

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BLENDED – SCIENTIFIC LEARNING BERBANTUAN QUIPPER SCHOOL UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR EKONOMI PESERTA DIDIK

IG Suardana¹, IW Lasmawan², IP Sriartha³

¹²³ Program Studi Pendidikan IPS, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja

e-mail: gedesuardana69@yahoo.com¹, lastmaone@gmail.com², putusriartha@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Perangkat Pembelajaran Ekonomi Bleended-Scientific Learning Berbantuan Quipper School, menganalisis efektivitas penggunaannya terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan (R&D) dengan model Plomp, data Aktivitas Belajar Peserta Didik dikumpulkan melalui observasi, sedangkan hasil belajar peserta didik melalui tes uraian (Essay), Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif meliputi Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan statistic Kolmogorov-Smirnov selanjutnya dilakukan uji *t* dan uji *Manova*. Semua pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS 17 for Windows.

Desain akhir perangkat pembelajaran ekonomi berbantuan Quipper School adalah RPP, UKBM, tes dan media pembelajaran telah mendapatkan penilaian validasi dari : 1) ahli materi dan media pembelajaran diperoleh rerata skor 3,20 yang termasuk dalam kategori valid, 2) ujicoba kelompok kecil diperoleh rerata skor 3,70 , yang termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga layak digunakan. Media pembelajaran ekonomi berbantuan Quipper School efektif meningkatkan aktivitas belajar sebesar 57,74%, dan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik berada pada 98,50 % dengan kategori sangat baik. Hasil uji MANOVA diperoleh bahwa perangkat pembelajaran *Bleended Saintifik Learning berbantuan Quipper School* berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa siswa sesudah pembelajaran *bleded saintifik learning berbantuan quipper school*.

Kata kunci: Aktivitas; Ekonomi, Hasil Belajar; Pengembangan Media

Abstract

This research aims to develop Quipper School Assisted Bleached-Scientific Learning Tool Media, to analyze the effectiveness of its use on students' learning activities and outcomes. This study uses a research and development design (R&D) with the Plomp model, Student Learning Activity data is collected through observation, while student learning outcomes through a description test (Essay), the data obtained is then analyzed descriptively quantitatively covering the normality test of data carried out using statistics Kolmogorov-Smirnov then performed the t test and Manova test. All tests were carried out at a 5% significance level using the help of the SPSS 17 for Windows computer program.

The final design of Quipper School-assisted economic learning tools are RPP, UKBM, tests and learning media that have received validation assessments from: 1) material experts and learning media obtained a mean score of 3.20 which is included in the valid category, 2) small group trials received a mean score 3.70, which is included in the category is very valid, so it is feasible to use. Quipper School-assisted economic learning media effectively increase learning activities by 57.74%, and effectively improve student learning outcomes with the level of mastery learning outcomes of students at 98.50% with a very good category. The MANOVA test results obtained that the Quipper School-assisted Bleded Scientific Learning device influences student learning activities and outcomes. This is indicated by the significance value of $0,000 < 0.05$. So it can be concluded that there is an increase in students' learning activities and outcomes after the quipper school assisted bleded scientific learning.

Keywords : Activities; Economy; Learning Outcomes; Media Development

PENDAHULUAN

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 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.

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. 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. Pembelajaran yang kurang inovatif dan interaktif, juga membuat siswa kurang tertarik dan kurang aktif belajar. dalam proses pembelajaran ekonomi teknologi belum dimanfaatkan secara maksimal, Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi ajar walaupun teknologi sudah digunakan hanyalah ketika untuk mencari hal yang belum dipahami peserta didik. Akibatnya, terjadi kesenjangan antara peserta didik dan pendidik yang tidak menggunakan teknologi di ruang kelas mereka. 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). 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*). Pembelajaran dapat dipadukan antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Menurut Robin Mason & Rennie (2009: 38) dari United Kingdom Open University menyatakan bahwa kebanyakan perkuliahan online yang ada

sekarang bersifat “partially online” atau “fully online-learning course”. Untuk partially online biasanya dikenal dengan blended learning.

Blended learning adalah pembelajaran yang mengkombinasi strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka (offline) dan pembelajaran berbasis komputer (online), melalui internet dan mobile learning. Menurut D.Dwiyogo (2010:4), tujuan utama *blended learning* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pebelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, lebih efisien, dan lebih menarik. pembelajaran blended learning merupakan sebuah lingkungan pembelajaran yang dirancang dengan menyatukan pembelajaran tatap muka (face to face/F2F) dengan pembelajaran online yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

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, proses pembelajaran yang menggunakan desain *e-learning* diperlukan adanya *learning management system (LMS)*. LMS adalah pengelolaan interaksi dalam suatu proses pembelajaran berbasis teknologi melalui *website*. Perangkat lunak pendukung model LMS yang digunakan adalah *quipper school*. *Quipper School* adalah platform pembelajaran *online* yang memfasilitasi peserta didik dalam proses belajar, serta mendukung guru dalam mengelola kelas. Software ini cocok sekali digunakan dalam proses pembelajaran Ekonomi. Media ini dapat digunakan untuk menarik minat peserta didik dalam memahami konsep-konsep ekonomi, baik secara teori maupun praktik. Melalui media ini, peserta didik dapat bereksplorasi menemukan sendiri konsep dalam ekonomi dan memecahkan persoalan ekonomi. serta untuk mengoptimalkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan cara guru merancang pembelajaran sedemikian rupa untuk meningkatkan keaktifan di dalam proses kegiatan belajar mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri.

Keaktifan belajar siswa adalah proses kegiatan belajar mengajar yang dirancang oleh guru dan dilaksanakan agar siswa menjadi aktif, bertanya dan mengemukakan gagasan, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Jihad dan Haris, 2012 : 14), hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap, serta apersepsi dan abilitas. Hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa aspek. Gagne mengemukakan lima kategori tipe hasil belajar, yaitu (a) Verbal information, (b) Intelektual skill, (c) Cognitive strategy, (d) Attitude, dan (e) Motor skill. Melalui pembelajaran kolaborasi blended-scientific learning dengan bantuan *quipper school*, dapat dirancang pembelajaran yang tidak hanya melatih peserta didik memahami materi saja, namun sekaligus membentuk karakter peserta didik.

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.

METODE

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono (2008 : 407), R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Sukmadinata (2013) penelitian dan pengembangan adalah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran mengacu pada model pengembangan yang dikemukakan oleh Plomp (2010: 15). Adapun tahapan pengembangan model Plomp terdiri atas tiga tahap yaitu, (1) penelitian awal (preliminary research), (2) tahap membuat prototipe (prototyping phase), dan (3) tahap asesmen (assessment phase). Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian one group pretest posttest design. Dalam penelitian ini hanya ada satu objek penelitian yang berfungsi sebagai kelompok kontrol (sebelum dikenakan perlakuan) maupun kelompok eksperimen (setelah dikenakan perlakuan). Data yang diperoleh sebelum perlakuan digolongkan sebagai data dari kelompok kontrol, sedangkan data yang dikumpulkan setelah perlakuan digolongkan sebagai data dari kelompok eksperimen.

Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah kelas XII MIPA 1 SMA Negeri 1 Manggis tahun pelajaran 2019-2020. yang berjumlah 34 orang dengan 17 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Pemilihan kelas ini sebagai subjek penelitian didasarkan atas beberapa pertimbangan yang pada dasarnya mendukung keterwujudan perangkat pembelajaran yang dikembangkan salah satunya karakteristik siswa yang heterogen dari segi kemampuan peserta didiknya, jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini : Data investigasi awal, penyusunan perangkat, data validasi instrumen, kepraktisan dan keefektifan perangkat pembelajaran serta data tes pemahaman rasional/hasil belajar. dalam penelitian ini digunakan beberapa instrumen sebagai berikut: lembar wawancara, catatan lapangan, lembar validasi, lembar observasi angket respon siswa dan lembar tes pemahaman rasional pretest dan posttest.

Metode analisis data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan observasi serta analisis data kuantitatif diperoleh dari validasi perangkat pembelajaran yang dinilai oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran yang selanjutnya diukur menggunakan teknik Gregory sehingga dapat diketahui kepraktisan perangkat pembelajaran tersebut. Dalam penelitian ini perangkat pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi indikator, yaitu 1) keterlaksanaan sintaks pembelajaran efektif, 2) mendapat respon positif dari siswa, 3) aktivitas siswa selama KBM berlangsung efektif, 4) tes hasil belajar atau pemahaman rasional.

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu dilaksanakan uji coba kelompok kecil dengan jumlah 20 siswa, selanjutnya data tersebut dianalisis melalui uji validasi butir soal, reliabilitas, tingkat kesukaran serta uji daya beda. Data hasil penelitian terhadap penggunaan produk pengembangan perangkat pembelajaran terhadap tes, kelas yang digunakan sebagai penelitian (kelas eksperimen) dengan analisis bantuan program komputer, yaitu *Microsoft Excel* dan *software SPSS*. Hal pertama yang dilakukan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah analisis terhadap data *pretest* dan *posttest* secara deskriptif untuk mengetahui skor tertinggi, skor terendah, dan rata-rata. Sebelum dilaksanakan uji hipotesis penelitian, data yang akan diolah dengan uji-t test, tetapi sebelum itu data harus memenuhi asumsi prasyarat analisis seperti uji normalitas dan uji homogenitas, Uji normalitas sebaran data dimaksudkan untuk meyakinkan bahwa sampel benar-benar berasal dari populasi yang berdistribusi normal sehingga uji hipotesis dapat dilakukan .

Pengujian analisis data dalam penelitian ini t-test digunakan untuk mengetahui perbedaan penerapan perangkat pembelajaran Blended Saintifik Learning berbantuan Quipper School terhadap aktivitas belajar ekonomi siswa pada materi persamaan dasar ekonomi kelas XII MIPA 1 SMAN 1 Manggis serta untuk mengetahui perbedaan penerapan

perangkat pembelajaran Blended Saintifik Learning berbantuan Quipper School terhadap hasil belajar ekonomi siswa pada materi persamaan dasar ekonomi kelas XII MIPA 1 SMAN 1 Manggis.

Namun sebelum melakukan uji analisis data hasil penelitian menggunakan uji t-test, peneliti harus melakukan uji prasyarat dulu, yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas data. Selanjutnya dilakukan uji manova yang didahului dengan uji homogenitas varian yang dapat dilihat dari hasil uji Levene's Test of Equality of Error Variances untuk mengetahui apakah varian antar kelompok data adalah sama. Jika $Sig. < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa varian kelompok data adalah berbeda, namun sebaliknya jika $Sig. > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa varian kelompok data adalah sama. dan uji homogenitas varian matrik/covarian dapat dilihat dari hasil uji Box's M menggunakan bantuan SPSS 17.0 yaitu dengan General Linear Model Multivariate sebagai uji prasyarat uji manova. Hasil keputusan uji MANOVA diambil dari analisis Pillae Traice, Wilk Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root. Pengujian hipotesis tersebut dijabarkan menjadi pengujian hipotesis null (H_0) melawan hipotesis alternatif (H_1), yaitu sebagai berikut.:

H_0 : Tidak terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa siswa Sesudah pembelajaran blanded saintifik learning berbantuan quipper school.

H_1 : Terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa siswa sesudah pembelajaran blanded saintifik learning berbantuan quipper school.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dipaparkan hasil dari pengembangan ini adalah berupa perangkat pembelajaran berdasarkan pembelajaran blanded learning saintifik learning berbantuan quipper school pada materi "persamaan akuntansi" kelas XII SMA . Setelah peneliti melaksanakan tahapan analisis meliputi; analisis kurikulum, analisis siswa, analisis materi dan analisis tuntutan kurikulum Penyusunan perangkat pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan hasil investigasi awal dan saran-saran dari dosen pembimbing serta semua pihak Tahap perancangan meliputi : perangkat pembelajaran, alat evaluasi, format awal dan desain awal. Yang dijadikan dasar dalam merancang pengembangan produk media pembelajaran Ekonomi berdasarkan kurikulum 2013.dilakukan pengumpulan data yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk. Setelah itu peneliti membuat tiga produk, yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (UKBM) dan Penilaian Hasil Belajar. Langkah-langkah dalam menyusun RPP yaitu: (1) Menentukan Kemampuan Dasar (identifikasi kompetensi inti, kompetensi dasar dan menentukan indikator serta tujuan pembelajaran); (2) Penentuan Sumber Belajar dan Penilaian; (3) Penentuan Langkah-Langkah Pembelajaran. Semua tahap-tahap dalam langkah-langkah pembelajaran dipergunakan untuk setiap pertemuan dalam tiga kali pertemuan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam mengembangkan LKS berdasarkan pembelajaran blanded saintifik learning adalah: (1) Mengidentifikasi kemampuan dasar (identifikasi kompetensi inti dan kompetensi dasar); (2) Analisis materi pembelajaran; (3) Penentuan LKS meliputi ; Mengumpulkan Referensi, Menentukan Judul LKS, Desain LKS dan Latihan Soal. Penilaian yang dikembangkan mencakup tiga kompetensi yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Adapun langkah-langkah mendesain soal uraian berdasarkan pembelajaran blanded saintifik learning; (1) Mengidentifikasi Kemampuan Dasar (identifikasi kompetensi inti dan kompetensi dasar); (2) Analisis Sumber Belajar; (3) Menentukan tujuan tes; (3) Menyusun kisi-kisi soal; (4) Menulis butir soal; (5) Menyusun kunci jawaban dan pedoman penskoran. Selanjutnya materi ajar dan LKS di unggah ke media pembelajaran quipper school.

Untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan perangkat yang dikembangkan selanjutnya desain produk divalidasi oleh beberapa ahli. Validasi desain dilakukan untuk mengetahui layak tidaknya perangkat pembelajaran berdasarkan blanded saintifik learning diproduksi dan digunakan di sekolah. Hasil validasi perangkat pembelajaran memperoleh nilai 3,20; hasil validasi instrumen penilaian berupa kuis dan ulangan memperoleh nilai 4,44; hasil validasi media pembelajaran memperoleh nilai 3,15. dan validasi uji coba perangkat

memperoleh nilai 3,70, Seluruh perangkat pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik. Untuk hasil validasi instrumen aktivitas siswa berdasarkan Validasi Isi (content) diperoleh rerata skor validasi yaitu 1 termasuk dalam kategori “relevan”, berdasarkan Validasi LKS/tes diperoleh rerata skor validasi yaitu 1 termasuk dalam kategori “relevan”,

Kemudian dilakukan revisi berdasarkan pendapat dan penilaian tim ahli terhadap produk yang telah dibuat. Setelah itu dilakukan ujicoba produk terbatas pada dua orang guru ekonomi dan 20 orang siswa non subjek di SMA N 1 Manggis untuk memberikan tanggapan terhadap produk yang telah dibuat. Dan hasil yang diperoleh termasuk dalam kategori “baik”. Pada tahap ini juga dilakukan uji coba Post-test berupa soal uraian kepada 20 siswa tersebut untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya pembeda, tingkat kesukaran soal. Dari hasil uji coba diperoleh skor mentah dari peserta didik yang kemudian dilakukan analisis setiap butir soal. Dari 11 soal yang di ujikan, kemudian di analisis dan diperoleh 11 soal yang diujikan layak digunakan untuk Post-test.

Berdasarkan uji coba produk tidak ada masalah terhadap perangkat pembelajaran yang telah dibuat. RPP, LKS dan Penilaian hasil belajar termasuk dalam kategori “baik”. Selanjutnya dilakukan uji coba pemakaian pada satu kelas yaitu kelas XII MIPA 1 yang berjumlah 34 siswa. Dimana RPP digunakan oleh peneliti sebagai acuan dalam menjalankan proses pembelajaran. LKS digunakan siswa untuk pedoman atau acuan siswa dalam proses pembelajaran. Penilaian hasil belajar digunakan untuk melihat hasil belajar siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan berdasarkan pada tiga komponen yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Untuk penilaian sikap dan keterampilan siswa dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung pada setiap pertemuan, melalui lembar observasi aktivitas siswa sedangkan penilaian pengetahuan dilakukan setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Peneliti melakukan proses pengajaran sebanyak 2 kali pertemuan dengan menggunakan RPP dan LKS yang telah dibuat, diluar penggunaan soal tes, dalam 1 minggu ada 1 kali pertemuan yaitu pada hari selasa selama 2 jam pelajaran. Uji coba pemakaian ini dilaksanakan sebanyak 2 kali tatap muka selanjutnya melalui pembelajaran daring, yaitu pada tanggal 16 Maret dan 23 Maret 2020. Setelah itu pada pertemuan ke empat yaitu pada tanggal 30 Maret dilakukan posttest yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran blended saintifik learning sedangkan pretest sudah dilakukan sebelum uji coba pemakaian dilaksanakan dan selanjutnya menggunakan data dari hasil post-test siswa untuk mengetahui apakah perangkat pembelajaran ini bermanfaat dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran ini, peneliti dibantu oleh satu orang guru ekonomi yaitu Ibu Ni Wayan Yuniati, SE untuk mengamati keterlaksanaan sintak pembelajaran dalam proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. dalam pembahasan keseluruhan materi persamaan akuntansi siswa dapat lebih mudah memahami karena cara berpikir siswa dalam mendapatkan konsep materi telah diarahkan pada kegiatan pembelajaran, daring, materi dan soal yang dibuat dalam RPP, LKS dan Penilaian hasil belajar blended saintifik learning tersebut. Untuk mengevaluasi kemampuan siswa yang telah mengikuti proses pembelajaran menggunakan RPP dan belajar menggunakan LKS, maka siswa dapat mengerjakan soal-soal latihan disetiap akhir pembelajaran. Dan diakhir materi siswa dapat mengerjakan soal post-test dengan baik.

Keterlaksanaan penggunaan perangkat pembelajaran yang dikembangkan diperoleh dari hasil skor angket respon peserta didik dan korelasi item pernyataan terhadap pembelajaran blended saintifik Learning berbantuan quipper school dari nomor 1 sampai 20 setelah dilakukan pengolahan nilai maka diketahui bahwa hasil dari ujicoba pemakaian dari 34 siswa mendapatkan total skor 2044 dengan rata – rata = 3,0 katagori “ baik” . sedangkan dari hasil pelaksanaan sintak pembelajaran, dilakukan proses pengolahan nilai dilakukan maka diketahui bahwa pada kegiatan pendahuluan pada pertemuan I dan II mendapatkan rata – rata = 3,50, kegiatan inti pada pertemuan I dan II = 3,8 kegiatan penutup pada pertemuan I dan II = 3,50 dengan total rata – rata = 3,63.

Efektifitas penggunaan perangkat pembelajaran yang dikembangkan diperoleh dari data aktivitas belajar peserta didik secara keseluruhan mengalami peningkatan sebesar

15,82 % dari 38,49 % (sebelum pembelajaran menggunakan media). Adapun mengenai besarnya peningkatan masing-masing indikator aktivitas Belajar peserta didik yaitu peningkatan aktivitas terbesar terdapat pada indikator 5 sebesar 3,44 % yaitu “ Partisipasi Peserta Didik “ Urutan kedua ditempati oleh indikator “intraksi peserta didik dengan guru “ sebesar 3,38 % , Indikator antosiasme peserta didik dan indikator interaksi peserta didik dengan peserta didik mengalami peningkatan yang sama yaitu sebesar 3,06 % ,sedangkan indikator aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 2,88 % . Secara keseluruhan rata-rata skor akhir aktivitas peserta didik setelah penggunaan media berada pada katagori Aktif.

Dari hasil pretest dan post-test, dilakukan penghitungan nilai dan persentase siswa yang memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) 70 dan lebih atau sama mencapai syarat ketuntasan kelas dengan 70% siswa tuntas. Setelah proses pengolahan nilai dilakukan maka diketahui bahwa terdapat 10 orang siswa belum tuntas dengan persentase 27,27% dan 24 orang siswa tuntas dengan persentase 72,73% dari hasil pretest. Dan dari hasil posttest terdapat 2 orang siswa belum tuntas dengan persentase 1,50% dan 32 orang siswa tuntas dengan persentase 98,50% Dari hasil perhitungan, posttest tampak bahwa pada kelas XII MIPA 1 persentase siswa yang tuntas dengan KKM 70 adalah 98,50% serta mencapai syarat ketuntasan kelas yaitu 70% siswa mencapai KKM. Selain itu, hasil dari penilaian sikap dan keterampilan siswa yang telah dinilai oleh guru melalui pengamatan menunjukkan pada kategori “baik” dan “aktif”,

Selanjutnya untuk memenuhi asumsi sehingga dilakukan uji statitik parametrik. Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) untuk data *aktivitas* dan *hasil belajar* kelas eksperimen masing-masing sebesar 0,844 terlihat bahwa kondisi data *pretest* dan *posttest* adalah nilai Asymp. Sig (2-tailed) > alpha sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan data pada semua unit analisis berdistribusi normal. Uji homogenitas varians antar kelompok diuji dengan menggunakan *Levene's test of Equality of Error Variance model regission* . hasil uji homogenitas pada menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,366 > 0,05 untuk aktivitas belajar dan 0,426 > 0,05 untuk hasil belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varian motivasi belajar siswa masing-masing kelas adalah homogen.

Hasil uji normalitas dan homogenitas pada nilai tes dan angket menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan memiliki varian yang sama, sehingga pengujian hipotesis dapat dilanjutkan pada uji t-test. hasil analisis pengujian hipotesis hasil belajar ekonomi menggunakan *t-test*. Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 4,341. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai t_{hitung} dengan $df=N-3=34-3=31$ pada taraf signifikansi 5%, yaitu sebesar 1,697. Hal ini menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , sehingga H_0 ditolak. Jika dilihat dari nilai rata-rata maka aktivitas belajar memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi daripada hasil belajar, yaitu 95,359 > 93,177. Selain itu, nilai signifikansi menunjukkan 0,000 < 0,05 yang berarti bahwa terdapat perbedaan pengaruh perangkat pembelajaran *Blended Saintifik Learning* berbantuan *Quipper School* terhadap aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa pada materi persamaan dasar ekonomi kelas XII MIPA 1 SMAN 1 Manggis yang signifikan.

Dalam penelitian ini uji MANOVA digunakan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Blended Saintifik Learning* berbantuan *Quipper School* terhadap Aktivitas dan hasil belajar ekonomi peserta didik pada materi persamaan dasar akutansi kelas XII SMAN 1 Manggis. Namun sebelum melakukan uji analisis data hasil penelitian menggunakan uji MANOVA, peneliti harus melakukan uji prasyarat dulu, yaitu uji homogenitas varian dan uji homogenitas varian matrik/covarian. 1) Uji homogenitas varian dapat dilihat dari hasil uji *Levene's Test of Equality of Error Variances* menggunakan bantuan SPSS 17.0 yaitu dengan *General Linear Model-Multivariate*. dapat diketahui bahwa signifikansi aktivitas belajar peserta didik 0,366 > 0,05 dan hasil belajar peserta didik 0,228 > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varian kelompok data kedua variabel tersebut adalah sama. 2) uji homogenitas varian matrik/covarian dapat dilihat dari hasil uji *Box's M* dapat dilihat bahwa nilai *Box's M* = 2,115 dengan signifikansi 0,563. Jika taraf signifikansi penelitian adalah 0,05, maka dapat

dituliskan $0,563 > 0,05$, yang menunjukkan bahwa H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa matrik varian/covarian dari variabel dependen adalah sama. Karena kedua prasyarat hipotesis di atas telah dipenuhi, maka dapat dilanjutkan pada uji MANOVA. Hasil keputusan uji MANOVA diambil dari analisis Pillae Traice, Wilk Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root. Analisis ini dilakukan dengan bantuan SPSS 17.0 yaitu dengan General Linear Model-Multivariate. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa harga F kelas untuk Pillae Traice, Wilk Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root memiliki nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa harga F untuk Pillae Traice, Wilk Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root semuanya signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel kelas terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diuraikan menjadi tiga simpulan dan saran hasil penelitian yang merupakan jawaban terhadap tiga rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini. Simpulan-simpulan dan saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan perangkat pembelajaran ini dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu mulai dari investigasi awal kemudian mengumpulkan data. Setelah itu peneliti mulai membuat RPP, LKS dan penilaian hasil belajar serta instrumen penelitian yang dimulai dari mengumpulkan informasi, menyusun komponen perangkat pembelajaran, meliputi : RPP, UKBM dan Penilaian hasil belajar. Selanjutnya validasi produk, uji coba produk, revisi produk, uji pemakaian. Dari hasil validasi, Perangkat pembelajaran telah valid karena disusun berdasarkan prosedur dan langkah-langkah pembuatan perangkat pembelajaran. Hasil validasi perangkat pembelajaran memperoleh nilai 3,20; hasil validasi instrumen penilaian berupa kuis dan ulangan memperoleh nilai 4,44; hasil validasi instrumen aktivitas siswa dan hasil belajar memperoleh nilai 1,00; sedangkan hasil validasi media pembelajaran memperoleh nilai 3,15. dan validasi uji coba perangkat memperoleh nilai 3,70, Seluruh perangkat pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran ekonomi, sehingga dapat disarankan Ketersediaan perangkat pembelajaran yang berkualitas dapat membantu jalannya proses pembelajaran dan dapat pula meningkatkan hasil pembelajaran. Penulis menyarankan kepada guru mata pelajaran ekonomi untuk menggunakan perangkat pembelajaran blended saintifik learning berbantuan quipper school berupa RPP, LKS dan Penilaian hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi di kelas XII SMA khususnya pada materi persamaan akutansi pada saat mengajar..
2. Keterlaksanaan penggunaan perangkat pembelajaran yang dikembangkan diperoleh dari hasil skor angket respon peserta didik dan korelasi item pernyataan terhadap pembelajaran blended saintifik Learning berbantuan quipper school dari nomor 1 sampai 20 setelah dilakukan pengolahan nilai maka diketahui bahwa hasil dari ujicoba pemakaian dari 34 siswa mendapatkan total skor 2044 dengan rata – rata = 3,0 katagori “ baik” .
3. Perangkat pembelajaran ekonomi berbantuan Quipper School terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas Peningkatan hasil belajar peserta didik ini terlihat rata –rata nilai pretest 70,85 dengan ketuntasan 74,00%, mengalami peningkatan menjadi 78,32 dengan ketuntasan 98,50% pada rata – rata nilai posttest. Berdasarkan hasil uji statistik yang ditunjukkan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu sebesar $4,341 > 1,697$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ dan dilihat dari rata-rata menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu $74,9118 > 44,4706$. Sementara itu, dengan menggunakan uji MANOVA dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran *Blended Saintifik Learning* berbantuan *Quipper School* berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Penulis juga menyarankan untuk peneliti pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan perangkat pembelajaran ekonomi lainnya dengan variasi-variasi lain untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang lebih baik serta lebih menarik sehingga dapat membuat siswa lebih termotivasi lagi dalam belajar ekonomi.

DAFTAR RUJUKAN

- Prayitno, Wendhie. 2015. *Implementasi Blended Learning dalam Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah* (Makalah, tidak diterbitkan).
- Plomp dan Nieveen 2010. "Educational Design Research : An Introduction", dalam *An Introduction to Educational Research*. Enschede, Netherland : National Institute for Curriculum Development.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Jihad, A. dan Haris, A. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Sukmadinata, Nana Syaodiah, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan Bandung* PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Mason, R., & Rennie, F. (2009). *Elearning: panduan lengkap memahami dunia digital dan internet*. Diterjemahkan dari: *Elearning* oleh Taylor Francis. London-New York. Surabaya: Penerbit Baca Wasis D. Dwiyojo, 'Pembelajaran Berbasis Blended Learning'
- Caraivan, L. (2011). *Blended learning: from concept to implementation*. *Euromentor Journal*, II(4).
- Candiasa, I. M, 2010. *Statistik Multivariat Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha
- Prayitno, Wendhie. 2015. *Implementasi Blended Learning dalam Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah* (Makalah, tidak diterbitkan).
- Plomp dan Nieveen 2010. "Educational Design Research : An Introduction", dalam *An Introduction to Educational Research*. Enschede, Netherland : National Institute for Curriculum Development.
- Parwati, Ni Nyoman dan Kertih I Wayan. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Listya Eka Yuniar, 2014 yang berjudul "*Penerapan metode Blended Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah*"
- Rusman. (2013). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja GrasindoPersada.
- Sudjana, N & Rivai, A 2015, *Media Pengajaran Buku yang memudahkan Guru dalam memilih, merancang dan menggunakan media pengajaran Bandung* : Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono, 2013 *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D Bandung* Alfabeta
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nurseto, Tejo, 2011, Membuat Media Pembelajaran yang menarik, Yogyakarta Jurnal Ekonomi dan Pendidikan Volume 8 nomor 1
- Kudwadi, B., & Suryadi, D. (2010). Pengembangan kerangka elearning dalam pembelajaran teknologi dan kejuruan. Artikel Penelitian.
- Widoyoko, E. P. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Eky Karinatun Nisa Sadila, 2019 ,tesis yang berjudul “ Penerapan Media Pembelajaran Quipper School untuk mengatasi Miskonsepsi siswa pada Aljabar
- Maria Ratnaningrum Onta, 2018, Tesis yang berjudul “Efektifitas Penerapan Model Blended-Learning dengan menggunakan media pembelajaran Quipper School di tinjau dari motivasi belajar dan hasil belajar.