pembelajaran.

Dalam pelaksanaan model *blended learning*, diperlukan adanya suatu sistem pengolahan pembelajaran *online* yang terintegrasi, seperti yang diungkapkan oleh Munir (2010:110) bahwa proses pembelajaran yang menggunakan desain *e-learning* diperlukan adanya *learning management system* (LMS). Munir (2010:111) menambahkan bahwa LMS adalah pengelolaan interaksi dalam suatu proses pembelajaran berbasis teknologi melalui *website*. Penerapan *Blended Learning* tidak terlepas dari pembelajaran *online*, untuk itu memerlukan portal *e-learning* yang memadai sebagai kelas virtual, dalam hal ini model LMS yang digunakan adalah *quipper school*. *Quipper School* adalah media dengan sistem *e-learning* yang berbasis *open source* keluaran terbaru, dan diluncurkan Januari 2014. *Quipper School* memberikan kemudahan bagi guru

untuk mengirim tugas ke perangkat mobile yang dimiliki oleh siswa. Selain itu, guru dapat memantau perkembangan belajar siswa diluar pertemuan tatap muka secara online. Quipper School dapat diakses oleh siswa melalui perangkat yang terhubung dengan internet yang dilengkapi dengan peramban web atau menggunakan smartphone, blackberry, pc/komputer, laptop dan tablet. Siswa dapat mengakses Quipper School melalui koneksi internet Wi-fi atau 3G/4G. Melalui media ini, peserta didik dapat bereksplorasi menemukan sendiri konsep dalam ekonomi dan memecahkan persoalan ekonomi. Dengan demikian, peserta didik akan lebih aktif dalam belajar ekonomi.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Maria Ratnaningrum Onta (2018) yang berjudul “Efektifitas Penerapan Model Blended-Learning dengan menggunakan media pembelajaran Quipper School di tinjau dari motivasi belajar dan hasil belajar” dari hasil penelitian penerapan model Blended Learning dengan menggunakan media Quipper School efektif ditinjau dari motivasi belajar, siswa semuanya lulus dari KKM yang telah ditentukan. Sedangkan Yuni Pratiwi, Parijo, Warneri dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara model Blended Learning terhadap performansi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Ketapang, hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap performansi belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa.

Melalui pembelajaran kolaborasi blended-scientific learning dengan bantuan quipper school, diharapkan akan mendukung tercapainya peningkatan hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran ekonomi. Melalui system pembelajaran tersebut, dapat dirancang pembelajaran yang tidak hanya melatih

peserta didik memahami materi saja, namun sekaligus membentuk karakter peserta didik. Konsep-konsep yang didapat bukan melalui hapalan, tetapi melalui proses konstruksi pengetahuan sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Berdasarkan penelitian yang sebelumnya yang dilakukan terkait dengan penelitian Pembelajaran Blended

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul : “ Pengembangan Perangkat Pembelajaran Blended – Scientific Learning Berbantuan Quipper School Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Manggis “

1.2 Identifikasi Masalah

Berpedoman pada latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan tentang guru maupun dari sudut pandang siswa yang menyebabkan rendahnya aktivitas maupun hasil belajar ekonomi yang dimiliki oleh siswa.

Tentang guru, permasalahan di atas disebabkan karena: 1) Guru masih menggunakan model pembelajaran langsung, Sinergisitas teknologi dengan pembelajaran generasi digital native dalam proses pembelajaran partisipatif belum optimal, 2) Kurang adanya variasi dalam pembelajaran di kelas karena kurikulum terlalu padat atau proses pembelajaran menggunakan ceramah tanpa mengkaitkan dalam kehidupan sehari-hari, pendekatan pembelajaran dalam penyampaian materi ekonomi kurang memfasilitasi keaktifan siswa secara individual personal (*teacher center*), 3) Proses belajar ekonomi yang berlangsung selama ini masih berorientasi pada buku-buku paket atau penunjang serta kurangnya media pembelajaran yang inovatif . 4) Evaluasi terhadap pembelajaran masih terbatas

pada paper and pencil test sebagai satu-satunya alat penilaian dalam mengukur keberhasilan siswa. 5) Guru jarang memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara mandiri melakukan penyelidikan terhadap pokok bahasan pada setiap proses pembelajaran.

Ditinjau dari sudut pandang siswa, permasalahan di atas disebabkan oleh: 1) Siswa terbiasa belajar dengan model ceramah hanya akan melatih diri untuk menghafal sehingga menghambat perkembangan dan kreativitas siswa, siswa kurang terangsang untuk meningkatkan prestasi belajar ekonomi. 2) Masih banyak siswa yang memiliki kebiasaan belajar yang tidak efektif. Salah satu contohnya adalah siswa hanya belajar jika keesokan harinya diadakan ulangan. Tidak ada inisiatif siswa untuk belajar setiap hari. 3) Pembelajaran ekonomi kurang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, guru menjelaskan materi di buku kemudian dilanjutkan dengan latihan soal, guru kurang mengkaitkan kebermaknaan dari materi yang dipelajari. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami apa yang sedang dipelajari dan siswa enggan untuk bertanya meskipun belum paham tentang tugas yang diberikan. Kondisi demikian bermuara pada kepasifan siswa di dalam kelas dan rendahnya kebermaknaan belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diungkapkan tersebut, terlihat luasnya cakupan masalah yang ada dalam penelitian ini. Sehingga penelitian “ Pengembangan Perangkat Pembelajaran Blended – Scientific Learning Berbantuan Quipper School Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik di SMA Negeri 1 Manggis “ ini dibatasi pada:

1. Model Blended Learning digunakan sebagai pendekatan pembelajaran siswa digital native yang menunjang keaktifan siswa secara individual personal dengan mengombinasikan keunggulan dari pembelajaran tatap muka dan online
2. Kelas virtual berbasis Quipper School sebagai penggunaan informatif, distributif, dan imperatif
3. Penelitian ini terbatas pada hasil belajar siswa yang didasarkan pada Taksonomi Bloom Anderson dan Krathwol, yaitu kemampuan ranah kognitif C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasikan), C4 (Menganalisis) Konsep Gerak Lurus pada materi persamaan dasar akutansi

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan pembelajaran *Blended Saitific learning* berbantuan *Quipper school* untuk meningkatkan akitvitas dan hasil belajar peserta didik
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan pembelajaran *Blended Saitific learning* berbantuan *Quipper school*?
3. Bagaimana efektivitas pembelajaran *Blended Saitific learning* berbantuan *Quipper school* ditinjau dari Aktivitas dan hasil belajar peserta didik ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan latar belakang diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan pembelajaran *Blended Saitific learning* berbantuan *Quipper school* untuk meningkatkan akitvitas dan hasil belajar peserta didik.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan pembelajaran *Blended Saitific learning* berbantuan *Quipper school*.
3. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran *Blended Saitific learning* berbantuan *Quipper school* ditinjau dari Aktivitas dan hasil belajar peserta didik

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh melalui tulisan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Penulis
Tulisan ini dapat menambah wawasan penulis mengenai salah satu alternatif pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran Ekonomi lebih bermakna.
2. Bagi Pembaca dan Dunia Pendidikan
Tulisan ini dapat dijadikan salah satu contoh penerapan pembelajaran ekonomi dalam upaya menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan lebih berkarakter.
3. Bagi sekolah
Hasil penelitian ini memberikan pertimbangan dalam perbaikan dan penyempurnaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Terutama untuk merefleksi pembelajaran dengan aktivitas sehingga dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar.