BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam mengefektifkan proses pembelajaran ekonomi di Perguruan Tinggi, tentulah banyak usaha-usaha produktif yang dilakukan oleh pengajar pada lembaga pendidikan tinggi, proses ini harus dilakukan fokus pada tiap-tiap lini faktor yang secara signifikan dapat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa dengan menyeluruh. Dengan melakukan berbagai macam penelitian mengenai permasalahan-permasalahan didalam upaya meningkatkan hasil belajar, sudahlah barang tentu akan dapat pula menghasilkan teori dan konsep serta model terbarukan di dalam proses pembelajaran. Ballarano, dkk (2016b) mengungkapkan bahwa pengembangan proses pembelajaran ke arah yang lebih tinggi belum menjadi kebijakan prioritas global dikebanyakan Perguruan Tinggi, terutama di dalam pengalokasian pengadaan dana penelitian terhadap pemanfaatan teknologi informasi.

Efektivitas proses belajar mengajar merupakan hubungan positif secara keseluruhan antara variabel peserta didik, pendidik dan sarana prasarana (Anderson, 2008b), sehingga salah satu cara pengembangannya pada era digitalisasi saat ini adalah dengan pemanfaatan perangkat teknologi informasi dan komunikasi di dalam proses pembelajaran. Proses pengembangan pembelajaran dengan perangkat ini memungkinkan untuk melakukan aktivitas belajar dan mengajar lebih efektif dan efesien, baik dari zona peserta didik maupun tenaga pendidik. Metode yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam menejelaskan materi perkuliahan selama ini dirasa kurang optimal, salah satu pengembangannya karena metode pembelajaran yang masih digunakan murni metode konvensional, tanpa ada dukungan teknologi berbantuan digital yang lebih tinggi.

Mendiskusikan kemungkinan alat bantu dalam pengembangan model pembelajaran ekonomi dengan simulasi permainan yang bertujuan untuk

Zul Afdal, 2016
MODEL PEMBELAJARAN EKONOMI BERBANTUAN BLOGSPOT UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR DAN PENGUASAAN KONSEP
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memunculkan interaksi dengan dunia nyata, seperti adanya kasus litigasi, penggelapan pajak, dan diplomasi domestik atau internasional. Modifikasi dari sebuah permainan baik untuk digunakan dalam kelas atau sebagai latihan siswa dapat membantu penguasaan materi pembelajaran. (Samsudi, dkk. 2009b). Dalam metode pembelajaran murni konvensional, tenaga pendidik selalu menjadi kunci dalam keberhasilan pembelajaran ekonomi yang dilakukan, tenaga pendidik dituntut bisa menjelaskan materi yang dapat diterima oleh peserta didik, agar para peserta didik dapat memahami materi secara menyeluruh. Dengan menggunakan metode ceramah/resitasi sebagai perioritas pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh tenaga pendidik, akan memunculkan banyak kendala, kendala yang akan ditemukan antara lain menyangkut kemandirian belajar dan penguasaan konsep di dalam mencapai tujuan pembelajaran yang masih tergolong rendah dan kurang optimal. Mahasiswa dan tenaga pendidik kurang terinspirasi untuk dapat memanfaatkan kelengkapan sarana dan prasarana yang ada.

Seiring dengan hasil penelitian (Basuchoudhary, dkk. 2008b), bahwasanya simulasi pembelajaran ekonomi serta pengembangan model pembelajaran materi investasi/insentif sering dihadapi pendidik dengan memanfaatkan bermunculannya teknologi yang hadir. Simulasi permainan melibatkan dua tahap di mana peserta didik "penjual" langkah pertama pengembangan model ini adalah dengan membuat keputusan investasi dan kemudian keputusan produksi. Permainan kelas online ini dapat digunakan untuk memotivasi peseta didik dalam berdiskusi dari materi pembelajaran secara bersama-sama.

Pengembangan proses pendidikan menuju *elearning* merupakan suatu alternatif dalam meningkatkan standar mutu pendidikan, karena *elearning* merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dengan jangkauan luas dan berlandaskan tiga kriteria yaitu: (1) *elearning* merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusi dan membagi materi ajar atau informasi, (2) pengiriman sampai ke pengguna terakhir melalui komputer dengan menggunakan teknologi internet yang standar, (3) memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran di balik paradigma pembelajaran tradisional (Belcher, 2005)

Pemanfaatan komputer telah menempatkan strategi baru pada proses pendidikan. Di era digitalisasi sekarang ini akan semakin efektif pemanfatan komputer dengan didukung koneksi internet. Reformasi pembelajaran ekonomi tentunya tidak ketinggalan akan moderenisasi proses pembelajaran ini, mendefinisikan peran tenaga pendidik dan membentuk kembali pengalaman belajar sehingga menjadi sangat efektif dalam membantu studi mahasiswa memahami dan pengalaman berpikir ilmiah. Penggunaan komputer untuk meningkatkan pembelajaran baik sebelum atau sesudah pengajaran sehingga menjadi fokus dari beberapa penelitian akhir-akhir ini (Anggoro, 2001b).

Sebuah simulasi pemanfatan komputer dan koneksi internet secara dinamis akan mengahsilkan proses model pembelajaran yang relasional obyek. Sebuah komputer tidak perlu untuk membuat simulasi; teknologi menciptakan kemungkinan kuat untuk representasi dan manipulasi sistem model relasional secara sendirinya. (Akpan, 2002).

Moodle adalah salah satu media yang populer di seluruh dunia sebagai sistem manajemen kursus dan konten (MKK). Paket perangkat lunak *open source* ini yang sengaja didesain dengan menggunakan prinsip pedagogis, untuk membantu peserta pendidikdan tenaga pendidik untuk menciptakan komunitas pembelajaran online yang efektif dan efesien. (Nozawa, 2011b). *Moodle* memang memiliki fitur yang sangat canggih, sehingga *open source* ini memiliki tingkat kesulitan yang tinggi di dalam memahami cara penggunaannya. *Workshop-workshop* singkat tidak langsung menjadikan dosen dan mahasiswa paham bagaimana cara menggunakan fitur-fitur ini secara efektif. Sehingga ketika pengaplikasiannya sering kali banyak waktu terbuang karena hal-hal yang bersifat teknis kepada pemanfatan media.

Hal ini menjadikan peserta didik dan tenaga pendidik rumit memahami penggunaannya. Sehingga menghambat pencapaian tujuan pembelajaran ekonomi yang tingkat kompleksitas pemahaman konsep yang dibutuhkan sangat tinggi. (Duch, 2006b) Selain itu, waktu perkuliahan banyak terbuang hanya karena masalah-masalah teknis yaitu kepada penjelasan penggunaan media daripada materi perkuliahan.

Pembelajaran ekonomi yang dipelajari di Perguruan Tinggi adalah analisis tentang *cost* dan *benefit* untuk membantu manusia menentukan pilihan dan mengambil keputusan. Hal ini penting dalam menghadapi situasi sumberdaya yang penuh dengan kelangkaan (*scarcity*). Untuk memperbaiki pola pembagian sumber-sumber produktif yang tersedia perlu strategi ekonomi. (Breu, dkk. 2001b).

Sebuah buku terkenal di zamannya yang berjudul *An Essay on the Nature and Significance of Economic Science*, menyatakan bahwa *Economics is the science which studies human behaviour as a relationship between ends and scarce means which have alternative uses*. Batasan di atas mengandung konsep *ends*, *scarce means* dan *alternative uses*, jadi jelas bahwa permasalahan ekonomi timbul karena adanya kebutuhan yang jumlahnya tak terbatas sedangkan alat-alat pemuas kebutuhan adanya terbatas. (Robbins, 1952b)

Dari definisi ilmu ekonomi tersebut mewujudkan apa yang disebut dengan makhluk ekonomi rasional (*rational economic man)*. Dari definisi itu menunjukkan bahwa motivasi yang ditimbulkan hanya akan mendorong seseorang untuk memenuhi kepentingan dirinya sendiri (*self interest*), tanpa memperhatikan orang lain. Dia akan berusaha memaksimumkan kekayaan dan konsumsinya dengan berbagai cara (*utilitarianisme*). (Simon, 1979b),

Senada dengan Simon, Duhs mengatakan keinginan-keinginan lain yang membawa manusia saling bekerjasama, menyayangi, persaudaraan, altrurisme yaitu berjuang untuk kebahagiaan orang lain tanpa memperhatikan kepentingannya sendiri, dikesampingkan. (Duhs,.2006b).

Pendidikan ekonomi pada kenyataannya lebih berorientasi pada bagaimana mentransfer konsep-konsep ilmu ekonomi (*transfer knowledges*) secara menyeluruh. Ini terlihat dari kurikulum Ekonomi berbagai perguruan tinggi yang mengarah kepada pemahaman konsep, Buku Ajar Ekonomi dan proses pembelajaran yang tidak dikemas secara *integrited* dengan ilmu-ilmu lainnya akan mengakibatkan parsialitas didalam memahami konsep ekonomi. (Eng, 2006, hlm.1).

Kesalahan ini diikuti dengan penggunaan strategi / metode pembelajaran yang kurang efektif. Apabilakesalahan ini berlangsung lama, akan menghasilkan mahasiswa yang tidak memiliki literasi ekonomi yang baik, sikap dan perilaku ekonomi yang sesuai dengan perkembangan ekonomi nyatanya. Akibatnya terdapat kesenjangan yang mendasar dalam proses pendidikan dalam penanaman konsep-konsep ekonomi dan sikap berperilaku ekonomi yang baik. (Duhs, 2006, hlm. 1).

Perkembangan ekonomi adalah hasil dari pembangunan. Hasil pembangunan dicerminkan dalam perilaku manusia beserta motivasi yang melandasinya. Usaha pembangunan ekonomi dan manusia seutuhnya mempunyai peluang untuk berhasil bila didasarkan pada akar budaya bangsa. Upaya pembangunan yang hanya didasarkan pada motif-motif perilaku ekonomi sematamata (misalnya motif kebendaaan) akan bersifat *self defeating* (Ololube, dkk., 2012b).

Dalam jangka panjang akan menimbulkan krisis bagi peserta didik seperti yang kita alami sekarang. Krisis yang berkepanjangan dan tidak pernah tahu kapan sudahnya. Hal inilah yang menghasilkan analisis bahwa hasil perkembangan anak saat ini merupakan sinergi antara perilaku social ekonomi sebagai salah satu bentuk dari hasil pendidikan ekonomi dan pendidikan ekonomi itu sendiri yang tidak mencerminkan kebudayaan bangsa. (Kline, dkk. 1995b)

Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan perubahan model pembelajaran ekonomi yang dapat mengimplementasikan konsep-konsep ekonomi dengan baik pada mahasiswa. Hal ini juga ditunjang dengan adanya keinginan peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang berupaya membelajarkan mahasiswa secara terintegrasi dengan memperhitungkan faktor lingkungan belajar, karakteristik mahasiswa, karakteristik bidang studi, serta berbagai strategi pembelajaran, baik penyampaian, pengelolaan, maupun pengorganisasian pembelajaran. (Ono, 2009, hlm. v)

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia bertujuan agar dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang

berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi materi hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik (Orin, dkk. 2001b).

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari dosen untuk membuat mahasiswa belajar secara serius dan tertarik dengan materi yang diajarkan, sehingga melahirkan perubahan tingkah laku pada diri mahasiswa yang sedang belajar, di mana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha yanag dilakukan.

Pembelajaran ekonomi ialah ilmu yang mempelajari perilaku manusia dalam memilih dan menciptakan kemakmuran. Secara sistematis ilmu ekonomi mempelajari tingkah laku manusia dalam usahanya untuk mengalokasikan sumber-sumber daya yang terbatas guna mencapai tujuan tertentu. Ini yang banyak dikenal sebagai teori ekonomi klasik. Dalam analisisnya, Adam Smith banyak menggunakan istilah-istilah normatif seperti: nilai *(value)*, kekayaan *(welfare)*, dan utilitas *(utility)* berdasarkan asumsi berlakunya hukum alami. (Fairchid, 1954b)

Persoalan paling mendasar yang dihadapi dalam pembelajaran ekonomi di Perguruan Tinggi adalah belum efektifnya Pembelajaran ekonomi, baik dilihat dari aspek isi (*content*), metoda pembelajaran yang kurang bervariasi, media pendidikan yang minin, mungkin kualitas kompetensi guru ekonomi yang masih lemah. (Chen, dkk. 2008b)

Hasil penelitian terdahulu telah mengkaji secara mendalam bahwa rendahnya efektivitas pendidikan tidak hanya terjadi pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, tapi juga pada pendidikan tinggi. Hal ini merupakan masalah yang perlu mendapat perhatian serius. Oleh karena itu masalah efektivitas dan efisiensi pendidikan itu dapat dikatagorikan sebagai permasalahan pokok di

samping masalah kuantitas, kualitas, pemerataan serta permasalahan pokok pendidikan yang lainnya. Baru-baru ini masalah kualitas sistem pendidikan di Indonesia menjadi perhatian masyarakat. Pada masa lalu pendidikan lebih dititikberatkan pada pertumbuhan dan penyediaan Perguruan Tinggi - Perguruan Tinggi dan ruang kelas untuk mahasiswa. Saat ini perhatian telah beralih ke kualitas dan nilai pendidikan yang diterima. Tidak memadainya sebuah Perguruan Tinggi tidak hanya berpengaruh pada prestasi pendidikan mahasiswa tetapi juga dalam mempersiapkan pekerjaan yang akan dilakukan di pasar tenaga kerja kelak.

Ada beberapa landasan teoritis yang mendasari penelitian pengembangan ini. Secara sederhana belajar diartikan proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah ada dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Jadi dalam makna belajar, di sini bukan berangkat dari sesuatu yang benar-benar belum diketahui (nol), tetapi merupakan keterkaitan dari dua pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru.

Tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga domain (daerah, aspek, ranah, atau matra), yaitu: 1) *domain kognitif*; berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berfikir, 2) *domain afektif*; berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap dan nilai, dan 3) *domain psikomotor*; berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik. (Bloom, 1976b)

Perubahan yang sifatnya inovatif harus sesering mungkin dilakukan. Salah satu perubahan yang bisa dikehendaki adalah inovasi pada bahan ajar yang relevan terhadap kondisional komunitas belajar yang sudah ada. Perangkat media adalah *material, equipment, hardware, dan software*. Istilah *material* berkaitan erat dengan istilah *equipment* dan istilah *hardware* berhubungan dengan istilah *software*. Dengan tersedianya bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa, maka diharapkan pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien. (Munir, 2010, hlm. 55)

Pengembangan pendidikan menuju *elearning* merupakan suatu alternatif dalam meningkatkan standar mutu pendidikan, karena *elearning* merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran

dengan jangkauan luas dan berlandaskan tiga kriteria yaitu: (1) *elearning* merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusi dan membagi materi ajar atau informasi, (2) pengiriman sampai ke pengguna terakhir melalui komputer dengan menggunakan teknologi internet yang standar, (3) memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran di balik paradigma pembelajaran tradisional (Ally, 2008b).

Dalam pemanfaatan teknologi *elearning* diperlukan pertimbangan yang matang, sehingga dapat memberikan manfaat untuk peningkatan kualitas hasil belajar. Analisis diperlukan menyangkut tersedianya hardware khususnya komputer (dengan *network*-nya), listrik, jaringan internet, dan software-nya khususnya tersedianya tenaga, bahan ajar yang siap di-*online*-kan dan management course tools yang akan dipakai, dan lain sebagainya. (Ali, 2004b).

Proses penguasaan suatu konsep di dalam upaya memperkaya informasi dan ilmu pengetahuan, telah banyak digunakan berbagai solusi untuk mencari tahu bagaimana cara mengatasi permasalahan-permasalahan kemandirian belajar dan penguasaan konsep peserta didik. Keberhasilan ini akan mempengaruhi perubahan perilaku tentang proses pembelajaran secara sistematis, sehingga setiap peserta didik bukan hanya menguasai kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip, tetapi juga merupakan suatu proses panjang yang akhirnya terjadi peningkatan prestasi dan hasil belajar. (Ellinger, 2004b)

Suatu proses peningkatan prestasi dan hasil belajar ini tidak akan pernah terjadi apabila pemahaman mengenai konsep-konsep dan perbaikan kemandirian belajar tidak dimiliki oleh mahasiswa. Lemahnya konsep dasar serta kurangnya pengetahuan awal yang dimiliki mahasiswa membuat proses pembelajaran kurang menarik minat mahasiswa untuk belajar.

Tabel 1.1. Rata-Rata Nilai Pembelajaran Ekonomi di UIR/UR/UIN Pekanbaru Riau

Tahun	Rata-rata nilai	Persentase Nilai akhir				
		A	B	C	D	E

2008-2009	46,86	9,17	33,94	41,28	11,93	3,67
2009-2010	49,02	16,67	37,25	26,47	17,65	1,96
2010-2011	49,60	16,67	25,00	43,75	14,58	0,00
2011-2012	50,02	9,84	36,07	49,18	4,92	0,00
2012-2013	49,80	2,74	47,95	42,47	6,85	0,00
2013-2014	49,60	16,67	25,00	43,75	14,58	0,00
2014-2015	50,02	9,84	36,07	49,18	4,92	0,00

Data olahan, 2014/2015

Berdasarkan tabel 1.1, dapat dideskripsikan bahwa sangat penting mengembangkan pembelajaran ekonomi yang dapat membekali mahasiswa dalam menguasai konsep ilmu ekonomi dan keterampilan belajar secara mandiri. Pembekalan tersebut dapat dilakukan melalui pembelajaran yang berorientasi pada mahasiswa aktif dan terstruktur. Untuk itu perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran ekonomi yang dapat membuat mahasiswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Mahasiswa juga diharapkan dapat bekerja sama dengan mahasiswa lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mengaktifkan mahasiswa dalam proses belajar, mahasiswa perlu bekerja secara kolektif dalam memahami konsep atau idea**.** Proses pembelajaran yang dilakukan masih belum dapat meningkatkan penguasaan konsep secara maksimal, khususnya kemandirian belajar mahasiswa dalam orientasi pengetahuan ke dalam kehidupan sehari-hari. Hal yang harus dipahami dan disadari adalah bahwa tidak semua mahasiswa mempunyai tingkat intelektual tinggi. Kemampuan setiap mahasiswa menangkap materi materi yang disampaikan berbeda-beda karena setiap mahasiswa memiliki respon berbeda terhadap materi yang disampaikan dosen ada yang cepat dan ada pula yang lambat.

Hal ini terlihat pada proses pembelajaran pada salahsatu matakuliah yang diajarkan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan Universitas Islam Riau, yaitu mata kuliah ilmu ekonomi. Dari pengalaman mengajar dan hasil wawancara dengan beberapa dosen yang pernah mengajar matakuliah tersebut, telah didapatkan informasi bahwa mahasiswa cenderung sulit memahami konsep-konsep dalam ilmu-ilmu ekonomi, selain itu juga adanya keengganan para mahasiswa untuk memiliki buku sebagai sumber belajar.

Pembelajaran ilmu ekonomi di beberapa Perguruan Tinggi selama ini dirasakan belum optimal, hal ini dapat dilihat dari penekanan proses belajar mengajar yang masih konvensional (*teacher centered*). Mahasiswa terbiasa mendengarkan dosen ceramah dan mentransfer ilmu pengetahuan yang dimilikinya kepada mahasiswa, sementaramahasiswa hanya duduk, diam dan dengar dengan rapi dan siap menerima informasi atau materi dari dosen, mahasiswa mencatat dan penekanan pada hafalan menyebabkan materi ilmu ekonomi dilupakan sehingga menghambat aktivitas mahasiswa. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran yang terjadi hanya sebatas pada *transfer of knowledge*, serta kurang bisa seorang dosen dalam mengkaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan sekitar sehingga mahasiswa tidak mampu memanfaatkan keilmuan dalam proses pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.

Bahan ajar berbantuan *blogspot* adalah bahan ajar yang disiapkan, dijalankan, dan dimanfaatkan dengan media *blogspot*. Bahan ajar sering juga disebut bahan ajar berbantuan internet atau bahan ajar on line. Terdapat tiga karakteristik utama yang merupakan potensi besar bahan ajar berbantuan *blogspot*, yakni: menyajikan multimedia, menyimpan, mengolah, dan menyajikan infromasi dan hyperlink. Karena sifatnya yang *on line*, maka bahan ajar berbantuan *blogspot* mempunyai karakteristik khusus sesuai dengan karakteristik *blogspot* itu sendiri. (Lindsey, 2015b).

Salah satu karakteristik yang paling signifikan adalah *blogspot* lebih *userfrienly* dibandingkan *platform* blog lainnya. *blogspot* juga memungkinkan pembelajaran online yang akan dikembangkan tanpa ada pengeluaran ekonomi yang berarti. Hal ini dikarenakan *blogspot* merupakan *platform* yang dihasilkan dari salah satu vendor terkenal di dunia yaitu Google dan layanan ini semuanya gratis (*free)*, Dengan adanya fasilitas platform gratis dari google ini maka sumber belajar menjadi sangat kaya, karena vendor google menguasai 75 % content di dunia internet. Salah satu yang akan sangat membantu di dalam pemanfatan *blogspot* yaitu fitur *search engine.*(Alan, 2000b)

Fitur ini sangat membantu untuk mencari subjek yang dapat dijadikan sumber bacaan dan belajar peserta didik. Pengembangan bahan ajar mencakup

langkah-langkah analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Lebih detailnya, langkah - langkah pengembangan bahan ajar berbantuan *blogspot* dimulai dari penentuan sasaran, pemilihan topik, pembuatan peta materi, perumusan tujuan, penyusunan alat evaluasi, pengumpulan referensi, penyusunan bahan, *editing, upload,* dan *testing.* (Bates, 1995b).

Bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari mahasiswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai. Prinsip pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa mengusahakan agar peserta didik mengenal dan menerima budaya serta karakter bangsa sebagai milik mereka. Oleh karena itu, seyogyanya penyampaian bahan ajar dapat disesuaikan dengan jati diri dan budaya bangsa.(Lai, 2014b).

Salah satu jenis inovasi teknologi dalam bahan ajar yang dapat digunakan di Perguruan Tinggi adalah bahan ajar online. Bahan ajar online merupakan paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang direncanakan dan dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar. Bahan ajar dalam desain pembelajaran adalah satu-satunya yang berwujud (*tangible*) dari seluruh komponen dasar desain pembelajaran. Bahan ajar adalah format materi yang diberikan kepada pebelajar. Format tersebut dapat dikaitkan dengan media tertentu, handout atau buku teks, permainan dan sebagainya. (Collis, 2002b).

Bahan ajar online di buat dengan teknologi multimedia yang dikoneksikan kepada internet. Secara pengertian *elearning* merupakan pembelajaran yang mengoptimalkan penggunaanmultimedia secara online, dapat juga diartikan sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi secara online. (Kevin, 2003b). Berdasarkan keunggulan teknologi,

peserta didik bukan hanya mendengar (melibatkan indera pendengaran) tetapi juga melihat (melibatkan indera penglihatan). Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Para ahli sepakat bahwa terdapat perbedaan yang menonjol antara perolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar. (Li, 2015b).

Berangkat dari pemaknaan dan pemikiran sebagaimana diuraikan pada latar belakang tersebut di atas, penulis melakukan penelitian dan pengembangan suatu model pembelajaran yang lebih efektif, dan cocok dalam membantu dosen untuk lebih meningkatkan hasil belajar mahasiswa, meningkatkan kemampuan dan kompetensi mahasiswa dengan tidak meninggalkan unsur pedagogis, dengan memadukan pembelajaran tatap muka di kelas dan pemanfaatan teknologi informasi sebagai alat bantu pembelajaran.

Berdasarkan fenomena-fenomena di atas, proses pembelajaran masih kurang mengikutsertakan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman konsep masih terbatas dalam teoritis dari sumber ajar, sehingga kepada kemandirian belajar mahasiswa kurang memberikan pengaruh. Oleh karena itu, butuh sebuah inovasi pembelajaran ilmu ekonomi (makro/mikro) yang dapat mendorong keaktifan belajar mahasiswa sekaligus memberikan perhatian lebih pada peningkatan Kemandirian Belajar dan Penguasaan Konsep dalam pembelajaran ilmu ekonomi (makro/mikro).

Salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan penguasaan konsep mahasiswa, adalah menerapkan *elearning* dalam proses pembelajaran. *Elearning* berarti belajar dengan menggunakan media elektronik. Kata elektronik sendiri mengandung pengertian yang spesifik yakni komputer atau internet, sehingga *elearning* sering diartikan sebagai proses belajar yang menggunakan komputer atau internet. Penerapan *elearning* dipandang dapat membantu dan memfasilitasi mahasiswa dalam menguasai materi pembelajaran, sehingga mahasiswa dapat mngembangkan konsep ilmu ekonomi . Dalam *elearning*, mahasiswa dihadapkan pada masalah autentik (nyata) sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan kemandirian dalam mencari

sumber belajar yang lebih bermakna dalam mendukung proses pembelajaran. Memandirikan mahasiswa dalam mengembangkan bahan ajar akan berdampak meningkatkan kepercayaan dirinya dalam belajar, sehingga akan berefek kepada kemandirian belajar mereka. (Brockett, 1991b).

Keunggulan *elearning* inilah yang mendorong banyak praktisi kependidikan dan pemerintah mulai melakukan penataan dan penyiapan infrastruktur dibidang teknologi informasi khususnya internet. Seharusnya pemanfaatan fasilitas internet perlu mendapatkan penghargaan dan apresisasi dari pelaku dunia kependidikan itu sendiri, sehingga peran internet untuk dapat membantu pemerintah dalam mendukung penyelenggaraan pendidikan. Dosen sangat memberikan pengaruh dalam mengantarkan mahasiswa pada kesuksesan belajarnya, dan pengaruh dosen sangat penting dalam suatu proses pembelajaran, karena dosen adalah sebagai mediator yang menyampaikan ilmu kepada mahasiswa. Pendapat diatas menguatkan asumsi bahwa potensi, bakat, dan minat mahasiswa akan berkembang manakala dosen mampu berinovasi dalam pemberian materi pembelajaran.

Di dalam kelas, dosen tidak hanya berfungsi sebagai pihak yang melakukan *transfer of knowledge* atau penyampai ilmu pengetahuan tetapi juga mampu memerankan diri sebagai seseorang yang dapat berkreasi inovatif dalam penyampaian bahan ajar. (Kim, 2001b). Kreativitas dalam pembelajaran dapat pula dimaknai sebagai melakukan inovasi dalam pembelajaran, yakni suatu upaya melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode, pendekatan dan sarana yang mendukung dalam suasana dan iklim belajar yang menyenangkan. (Stefanescu, 2010b).

Inovasi terhadap metode pembelajaran yang dilakukan seorang dosen akan menumbuhkan nilai-nialai motivasi belajar meningkat bagi mahasiswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Pada awalnya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, yaitu gambar, model, objek dan lain-lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit dalam motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi mahasiswa. (Hubert, dkk. 2014b). Efektivitas

pembelajaran dengan menggunakan media online terhadap hasil belajar mahasiswa dapat meningkatkan prestasi belajar secara bertahap. Pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran juga dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan analisis mahasiswa secara permanen. (Tsamadias, 2015b).

Pengoptimalan peran media (komputer) dalam pembelajaran yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Proses pembandingan kelompok mahasiswa yang mendapat pembelajaran dengan *Computer-Used Facebook* dengan kelompok yang menerima materi melalui tatap muka. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa mahasiswa yang menerima perkuliahan dengan menggunakan komputer mampu menyelesaikan materi rata-rata lebih cepat beberapa jam dari mahasiswa yang menerima materi lewat tatap muka/ ceramah.(Bateman, 2012b).

Dari berbagai penjelasan empiris di atas, peneliti ingin menjadikan pembelajaran dengan *elearning* berbantuan *blogspot* sebagai pengembangan model pembelajaran melalui pengembangan konten penyampaian bahan ajar ilmu ekonomi. Di dalam penelitian pemanfaatan *elearning* ini, akan ada beberapa kelas eksperimen yang akan dibandingkan dengan kelas control, dengan varian control yang bermacam-macam klasifikasi. Kelas eksperimen yang pertama disebut kelas *full elearning* dan kelas eksperimen yang kedua disebut kelas *blended elearning*. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan keberartian penelian yang akan dilakukan. Selain itu di dalam penelitian ini juga akan diminta tanggapan para mahasiswa dan dosen setelah mereka terlibat didalam uji coba model ini.

Terkait dengan implementasi *elearning* di Perguruan Tinggi, dari studi pendahuluan ditemukan bahwa walaupun diketahui pembelajaran *elearning* memiliki banyak sekali kelebihan yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, ternyata tidak serta merta Perguruan Tinggi menerapkan pembelajaran ini, meski Perguruan Tinggi tersebut telah memiliki fasilitas yang cukup memadai untuk melaksanakan pembelajaran ini. Oleh karena itu penelitian yang dilaksanakan ini diharapkan dapat menjadi kajian yang berharga, bermanfaat didalam pembelajaran untuk mengenalkan sekaligus hendak menguji efektifitas pembelajaran dengan menggunakan *elearning* di Perguruan Tinggi

terutama yang berada di daerah penelitian ini dilaksanakan di beberapa Perguruan Tinggi di Provinsi Riau. Perguruan Tinggiini dipilih atas dasar hasil observasi awal yaitu pertimbangan ketersediaan infrastruktur teknologi informasi yang telah memadai seperti sarana laboratorium komputer yang telah terkoneksi dengan jaringan internet, *areahostpot* (*wireless network connection*), lingkungan sekitar kampus yang telah banyak tersedia warnet (warung internet), dan situs *elearning* yang dapat dibuka (*compertable)*di seluruh *mobile phone* seperti *ipad* dan *handphone.* Sehingga memudahkan mahasiswa nantinya ketika akan mengakses situs *elearning* di internet dalam mengikuti proses pembelajaran.

Di dalam pembelajaran berbantuan komputer tidak semuanya dikatakan *elearning*. Pembelajaran *elearning* yang sebenarnya memiliki syarat dan ketentuan tertentu. *Elearning* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *elearning* dengan aplikasi *blogspot* yang sudah biasa digunakan untuk membagikan suatu informasi.

Proses belajar mahasiswa akan cenderung tetap, kecuali bagi mahasiswa yang dapat menggunakan *elearning* sebagai alat bantu belajar mereka. Hal inimembuktikan lebih tinggi kemandirian dan prestasi belajar mereka. Mahasiswa yang belajar dengan menggunakan *elearning* memperoleh nilai rata-rata lebih baik, sedangkan mahasiswa yang menerima materi lewat tatap muka memiliki nilai jauh di bawah rata-rata.

Di dalam *elearning* juga terdapat multimedia, multimedia yang dianggap sebagai media pembelajaran dan pengajaran yang berkesan berdasarkan kelebihannya yang dapat menyentuh berbagai panca indra. Hal ini terbukti dalam penelitian dapat menjadi alat bantu mengajar. Contoh multimedia seperti televisi dapat meningkatkan daya ingat, karena terdiri dari komponen suara dan gambar bergerak. Penggunaan komputer dalam proses pembelajaran memberikan hasil nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan pelajar yang menggunakan metode tradisional (konvensional).

Dilatarbelakangi oleh seluruh kajian teori, penelitian terdahulu dan fenomena empiris di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang

"Model Pembelajaran Ekonomi Berbantuan *blogspot* untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Penguasaan Konsep"

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah perencanaan pengembangan model pembelajaran berbantuan *blogspot* di beberapa Perguruan Tinggi di Pekanbaru Riau.
2. Bagaimanakah model pembelajaran berbantuan *blogspot* dapat meningkatkan kemandirian belajar dan penguasaan konsep di beberapa Perguruan Tinggi di Pekanbaru Riau.
3. Bagaimanakah tingkat perbedaan kemandirian belajar dan penguasaan konsep yang dihasilkan dengan tujuan melihat efektivitas efektivitas model pembelajaran berbantuan *blogspot* di beberapa Perguruan Tinggi di Pekanbaru Riau.
4. Bagaimanakah kelebihan dan kekurangan model pembelajaran berbantuan *blogspot* di beberapa Perguruan Tinggi di Pekanbaru Riau.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimanakah perencanaan pengembangan model pembelajaran berbantuan *blogspot* di beberapa Perguruan Tinggi di Pekanbaru Riau.
2. Untuk mengetahui bagaimanakah model pembelajaran berbantuan *blogspot* dapat meningkatkan kemandirian belajar dan penguasaan konsep di beberapa Perguruan Tinggi di Pekanbaru Riau.
3. Untuk mengetahui bagaimana tingkat perbedaan kemandirian belajar dan penguasaan konsep yang dihasilkan dengan tujuan melihat efektivitas efektivitas model pembelajaran berbantuan *blogspot* di beberapa Perguruan Tinggi di Pekanbaru Riau.

4. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan model pembelajaran berbantuan *blogspot* di beberapa Perguruan Tinggi di Pekanbaru Riau.

1.4 Manfaat / Signifikansi Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah:

1. Hasil peneltitian ini dapat memberikan gambaran model pembelajaran *elearning* yang efektif untuk dikembangkan pada Perguruan Tinggi, yang dapat dijadikan sebagai masukan untuk upaya-upaya peningkatan kualitas pembelajaran.
2. Hasil peneltitian ini dapat memberikan masukan terhadap Perguruan Tinggi tentang pemanfaatan *elearning* oleh dosen dan mahasiswa dalam aktivitas belajar mengajar.
3. Hasil penelitian ini dapat memberikan suatu inovasi pembelajaran di mata kuliah ekonomi yaitu dalam bentuk pembelajaran *elearning* dengan menggunakan *elearni ng* berbantuan *blogspot*, diharapkan aplikasi ini dapat digunakan untuk pembelajaran materi ajar yang lain.
4. Memberikan wawasan baru tentang penggunaan *elearning* dalam pembelajaran, sehingga lebih memperkaya khasanah inovasi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau dosen dalam pembelajaran di kelas.
5. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam rangka meningkatkan penguasaan konsep, dan perbaikan kemandirian belajar mahasiswa melalui pembelajaran *elearning*.
6. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh Perguruan Tinggi lainya, Perguruan Tinggi - Perguruan Tinggi atau dinas kependidikan untuk membuat kebijakan dengan mengadopsi bentuk pembelajaran *elearning* untuk diterapkan pada mahasiswa – mahasiswa pada materi ajar lainnya.
7. Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan terhadap universitas sehingga dapat mendukung aktivitas pembelajaran dengan model *elearning*.

8. Hasil penelitian ini dapat meningkatkan kultur akademik yang tinggi di beberapa Perguruan Tinggi di Pekanbaru Riau dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana pembelajaran lebih canggih.