

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
BERBANTUAN WEBQUEST DALAM UPAYA MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR EKONOMI KELAS XI IPS
SMA NEGERI 6 SURAKARTA**

Ambar Widya Lestari*
Trisno Martono
Bandi
Program Pasca Sarjana Kependidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

Email: Ambarwl_anis@yahoo.co.id

ABSTRACT

The aim of the research is to produce learning model problem based learning using the webquest in validity and affectivity to be implemented in SMA Negeri 6 Surakarta in effort to increase the result study in economic subject for the students.

The research was used Research and Development Approach (R&D). The procedure of the research was applied referring to design and development research according to Borg and Gall that contained 6 steps of the development such as: (1) research and information collecting, (2) planning, (3) develop preliminary form of product, (4) preliminary field testing, (5) main product revision, (6) main field testing. The internal validation of learning model problem based learning using the webquest was involved the experts of learning, the experts of learning media, the experts of material and practitioner such as the economic teacher in this school. Though, the external validation was done by tryout learning model problem based learning using the webquest that involved the students of XI IPS class. The subject of this research was the all of eleven grade social sciences SMAN 6 in academic year of 2014/2015 the total of the students was 80. In this reserarch, the sample technique was taken by saturated sampling technique that was the technique to decide samples whether all member of population became the samples. The analysis technique data was used descriptive analysis and statistic inferential analysis.

The result of the research showed that: 1. The learning model problem based learning using the webquest was stated valid based on the validity test by the experts, 2. The learning model problem based learning based using the webquest was proved effective to be implemented in learning activity so that it could be to increase the economic study for students.

Keyword: learning model, problem based learning, webquest, the result study of the students

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Salah satu permasalahan pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan, khususnya pendidikan dasar dan menengah. Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, misalnya pengembangan

kurikulum nasional dan lokal, peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan, pengadaan buku dan alat pelajaran, pengadaan dan perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, dan peningkatan mutu manajemen sekolah. Namun demikian, berbagai indikator mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang berarti. Dibandingkan

dengan negara-negara Asia Tenggara (anggota ASEAN), mutu pendidikan Indonesia masih tergolong rendah (Masril. 2014). Pelatihan – pelatihan pun telah sering dilakukan untuk meningkatkan kompetensi mengajar guru yaitu pelatihan mengenai model-model pembelajaran yang inovatif. Namun pada kenyataannya tidak banyak guru yang menerapkan model pembelajaran tersebut pada saat proses belajar mengajar. Mereka cenderung masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, jadi pada kegiatan pembelajaran guru yang lebih aktif dengan metode ceramahnya sedangkan peserta didik menjadi lebih pasif. Fungsi bidang studi ekonomi di Sekolah Menengah yaitu mengembangkan kemampuan peserta didik untuk melakukan kegiatan ekonomi, dengan cara mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa yang ada di masyarakat, serta memahami konsep dan teori serta berlatih memecahkan berbagai masalah ekonomi yang terjadi di masyarakat. Informasi yang dikumpulkan dari web. SMA Negeri 6 Surakarta adalah termasuk salah satu sekolah menengah atas yang ada di kota Surakarta yang mengimplementasikan kurikulum 2013. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang disarankan pada kurikulum 2013. Berdasarkan hasil observasi bahwa di sekolah tersebut sudah tersedia fasilitas jaringan internet yang dapat diakses oleh guru maupun peserta didik namun belum dimanfaatkan secara optimal untuk kegiatan pembelajaran di kelas XI IPS matapelajaran ekonomi, dan di setiap kelas di sekolah tersebut sudah tersedia fasilitas LCD. Hasil wawancara dengan peserta didik kelas XI IPS bahwa media belajar yang digunakan pada saat pembelajaran di kelas XI IPS berupa lembar kerja siswa dan *slide power point*. Media belajar tersebut belum mampu menambah kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah serta kurang mampu memberdayakan peserta didik untuk berfikir secara kritis dan kreatif. Dan berdasarkan observasi

Berdasarkan penjelasan tersebut, model pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran ekonomi tersebut adalah model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). Dewasa ini perkembangan teknologi pun semakin meningkat dan bermanfaat di segala bidang seperti media internet yang semakin mempermudah siapapun memperoleh informasi secara mandiri. Bagi dunia pendidikan, dengan adanya perkembangan teknologi itu sangat berguna seperti untuk mendukung kegiatan proses belajar mengajar. Keadaan seperti ini menuntut seorang pendidik untuk menguasai teknologi sehingga menjadi lebih kreatif lagi dalam penciptaan metode pengajar yang lebih baik. Teknologi internet pun dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, salah satunya yaitu *webquest*. Melalui *webquest* peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam mengenai masalah melalui pemerolehan dan proses

bahwa hasil ujian tengah semester ganjil matapelajaran ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 6 Surakarta tahun pelajaran 2014/2015 bahwa peserta didik yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu ≥ 75 berjumlah 25 dengan persentase 31,25 % dan peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM yaitu \leq berjumlah 55 dengan persentase 68,75 % dari keseluruhan jumlah peserta didik yaitu 80. Masih banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM tersebut mencirikan bahwa proses pembelajaran di kelas belum optimal.

. Model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran ekonomi di tingkat SMA. Tentunya model pembelajaran ini dapat berjalan jika di sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang seperti fasilitas jaringan internet yang mampu di akses oleh guru maupun siswa, serta tersedianya LCD di setiap kelas. Dan yang paling penting adalah guru sudah mampu menguasai teknologi

komputer. Proses pembelajaran haruslah efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maka diperlukan pengembangan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran ekonomi. Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah bentuk pengembangan prototype model *problem based learning* menjadi model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* yang

3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian mengacu pada latar belakang dan rumusan masalah penelitian. Adapun tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk:

1. Mengembangkan model pembelajaran *problem based learning* menjadi model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* yang

model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik dan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penggunaan teknologi.

- b. Bagaimanakah efektivitas model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* dalam upaya meningkatkan hasil belajar ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 6 Surakarta?

- valid dalam upaya meningkatkan hasil belajar ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 6 Surakarta.
2. Mengetahui efektivitas model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* dalam upaya meningkatkan hasil belajar ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 6 Surakarta.

KAJIAN LITERATUR

1. Sistem Pendidikan Nasional

Sistem pendidikan nasional diselenggarakan oleh pemerintah dan swasta di bawah tanggung jawab Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dan menteri lainnya, seperti pendidikan agama oleh menteri agama, Akabri oleh menteri pertahanan dan keamanan. Juga departemen lainnya menyelenggarakan pendidikan yang disebut diklat.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Adapun fungsi dan tujuan pendidikan nasional Republik Indonesia menurut Faturrahman, Ahmadi, Amri, dan Setyo (2012: 116) secara definitif, fungsi dan tujuan pendidikan nasional Republik Indonesia adalah untuk mengembangkan

kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermaertabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

2. Strategi Pembelajaran

Menurut Gulo (2008: 2) istilah strategi yang diterapkan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam kegiatan belajar-mengajar adalah suatu seni dan ilmu untuk membawakan pengajaran di kelas sedemikian rupa sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat ditetapkan secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan secara efektif dan efisien. Sejalan dengan pendapat di atas Jihad dan Haris (2012: 24) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan pendekatan dalam mengelola kegiatan, dengan mengintegrasikan urutan kegiatan, cara mengorganisasikan materi pelajaran dan pebelajar,

peralatan dan bahan serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang telah ditentukan, secara efektif dan efisien. Melalui adanya sebuah strategi pembelajaran yang telah direncanakan terlebih dulu oleh guru diharapkan mampu menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan semua tujuan pembelajaran dapat

3. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk guru di kelas (Suprijono, 2012: 45).

Model-model pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya) dan sifat lingkungan belajarnya. Sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan urutan alur tahap-tahap keseluruhan yang pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran. Sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran tertentu menunjukkan dengan jelas kegiatan-kegiatan apa yang harus dilakukan guru atau siswa (Ahmadi dan Amir, 2012: 9). Berikut ini adalah beberapa model pembelajaran:

a. Model pembelajaran langsung

Model pembelajaran langsung dimana guru terlibat aktif dalam mengungkap isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya langsung kepada seluruh kelas. Menurut Suprijono (2012: 47) Teori pendukung pembelajaran langsung adalah teori behaviorisme dan teori belajar sosial. Berdasarkan kedua teori tersebut, pembelajaran langsung menekankan belajar sebagai proses stimulus-respons bersifat mekanis, maka teori belajar sosial beraksentuasi pada perubahan

tercapai. Majid (2013: 8) menjelaskan strategi di susun untuk mencapai tujuan tertentu, artinya arah dari semua keputusan penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar, semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan.

perilaku bersifat organis melalui peniruan.

b. Model pembelajaran kooperatif

Menurut Slavin (2009:4) model pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

c. Model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*)

Menurut Suprijono (2012: 68) model pembelajaran berbasis masalah dikembangkan berdasarkan konsep-konsep yang dicetuskan oleh Jerome Bruner. Konsep tersebut adalah belajar penemuan atau *discovery learning*. Proses belajar penemuan meliputi proses informasi, transformasi, dan evaluasi. Sedangkan menurut Sudarman (2007) *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi kuliah atau materi pelajaran.

4. Webquest

Sujatna (2012) menjelaskan webquest adalah suatu kegiatan yang berdasarkan permintaan yang berorientasi yang mana beberapa atau semua informasi yang berinteraksi dengan peserta didik berasal dari sumber di internet, dilengkapi dengan videoconference. Sedangkan menurut Rachmawati dan Madya (2014) Internet memiliki beragam sumber bacaan bagi siswa sehingga siswa dapat menemukan bacaan-bacaan yang menarik, lengkap, dan otentik secara mudah dan menyenangkan. Salah satu media dalam internet adalah webquests.

5. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi berkaitan dengan penilaian maupun pengukuran yakni sampai sejauh mana keberhasilan dari sebuah kegiatan atau program. Menurut Widoyoko (2010: 10) evaluasi program pembelajaran adalah proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk mengumpulkan, mendeskripsikan, menginterpretasikan dan menyajikan informasi tentang implementasi rancangan program pembelajaran yang telah disusun oleh guru untuk dapat digunakan sebagai dasar membuat keputusan, menyusun kebijakan maupun menyusun program pembelajaran selanjutnya.

METODE PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian merupakan suatu sumber untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan mengenai masalah yang akan diteliti. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 6 Surakarta yang beralamat di Jalan. Mr. Sartono No. 30 Surakarta Kode Pos 57135 Telp./Fax. 0271-853209. Waktu penelitian dimulai bulan Januari 2014 sampai Februari 2015.

2. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan adalah "penelitian pengembangan" (Research and Development). Pengertian penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2011: 407) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan

produk tertentu, dan .menguji keefektifan produk tersebut.

3. Sasaran Penelitian

Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS di SMA N 6 Surakarta. Sasaran Ujicoba produk dilakukan pada peserta didik kelas XI IPS, pada ujicoba produk digunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat efektivitas pengembangan model pembelajaran.

4. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan Borg dan Gall (1983), namun tidak semua langkah dilakukan dalam penelitian ini karena disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan dalam penelitian ini, berikut delapan tahapan dalam penelitian ini: (1) *Research and Information Collection*, (2) *Planing*, (3) *Develop preliminary form of product*, (4) *Preliminary field testing*, (5) *Main Product Revision*, (6) *Main field testing*.

5. Populasi, Sampel dan Data

Populasi adalah merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian. (Riduwan, 2014: 6). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 6 Surakarta tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 80 peserta didik yang terdiri dari tiga kelas. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik sampling jenuh yang merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi di gunakan sebagai sampel. Berdasarkan penggunaan sampling jenuh, 26 peserta didik (XI IPS 3) digunakan pada tahap *Preliminary Field Testing* atau uji coba terbatas dan kemudian 54 peserta didik di gunakan pada tahap *Main Field Testing* (uji efektivitas model *problem based learning* berbantuan *webquest*) kemudian diperoleh 27 peserta didik dari kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *problem based*

learning berbantuan *webquest* dan 27 peserta didik dari kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *problem based learning*.

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi untuk mengetahui analisis kebutuhan dan kondisi di SMA Negeri 6 Surakarta, metode wawancara digunakan pada saat awal untuk mengetahui permasalahan dan kendala dalam proses pelaksanaan pembelajaran ekonomi, metode kuesioner untuk mengetahui tanggapan peserta didik mengenai *webquest*, dan metode tes untuk mengukur hasil belajar. Instrumen penelitian data dalam penelitian ini terdiri dari lembar validasi ahli, angket, tes unjuk kerja, dan lembar observasi.

7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari: 1) analisis statistik deskriptif; 2) analisis statistik inferensial. Analisis data deskriptif memaparkan hasil penelitian berdasarkan data yang telah diperoleh untuk mengetahui kevalidan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* yang telah dikembangkan. Penentuan kriteria penilaian terhadap model yang dikembangkan dilakukan berdasarkan skala *likert*.

Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* dalam upaya meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik dengan menggunakan uji T-test.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* adalah model yang dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan Borg and Gall dalam (1983) yang di modifikasi menjadi enam tahapan. Model yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berfikir kritis dan aktif dalam memecahkan masalah

sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* yang dikembangkan terdiri tujuh fase dalam sintak atau langkah-langkah pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Memberikan orientasi tentang permasalahan.
- b. Menyajikan kejadian atau fenomena melalui *webquest* untuk mempermudah munculnya masalah.
- c. Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti melalui *webquest*.
- d. Membantu investigasi mandiri dan kelompok melalui *webquest*.
- e. Membimbing peserta didik untuk melakukan pengamatan dan pengumpulan data melalui *webquest*.
- f. Mengembangkan dan mempresentasikan hasil.
- g. Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah.

Webquest didesain dengan sedemikian rupa sehingga memiliki tampilan yang menarik dan terdiri dari beberapa komponen seperti:

- a. Welcome
Bagian ini berisi mengenai topik atau materi yang akan dipelajari.
- b. Pengantar
Pada bagian ini berisi hal yang menarik tentang latar belakang dan penjabaran tentang suatu masalah autentik.
- c. Tugas
Pada bagian ini berisi tugas yang akan diberikan kepada peserta didik.
- d. Proses
Berisi penjelasan mengenai langkah-langkah yang perlu diikuti oleh peserta didik untuk melengkapi tugas mereka.
- e. Sumber
Bagian ini berisi daftar sumber yang dapat digunakan peserta didik untuk mencari informasi yang dibutuhkan.
- f. Evaluasi
Bagian ini menjelaskan kriteria penilaian yang digunakan untuk menilai tugas peserta didik.
- g. Kesimpulan
Berisi kesimpulan tentang apa yang telah peserta didik dapatkan selama pembelajaran.

Produk model pembelajaran *problem based learning* berbantuan

webquest dikembangkan pada materi kelas XI IPS. Model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* dapat digunakan apabila sekolah memenuhi karakteristik sebagai berikut:

- 1) Sudah tersedia jaringan internet di sekolah yang dapat diakses oleh guru maupun peserta didik.
- 2) Di setiap kelas telah tersedia peralatan seperti LCD.
- 3) Di sekolah sudah mengimplementasikan kurikulum 2013.
- 4) Guru sudah bisa dan mampu mengoperasikan teknologi komputer.

1. Kevalidan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Webquest

Hasil yang diperoleh dari validasi ahli pembelajaran terhadap model pembelajaran yang dikembangkan yaitu model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* menunjukkan bahwa untuk aspek yang berdasarkan standar proses mendapatkan hasil 93,3 % dengan kriteria sangat baik, hasil penilaian tersebut menggambarkan bahwa sintak atau langkah-langkah dalam model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* sudah sesuai dengan standar proses pendidikan dasar dan menengah yang mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi. Aspek sistem sosial mendapatkan hasil 80 % dengan kriteria baik, hasil penilaian tersebut menggambarkan bahwa model pembelajaran aspek sistem sosial nya sudah baik yaitu mampu menciptakan interaksi pada peserta didik. Sedangkan prinsip reaksi dan sistem pendukung pun mendapatkan hasil yang sama yaitu 80% dengan kriteria baik dan hal tersebut menggambarkan bahwa model pembelajaran dikatakan baik karena dapat memelihara semangat intelektualitas peserta didik serta penggunaan media belajar lain yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran

problem based learning berbantuan *webquest* valid dan dapat digunakan.

Hasil yang diperoleh dari validasi ahli media pembelajaran bahwa hasil penilaian media *webquest* oleh ahli media pembelajaran yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dengan persentase 90 % kriteria sangat baik, hal tersebut menggambarkan bahwa *webquest* itu efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran serta mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya. Untuk aspek komunikasi visual dengan persentase 85 % kriteria sangat baik bahwa *webquest* itu komunikatif, kreatif, sederhana serta memikat dan tampilan *layout design*, *typhografy*, warna sudah baik. Berdasarkan validasi ahli media pembelajaran tersebut bahwa *webquest* media pembelajaran yang valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi bahwa hasil penilaian materi dalam media *webquest* oleh ahli media pembelajaran yaitu aspek desain pembelajaran dengan persentase 88,3 % kriteria sangat baik, hal tersebut menggambarkan bahwa materi dalam *webquest* itu sudah jelas tujuan pembelajarannya dan relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum dikatakan baik serta sudah cukup baik memberi motivasi belajar.

Hasil yang diperoleh dari validasi praktisi hasil penilaian model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* oleh praktisi yaitu guru mata pelajaran ekonomi di sekolah tersebut dengan persentase 82,2 % kriteria sangat baik dari total skor perolehan yaitu 73. Dengan begitu praktisi memberikan kesimpulan bahwa pengembangan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* ini valid dan dapat digunakan. Hasil yang diperoleh dari uji coba terbatas mengenai model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* pada peserta didik kelas XI IPS melalui lembar pengamatan yang dilakukan oleh guru bidang studi bahwa model tersebut dapat berjalan dengan baik sesuai dengan langkah-langkah

pembelajaran yang sudah ditentukan dan berdasarkan hasil penilaian angket mengenai media pembelajaran *webquest* yang dibagikan pada saat tahap uji coba model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* bahwa kelayakan aspek tampilan *webquest* memperoleh nilai 640, kelayakan aspek penyajian materi dalam *webquest* memperoleh nilai 520, dan kelayakan aspek manfaat *webquest* memperoleh nilai sebesar 985 sehingga persentasenya 84,11% dikategorikan "sangat baik". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa *webquest* yang digunakan dalam pengembangan model *problem based learning* dinyatakan "sangat layak".

2. Keefektifan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Webquest*

Setelah draft pengembangan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* melalui tahap validasi oleh para ahli yaitu ahli pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli materi dan juga praktisi kemudian melalui tahap uji coba terbatas.

Selanjutnya setelah tahap uji coba terbatas dilakukan beberapa revisi sebagai penyempurnaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* tersebut untuk digunakan pada tahap uji coba luas yaitu untuk menilai efektivitas model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest*.

Untuk menilai efektivitas model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* digunakan dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini kelas eksperimen dan kelas kontrol didapat kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen. Dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan sampai enam kali pertemuan. Data hasil belajar kognitif peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol meliputi nilai pretest, posttest dan nilai perubahan (*gain*). Data hasil belajar kognitif peserta didik disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Nilai Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Komponen	Pre test		Post test		Peningkatan	
	Kontrol	Eksperi men	Kontrol	Eksperi men	Kontrol	Eksperi men
	(K)	(E)	(K)	(E)	(K)	(E)
Rata-rata nilai	57,30	54,22	73,63	82,00	16,33	27,78

Sumber: Hasil pengolahan data tahun 2015.

Hasil *pre test* nilai hasil belajar ekonomi peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa hasil rata-rata *pre test* kelas kontrol adalah 57,30 sedangkan hasil *pre test* kelas eksperimen adalah 54,22. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil *pre test* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak ada perbedaan yang signifikan karena perbedaan sangat kecil yaitu sebesar 3,08. Dengan demikian antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat diartikan mempunyai tingkat kecerdasan yang sama dan seimbang sehingga dapat dilakukan *treatment* selanjutnya.

Kemudian dilakukan analisis dengan uji *t-test* dengan menggunakan *Software IBM SPSS 21* didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,126 dengan kategori tidak signifikan, karena $> \alpha$ (0,05). Hal ini menunjukkan bahwa antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada awalnya tidak memiliki perbedaan tingkat atau bisa dikatakan memiliki tingkat pemahaman yang sama. Hasil *pre test* nilai hasil belajar ekonomi siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen juga dianalisis dengan rumus uji *t-test*. Harga *t* hitung yang didapatkan dari *pre test* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 1,555,

dengan harga t tabel adalah 2,006. Dengan demikian t hitung $<$ t tabel dan H_0 diterima, berarti antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada awalnya tidak memiliki perbedaan tingkat atau bisa dikatakan memiliki tingkat pemahaman yang sama.

Hasil *post test* nilai hasil belajar ekonomi siswa menunjukkan bahwa kelas kontrol mendapatkan rata-rata 73,63, sedangkan kelas eksperimen mendapatkan rata-rata 82,00. Setelah dianalisis uji *t-test* dengan menggunakan *Software IBM SPSS 21* didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 dengan kategori signifikan, karena $< \alpha$ (0,05), yang menunjukkan bahwa hasil *post test* kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol dengan perbedaan yang signifikan.

Hasil *post test* nilai hasil belajar ekonomi peserta didik (aspek kognitif) kelas kontrol dan kelas eksperimen juga dianalisis dengan rumus uji *t-test*. Harga t hitung yang didapatkan dari *post test* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 5,548, dengan harga t tabel adalah 2,006. Dengan demikian t hitung $>$ t tabel, berarti peningkatan nilai hasil belajar ekonomi kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Hasil *post test* nilai hasil belajar ekonomi peserta didik (aspek afektif) kelas kontrol dan

PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a) Model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* merupakan model pembelajaran yang valid. Dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, apabila memenuhi karakteristik sebagai berikut:
 - 1) Sudah tersedia jaringan internet di sekolah yang dapat diakses oleh guru maupun peserta didik.
 - 2) Disetiap kelas telah tersedia peralatan seperti LCD.
 - 3) Di sekolah sudah mengimplementasikan kurikulum 2013.
 - 4) Guru sudah bisa dan mampu mengoperasikan teknologi komputer.

kelas eksperimen juga dianalisis dengan rumus uji *t-test*. Setelah dianalisis uji *t-test* dengan menggunakan *Software IBM SPSS 21* didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 dengan kategori signifikan, karena $< \alpha$ (0,05). Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 yang berarti bahwa H_1 tidak ditolak. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata nilai hasil belajar aspek afektif peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar aspek afektif kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Sedangkan nilai hasil belajar ekonomi peserta didik (aspek psikomotor) setelah dianalisis uji *t-test* menunjukkan bahwa Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 yang berarti bahwa H_1 tidak ditolak. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata nilai hasil belajar aspek psikomotor peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar aspek psikomotor kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* lebih meningkatkan nilai hasil belajar ekonomi peserta didik.

Melalui cara prosedur pengembangan dan proses validasi sebelumnya, yaitu validasi dari ahli pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran dan praktisi sehingga model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* menjadi model pembelajaran yang valid.

- b) Model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut diperkuat dengan hasil uji efektifitas model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih unggul secara signifikan daripada

kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

2. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka implikasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Bagi Guru
 - 1) Menambah pengetahuan guru mengenai model pembelajaran yang mampu menambah kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, serta meningkatkan keaktifan peserta didik.
 - 2) Meningkatkan kemampuan guru dalam penggunaan teknologi komputer dan teknologi berbasis internet.
- b) Bagi Peserta Didik
 - 1) Menjadikan pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* sebagai hal yang menyenangkan.
 - 2) Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui proses yang melibatkan peran aktif mereka dalam memahami kompetensi dasar yang telah ditentukan.
- c) Bagi Sekolah
 - 1) Meningkatkan mutu sekolah melalui peningkatan proses dan fasilitas pembelajaran berupa pengembangan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest*.
 - 2) Meningkatkan *outcome* sekolah berupa peningkatan keterampilan guru dan peserta didiknya.
- d) Bagi Peneliti
 - 1) Mengaplikasikan ilmu pengetahuan tentang ilmu pendidikan dan pembelajaran yang telah dipelajari di bangku kuliah.
 - 2) Menambah wawasan peneliti tentang model pembelajaran berbasis teknologi internet, hal tersebut sebagai salah satu bekal masa depan agar peneliti mampu menjadi pendidik yang profesional.

3. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

- a. Kepada Kepala Sekolah
 - 1) Menyediakan sarana dan prasarana yang memadai sehingga dapat meningkatkan kreatifitas guru dan siswa dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa.
 - 2) Mengadakan pelatihan mengenai penggunaan teknologi komputer atau teknologi berbasis internet di sekolah untuk guru atau tenaga pengajar agar memiliki kemampuan dalam penggunaan teknologi tersebut.
 - 3) Selalu merespon terhadap perkembangan teori mengenai model-model pembelajaran kooperatif dan menghimbau guru-guru untuk menerapkan model-model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa lebih aktif.
- b. Kepada Guru
 - 1) Dalam pembelajaran di kelas guru tidak lagi harus menjelaskan dan menerangkan dan memberitahukan segala sesuatu kepada siswa dan guru kurang memberikan kesempatan untuk melatih siswa dalam belajar menemukan jawabannya sendiri, namun dalam pembelajaran guru harus menggunakan strategi dan model-model pembelajaran yang menjadikan siswa lebih aktif.
 - 2) Guru harus lebih cermat dalam memilih model-model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan di ajarkan.
 - 3) Guru seharusnya terbuka dengan berbagai informasi dan mengikuti perkembangan teknologi seperti teknologi komputer, teknologi internet dan memanfaatkannya untuk proses pembelajaran di sekolah.
 - 4) Guru hendaknya lebih memperhatikan dalam penggunaan media belajar, sebaiknya sebelum mengajar di kelas guru mempersiapkan segala sesuatunya dengan baik. Penggunaan media belajar yang bervariasi dapat menjadikan siswa lebih bersemangat

dalam belajar di kelas serta mampu menjauhkan siswa dari rasa jenuh dan bosan.

c. Kepada Peserta Didik

- 1) Peserta didik harus mempelajari secara seksama *webquest* yang di dalamnya terdapat materi ekonomi kelas XI, baik secara mandiri maupun di bimbing guru.
- 2) Hendaknya peserta didik meminta penjelasan guru apabila belum paham tentang penggunaan *webquest*.

d. Kepada Peneliti Lain

- 1) Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian yang sejenis dengan mengembangkan model-model pembelajaran, dan penelitian ini juga dapat dikembangkan dengan menambah variabel bebas lain dengan model pembelajaran lain yang seimbang.
- 2) Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian yang sejenis dengan mengembangkan media pembelajaran *webquest* menjadi media pembelajaran yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Iif Khoiru dan Sofan Amri. 2012. *Model Pembelajaran Paikem Gembrot*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.

Anitah, Sri. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: FKIP UNS.

Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan (Metode dan Paradigma Baru)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: BumiAksara.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Borg, Walter R dan Gall, Meredith D. 1983. *Educational Research*. United States Of America: Von Hoffman Press, Inc.

Chen, Farn-Shing dan Hsiao, Yu-Wen. 2010. Using WebQuest as a creative teaching tool at a science and technology university in Taiwan. *World Transactions on Engineering and Technology Education*, vol. 8, no. 2, pp. 203-206.

Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Dwi, I.M., Arif, H., dan Sentot, K. 2013. Pengaruh Strategi Problem Based Learning Berbasis ICT Terhadap Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, ISSN: 1693-1246, pp. 8-17.

Faturrahman, Iif Khoiru Ahmadi, Sofan Amri dan Hendro Ari Setyono. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Giani, Umberto dan Martone, Pietro. 1998. Distance learning, problem based learning and dynamic knowledge networks. *International Journal of Medical Informatics* 50 (1998), pp. 273–278.

Gülbahar, Yasemin, Madran, R. Orcun., dan Kalelioglu, Filiz. 2010. Development and Evaluation of an Interactive WebQuest Environment: "Web Macerasi". *Educational Technology & Society*, 13 (3), pp. 139–150.

- Gulo, W. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Gunantara, Gd., Suarjana, Md., dan Riastini, Nanci Pt. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, vol. 2, no. 1, pp. 1-10.
- Hassanien, Ahmed. 2006. Using Webquest to Support Learning with Technology in Higher Education. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, vol. 5, no. 1. ISSN: 1473-8376, pp. 41-49.
- Harjanto. 2006. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Huda, Miftahul. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2012. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Karami, Mehdi. 2013. Integrating problem-based learning with ICT for developing trainee teachers' content knowledge and teaching skill. *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology (IJEDICT)* Vol. 9, Issue 1, pp. 36-49.
- Lara, Sonia dan Reparaz, Charo. 2005. effectiveness of cooperative learning fostered by working with webquest. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, N. 13, Vol 5 (3) ISSN: 1696-2095, pp: 731-756.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maskan, Mohammad., dan Fauzi, Ahmad. 2014. Pengembangan Model Pembelajaran *Entrepreneurship* Terpadu Dengan Aplikasi *Learning Management System (Lms)* Berbasis Internet/Intranet Di Politeknik Malang. *Jurnal JIBEKA* ,vol. 8, no. 1, pp. 30-36.
- Masril. 2012. Pengembangan Model Pembelajaran Fisika Sma Berbasis Graphic Organizers Melalui Belajar Kooperatif Tipe Stad. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 1(2012), ISSN: 2252-3014, pp. 1-7.
- McMay, Dani V, Kathleen Gradel, Christopher Scott. 2013. Using Problem Based Learning to Develop Class Projects in Upper Level Social Science Courses: A Case Study with Recommendations. vol.4, no.1, pp. 62-70 Published Online January 2013 in SciRes (<http://www.scirp.org/journal/ce>)
- Munandi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Nugroho, Atmoko. 2012. Pengembangan Model Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Web. *JURNAL TRANSFORMATIKA*, vol. 9, no. 2, pp. 72 – 78.
- Nordin, Norazah Mohd., dan Hong, Ngau Chai. 2009. Pembangunan dan Penilaian

- Bahan Pengajaran dan Pembelajaran Berasaskan Web – *Webquest* bagi Mata Pelajaran ICT (*Development and Evaluation of Webquest for Information and Communication Technology Subject*). *Jurnal Pendidikan Malaysia* 34(1): pp. 111 – 129.
- Putera, Ida Bgs Nym Semara. 2012. Implementasi Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Biologi Ditinjau Dari Intelligence Quotient (IQ). *Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, vol.2, no.2, pp.1-22.
- Rachmawati, Umi dan Madya, Suwarsih. 2014. Pengembangan *Webquest* Sebagai Media Instruksional Membaca Siswa Sma Negeri 1muntilan. *JURNAL KEPENDIDIKAN*, vol. 44, no. 1, pp. 83 – 91.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2014. *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Slavin, R.E. 2009. *Cooperative Learning Teori, Riset & Praktik*. Terjemahan Nurulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyanto. 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharta dan Luthan, Putri Lynna A. 2013. Application of Cooperative Problem-Based Learning Model to Develop Creativity and Foster Democracy, and Improve Student Learning Outcomes in Chemistry in High School. *Journal of Education and Practice*, vol.4, no.25, pp. 55-60.
- Sujatna, Meita L. 2012. *Webquest Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Ict*. *Procceding Seminar Nasional Bahasa*. Bandung: Fakultas Bahasa Universitas Widyatama.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Sukwiaty. 2009. *Ekonomi SMA untuk Kelas X*. Jakarta: Yudhistira.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryanti, Hera Heru Sri. 2012. Pengembangan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. *Program Studi BK Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNISRI*, vol. 24, no.1, pp. 30-39.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Strickland, J. 2005. Using webquests to teach content: Comparing instructional strategies. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 5(2), pp. 138-148.
- Wentland, Daniel. 2014. A Guide For Determining Which Teaching Methodology To Utilize In Economic Education. *International Journal Of Economic Education*. vol. 124. issue. 4, pp. 640-648.
- Widoyoko, Eko Putro. 2010. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijaya, Muksin. 2012. Pengembangan Model Pembelajaran e-Learning Berbasis Web dengan Prinsip e-Pedagogy dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Penabur*, vol.11, no.19, pp. 20-37.
- Yanti, Ni Wayan Widya. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn. *Fakultas Ilmu Sosial Universitas Ganesha Pendidikan Singaraja*. Pp. 1-12.