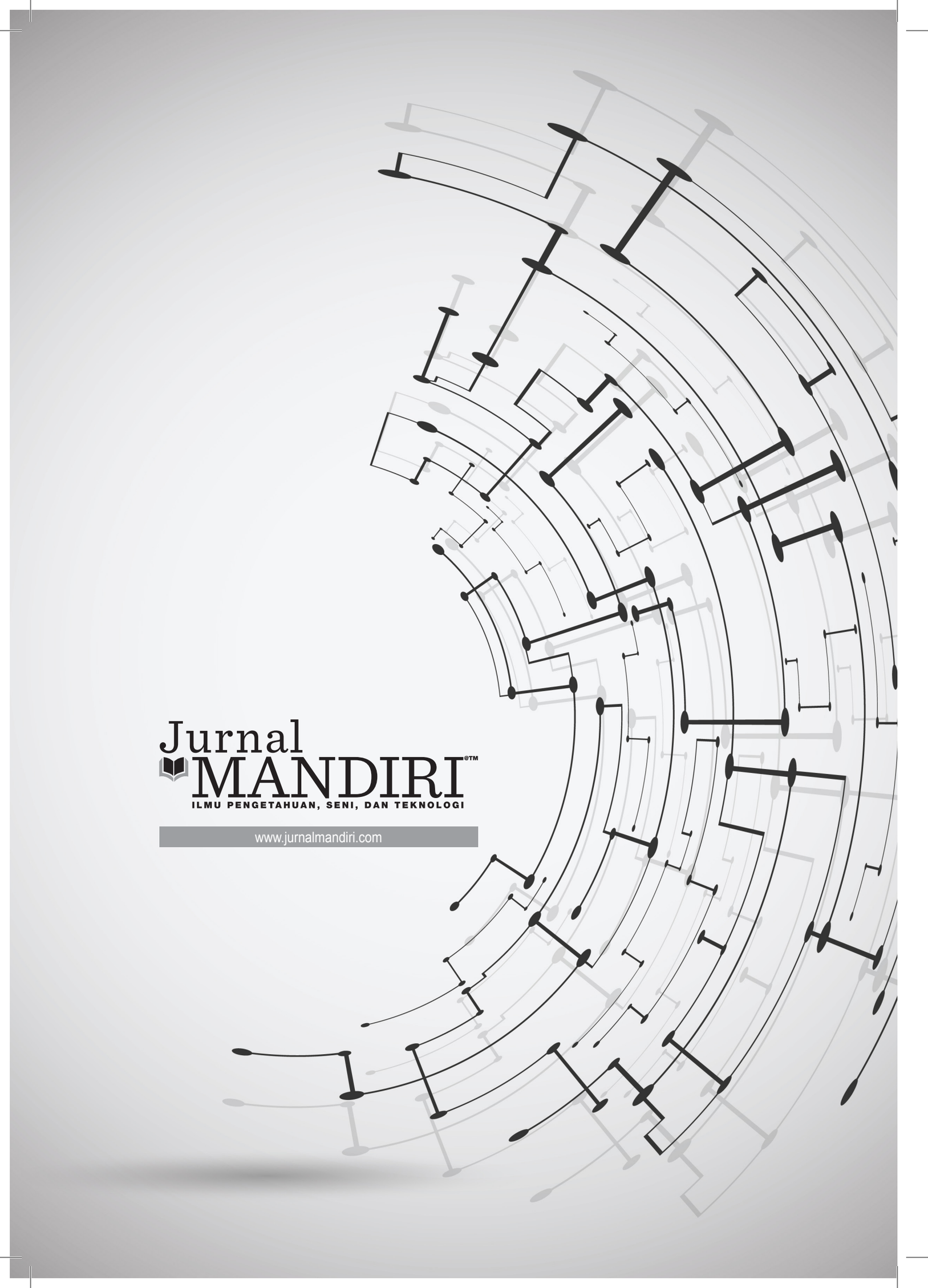


Jurnal MANDIRI

ILMU PENGETAHUAN, SENI, DAN TEKNOLOGI

www.jurnalmandiri.com

ISSN : 2580-3220, E-ISSN : 2580-4588
J. Mandiri., Vol. 2, No. 2, Desember 2018 (283 - 297)
©2018 Lembaga Kajian Demokrasi
dan Pemberdayaan Masyarakat (LKD-PM)

Jurnal MANDIRI
ILMU PENGETAHUAN, SENI, DAN TEKNOLOGI

EFEKTIVITAS MEDIA *WEBQUEST* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA SMA

Ambar Widya Lestari
Fakultas Ekonomi, Universitas Pamulang
ambarwl_anis@yahoo.co.id

Abstrak

Mengacu pada kurikulum 2013 yang diterapkan di setiap jenjang pendidikan saat ini, proses pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik sehingga hal tersebut menjadikan pembelajar yang aktif. Bukan hanya itu saat ini peserta didikpun dihadapi oleh tantangan kompetensi abad ke 21 yaitu pencapaian kompetensi berpikir tingkat tinggi (high order thingking skills) *serta baik guru maupun peserta didik harus melek informasi, melek media, dan melek TIK. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas media* webquest *untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa SMA. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan* Pretest-Posttest Control Group Design *untuk menguji keefektifan media pembelajaran webquest, dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi* pretest *untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya kedua kelompok di berikan treatment yang berbeda dan pada akhir* treatment *diberikan* posttest *untuk mengukur hasil belajar kedua kelompok tersebut. Media pembelajaran* webquest *merupakan media pembelajaran yang efektif untuk digunakan pada mata pelajaran ekonomi di tingkat Sekolah Menengah Atas. Hal tersebut diapat terlihat dari nilai signifikansi uji t adalah 0,000. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 yang berarti bahwa* H_1 *diterima serta nilai* t_{hitung} *adalah sebesar 5,548 > dari* t_{tabel} *yaitu sebesar 2,006. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar ekonomi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran* webquest*. Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan nilai hasil belajar ekonomi siswa kelompok eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.*

Kata Kunci : *Media Pembelajaran,* Webquest*, Hasil Belajar Siswa.*

PENDAHULUAN

1. Latar belakang masalah

Kemajuan dalam dunia pendidikan erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Dan sampai saat ini masih banyak hal yang harus diperbaiki dalam setiap aspek seperti dalam hal ketersediaan sarana dan prasarana disetiap jenjang pendidikan serta tenaga pengajar yang berkompeten. Sejalan dengan pendapat Masril (2014) bahwa 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/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.

Mengacu pada kurikulum 2013 yang diterapkan di setiap jenjang pendidikan saat ini, proses pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik sehingga hal tersebut menjadikan

pembelajar yang aktif. Bukan hanya itu saat ini peserta didikpun dihadapi oleh tantangan kompetensi abad ke 21 yaitu pencapaian kompetensi berpikir tingkat tinggi *(high order thingking skills)* serta baik guru maupun peserta didik harus melek informasi, melek media dan melek TIK (Kurikulum.kemendikbud.go.id)

Teknologi di era abad 21 saat ini sangat berkembang pesat mencakup disetiap lini kehidupan. Seperti halnya menurut Muhson (2010) kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia tentu di satu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuan secara efektif dan efesien.

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan hal yang sangat mendukung untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut. Menurut Ali (2010) dalam kenyataannnya retensi siswa atau daya tangkap siswa sangat dipengaruhi oleh model aktivitas belajar yang dilakukan guru. Siswa hanya dapat menyerap 5% bahan pembelajaran apabila aktivitas ceramah dilakukan oleh guru dalam membelajarkan siswa. Sedangkan apabila aktivitas belajar dilakukan dengan teman sebaya daya retensi siswa mencapai 90%.

SMA Negeri 6 Surakarta adalah termasuk salah satu sekolah menengah atas yang ada di kota Surakarta dan berikut ini adalah hasil ujian tengah semester ekonomi siswa SMA Negeri 6 Surakarta tahun pelajaran 2014/2015:

TABEL 1. HASIL UJIAN TENGAH SEMESTER EKONOMI SISWA KELAS XI IPS DIKELOMPOKKAN BERDASARKAN KKM

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	< 75	59	70,2 %
2.	> 75	25	29,8 %
Jumlah		84	100 %

Sumber: Puspendik Balitbang Kemdikbud

Berdasarkan tabel di atas bahwa siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM berjumlah 25 dengan persentase 29,8 % dan siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM berjumlah 59 dengan persentase 70,2 %. Rendahnya nilai tersebut mencirikan bahwa proses pembelajaran di sekolah belum optimal.

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 6 Surakarta bahwa sekolah tersebut memiliki sarana dan prasarana seperti sudah tersedianya jaringan intranet yang bebas digunakan baik oleh guru dan siswa dilingkungan sekolah. Namun fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam media pembelajaran untuk matapelajaran ekonomi kelas XI IPS. Serta hasil wawancara peneliti dengan guru dan peserta didik bahwa media yang digunakan saat pembelajaran berupa lembar kerja siswa dan *slide power point*. Menurut Rosita, Zulfiani dan Yanti (2014) penggunaan media pembelajaran harus bervariasi, menarik perhatian, lebih menyenangkan, dapat memberi pengalaman belajar sehingga peserta didik dapat menangkap materi pelajaran dengan mudah. Sedangkan menurut Agung (2005) terdapat sekurang-kurangnya tujuh alasan guru tidak menggunakan media pembelajaran, yaitu media merepotkan, media canggih dan mahal, tidak bisa menggunakan media, media mengalihkan perhatian siswa dari belajar serius, tidak tersedia media pembelajaran di sekolah, guru terbiasa ceramah, dan penggunaan media belajar belum dihargai atasan.

Menurut Sudjana dan Rivai (2011) jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media grafis (gambar, foto, bagan, poster, dan lain-lain), media tiga dimensi (model kerja, *mock up*, diorama, dan lain-lain), media proyeksi (*slide*, film, OHP, dan lain-lain), serta penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut, *webquest* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan intranet di lingkungan sekolah, dengan begitu media pembelajaran yang digunakan lebih bervariasi. Dengan *webquest*, peserta didik dapat menjadi lebih aktif serta *webquest* dapat menjadi salah satu variasi media pembelajaran agar peserta didik tidak jenuh atau bosan ketika belajar di kelas. Seperti pendapat Sujatna (2012) bahwa *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 dan dilengkapi dengan *videoconference*.

2. Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan peneliti untuk membatasi dan memfokuskan penelitian, dalam penelitian yang berjudul "Efektivitas media *webquest* untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa SMA" peneliti membatasi masalah hanya pada :

a. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 6 Surakarta.
b. Subjek penelitian yaitu media pembelajaran berupa *webquest*.
c. Parameter pada penelitian ini adalah hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS berupa nilai *post test* siswa.
d. *Webquest* yang digunakan merupakan media dalam penyampaian materi dan pembuatannya dibatasi untuk keperluan penelitian.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah efektivitas media *webquest* untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa SMA.

4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas media webquest untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa SMA.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Belajar dan Pembelajaran

Menurut Djamarah (2013) belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Sedangkan menurut Sardiman (2007) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat. Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa belajar adalah suatu proses penting yang tidak terbatas oleh waktu bahkan usia dan diselenggarakan oleh lembaga formal maupun non-formal.

Belajar dan pembelajaran merupakan dua kata yang memiliki makna berbeda walaupun berasar dari kata dasar yang sama. Menurut Dimyati dan Mudjiono (2009) pembelajaran merupakan kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Sedangkan menurut Muhson (2010) pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa materi pelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal maupun nonverbal. Pesan inilah yang akan ditangkap oleh peserta didik sebagai sebuah pengetahuan, keterampilan maupun nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Belajar maupun pembelajaran merupakan kegiatan yang memiliki tujuan adanya perubahan ke arah yang lebih baik, dan menurut Jamalong (2015) salah satu indikator keberhasilan dalam pembelajaran adalah siswa mampu untuk menguasai kompetensi dasar mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Tinggi rendahnya hasil pembelajaran yang diperoleh oleh siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Sedangkan Warsita (2008: 289) menjelaskan mengenai ciri pembelajaran yang efektif yaitu:

a. Peserta didik menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditentukan.
b. Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran.
c. Aktivitas-aktivitas peserta didik sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.
d. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada peserta didik dalam menganalisis informasi.
e. Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir.
f. Guru menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya pembelajaran guru.

Menurut Sobry(2008: 87) bahwa strategi guru untuk dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di dalam kelas yaitu terdiri dari tiga tahapsebagai berikut:

a. Persiapan

1. Mengecek / membuat silabus.
2. Menentukan tujuan instruksional

umum.
3. Menentukan tujuan instruksional khusus.
4. Memilih model pembelajaran dan alat bantu yang relevan.
5. Menentukan cara evaluasi.
6. Menentukan kapan pendidikan dimulai.
7. Menentukan bacaan wajib dan pilihan.
8. Belajar dan menguasai bahan pelajaran yang akan disampaikan.
9. Membuat ringkasan/garis besar apa yang akan disampaikan.

b. Pelaksanaan

1. Datang tepat waktu.
2. Menumbuhkan motivasi pada peserta didik.
3. Menciptakan komunikasi (interaksi) yang baik.
4. Menggunakan media yang baik dan bervariasi.
5. Menggunakan model pembelajaran yang baik dan bervariasi.
6. Memberikan ringkasan materi atau *handout*.

c. Evaluasi

Harus didasarkan pada tujuan pembelajaran instruksional yang telah ditetapkan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa kegiatan pembelajaran yang efektif dapat terlaksa apabila guru telah mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan baik serta dalam proses pembelajaran menggunakan model dan media pembelajaran agar hasil pembelajaran dapat tercapai. Serta tentunya didukung oleh sarana dan prasarana yang baik di lingkungan sekolah agar proses pembelajaran yang efektif dapat terealisasi.

2. Media Pembelajaran

Menurut Noening (2014) media termasuk alat peraga berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mengaktifkan dan menyenangkan anak. Sedangkan menurut Hamalik (2003: 201) mendefinisikan media pembelajaran dalam arti sempit dan arti luas, dalam arti sempit media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana dan dalam arti luas bahwa media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana seperti *slide*, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, objek-objek nyata.

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat seperti yang dijelaskan Muhson (2010) bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak sehingga dapat mengurangi verbalisme.
b. Membangkitkan motivasi sehingga dapat memperbesar perhatian individual siswa untuk seluruh anggota kelompok belajar sebab jalannya pelajaran tidak membosankan dan tidak monoton.
c. Memfungsikan seluruh indera siswa sehingga kelemahan dalam salah satu indera (misal mata atau telinga) dapat diimbangi dengan kekuatan indera lainnya.
d. Mendekatkan dunia teori /konsep dengan realita yang sukar diperoleh dengan cara lain selain menggunakan media pembelajaran.
e. Meningkatkan kemungkinan terjadinya interaksi langsung antar siswa dengan lingkungannya.
f. Memberikan uniformitas atau keseragaman dalam pengamatan, sebab daya tangkap setiap siswa akan berbeda-beda tergantung dari pengalaman serta intelegensi masing-masing siswa.
g. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.

Media pembelajaran memiliki jenis dan karakteristrik seperti yang dijelaskan oleh Arsyad (2011: 29) bahwa media pembelajaran memiliki empat kelompok yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berbasis komputer dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Sedangkan menurut Kustandi dan Sutjipto (2011: 79) pengklasifikasian media pembelajaran dilihat dari sifat atau jenisnya, media dapat dikelompokkan antara lain: a) kelompok media yang hanya dapat didengar, media ini meliputi media radio, *tape recorder*, b) kelompok media yang hanya mengandalkan indera penglihatan seperti gambar, foto, *slide*, dsb, c) kelompok media yang dapat didengar dan dilihat seperti film, TV, dan video.

3. *Webquest*

Menurut 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) terdapat beberapa bagian dalam *Web-Quest* yakni *Welcome, Introduction, Task, Process, Evaluation, Conclusion, Teacher's Page,* dan *Quiz*.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Marianne, Grace, Jane dan Karla (2004) *webquest* adalah kerangka aktivitas pembelajaran *online*. *Webquest* adalah aktivitas berbasis *inquiry* yang mengharuskan pembelajar berinteraksi dengan internet. Ada 6enam komponen webquest yaitu:

a. *Introduction* atau pendahuluan yang dapat menangkap minat siswa.
b. *Description of the task* atau gambaran tugas yang harus dilengkapi siswa.
c. *Process* atau proses yang berisi langkah-langkah siswa dalam mengerjakan tugas.
d. *Sources* merupakan informasi yang dibutuhkan untuk mengerjakan tugas.
e. *Evaluation.*
f. *Conclusion*

4. Hasil Belajar

Menurut sudjana (2005) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa. Sedangkan menurut Hamalik (2008: 155) hasil belajar adalah suatu proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Berdasarkan pendapat di atas bahwa hasil belajar adalah sebuah pencapaian dari suatu proses belajar siswa. Pencapaian tersebut terdiri dari tiga ranah yaitu, kognitif , afektif dan psikomotor.

5. Penelitian yang Relevan

TABEL 2. PENELITIAN YANG RELEVAN

NO	JUDUL PENELITIAN	HASIL PENELITIAN
1	Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru-Guru SMP. (Alicia. A. E. Sinsuw, Alwin M. Sambul)	Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi ini sangat menolong guru dalam menguasai penggunaan teknologi untuk proses belajar mengajar.
2	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. (Nurchaili)	Dari hasil uji diperoleh nilai t hitung (18,552) lebih besar dari t tabel (1,986) dengan signifikansi 0.000 maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis TI daoat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya kimia guna meningkatkan hasil belajar siswa.
3	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. (Erfan Priyambodo)	Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis web mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa sebesar 3,5%.
4	Efektivitas Komunikasi Pembelajaran melalui media website untuk Materi Ajar Fisika pada Siswa Kelas 3 SMAN 1 Jakarta Pusat. (D. H Purnama, M. Hubeis, dan K. Matindas)	Jenis kelamin, pekerjaan orang tua, dan aktivitas organisasi siswa memiliki hubungan yang signifikan terhadap frekuensi atau durasi penggunaan website.

6. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini dapat dinyatakan sebagai berikut:

H_1 : Siswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran webquest mendapatkan hasil belajar ekonomi yang lebih tinggi.

METODOLOGI PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian merupakan tempat dilakukannya penelitian yang merupakan sumber untuk mendapatkan data yang dibutuhkan mengenai masalah yang akan diteliti yaitu di SMA Negeri 6 Surakarta (Jalan Mr. Sartono No.30 Surakarta Kode Pos 57135 Telp/Fax 0271-853209. Waktu penelitian dilaksanakan dari bulan September 2014 sampai Januari 2015.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design* untuk menguji keefektifan media pembelajaran *webquest*, menurut Sugiyono (2011: 113) dalam desain ini

terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya kedua kelompok di berikan *treatment* yang berbeda dan pada akhir *treatment* diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar kedua kelompok tersebut.

2. Definisi Operasional

Variabel penelitian bisa diukur jika peneliti dapat mengoperasionalkan variabel menjadi sebuah konsep. Definisi Operasional merupakan elemen yang penting dalam sebuah penelitian. Variabel didefinisi menjadi konsep sehingga tetap dalam pengukurannya.

a. Media Pembelajaran

Dalam arti sempit media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana dan dalam arti luas bahwa media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana seperti *slide*, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, objek-objek nyata.

b. *Webquest*

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 *video-conference*.

c. Hasil Belajar Ekonomi Siswa

Hasil belajar ekonomi siswa adalah skor siswa dalam mempelajari mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan tes yang disusun berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan.

3. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2011: 308) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dijelaskan sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain (Sugiyono, 2011: 203). Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi berperanserta dengan cara peneliti terlibat dengan proses belajar mengajar dengan tujuan untuk melihat efektivitas media *webquest*.

b. Wawancara

Menurut Sugiyono (2011: 194) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur dilakukan kepada guru bidang studi ekonomi dan peserta didik untuk mengetahui permasalahan dan kendala dalam proses pelaksanaan pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 6 Surakarta.

c. Tes

Menurut Sudjana (2009: 35) Tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tulisan), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan). Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran ekonomi.

d. Dokumentasi

Metode dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data-data diantaranya jumlah peserta didik, nama guru, nama peserta didik. Data ini digunakan sebagai pelengkap dalam penyusunan penelitian ini.

4. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 6 Surakarta tahun pelajaran 2014/2015.

TABEL 3. DAFTAR SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 6 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2014/2015

NO	KELAS	JUMLAH SISWA
1	XI IPS 1	30
2	XI IPS 2	27
3	XI IPS 3	27
		84

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2011: 118). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *clutser random sampling*.

Sampel penelitian ini di ambil dari populasi sebanyak tiga kelas yaitu XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3. Berdasarkan penggunaan teknik *cluster random sampling* diperoleh kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media webquest dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional.

5. Instrumen Penelitian

a. Lembar Validasi

Lembar validasi merupakan lembar yang digunakan para ahli dalam mengamati dan menilai media *webquest*. Lembar validasi ditujukan bagi ahli media yang akan menilai kelayakan media pembelajaran tersebut.

b. Tes

Dalam penelitian ini teknik yang dipakai sebagai instrumen pengumpulan data adalah tes. Data ini diperoleh dari proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest*. Tujuan *pretest* adalah untuk mengetahui kondisi awal subjek penelitian, dan tujuan *posttest* adalah untuk mengetahui sampai dimana pencapaian siswa terhadap bahan pembelajaran setelah mengalami suatu kegiatan pembelajaran. Sebelum tes diberikan kepada peserta didik maka terlebih dahulu diadakan uji coba tes atau instrument untuk mengetahui validitas soal, reliabilitas soal, tingkat kesukaran soal, dan daya beda soal.

i. Uji Validitas Instrumen Tes

Validitas berkenaan dengan ketetapan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai (Sudjana, 2009: 12). Untuk mengukur tingkat validitas instrumen dan validitas instrumen pada penelitian ini digunakan rumus koefisien korelasi biseral, sebagai berikut:

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \quad \text{..... (3)}$$

Keterangan:

r_{pbi} = koefisien korelasi biseral,

M_p = rerata skor subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya,

M_t = rerata skor total,

S_t = standar deviasi dari skor total,

p = proporsi siswa yang menjawab benar, dan

$$p = \frac{\text{(banyaknya siswa yang menjawab benar)}}{\text{(jumlah seluruh siswa)}}$$

q = proporsi siswa yang menjawab salah.

q = 1-p

Kriteria pengujian jika harga $r^{hitung} > r^{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka alat tersebut valid, begitu pula sebaliknya jika harga $r^{hitung} < r^{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid (Sudijono, 2008: 185).

ii. Uji Reliabilitas

Reliabilitas alat penilaian adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Artinya, kapan pun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama. Tes hasil belajar dikatakan ajeg apabila hasil pengukuran saat ini menunjukkan kesamaan hasil pada saat yang berlainan waktunya terhadap siswa yang sama (Sudjana, 2009: 16).

Untuk menguji reliabilitas tes digunakan rumus KR-21 yaitu:

$$r\ 11 = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(1 - \frac{M\,(n-M)}{n\,S_t^2}\right) \quad \text{.....(4)}$$

Keterangan:

r 11 = realibilitas tes secara keseluruhan,

M = *mean* atau rerata skor total,

n = banyaknya item, dan

S = standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians).

Besarnya reliabilitas dikategorikan seperti pada tabel berikut:

TABEL 4. KATEGORI BESARNYA RELIABILITAS	
NILAI R 11	**KETERANGAN**
0,00 sampai 0,20	Sangat Rendah
0,21 sampai 0,40	Rendah
0,41 sampai 0,60	Cukup
0,61 sampai 0,80	Tinggi
0,80 sampai 1,00	Sangat Tinggi
(Arikunto, 2008: 92)	

iii. Taraf Kesukaran

Untuk menguji tingkat kesukaran soal digunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS} \quad \text{.....(5)}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran,
B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar, dan
JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes.

Menurut Arikunto (2008: 210) klasifikasi taraf kesukaran:

- Soal dengan P 0,00 – 0,30 adalah soal sukar,
- Soal dengan P 0,30 – 0,70 adalah soal sedang, dan
- Soal dengan P 0,70 – 1,00 adalah soal mudah.

iv. Daya Pembeda

Analisis daya pembeda mengkaji butir-butir soal dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu (tinggi prestasinya) dengan siswa yang tergolong kurang atau lemah prestasinya. Dengan demikian, tes yang tidak memiliki daya pembeda, tidak akan menghasilkan gambaran hasil yang sesuai dengan kemampuan siswanya (Sudjana, 2009: 141).

Daya beda soal dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B \quad \text{.....(6)}$$

Keterangan:

D = daya beda soal,
BA = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu benar,
BB = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu benar,
JA = banyaknya peserta kelompok atas,
JB = banyaknya peserta kelompok bawah,
PA = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar, dan
PB = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

Klasifikasi indeks daya beda menurut Arikunto (2008: 218) adalah:

D = 0,00 – 0,20 : Jelek,
D = 0,20 – 0,40 : Cukup,
D = 0,40 – 0,70 : Baik,
D = 0,70 – 1,00 : Baik sekali, dan
D = negatif, semuanya tidak baik, jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang saja.

6. Teknik Analisi Data

Analisis data digunakan untuk mengolah data yang diperoleh setelah mengadakan penelitian, sehingga diperoleh kesimpulan tentang objek yang diteliti dalam keadaan yang sebenarnya. Analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis data dengan tahap-tahap sebagai berikut:

a. Analisis Data Deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud menggeneralisasikannya (Sugiyono, 2011: 208). Analisis data deskriptif dalam penelitian ini yaitu analisis data validitas media pembelajaran (validitas ahli).

Analisis data mengenai media pembelajaran dilakukan dengan sistem deskriptif persentase dengan rumus sebagai beikut:

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} x100\% \quad \text{.....(7)}$$

Keterangan:

P : prosentase penilaian,
$\sum xi$: jumlah jawaban dari subjek, dan
$\sum x$: jumlah jawaban tertinggi.

Presentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel agar pembacaan hasil penelitian menjadi mudah. *Range* presentase dan kriteria kualitatif dapat ditetapkan berdasarkan tabel berikut ini:

TABEL 5. PENGAMBILAN KEPUTUSAN REVISI PENGEMBANGAN

PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN	KUALIFIKASI	KETERANGAN
81-100 %	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
61-80 %	Baik	Tidak perlu direvisi
41-60 %	Cukup	Revisi
21-40 %	Kurang baik	Revisi
0%-20%	Sangat kurang baik	Revisi

Sumber: Riduwan, 2010

b. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial adalah tehnik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik ini akan cocok digunakan bila sampel diambil dari populasi yang jelas, dan tehnik pengampilan sampel dari populasi itu dilakukan secara random (Sugiyono: 2011: 209).

Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *webquest* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS. Keefektifan media pembelajaran ini dilihat berdasarkan analisis statistik inferensial dengan uji-t yang didahului dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas.

i. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dilakukan untuk menentukan uji statistik yang akan digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian. Uji prasyarat yang dilakukan yaitu uji normalitas data berupa nilai pretes dan nilai postes pada masing-masing kelas penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

ii. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sampel yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data hasil pembelajaran praktik dalam rangka meningkatkan keterampilan pencatatan transaksi keuangan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan α = 0,050 dan dibantu program IBM SPSS 21. H_0 dinyatakan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Jika nilai sig dari uji normalitas lebih dari α *(sig* > 0,050) dan $D^{hitung} < D^{tabel}$ maka H0 tidak ditolak.

Rumus uji normalitas dengan *Kolmogorov smirnov* adalah sebagai berikut:

$$z = \frac{x - \bar{x}}{s} \quad \text{.....(9)}$$

Keterangan:

Z : transformasi dari angka ke notasi pada distribusi normal,
x : angka pada data, dan
s : simpangan baku.

Statistik uji untuk metode ini:

L : maks |F(z)-S(z)|

ii. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variansi antar kelompok dari data yang diperoleh antar kelompok yang diuji berbeda atau tidak. Metode yang digunakan adalah dengan uji *Levene's* dengan α = 0,05. H_0 dinyatakan bahwa tiap kelas tidak mempunyai variansi yang sama. Keputusan uji ini adalah jika nilai sig dari uji homogenitas lebih besar dari α *(sig* > 0,050) maka H_0 diterima sehingga dikatakan homogen.

Rumus uji *levene's* yaitu sebagai berikut:

$$W = \frac{N-k}{k-1} \frac{\sum_{i=1}^{k} N_i (\bar{z}_{i.} - \bar{z})^2}{\sum_{i=1}^{k} \sum_{j=1}^{n_i} (z_{ij} - \bar{z}_{i.})^2} \quad \text{.....(10)}$$

Keterangan:

N : jumlah observasi,
k : banyak kelompok,
Z_{ij} :
Y_i : rata-rata kelompok ke i,
Z_i : rata-rata kelompok dari Z_i, dan
Z : rata-rata menyeluruh dari Z_{ij}.

Jika terpenuhi syarat normalitas data (data terdistribusi normal), maka dalam analisis data untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *problem based learning* berbasis *webquest* pada kelas XI IPS semester 2 dalam meningkatkan hasil belajar digunakan statistic parametrik uji t berpasangan *(paired sample T-test)*. Jika tidak normal maka digunakan uji statistik non parametrik 2 sampel berhubungan *(wilcoxon)*. Analisis uji prasyarat menggunakan *software* analisis statistik SPSS.

iii. Uji efektivitas

Analisis data yang dilakukan adalah menganalisis data hasil belajar kognitif. Menggunakan T-test Dua Sampel Independen. Terdapat beberapa rumus t-test yang

digunakan untuk pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen.

$$t = \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \quad \text{.....(11)}$$

(Separated Varians)

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)}{n_1 + n_2}\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}} \quad \text{.....(12)}$$

(polled varians)

Keterangan:

X_1 = rata-rata hasil belajar ekonomi peserta didik yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *webquest*,

X_2 = rata-rata hasil belajar ekonomi peserta didik yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *konvensional*,

S_1^2 = Varians total kelompok 1,

S_2^2 = Varians total kelompok 2,

n1 = Banyaknya sampel kelompok 1, dan

n2 = Banyaknya sampel kelompok 2 .

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus *t-test* yaitu.

a. Apakah dua rata-rata dari dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak.
b. Apakah varians data dari dua sampel itu homogen atau tidak. Untuk menjawab perlu pengujian homogenitas varians.

Berdasarkan dua hal tersebut di atas, maka berikut ini pedoman penggunaan untuk memilih rumus *t-test*.

1. Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varians homogen ($\sigma_1^1 = \sigma_2^2$) maka dapat digunakan t-tes baik *separated* maupun *polled varians*. Untuk melihat harga T_{tabel} digunakan dk = $n_1 + n_2$ -2.
2. Bila $n_1 \neq n_2$, varians homogen ($\sigma_1^1 = \sigma_2^2$) dapat digunakan rumus t-tes dengan *polled varians*. Derajat kebebasan dk = $n_1 + n_2$ -2.
3. Bila $n_1 = n_2$, varians tidak homogen ($\sigma_1^1 \neq \sigma_2^2$), dapat digunakan rumus separated maupun *polled varians* dengan dk = n_1 – 1atau n_2 – 1, jadi dk bukan $n_1 + n_2$ -2.
4. Bila $n_1 \neq n_2$, dan varians tidak homogen ($\sigma_{11} \neq \sigma_2^2$), untuk itu digunakan t-tes dengan *separated varians*. Harga t sebagai pengganti T_{tabel} dihitung dari selisih harga T_{tabel} dengan dk (n_1 – $_1$) dan dk (n_2 – 1) dibagi 2 dan kemudian ditambahkan harga t terkecil.

Adapun kriteria pengujian adalah: H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_1 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan taraf signifikan 0,05 dan dk = $n_1 + n_2$ -2 . Pada uji efektifitas ini terdapat dua hipotesis yaitu H_0 (hipotesis nol) dan Ha (Hipotesis alternative) dengan:

H_0 = tidak ada perbedaan yang signifikan,

H_1 = ada perbedaan yang signifikan,

H_0 = diterima atau H_1 ditolak apabila taraf signifikansi > 0,05, dan

H_0 = ditolak atau H1 diterima apabila taraf signifikansi < 0,05.

(Sugiono, 2011: 272-273)

HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran berupa webquest yang telah dinilai oleh ahli media pembelajaran berdasarkan beberapa aspek serta hasil uji efektivitas media *webquest* terhadap hasil belajar siswa.

1. Validasi ahli media pembelajaran

Validasi ahli media pembelajaran ditujukan untuk mendapatkan penilaian tentang media pembelajaran *webquest* yang digunakan pada pembelajaran ini. Instrumen yang digunakan yaitu berupa instrumen angket yang sebelumnya telah di susun peneliti berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Berikut ini merupakan tabel hasil validasi ahli pembelajaran adalah sebagai berikut:

TABEL 6. HASIL VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN *WEBQUEST* OLEH AHLI MEDIA

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Kriteria
	ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK		
1	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran	4	Baik
2	Realibilitas (kehandalan), program dapat berjalan dengan baik	4	Baik
3	Maintainabilitas (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	5	Sangat baik
4	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoprasiannya)	5	Sangat baik
5	Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/ *software/tool* untuk pengembangan	5	Sangat baik
6	Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada	4	Baik
	ASPEK KOMUNIKASI VISUAL		
1	Komunikatif sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran	5	Sangat baik
2	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan	4	Baik Baik

3	Sederhana dan memikat	4	Baik
4	Visual (*Layout design, typhography*, warna)	4	Baik

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli media pembelajaran tersebut kemudian peneliti merekapitulasi dan kemudian dianalisis dengan sistem deskriptif persentase . Berikut ini adalah tabel rekapitulasi hasil validasi ahli media pembelajaran:

TABEL 7. REKAPITULASI HASIL VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

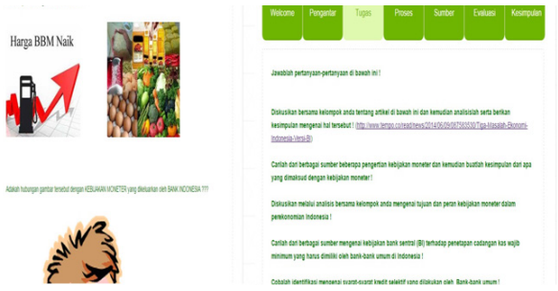
No	Aspek	Persentase	Kriteria
1	Aspek rekayasa perangkat lunak	90 %	Sangat baik
2	Aspek komunikasi visual	85 %	Sangat baik

Berdasarkan tabel 7 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 penggunaan media pembelajaran serta mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya. Untuk aspek komunikasi visual dengan persentase 85 % bahwa *webquest* itu komunikatif, kreatif, sederhana serta memikat dan tampilan *layout design*, *typhografy*, warna sudah baik.

GAMBAR 1. TAMPILAN DEPAN *WEBQUEST*

GAMBAR 2. BAGIAN-BAGIAN YANG TERDAPAT DALAM *WEBQUEST*

GAMBAR 3. PENDAHULUAN DALAM *WEBQUEST*

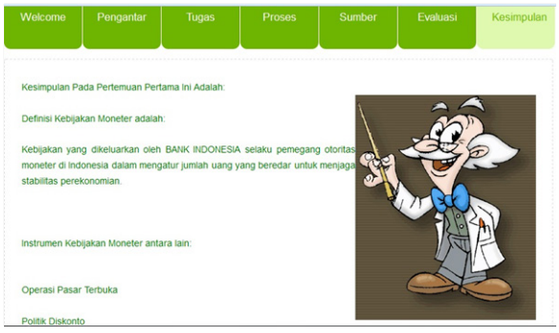


GAMBAR 4. BAGIAN DALAM *WEBQUEST* YANG BERISI TUGAS SISWA

GAMBAR 5. BAGIAN *WEBQUEST* YAITU PROSES YANG MERUPAKAN LANGKAH-LANGKAH SISWA DALAM MENGERJAKAN TUGAS

GAMBAR 6. BAGIAN *WEBQUEST* YAITU SUMBER YANG BERISI REFERENSI SISWA DALAM MENGERJAKAN TUGAS

GAMBAR 7. BAGIAN *WEBQUEST* YANG MERUPAKAN EVALUASI DARI TUGAS SISWA



GAMBAR 8. BAGIAN *WEBQUEST* YANG BERUPA KESIMPULAN.

2. **Hasil Uji Efektivitas Media *Webquest***

Pada tahap ini menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design* untuk menguji keefektifan media pembelajaran *Webquest*. Menurut Sugiyono (2011: 113) Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya kedua kelompok di berikan *treatment* yang berbeda dan pada akhir *treatment* diberikan *postest* untuk mengukur hasil belajar kedua kelompok tersebut. Pada saat uji efektifitas, kelas yang dipilih secara random sebagai kelas eksperimen adalah kelas XI IPS 3 sedangkan untuk kelas kontol yaitu kelas XI IPS 2.

Soal pretest dan posttest yang sama-sama diberikan kepada kelas eksperimen dan kontrol sebelumnya di uji terlebih dahulu validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal. Berikut ini adalah hasil uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal:

a. Hasil uji validitas instrumen tes hasil belajar peserta didik

Tes hasil belajar peserta didik yang diujicobakan sebanyak 30 butir soal. Setelah itu dihitung validitas nya menggunakan rumus koefisien korelasi biseral. Dengan kriteria pengujian jika harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka alat tersebut valid, begitu pula sebaliknya jika harga $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid.

b. Hasil uji reliabilitas instrumen tes hasil belajar peserta didik

Uji reliabilitas tes hasil belajar peserta didik yaitu sebanyak 30 butir soal dan di uji dengan menggunakan rumus KR-21 dengan kategori besarnya reliabilitas 0,00 sampai 0,20 – sangat rendah, 0,21 sampai 0,40 – rendah, 0,41 sampai 0,60 – cukup, 0,61 sampai 0,80 – tinggi, 0,80 sampai 1,00 – sangat tinggi. Berdasarkan hasil uji tersebut didapat nilai reliabilitas tes hasil belajar peserta didik adalah 0, 780 dengan kategori tinggi .

c. Hasil uji taraf kesukaran instrumen tes hasil belajar peserta didik

Klasifikasi taraf kesukaran instrumen tes adalah soal dengan P 0,00 – 0,30 adalah soal sukar, soal dengan P 0,30 – 0,70 adalah soal sedang, soal dengan P 0,70 – 1,00 adalah soal mudah.

Sedangkan untuk taraf kesukaran yang baik adalah jika klasifikasi taraf kesukarannya berada pada angka 0,30 – 0,70 dengan kategori soal sedang.

d. Hasil uji daya beda instrumen tes hasil belajar peserta didik

Klasifikasi indeks daya beda menurut Arikunto (2008: 218) adalah: D = 0,00 – 0,20 : Jelek, D = 0,20 – 0,40 : Cukup, D = 0,40 – 0,70 : Baik, D = 0,70 – 1,00 : Baik sekali, D = negatif, semuanya tidak baik, jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang saja.

Setelah instrumen tes hasil belajar tersebut dihitung validitas, reliabilitas, taraf kesukaran serta daya beda maka instrumen tes tersebut dapat digunakan. Peningkatan nilai hasil belajar ekonomi peserta didik dapat dilihat berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* dilakukan pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Nilai hasil belajar ekonomi peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk siswa kelas XI IPS menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dan da-

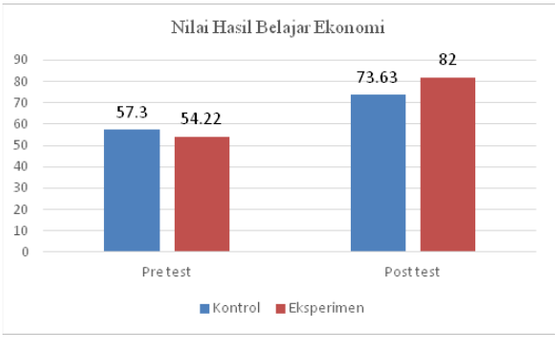
pat dilihat pada tabel berikut ini:

TABEL 8 NILAI HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS KONTROL DAN KELAS EKSPERIMEN

Komponen	Pretest		Posttest		Peningkatan	
	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
	(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

Dari Tabel 8 terlihat bahwa skor rata-rata nilai hasil belajar ekonomi siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang sebesar 27,78 sedangkan pada kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 16,33. Grafik hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Gambar 9.



GAMBAR 9. NILAI HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI IPS *(PRETEST – POSTTEST)*

Hasil pre-test dan post-test kelompok kontrol maupun eksperimen juga dianalisis menggunakan t-test dengan sebelumnya dilakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan homogenitas:

e. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum melakukan uji hipotesis dengan uji t terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis antara pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran webquest dengan kelas yang menerapkan media pembelajaran konvensional. Hasil uji persyaratan analisis tersebut adalah sebagai berikut:

i. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sampel yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari populasi yang birdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data hasil pembelajaran praktik dalam rangka meningkatkan keterampilan pencatatan transaksi keuangan menggunakan uji *Kolmogorov smirnov* dengan α = 0,050 dan dibantu program IBM SPSS 21. H_0 dinyatakan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Jika nilai sig dari uji normalitas lebih dari α (*sig* > 0,050) dan $D_{hitung} < D_{tabel}$ maka H0 tidak ditolak

ii. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variansi antar kelompok dari data yang diperoleh antar kelompok yang diuji berbeda atau tidak. Metode yang digunakan adalah dengan uji *Levene's* dengan α = 0,05. H_0 dinyatakan bahwa tiap kelas tidak mempunyai variansi yang sama. Keputusan uji ini adalah jika nilai sig dari uji homogenitas lebih besar dari α (*sig* > 0,050) maka H_0 diterima sehingga dikatakan homogen.

iii. Uji Efektifitas (Uji Hipotesis)

Uji efektifitas sekaligus uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t. Uji t digunakan untuk menguji efektifitas media *webquest*. Kriteria yang digunakan dalam pengambilan hipotesis adalah tingkat α = 0,050. H_0 ditolak jika signifikansi probabilitas *(sig)* < α (0,050) dan jika taraf signifikansi probabilitas *(sig)* > α (0,050) maka H_0 tidak ditolak. Hasil uji efektifitas sekaligus uji hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Uji t

Uji t dalam penelitian ini digunakan untuk menguji efektifitas media pembelajaran *webquest*. Hasil uji t penelitian ini adalah sebagai berikut:

TABEL 9. UJI T *PRETEST* KELAS KONTROL DAN KELAS EKSPERIMEN

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
skor	Kelas kontrol	27	57.30	8.180	1.574
	Kelas eksperimen	27	54.22	6.210	1.195

Sumber: Hasil pengolahan data tahun 2015

Berdasarkan tabel-tabel 4.20 diatas nilai *mean* atau rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 57,30 dan 54,22. Dan nilai signifikansi dari uji t di atas adalah 0,126 > 0,05 dan dengan nilai t_{hitung}

1,555 < t_{tabel} 2,006 yang berarti H0 diterima. Hal ini menunjukkan tidak ada perbedaan rata-rata nilai hasil belajar siswa *(pretest)* sebelum menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis *webquest*.

TABEL 10. UJI T POST TEST KELAS KONTROL DAN KELAS EKSPERIMEN

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
skor	Kelas kontrol	27	73.63	4.040	.777
	Kelas eksperimen	27	82.00	6.349	1.222

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	2.585	.114	1.555	52	**.126**
Equal variances not assumed			1.555	48.497	**.126**

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Skor	Equal variances assumed	3.265	.077	5.548	52	**.000**
	Equal variances not assumed			5.548	44.088	**..000**

Berdasarkan tabel 10 diatas nilai signifikansi uji t adalah 0,000. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 yang berarti bahwa H_1 diterima serta nilai t_{hitung} adalah sebesar 5,548 > dari t_{tabel} yaitu sebesar 2,006. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar ekonomi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *webquest*. Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan nilai hasil belajar ekonomi siswa kelompok eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Media pembelajaran *webquest* merupakan media pembelajaran yang efektif untuk digunakan pada mata pelajaran ekonomi di tingkat Sekolah Menengah Atas. Hal tersebut diapat terlihat dari nilai signifikansi uji t adalah 0,000. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 yang berarti bahwa H_1 diterima serta nilai t_{hitung} adalah sebesar 5,548 > dari t_{tabel} yaitu sebesar 2,006. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar ekonomi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *webquest*. Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan nilai hasil belajar ekonomi siswa kelompok eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Saran

1. Proses Belajar Mengajar hendaknya menggunakan model serta media pembelajaran agar proses pembelajaran tidak membosankan.
2. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menarik minat siswa serta menambah semangat siswa dalam belajar.
3. *Webquest* dapat menjadi salah satu media pembelajaran untuk mata pelajaran ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

Agung TW. 2005. *Pendayagunaan Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Penabur 4(4): 80.

Andrijati, Noening. 2014. *Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasardi PGSD UPP Tegal*. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 31 Nomor 2, PP. 123-132.

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

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

Dimyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah. S. B. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

D. H Purnama, M. Hubeis, dan K. Matindas.2009. *Efektivitas Komunikasi Pembelajaran melalui media website untuk Materi Ajar Fisika pada Siswa Kelas 3 SMAN 1 Jakarta Pusat. Jurnal Komunikasi Pembangunan* ISSN1693-3699 Vol. 07. No.1.

Hamalik, Oemar. 2003. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.

Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran*

Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta: Bumi Aksara.

Jamalong, Ahmad. 2015. *Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Metode Diskusi. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol 21. No.1 PP. 27-38.

Kustandi, C. dan Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

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.

Muhson, Ali. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* Vol. VIII NO.2, PP.1-10

Nurchaili. 2010. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 16, No. 6, PP. 648-658.

Primasari, rosita, Zulfiani, dan Yanti Herlanti. 2014. *Penggunaan Media Pembelajaran di Madrasah Aliah Negeri SE-JAKARTA SELATAN. EDUSAINS* Vol. VI No. 01, PP.68-72.

Priyambodo, Erfan, Antuni Wiyarsih, dan Rr. Lis Permana Sari. 2012. *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. Jurnal Kependidikan* Vol 42 No. 2 PP.99-109.

Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sardiman, A. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Pers.

Sinsuw, Alicia A.E dan Alwin M. Sambul. *Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi InformasiBagi Guru-guru SMP. Jurnal Teknik Elektro dan Komputer* Vol. 6 No.3, ISSN: 2301-8402

Sudjana N dan Rivai A.2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sudjana, N. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sujatna, Meita L.2012. *Webquest Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Berbasis ICT*. *Procceding Seminar Nasional Bahasa*. Bandung : Fakultas Bahasa Universitas Widyatama.

Sobry, Sutikno. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung Prospect.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Woods, L Marianne, Grace, Jane M. Shimon & Karla Jensen. 2004. *Using Webquest to Create Online Learning Opportunities in Physical Education. Journal of physical education, recreation & dance*: Oct 2004: 75,8: Proquest pg.41.

http://kemendikbud.go.id// diakses pada tahun 2015.

http: //Puspendik Balitbang Kemdikbud.go.id// diakses pada tahun 2015.