

PENINGKATAN HASIL BELAJAR EKONOMI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *BLANDED LEARNING* PADA SISWA SEKOLA MENENGAH ATAS (SMA)

Murnianto

SMA Negeri 3 Probolinggo, Jalan Jeruk No. 66-68 Kota probolinggo
E_mail: putrabentar@yahoo.com.

Abstrak: Pendidikan adalah 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, dan masyarakat. Dalam melaksanakan proses pembelajaran, masyarakat bebas untuk memilih kapan mereka belajar, dimana dan bagaimana mereka belajar. Metode pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Dengan demikian, metode pembelajaran merupakan kerangka prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Untuk meningkatkan prestasi belajar, konsep pembelajaran *Blended Learning* merupakan salah satu alternatif dalam mencapai tujuan belajar.

Kata Kunci; *Blended Learning* dan Prestasi Belajar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses yang paling mendasar dalam aktivitas pendidikan sekolah, Menurut Sagala (2006:61), "Pembelajaran ialah membelajarkan siswa dengan menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan". Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik.

Namun keadaan di lapangan pembelajaran di SMA cenderung *text book*, oriented dan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran cenderung abstrak dan

dengan metode pembelajaran tatap muka yang terkungkung dalam ruang dan waktu, sehingga konsep-konsep pembelajaran kurang bisa atau sulit dipahami. Guru dalam mengajar masih kurang memperhatikan kemampuan berpikir siswa atau belum melakukan pengajaran bermakna, Metode yang digunakan kurang bervariasi sehingga hasil belajar siswa menjadi kurang optimal.

Sudah saatnya untuk diadakan pembaharuan, inovasi ataupun gerakan perubahan *mind set* ke arah pencapaian tujuan pendidikan. Pembelajaran Ekonomi hendaknya menggunakan metode yang bervariasi guna mengoptimalkan potensi siswa. Upaya

guru dalam mengatur dan memberdayakan berbagai media pembelajaran merupakan bagian penting dalam keberhasilan siswa mencapai tujuan yang direncanakan.

Metode pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Metode mengajar diartikan sebagai teknik guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, agar pembelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami, dan digunakan oleh siswa dengan baik (Roestijah, 2012)

Menurut Joyce dalam Rusman (2012:115) metode belajar memiliki lima unsur, yaitu "(1) *syntak*, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran, (2) *social system*, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran, (3) *principle of reaction*, menggambarkan bagaimana guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa, (4) *support system*, segala sarana, bahan, alat atau lingkungan yang mendukung pembelajaran, dan (5) *instructional dan nurturant effects*. Hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan

yang disasar (*instructional effect*) dan hasil belajar di luar yang disasar (*nurturant effects*)".

BLENDED LEARNING

Blended learning adalah perpaduan dua metode pembelajaran, yakni pembelajaran konvensional yang berbasis kelas dan pembelajaran *virtual learning* yang berbasis *online*. Donald (2008) bahwa *blended learning* biasanya berasosiasi dengan memasukkan media Online pada pembelajaran. Sementara pada saat yang sama tetap memperhatikan perlunya mempertahankan kontak tatap muka dan pendekatan tradisional yang lain untuk mendukung siswa. Sementara itu menurut Bersin (2004) *blended learning* adalah kombinasi berbagai media pembelajaran yang berbeda (teknologi, aktivitas, dan berbagai jenis peristiwa) untuk menciptakan program pembelajaran yang *optimum* untuk peserta didik yang spesifik. Istilah *blended learning* sendiri berarti bahwa pembelajaran tradisional (tatap muka) yang didukung format elektronik lainnya.

Pembelajaran berbasis *blended learning* merupakan pilihan terbaik untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik yang lebih besar dalam

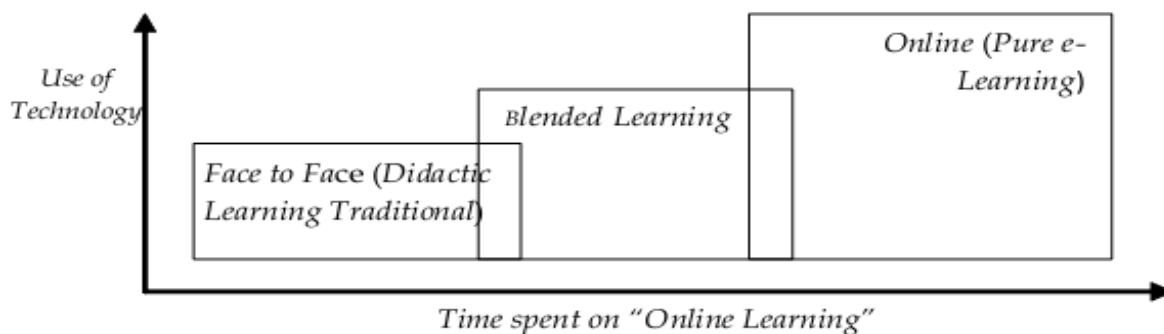
berinteraksi antar manusia dalam lingkungan belajar yang beragam. Menurut Wiyogo (2012) belajar *blended* menawarkan kesempatan belajar untuk menjadi baik secara bersama-sama dan terpisah, demikian pula pada waktu yang sama maupun berbeda. Sebuah komunitas belajar dapat dilakukan oleh pelajar dan pengajar yang dapat berinteraksi setiap saat dan di mana saja karena memanfaatkan yang diperoleh komputer maupun perangkat lain (iPhone) sebagai fasilitasi belajar.

Secara etimologi istilah *Blended Learning* terdiri dari dua kata yaitu *Blended* dan *Learning*. Kata *blend* berarti “campuran, bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik” (Collins Dic-tionary), atau formula suatu penyelarasan kombinasi atau perpaduan (*Oxford English Dictionary*) (Heinze and Procter, 2006: 236). Sedangkan *learning* memiliki makna umum yakni belajar, dengan demikian sepintas mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lainnya. Apa yang dicampurkan? Elenena Mosa (2006) menyampaikan bahwa yang dicampurkan adalah dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas (*classroom lesson*)

dengan *online learning*. Pada perkembangannya istilah yang lebih populer adalah *Blended e-learning* dibandingkan dengan *blended learning*. Kedua istilah tersebut merupakan isu pendidikan terbaru dalam perkembangan globalisasi dan teknologi *Blended e-learning*. Zhao (2008:162) menjelaskan “isu *Blended e-learning* sulit untuk definisikan karena merupakan sesuatu yang baru”. Walau cukup sulit mendefinisikan pengertian *Blended e-learning* tapi ada para ahli dan profesor yang meneliti tentang *blended e-learning* dan menyebutkan konsep dari *Blended e-learning*. *Blended learning* sebagai kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik atau *Blended e-learning*, menggabungkan aspek *Blended e-learning* seperti pembelajaran berbasis web, *streaming video*, komunikasi audio *synchronous* dan *asynchronous* dengan pembelajaran tradisional “tatap muka”. Pendapat lainnya dipaparkan Bhonk dan Graham (2006) juga mendefinisikan sebagai berikut: “*Blended learning is the combination of instruction from two historically separate models of teaching and learning: Traditional learning systems and distributed learning systems. It emphasizes the central role of computer-based technologies in blended*

learning." (Hadjerrouit, 2007: 286). Bhonk dan Graham (2006) menjelaskan bahwa *blended learning* adalah gabungan dari dua sejarah model perpisahan mengajar dan belajar: sistem pembelajar-

an tradisional dan sistem penyebaran pembelajaran, yang menekankan peran pusat teknologi berbasis komputer dalam *blended learning*.



Gambar 1: Konsep Blended Learning

Penjelasan mereka tentang konsep *blended learning* dijelaskan pada gambar 1.

Manfaat Metode Blended Learning

Manfaat *blended learning* dalam pembelajaran menurut Kusairi (2011) diantaranya adalah sebagai berikut: (1) Siswa leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online*. (2) Siswa dapat melakukan diskusi dengan guru atau siswa lain diluar jam tatap muka. (3) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa di luar jam tatap muka dapat diadministrasikan dan dikontrol dengan baik oleh guru. (4) Guru dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet. (5) Guru dapat meminta

siswa membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran. (6) Guru dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif. (7) Siswa dapat saling berbagi *file* dengan siswa lain.

Sintaks Metode Blended Learning

Potensi dari *blended learning* adalah sangat besar dan dapat mewakili asas yang terpenting dalam pembelajaran yang dilakukan oleh instansi, tetapi seperti kebanyakan inisiatif memerlukan *signifikan investment*, dedikasi personal dan sponsor (Charles, 2003: 131). Dalam

pelaksanaan *blended learning* memerlukan tahapan-tahapan sebagai berikut: 1) Tahap persiapan. Dalam tahap persiapan meliputi sarana dan prasarana yang meliputi; ruang kelas, jaringan internet, web, blog dan jejaring sosial (*facebook*). Sarana dan prasarana memiliki peran sangat penting dalam pelaksanaan *blended learning*. Hal ini terkait dengan materi ajar pada tahap *elearning* harus tersedia dalam web, blog dan jejaring sosial. 2) Tahap *elearning*. Pada tahap *elearning* kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui jaringan internet dengan pemanfaatan web, blog dan jejaring sosial. Dalam tahap *elearning* interaksi antara siswa dengan teman sejawat dan guru dilaksanakan dalam kurun waktu 1 (satu) minggu dalam setiap pokok bahasan materi yang di akhiri dengan penugasan atau evaluasi. 3) Tahap tahap muka. Dalam tahap muka kegiatan pembelajaran dilakukan dalam waktu dan tempat yang sama, dimana siswa dan guru saling berinteraksi. Dalam tahap tatap muka merupakan bagian dari kelanjutan pembelajaran *elearning*, sehingga dalam tahap ini merupakan satu rangkaian dan kelanjutan dari kegiatan pembelajaran *elearning*.

***E-Learning* Berbasis Web dan Teori Belajar yang Mendasarinya**

Paradigma sistem pendidikan yang semula berbasis tradisional dengan mengandalkan tatap muka saja, beralih menjadi system pendidikan yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu dengan sentuhan dunia teknologi informasi khususnya dunia *cyber* (maya). Sistem pendidikan yang berbasis dunia *cyber* yang dimaksudkan disebut dan dikenal dengan istilah *e-learning*. Adanya keterbatasan dalam proses belajar mengajar tradisional berbasis tatap muka yang dibatasi oleh ruang dan waktu, maka *e-learning* hadir untuk mengantisipasi hal ini. Dengan proses belajar mengajar tidak dibatasi lagi oleh ruang dan waktu sehingga hubungan antara peserta didik dan pengajar bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja. Istilah *e-learning* sangat populer beberapa tahun belakangan ini, meskipun konsepnya sudah cukup lama dimunculkan sebelumnya. Istilah ini memiliki definisi yang sangat luas.

Terminologi *e-learning* cukup banyak dikemukakan dalam berbagai sudut pandang, namun pada dasarnya mengarah pada pengertian yang sama. Huruf e pada *e-learning* berarti elektronik yang kerap disepadankan

dengan kata virtual (maya) atau *distance* (jarak). Dari hal ini kemudian muncul istilah *virtual learning* (pembelajaran di dunia maya) atau *distance learning* (pembelajaran jarak jauh). Sedangkan kata *learning* sering diartikan dengan belajar pendidikan (*education*) atau pelatihan (*training*). Jadi *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan media atau jasa bantuan perangkat elektronika. Dalam pelaksanaannya, *e-learning* menggunakan jasa audio, video, perangkat komputer, atau kombinasi dari ketiganya.

E-learning merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui *network* (jaringan). Ini berarti dengan *e-learning* memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada peserta didik menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi berupa komputer dan jaringan internet atau intranet. Dengan *e-learning*, belajar bisa dilakukan kapan saja, di mana saja, melalui jalur mana saja dan dengan kecepatan akses apapun. Proses pembelajaran berlangsung efisien dan efektif. Ciri khas *e-learning* yaitu tidak tergantung pada waktu dan ruang (tempat). Pembelajaran dapat dilaksanakan kapan dan di mana saja. Dengan teknologi informasi, *e-learning* mampu

menyediakan bahan ajar dan menyimpan instruksi pembelajaran yang dapat diakses kapanpun dan dari manapun. *E-learning* tidak membutuhkan ruangan (tempat) yang luas sebagaimana ruang kelas konvensional.

Dengan demikian teknologi ini telah memperpendek jarak antara pengajar dan peserta didik. Bates dan Wulf (1996) mengatakan bahwa pembelajaran *e-learning* juga memiliki kelebihan sebagai berikut: 1) Meningkatkan interaksi pembelajaran (*enhance interactivity*). 2) Mempermudah interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*). 3) Memiliki jangkauan yang lebih luas (*potential to reach a global audience*). 4) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of contents as well as archivable capabilities*).

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang menghasilkan internet dengan pembelajaran berbasis web merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs web (*website*) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis web atau yang dikenal juga dengan istilah "web-based learning" merupakan salah

satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*). Kevin Kruse (2004) dalam salah satu tulisannya yang berjudul "*Using the Web for Learning*" yang dimuat dalam situs *web e-learningguru.com* mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis web seringkali memiliki manfaat yang banyak bagi para peserta didiknya. Bila dirancang dengan baik dan tepat, maka pembelajaran berbasis web bisa menjadi pembelajaran yang menyenangkan, memiliki unsur interaktivitas yang tinggi, menyebabkan peserta didik mengingat lebih banyak materi pelajaran, serta mengurangi biaya-biaya operasional yang biasanya dikeluarkan oleh peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Teori Belajar yang Mendasari Pembelajaran Berbasis Web

Menerapkan pembelajaran berbasis web dapat dilihat sebagai proses yang kompleks yang tidak hanya sekedar menjalankan langkah-langkah dalam model desain instruksional. Ada tiga teori belajar utama yang digunakan sebagai dasar pembelajaran berbasis web yaitu: behaviorisme, kognitivisme dan konstruktivisme.

Behaviorisme

Behaviorisme melihat belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati yang disebabkan oleh stimulus eksternal. Mereka melihat pikiran sebagai "kotak hitam", respons terhadap suatu stimulus dapat diamati secara kuantitatif, dengan mengabaikan pengaruh proses berfikir yang terjadi di pikiran.

Kognitivisme

Kognitivisme melihat belajar merupakan proses internal yang melibatkan memori, motivasi, refleksi, berfikir, dan meta kognisi. Dalam pandangan aliran tersebut, pikiran manusia memanipulasi simbol-simbol seperti komputer memanipulasi data. Karena itu, pembelajar dianggap sebagai prosesor informasi. Psikologi kognitif meliputi proses belajar dari pemrosesan informasi, dimana informasi diterima di bermacam-macam indera, ditransfer ke memori jangka pendek dan jangka panjang. Informasi menjalani aliran transformasi dalam pikiran manusia sampai informasi tersebut tersimpan secara permanen di memori jangka panjang dalam bentuk paket-paket pengetahuan.

Konstruktivisme

Konstruktivisme melihat siswa membangun pengetahuannya dari pengalaman belajarnya sendiri. Belajar dapat dilihat sebagai suatu proses yang aktif, dan pengetahuan tidak dapat diterima dari luar maupun dari orang lain. Siswa sebaiknya diberi kesempatan untuk membangun pengetahuan bukan diberi pengetahuan melalui pengajaran.

Aplikasi *e-Learning* Berbasis Web di Dalam Kelas

Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dalam bidang pendidikan, maka pada saat ini sudah dimungkinkan untuk diadakan belajar jarak jauh dengan menggunakan media internet untuk menghubungkan antara siswa dengan gurunya, melihat nilai siswa secara *online*, mengecek keuangan, melihat jadwal pelajaran, mengirimkan berkas tugas yang diberikan guru dan sebagainya, semuanya itu sudah dapat dilakukan. Faktor utama dalam *distance learning* yang selama ini masalah adalah tidak adanya interaksi antara guru dan siswanya. Namun demikian, dengan media internet sangat dimungkinkan untuk melakukan interaksi antara guru dan siswa baik dalam bentuk *real time* atau tidak. Dalam bentuk *realtime* dapat dilakukan misalnya dalam suatu

chatroom, interaksi langsung dengan *real audio* atau *real video*, dan *online meeting*. Interaksi yang tidak *real time* bisa dilakukan dengan *mailing list*, *discussion group*, *newsgroup*, dan *bulletin board*. Dengan cara di atas interaksi guru dan siswa di kelas mungkin akan tergantikan walaupun tidak 100%. Bentuk-bentuk materi, ujian, kuis dan cara pendidikan lainnya dapat juga diimplementasikan ke dalam web, seperti materi guru dibuat dalam bentuk presentasi di web dan dapat di *download* oleh siswa. Demikian pula dengan ujian dan kuis yang dibuat oleh guru dapat pula dilakukan dengan cara yang sama.

Penyelesaian administrasi juga dapat diselesaikan langsung dalam satu proses registrasi saja, apalagi didukung dengan metode pembayaran *online*. Sampai saat ini dunia masih memerlukan para guru dengan jumlah yang lebih banyak dengan kualitas yang lebih baik. Konferensi Dakar mengungkapkan bahwa masih ada 100 juta anak-anak yang putus sekolah mereka memerlukan para guru seiring dengan target dunia untuk pendidikan di tahun 2015. Implikasinya diperlukan peningkatan keterampilan bagi para guru yang berjumlah kurang lebih 60 juta. Dari sekian jumlah guru tersebut sebagian

besar belum memenuhi standar kualifikasi yang diharapkan dalam arti kata memiliki kualitas rendah tidak memenuhi syarat sesuai tuntutan profesionalisme keguruan. Dalam kondisi apapun peningkatan kualitas guru perlu terus ditingkatkan sepanjang karir mereka sebagai guru jika kita menginginkan pendidikan menuju ke arah kualitas dan daya saing tinggi. Untuk itu diperlukan strategi khusus yang dapat mengakomodasi karakteristik aktivitas guru yang tetap dapat melaksanakan tugas kependidikan dan keguruannya di samping terus memperoleh input pendidikan dan peningkatan kualifikasinya. Salah satu cara memperkuat profesi pengajaran para guru adalah dengan menggunakan pendidikan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (ICT).

Pembelajaran konvensional tidak lagi sepenuhnya menjadi andalan, namun di tengah kemajuan teknologi saat ini diperlukan variasi metode yang lebih memberikan kesempatan untuk belajar dengan memanfaatkan aneka sumber, tidak hanya dari *man power* seperti halnya guru. Pembelajaran yang dibutuhkan adalah dengan memanfaatkan unsur teknologi informasi, dengan tidak meninggalkan pola bimbingan

langsung dari pengajar dan pemanfaatan sumber belajar lebih luas. Konsep ini sering juga diistilahkan dengan *blended learning* yaitu perpaduan antara pembelajaran konvensional di dalam kelas (tatap muka guru dan siswa) dengan pembelajaran *e-learning* berbasis *web (online)*.

Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar

Menurut Sudjana (2008:22) "Penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa". Hal ini sependapat dengan Nurhadi (2004:109), menyatakan bahwa penilaian dilakukan untuk memperoleh informasi kemajuan dan hasil dalam penguasaan kompetensi. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penialain. Pemberian nilai merupakan

suatu pekerjaan yang bertujuan untuk suatu balikan (*feed back*) yang mencerminkan seberapa jauh siswa mencapai tujuan yang ditetapkan dalam pengajaran.

Dengan kata lain penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa. Dari ketiga ranah tersebut yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah adalah ranah kognitif. Hal ini dikarenakan ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran yang mereka terima. Namun meskipun demikian, tidak berarti bahwa kedua ranah yang lain yaitu ranah afektif dan ranah psikomotorik tidak dinilai guru. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Sudjana (2008:33) yaitu hasil belajar afektif dan psikomotorik ada yang tampak pada saat proses belajar mengajar berlangsung dan ada pula yang baru tampak kemudian (setelah pengajaran diberikan) dalam praktek kehidupannya di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Itulah sebabnya hasil belajar afektif dan psikomotorik sifatnya lebih luas, lebih sulit dipantau namun memiliki nilai yang berarti bagi kehidupan siswa sebab dapat secara langsung mempengaruhi perilakunya.

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diukur difokuskan pada kemampuan kognitif siswa. Pengukuran hasil belajar dengan melihat nilai *pre-test* dan *post-test* siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan penerapan metode pembelajaran *blended learning*. Sedangkan pengukuran ketuntasan hasil belajar diukur dengan SKM atau standard ketuntasan minimum yang telah ditentukan dan ditetapkan oleh masing-masing sekolah, pada penelitian ini yaitu dengan batas nilai ≥ 70 maka dianggap lulus.

Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan puncak proses belajar, sedangkan belajar itu sendiri adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulus lingkungan, dengan melewati pengolahan informasi menjadi kapabilitas baru. Hasil belajar juga diartikan sebagai hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar dan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimiyati & Mudjiono, 2006:20).

Hasil belajar dapat digunakan untuk mengetahui sampai sejauh mana

penguasaan konsep siswa. Hasil belajar juga dapat digunakan untuk melihat apakah seseorang telah melakukan proses yang efektif dan efisien, sehingga dapat ditunjukkan sampai sejauh mana bahan yang dipelajari dapat dikuasai.

Hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku siswa baik afektif, kognitif, psikomotorik setelah melakukan proses belajar, selain itu juga diungkapkan bahwa pengertian hasil belajar yaitu: 1)Perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar. 2)Kemampuan aktual yang dapat diukur secara langsung. 3)Perubahan tingkah laku yang meliputi: ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Sudjana (2008:23) terdapat faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu bakat pelajar, waktu yang tersedia untuk belajar, waktu yang diperlukan siswa untuk memahami pelajaran, kualitas pengajaran, dan kemampuan individu. Menurut Winkel (dalam Sudjana 2008:6), hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu meliputi faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor Internal, terdiri dari: 1)Psikologi, yang meliputi intelegensi, motivasi belajar, sikap, minat, perasaan, kondisi akibat keadaan sosial, kultural,

dan ekonomi. 2)Fisiologi, meliputi kesehatan jasmani.

Faktor Eksternal, terdiri dari: 1)Proses belajar di sekolah, meliputi: kurikulum pembelajaran, disiplin sekolah, fasilitas belajar, dan pengelompokan siswa. 2)Sosial, meliputi: sistem sekolah, status sosial siswa, interaksi pengajar dengan siswa. 3)Situasional, meliputi: politik, tempat dan waktu, musim dan iklim.

Menurut Gagne (1987) hasil belajar digolongkan atas lima ranah yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motorik. Sedangkan menurut Bloom (dalam Sudjana 2008:29) hasil belajar meliputi tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain kognitif berupa kemampuan intelektual yang terdiri atas enam bagian yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Domain afektif meliputi sikap, minat, emosi, nilai hidup, dan apresiasi siswa. Domain afektif ini meliputi lima komponen yaitu penerimaan, penanggapan, *valuing*, pengorganisasian, dan karakteristik nilai. Domain psikomotor berhubungan dengan reaksi fisis seperti yang ditampilkan pada

waktu melakukan kegiatan yang memerlukan kekuatan otot.

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang menunjukkan kemampuan aktual yang dapat diukur secara langsung serta menunjukkan kesuksesan dari proses belajar mengajar.

Pembelajaran Ekonomi di SMA

Ekonomi adalah merupakan pelajaran ilmu sosial yang menampilkan berbagai macam fenomena yang berada di sekitar masyarakat. Dalam pelajaran ekonomi berbagai pengalaman dan konsep yang dikembangkan melalui kemampuan berfikir analitis, induktif dan deduktif.

Proses pembelajaran terjadi setiap saat, baik disengaja maupun tidak dan disadari atau tanpa disadari. Pembelajaran merupakan aktivitas guru dalam memilih kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dibuat karena adanya kebutuhan untuk menyakinkan, adanya alasan untuk belajar, dan siswa belum mengetahui apa yang akan diajarkan. Oleh karena itu guru menetapkan hasil-hasil belajar dan tujuan yang akan dicapai (Sagala 2006:68).

Dari proses pembelajaran akan diperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar yang optimal akan dapat dicapai apabila dalam pembelajaran digunakan metode yang sesuai karakteristik pelajaran (termasuk materi) dan ditunjang oleh motivasi belajar siswa. Dalam pembelajaran yang utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik, pembelajaran yang dilakukan guru harus meliputi segi inspiratif, interaktif, menyenangkan, menantang, serta motivasi, sehingga peran guru dalam proses pembelajaran bukan hanya semata-mata memberikan informasi tetapi juga mengarahkan juga memberikan fasilitas belajar agar proses belajar memadai. Pembelajara ekonomi di SMA di harapkan mampu mengaitkan teori-teori dalam pembelajaran dengan fenomena-fenomena *social* di masyarakat yang terkait dalam masalah ekonomi.

HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN

Hasil penelitian yang mendukung dalam penelitian tindakan kelas ini antara lain:

Dziuban, (2004) dalam bukunya berjudul "*Blended Learning*" memaparkan hasil penelitian sebagai berikut:

Table 1. Percentages of Students Succeeding (Grades of A, B, or C) in Face-to-Face, Blended, and Fully Online Courses at UCF

	Spring 2001	Summer 2001	Fall 2001	Spring 2002	Summer 2002	Fall 2002	Spring 2003
Face-to-face	91	93	91	90	94	91	91
Blended	91	97	94	91	97	92	91
Fully online	89	93	90	92	92	92	91

a

“Pengaruh *Blended Learning* terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK” Membuktikan bahwa Rata-rata skor hasil belajar yang diukur sebelum pembelajaran *blended learning* sebesar 39,35. Kemudian setelah diberi pembelajaran dengan menerapkan *blended learning* sebanyak lima kali pertemuan, hasil belajar diukur lagi dan diperoleh rata-rata hasil belajar 77,58 yang artinya ada peningkatan hasil belajar rata-rata sebesar 38,23.

Menurut Syarif (2012) “Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa SMK” membuktikan bahwa peningkatan terbesar terjadi pada siswa kelas eksperimen. Rerata skor prestasi belajar siswa kelas kontrol meningkat signifikan 10,10 point (16%). Sementara itu rerata skor prestasi belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Blended Learning* meningkat signifikan 17,67 point

maka peningkatan skor prestasi belajar siswa kelas eksperimen lebih besar 7,58 *point* (75%) dibanding peningkatan prestasi belajar siswa kelas kontrol.

KESIMPULAN

Blended Learning Model yang memberikan peluang untuk memadukan pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran berbasis internet menggunakan media *web* menjadi konsep dasar dalam penelitian ini. Menurut Semler (2005) “*blended learning combines the best aspects of online learning, structured face to face activities, and real world practice*”. *Blended Learning* memberikan kesempatan yang lebih luas pada siswa untuk memenuhi keingintahuannya terhadap suatu materi di luar jam tatap muka, bereksplorasi, dan berkomunikasi dengan berbagai sumber belajar. Hal ini akan memberi motivasi pada siswa untuk lebih berminat belajar Ekonomi.

Blended Learning Model dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Alasan penggunaan teknologi *blended learning* dalam kegiatan belajar yang pertama adalah bahwa *blended learning* ternyata lebih unggul sebagai metode pembelajaran dibandingkan metode pembelajaran yang berbasis kelas. Alasan kedua bahwa media pembelajaran *Blended learning* mampu mengkombinasikan metode pembelajaran *face to face* dan *elearning* sehingga siswa secara mandiri dapat mengeksplorasi ide-idenya dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Menurut Thurne kelebihan dari *Blended Learning* meliputi; (1)pembelajaran dapat lebih focus, (2)siswa dapat berinteraksi dengan tutor, (3)siswa dapat berinteraksi dengan teman sejawat, (4)materi pelajaran mudah diakses, (5)variasi teknik dapat diberikan dengan teknologi yang berbeda secara maksimal.

Dalam penelitian ini sekolah layak menerapkan model pembelajaran *Blanded Learning* dengan alasan; 1)secara keseluruhan sarana pendukung sangat memadai. Hal dalam penelitian awal menunjukkan sekolah telah memiliki jaringan internet dengan

fasilitas wifi, web, dan blog khusus pelajaran ekonomi. 2)kemampuan siswa terhadap teknologi informasi sangat memadai, setiap siswa telah mendapatkan materi pelajaran teknologi informasi dan komunikasi. 3)Siswa memiliki latar belakang yang heterogen meliputi kemampuan siswa, latar belakang etnis dan kemampuan orang tua. 4)Perolehan hasil rata-rata siswa masih kurang memuaskan, hal ini di tandai dengan banyaknya siswa yang belum tuntas Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pelajaran ekonomi.

Akan tetapi perlu diingat bahwa meskipun media pembelajaran mampu memberikan layanan yang fantastis terhadap proses belajar, namun penggunaannya tergantung pada faktor manusianya. Kegagalan proses belajar antara lain disebabkan adanya anggapan bahwa media pembelajaran dianggap mampu mengatasi permasalahan kegiatan belajar.

DAFTAR RUJUKAN:

- Bersin, J. (2004). *The blended learning book: Best practices, proven methodologies, and lessons learned*. San Francisco, CA: John Wiley & Sons, Inc.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Dziuban, Charles.D. 2004. *Blended Learning*. University of central Florida.
- Gagne, W. Robert 1987. *Instructional Technology: Foundation*. London: Lawrence Erlbaum Associates
- Kusairi, Sentot. 2011: *Implementasi Blended Learning*. [http://id.scribd.com/doc/73445704/Implementasi-Blended-Learning- Dalam-Pembelajaran](http://id.scribd.com/doc/73445704/Implementasi-Blended-Learning-Dalam-Pembelajaran), diunduh 5 Januari 2013.
- Nurhadi, Yasin, B. Senduk, A. G.2004. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya Dalam KBK*. Malang: UM Press.
- Roestijah, 2012: *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Reneka Cipta.
- Rusman, 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Sagala, Syaiful. 2006: *Supervisi Pembelajaran: dalam Profesi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2008. *Supervisi Akademik Membina Profesionalisme Guru Melalui Supervisi Klinis*. Jakarta: Binamita Publishing.
- Syarif, Izuddin. 2012. *Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa SMK*. Yogyakarta: UNY
Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 2, Nomor 2, Juni 2012.