

IMPLEMENTASI *BLENDED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI PESERTA DIDIK KELAS XI IPS-2 SMAN 5 JEMBER SEMESTER GASAL TAHUN 2015/2016

Sri Kantun^{*)} & Raras Siswandini ASP^{**)}

Abstract

Blended learning is an evolving phenomenon that offers promise for addressing challenges such as students creativity, students learning outcomes and some aspects of academy. It has been is a teaching strategy that utilizes Internet technologies (E-Learning) combined with face-to-face in the classroom. These models have been applied in order to increase students' creativity and learning achievement. This Class Action Research is in two cycles. It aims to improve student's creativity and learning achievement in class XI IPS-2 SMA Negeri 5 Jember, school year of 2015/2016, on the subject of economics. This research refers to the Kemmis model that consists of four components: planning, implementation, observation, and reflection. The research was conducted in class XI IPS -2 SMA Negeri 5 Jember. The data was collected used observations, test, and interview. The data analysis used the quantitative descriptive analysis. The results show as follows: (1) Blended Learning can increase students' creativity. It can be seen from average scores on the observations, students' creativity increased from 47,5% (High) in first cycle, and 58,19% (Very High) in second-cycle. (2) Students learning outcomes after the implementation of Blended Learning has increased, the average percentage of scores is 68.73 on first-cycle and 75.04 on second-cycle.

*

^{*)} Sri Kantun adalah staf pengajar Prog. Studi Ekonomi FKIP UNEJ

^{**)} Raras Siswandini ASP adalah guru SMA Negeri 5 Jember

The percentage of mastery learning is 73%, on the first cycle, and 80% on second cycle, (3). Students learning outcomes on affective score increase from 10,88 (on the level of High) on first cycle to 14,58 (Very High) on second cycle.

Keywords: *Blended Learning, Classroom Action Research, Students' Creativity, Learning Outcome, Economics, Senior High School.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses penambahan informasi dan kemampuan baru agar peserta didik dapat mempelajari dengan mudah dan menyenangkan, termasuk dalam mata pelajaran ilmu ekonomi. Ketika ilmu ekonomi masih dianggap oleh sebagian besar peserta didik sebagai mata pelajaran yang kurang menantang dan membosankan, maka perlu dipikirkan strategi pembelajaran yang dapat memberikan kesan yang mudah dan menyenangkan. Strategi yang digunakan perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan perkembangan yang ada. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan kontribusi besar dalam dunia pendidikan dimana proses pembelajaran telah berkembang dari tatap muka yang dilakukan secara konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka dan modern.

TIK telah menjadi bagian dari proses pembelajaran di semua jenjang pendidikan, sehingga menuntut sekolah untuk memfasilitasi dengan media pembelajaran dan segala perlengkapannya. Rosenberg (2001:8) mengatakan perkembangan TIK akan mengakibatkan tiga pergeseran dalam proses pembelajaran, yaitu pembelajaran: (a) dari ruang kelas, ke di mana dan kapan saja, (b) dari kertas ke *online*, dan (c) dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja. Mekhlafi (2004) secara lebih spesifik menyoroti dampak positif dari pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran yaitu dapat meningkatkan kinerja dan prestasi belajar peserta didik. Dengan demikian pada era digital sekarang ini, TIK akan memunculkan inovasi dalam pembelajaran dimana peserta didik dapat belajar kapan saja, dimana saja dan proses pembelajaran lebih akan menjadi semakin mudah.

Sejauh ini diketahui bahwa pengajaran yang dilakukan guru kebanyakan menggunakan metode pengajaran konvensional, yaitu pembelajaran berbasis kelas dengan menggunakan metode ceramah secara *face to face*. Dalam pembelajaran klasikal, peserta didik terikat oleh dimensi ruang dan waktu, artinya peserta didik harus berada dalam ruang dan waktu yang sama dengan teman sekelas dan pendidiknya untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang demikian akan mematikan kreativitas peserta didik karena hanya aktif mendengarkan paparan dari pendidik yang akhirnya akan berpengaruh pada hasil belajar.

Proses pembelajaran yang berhasil adalah yang dapat menimbulkan daya kretaitas yang tinggi. Menurut Munandar, U (1997), peserta didik dikatakan kreatif apabila memenuhi kriteria;

1. terbuka terhadap pengalaman baru.
2. kelenturan dalam sikap
3. kebebasan dalam ungkapan diri
4. menghargai fantasi
5. minat dalam kegiatan kreatif.
6. memiliki tingkat kepercayaan diri terhadap gagasan sendiri.
7. mandiri dan menunjukkan inisiatif.
8. kemandirian dalam memberi pertimbangan.

Ali dan Ansori (2004:15) mengatakan bahwa yang termasuk dalam aspek-aspek pokok individu kreatif, antara lain.

1. Kelincahan berpikir dari segala arah, yaitu kemampuan untuk melihat masalah dari segala arah, sudut pandang, dan megumpulkan berbagai fakta yang penting untuk mengarahkan fakta itu pada masalah yang dihadapi.
2. Kelincahan mental berpikir ke segala arah, yaitu kemampuan untuk berpikir dari satu ide/gagasan menyebar ke segala arah yang memungkinkan mencari berbagai jawaban yang berbeda.
3. Fleksibilitas konseptual adalah kemampuan untuk secara spontan mengganti cara pandang dan pendekatan kerja yang tidak sejalan.
4. Originalitas adalah kemampuan untuk menuangkan ide, gagasan, pemecahan, cara kerja yang tidak biasa dan jarang bahkan mengejutkan.
5. Lebih menyukai kompleksitas daripada simplisitas, individu kreatif lebih menyukai kerumitan daripada kemudahan memiliki tantangan dari keamanan, kecenderungan pada banyak tali temalnya.
6. Latar belakang yang merangsang, lingkungan yang merangsang dan suasana yang mendukung mendorong timbulnya kreativitas individu.
7. Kecakapan dalam banyak hal, para individu kreatif pada umumnya mempunyai minat serta kecakapan dalam berbagai bidang dan dapat menikmati kehidupan dari berbagai sudut pandang.

Biasanya peserta didik yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, mempunyai kegemaran dan menyukai aktivitas yang kreatif. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) daripada peserta didik pada umumnya, artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik dan ejekan orang lain.

Fakta di lapangan yang peneliti jumpai, proses pembelajaran secara konvensional masih terjadi di SMA Negeri 5 Jember. Dari hasil wawancara dengan pendidik bidang ekonomi kelas XI di sekolah tersebut pada tanggal 20 dan 21 Agustus 2015 siswa kelas XI IPS-2 belum menunjukkan kreativitas yang sesuai standar. Hal ini ditunjukkan dengan peserta didik tidak bisa menemukan sendiri pengetahuan sehingga tidak bertahan lama dalam ingatannya, yang berakibat kurangnya kemandirian dan keingintahuan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, sebagian besar peserta didik lebih bersifat pasif, merasa malu atau takut untuk mengungkapkan pendapat, ide dan gagasannya langsung apabila mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

Selain kreativitas yang masih rendah, hasil belajar peserta didik kelas XI IPS-2 pada mata pelajaran ekonomi juga masih rendah. Dari dokumen yang ada diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMA Negeri 5 Jember adalah 75. Hasil belajar yang diperoleh dari ulangan harian menunjukkan bahwa peserta didik yang mampu mencapai KKM dalam mata pelajaran ekonomi sebesar 56,22% dengan nilai rata-rata 69,42, sedangkan proses belajar mengajar dikatakan berhasil jika 75% siswa di kelas mencapai KKM yang ditetapkan di sekolah.

Kreativitas dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi perlu ditingkatkan untuk mencapai standard dan KKM yang telah ditetapkan sekolah. Inovasi dalam pembelajaran perlu dilakukan dengan memanfaatkan berbagai macam sumber daya yang ada. Salah satu sumber daya yang dapat digunakan untuk menciptakan strategi pembelajaran yang inovatif adalah dengan memanfaatkan TIK, khususnya teknologi internet. Teknologi internet merupakan teknologi yang sedang mengalami perkembangan sangat pesat, sehingga sangat strategis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Strategi pembelajaran khusus diperlukan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami mata pelajaran ekonomi pada kompetensi dasar Permintaan dan Penawaran, sehingga dapat meningkatkan kreativitas hasil belajar peserta didik. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dan mempermudah proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi adalah *Blended Learning*.

Blended Learning merupakan salah satu inovasi pembelajaran *e-learning* untuk memperoleh pembelajaran output yang lebih baik. *Blended Learning* merupakan jenis pembelajaran yang menggabungkan pengajaran klasikal (*face to face*) dengan pengajaran *online*. *Blended learning* menggabungkan aspek pembelajaran berbasis web/ internet, *streaming video*, komunikasi audio *synchronous* dan *asynchronous* dengan pembelajaran tradisional “tatap muka” (Sjukur, 2012:4). Thorne (2003: 16) menjelaskan bahwa *Blended Learning* merupakan evolusi yang logis dalam proses pembelajaran.

Blended learning memberikan solusi untuk tantangan menyesuaikan pembelajaran dan pengembangan untuk kebutuhan individu. *Blended learning* merupakan kesempatan untuk mengintegrasikan kemajuan inovatif dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran *online* dengan interaksi dan partisipasi yang terbaik dari pembelajaran tradisional.. *Blended learning* menawarkan fleksibilitas dalam hal waktu, tempat, dan variasi metode pembelajaran yang lebih banyak dibandingkan metode online maupun *face to face*. Jadi *Blended learning* adalah campuran dari teknologi multimedia, CD ROM *video streaming*, kelas virtual, *email*, animasi teks online yang dikombinasikan dengan bentuk-bentuk tradisional pelatihan di kelas.

Penerapan *Blended Learning* mendorong peserta didik cepat memahami materi dengan lebih baik dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa Pembelajaran ini juga menekankan peserta didik untuk belajar mandiri dengan memanfaatkan berbagai sumber guna untuk menambah wawasannya. Peserta didik dapat membangun pengetahuan dalam diri mereka secara alami kemudian dapat menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Kelemahan dari *Blended Learning* adalah membutuhkan media yang sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung. Selain itu kondisi yang ada menunjukkan tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik, seperti komputer dan akses internet. Meskipun *Blended Learning* memiliki kelemahan namun beberapa kelebihan dari *Blended Learning* yaitu: (a) Pembelajaran terjadi secara mandiri dan konvensional, yang keduanya memiliki kelebihan yang dapat saling melengkapi, (b) Pembelajaran lebih efektif dan efisien, (c) Meningkatkan aksesibilitas. Dengan adanya *Blended Learning* maka peserta didik menjadi semakin mudah dalam mengakses materi pembelajaran.

Penelitian sejenis yang dilakukan oleh Apriliya Rizkiyah (2015) berjudul: Penerapan *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan di Kelas X TGB SMK Negeri 7 Surabaya membuktikan bahwa setelah penerapan *Blended Learning* mengalami peningkatan, ketuntasan belajar pada siklus 1 adalah 72,73%, dan pada siklus 2 adalah 87,88%.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Novi Listyowati Luntungan, dkk (2013) berjudul: Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Implementasi *Blended Learning* Pada Pembelajaran Fisika Kelas VIII A SMP Negeri 1 Mantingan Tahun 2012/2013 membuktikan adanya rata-rata hasil presentasi tiap-tiap siswa mencapai nilai 70 sesuai dengan batas Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan di SMP Negeri 1 Mantingan. Rata-rata hasil tes kreativitas siswa mencapai nilai 61 sesuai dengan batas yang telah disepakati antara guru mata pelajaran dengan peneliti yang diterapkan di SMP Negeri 1 Mantingan. Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka penelitian ini mengambil judul “Implementasi *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS-2 SMA Negeri 5 Jember Pada Mata Pelajaran Ekonomi”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik. dimana model penelitian diadopsi dari model Kemmis dan McTaggart. Penelitian ini terdiri dari

2 siklus, dimana tiap siklus terdiri dari empat kegiatan, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Kegiatan pembelajaran dengan strategi pembelajaran *Blended Learning* ini akan berlanjut ke siklus berikutnya apabila indikator keberhasilan belum tercapai.

Lokasi penelitian ini adalah SMA Negeri 5 Jember. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester gasal tahun ajaran 2015/2016. Subyek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS-2. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, metode tes, dan metode wawancara. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu dengan cara menganalisis data dengan statistik deskriptif kemudian disajikan dalam bentuk table, grafik dan diagram.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian siklus I dimulai pada tanggal 26 September 2015, dan siklus II pada tanggal 24 Oktober 2015. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Model *Blended Learning* mendorong siswa untuk kreatif dan selalu merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada akhir Siklus I, kreativitas peserta didik kelas XI IPS -2 SMA Negeri 5 Jember pada mata pelajaran ekonomi khususnya pada KD permintaan dan penawaran sudah mulai nampak. Hal tersebut terus dikondisikan dengan memberikan beberapa arahan agar peserta didik merasa rileks dan tenang dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan komputer dan internet sebagai pengantar materi yang mereka terima dan pemberian tugas-tugas. Hasil penelitian pada siklus I, skor rerata untuk lembar observasi kreativitas belajar peserta didik dengan persentase 47,5% (kategori tinggi). Sampai dengan akhir Siklus II, penggunaan komputer dan internet ini masih tetap dilaksanakan dan pada siklus II, kreativitas belajar peserta didik dengan persentase 58,19% (kategori sangat tinggi). Hal ini menunjukkan bahwa Model *Blended Learning* memberikan pengaruh positif pada kreativitas peserta didik.

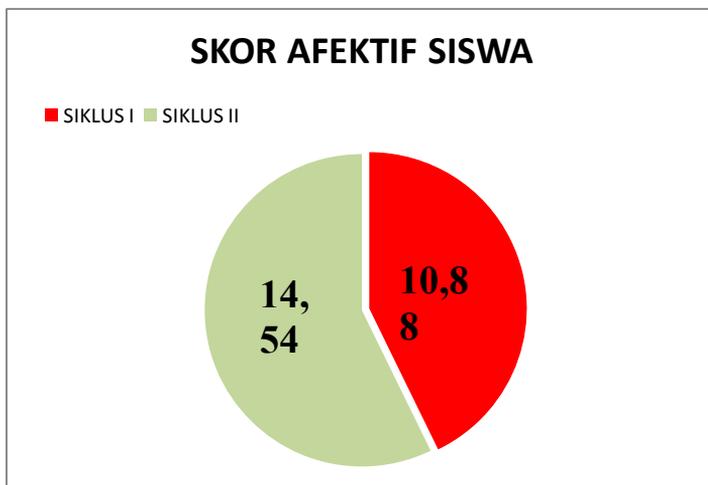
Hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Nilai rata-rata dari ulangan harian menunjukkan 68,73 pada siklus I dan 75,04 pada siklus II. Peningkatan rata-rata nilai ulangan harian dan

pencapaian KKM pada mata pelajaran ekonomi, khususnya pada KD permintaan dan penawaran nampak pada diagram di bawah ini:



Diagram 1: Nilai Rata Ulangan Harian dan KKM pada KD Permintaan dan Penawaran

Secara klasikal, ketuntasan peserta didik juga mengalami peningkatan dari 73% pada siklus I naik menjadi 80% pada siklus II. Hasil belajar peserta didik khususnya pada ranah afektif setelah diimplementasikan *Blended Learning* pada mata pelajaran ekonomi, khususnya pada kompetensi dasar permintaan dan penawaran juga mengalami peningkatan dari 10,88 (tinggi) pada siklus 1 meningkat menjadi 14,54 (sangat tinggi) pada siklus II, seperti nampak pada diagram di bawah ini.



Untuk lebih mengkondisikan siswa saat pelaksanaan pembelajaran peserta didik diajak untuk terbiasa berdiskusi dengan rekan mereka. Mereka diarahkan untuk mampu mengembangkan pengetahuan mereka tentang materi yang telah dipelajari. Kegiatan diskusi dan tanya jawab menjadi salah satu kegiatan yang mampu untuk meningkatkan kreativitas belajarnya. Dari tugas secara outline dan presentasi, penerapan Model *Blended Learning* mampu meningkatkan kreativitas peserta didik XI IPS -2 SMA Negeri 5 Jember. Selain itu, hasil belajar peserta didik juga akan meningkat karena peserta didik paham dengan materi yang diberikan pendidik dengan penyampaian yang menarik baik secara tutorial maupun secara *on line*.

Variasi dalam penyampaian akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas ini dapat disimpulkan berhasil karena masing-masing indikator kreativitas peserta didik telah mencapai target yang ditetapkan. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan Model *Blended Learning* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas XI IPS -2 SMA Negeri 5 Jember pada mata pelajaran ekonomi tahun pelajaran 2015/2016.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) kreativitas belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan menggunakan model *Blended Learning* pada mata pelajaran ekonomi yang dilaksanakan oleh peneliti terlihat dari pengukuran (a) hasil observasi kreativitas belajar siswa diperoleh persentase 47,5% (kategori tinggi) pada siklus I, dan 58,19% (kategori sangat tinggi) pada akhir siklus II, (b) rerata dan persentase ketuntasan prestasi belajar siswa mengalami peningkatan, yaitu 68,73 pada siklus I dan 75,04 pada siklus II, jumlah peserta didik yang mencapai KKM pada siklus I sebesar 73% naik menjadi 80% pada siklus II. (c) dari ranah afektif, peserta didik juga menunjukkan adanya peningkatan, menjadi semakin tekun, rajin, dan disiplin.

Saran

Saran yang bisa penulis berikan adalah (1) pendidik, tidak hanya pada mata pelajaran ekonomi, agar metode belajar ini dapat menjadi metode alternatif yang digunakan di SMA Negeri 5 Jember dan dapat dilaksanakan secara bergantian dengan model pembelajaran yang lain; (2) Kepada peneliti lain dapat melakukan penelitian lebih lanjut menggunakan model *Blended Learning* dengan mencakup aspek selain kreativitas dan mengaplikasikannya pada materi pembelajaran yang berbeda atau pada mata pelajaran selain ekonomi

DAFTAR PUSTAKA

- Ali dan Ansori . 2004. *Kreativitas, Kebudayaan dan Pengembangan Iptek*. Bandung: Depdikbud – PT. Alfabeta
- Apriliya Rizkiyah, 2015, Penerapan *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan di Kelas X TGB SMK Negeri 7 Surabaya, *Skripsi*, Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan Vol 1 Nomer 1/JKPTB/15 (2015) : 40 – 49

- Mekhlaifi, A.A. 2004. *The internet and EFL Teaching: The Reaction of UAE secondary School English Language Teacher*. Journal of language and learning vol.2. p 88 – 113
- Munandar, U, 2002. *Kreativitas dan Keberbakatan*, PT Gramedia Utama, Jakarta.
- Novi Listyowati Luntungan, dkk, 2013, Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Implementasi *Blended Learning* Pada Pembelajaran Fisika Kelas VIII A SMP Negeri 1 Mantingan Tahun 2012/2013, *Skripsi*, Jurnal Pendidikan Fisika (2013) Vol.1 No.1 Hal 64
- Rochiati. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Press.
- Rosenberg, M.J. 2001. *E-Learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. McGraw-Hill Professional
- Sjukur. S. B. 2012. Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. *Skripsi*. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 2, Nomor 3, November 2012 Hal. 368-378
- Thorne, K. 2003. *Blended learning : How to integrate online and traditional learning*. London: Kogan Page Publishers.