

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Literasi Ekonomi**

###### **2.1.1.1 Pengertian Literasi Ekonomi**

Menurut Ghina Sarifah (2015:13) bahwa “Economic Literacy merupakan kemampuan seseorang dalam memiliki pemahaman dasar tentang bagaimana sebuah perekonomian bekerja baik aktivitas ekonomi maupun kebijakan yang berkaitan dengan ekonomi tersebut”. Menurut Iis Aisyah (2014:10), “Pengetahuan dasar ekonomi juga memberi alat kepada individu-individu untuk mengerti perekonomian dunia dan bagaimana mengartikan peristiwa-peristiwa sebagai dampak secara langsung maupun tidak langsung”.

Menurut pendapat Caplan dalam Januar Kustiandi (2011:14) yang menyatakan bahwa “literasi ekonomi merupakan pengetahuan tentang ekonomi yang hal ini sangat diperlukan karena setiap kegiatan manusia tidak terlepas dari masalah ekonomi”. Masalah-masalah ekonomi ini berkaitan dengan bagaimana seseorang dapat memanfaatkan keterbatasan sumber daya yang dimiliki untuk dapat menentukan pilihan alternatif pemecahan masalah yang tepat dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, dengan mempertimbangkan antara pengorbanan biaya dengan hasil (manfaat) yang akan diperoleh.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa literasi ekonomi merupakan kemampuan untuk mengerti makna dan arti tentang ilmu ekonomi, yaitu tentang tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang banyak bervariasi dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi dan atau distribusi yang diwujudkan dengan efisiensi dalam tindakan berkonsumsi.

###### **2.1.1.2 Faktor-faktor Literasi Ekonomi**

Manusia sebagai makhluk sosial dan makhluk ekonomi pada dasarnya selalu menghadapi masalah ekonomi. Inti dari masalah ekonomi yang dihadapi manusia adalah kenyataan bahwa kebutuhan manusia jumlahnya tidak terbatas sedangkan alat pemuas kebutuhan manusia jumlahnya terbatas.

Menurut Aisyah, Iis (2014: 7) “Literasi ekonomi sebagai hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti faktor ekonomi dan non ekonomi. Faktor ekonomi terdiri dari pendapatan dan suku bunga, faktor non ekonomi terdiri dari sikap, gaya hidup, dan pendidikan”.

#### 1. Faktor Ekonomi

- 1) Pendapatan, merupakan suatu balas jasa dari seseorang atas tenaga atau pikiran yang telah disumbangkan, biasanya berupa upah atau gaji. Makin tinggi pendapatan seseorang makin tinggi pula daya belinya dan semakin beraneka ragam kebutuhan yang harus dipenuhi, dan sebaliknya.
- 2) Suku Bunga, faktor yang menarik seseorang untuk menabung atau investasi adalah suku bunga. Semakin besar suku bunga tabungan, semakin besar pula imbalan jasa yang diberikan oleh bank. Jadi, besar kecilnya suku bunga akan mempengaruhi konsumsi seseorang.

#### 2. Faktor Non Ekonomi

- 1) Sikap, berarti suatu keadaan jiwa dan keadaan berfikir yang disiapkan untuk memberikan tanggapan terhadap suatu objek yang diorganisasikan melalui pengalaman serta mempengaruhi secara langsung atau tidak langsung pada praktik atau tindakan.
- 2) Gaya Hidup, seseorang akan sangat menentukan jumlah kebutuhannya. Jika ia mempunyai gaya hidup sederhana, tingkat kebutuhannya pun akan sederhana dan tidak terlalu banyak atau kompleks. Akan tetapi, seseorang yang memiliki gaya hidup yang mewah, tingkat kebutuhannya pun akan semakin banyak dan cenderung perilaku konsumerisme, yaitu pola hidup yang berlebih-lebihkan dalam mengambil keputusan untuk sebuah pola yang lebih dari apa yang dibutuhkan.
- 3) Pendidikan, juga turut untuk mempengaruhi kebutuhan hidup seseorang. Seseorang yang pendidikannya tinggi, memiliki kebutuhan dan keinginan yang berbeda dengan seseorang yang pendidikannya rendah. Hal ini dikarenakan semakin tinggi tingkat pendidikan maka semakin banyak dan bervariasi pula kebutuhan dan keinginan seseorang tersebut untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Berdasarkan uraian di atas bahwa faktor-faktor literasi ekonomi terdiri dari faktor ekonomi dan faktor non ekonomi. Faktor ekonomi meliputi pendapatan dan suku bunga. Faktor non ekonomi meliputi sikap, gaya hidup dan pendidikan.

##### **2.1.1.3 Indikator Literasi Ekonomi**

Menurut Murniatiningsih dalam Salemi (2005:52) teori Salemi menjelaskan bahwa “Siswa mencapai literasi ekonomi jika mereka dapat

menerapkan konsep dasar ekonomi pada tahun-tahun kemudian, dalam situasi yang relevan dengan kehidupan mereka dan berbeda dari yang dihadapi di kelas”.

Menurut penelitian Kusniawati dalam Juliana (2013:19) “Seseorang memiliki literasi ekonomi jika memiliki indikator yaitu, pemahaman terhadap kebutuhan, pemahaman terhadap kelangkaan, pemahaman terhadap prinsip ekonomi, dan pemahaman terhadap motif ekonomi”. Teori literasi ekonomi menurut NCEE dalam Daroin (2010:136), bahwa “literasi ekonomi adalah suatu kondisi yang menggambarkan seseorang dapat memahami permasalahan dasar ekonomi secara baik, sehingga dapat melakukan kegiatan ekonomi dengan benar”.

Berdasarkan teori tersebut dapat dihubungkan dengan konsep dasar ekonomi, maka indikator literasi ekonomi menurut NCEE dalam Daroin (2010:136) sebagai berikut :

- 1) Mampu menjelaskan pendapatan individu
- 2) Mampu menjelaskan penggunaan sumber daya yang terbatas
- 3) Mampu menganalisis *cost* dan *benefit* dari transaksi ekonomi

## **2.1.2 Model Pembelajaran *Blended Learning***

### **2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Blended Learning***

Model pembelajaran blended learning merupakan model pembelajaran yang menerapkan gabungan antara dua pola pembelajaran. Menurut Solikh dkk. (2018:28) “model pembelajaran blended learning adalah gabungan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran e-learning sehingga peserta didik dapat mengambil keuntungan dari banyak kenyamanan penggunaan e-learning dengan tetap mempertahankan manfaat dari pembelajaran di kelas”.

Menurut Putri (2019:951) “Model pembelajaran blended learning adalah model yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sumber belajar online dan beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik”.

Menurut Muhson (2019:14) “model pembelajaran blended learning adalah kolaborasi antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online dengan menggunakan portal e-learning, blog, website atau jejaring sosial dengan

menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi dalam rangka untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik”

Menurut Widiyanti (2020:191) “Model pembelajaran ini digunakan sebagai bentuk inovasi dan menjadi daya tarik bagi peserta didik agar dapat tetap aktif dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan pada saat ini sebagian besar peserta didik sudah mengenal teknologi dan dapat menggunakan dengan sebagaimana mestinya sehingga mendukung jalannya kegiatan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas”.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan secara sederhana bahwa *blended learning* dikatakan sebagai pembelajaran yang mengkombinasikan atau mencampurkan pembelajaran tatap muka dengan bantuan internet.

#### **2.1.2.2 Tujuan *Blended Learning***

Tujuan *Blended Learning* menurut Sutopo (2012:169) adalah sebagai berikut :

1. Membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.
2. Menyediakan peluang yang praktis-realistis bagi pengajar dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang.
3. Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi pesertadidik dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan pembelajaran *online*.

#### **2.1.2.3 Model-Model Pembelajaran *Blended Learning***

Model *Blended Learning* Menurut Catlin R.Tucker (2012:13) dalam *Blended Learning* secara umum terdapat 6 model, yaitu:

1. Face-to-Face Driver Model, melibatkan siswa tidak hanya sekedar tatap muka di ruang kelas atau laboratorium, melainkan melibatkan siswa dalam kegiatan di luar kelas dengan mengintegrasikan teknologi web secara online.
2. Rotation Model, mengintegrasikan pembelajaran online sambil bertatap muka di dalam kelas dengan pengawasan guru atau pendidik.
3. Flex Model, memanfaatkan media internet dalam penyampai pembelajaran kepada peserta. Dalam hal ini peserta dapat membentuk kelompok diskusi.

4. Online Lap Model, pembelajaran yang berlangsung di dalam ruang laboratorium komputer dengan semua materi pembelajaran di sediakan secara softcopy, di mana para peserta berinteraksi dengan guru secara online. Dalam hal ini guru dibantu oleh pengawas agar disiplin dalam belajar tetap terjaga.
5. Self Blend Model, dalam hal ini peserta mengikuti kursus online, hal ini sebagai pelengkap kelas tradisional yang dilakukan tidak mesti di dalam ruang kelas akan tetapi bisa di luar kelas.
6. Online Driver Model, merupakan pembelajaran secara online, di mana dalam hal ini seorang guru bisa mengupload materi pembelajaran di internet, sehingga peserta dapat mendownload/mengunduhnya dari jarak jauh agar peserta bisa belajar mandiri di luar kelas dan dilanjutkan dengan tatap muka berdasarkan waktu yang telah disepakati.

#### **2.1.2.4 Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning***

Menurut Kusairi (Husamah, 2014:35) mengungkapkan bahwa ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari *blended learning* ini adalah sebagai berikut :

Kelebihan blended learning :

1. Siswa leluasa untuk mempelajari materi secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online*;
2. Siswa dapat melakukan diskusi dengan guru atau siswa lain di luar jam tatap muka;
3. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa di luar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh guru;
4. Guru dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet;
5. Guru dapat meminta siswa membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran;
6. Guru dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif;
7. Siswa dapat saling berbagi file dengan siswa lain.

Kekurangan blended learning :

1. Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung;
2. Tidak meratanya fasilitas siswa, seperti komputer dan akses internet;
3. Kurangnya pengetahuan sumber daya pembelajaran (siswa, guru, dan orang tua) terhadap penggunaan teknologi.

### 2.1.2.5 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Blended Learning*

Menurut Nasution, dkk. (2019:106) tahapan dalam penerapan model pembelajaran blended learning, antara lain :

**Tabel 2. 1**  
**Sintaks Model Blended Learning**

<b>Sintaks</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>
<i>Seeking of Information</i> (Pencarian informasi)	a. Memperkenalkan tujuan pembelajaran kepada siswa, bagaimana belajar melalui program <i>online</i> . b. Mempersiapkan portal <i>quipper school</i> . c. Membagi siswa dalam kelompok yang heterogen.
<i>Acquisition of Information</i> (perolehan informasi)	a. Pendidik menjelaskan dan mendiskusikan materi yang akan dibahas. b. Pendidik membimbing serta mengkonfrontasikan ide berpikir kepada peserta didik agar mempunyai gagasan yang dapat menghasilkan informasi atau pengetahuan dari berbagai sumber yang telah tersedia. c. Pendidik memberikan penjelasan dalam mengerjakan tugas-tugas yang berkaitan dengan materi yang dibahas.
<i>Synthesizing of Knowledge</i> (perumusan informasi)	a. Pendidik membimbing peserta didik untuk dapat menyajikan pengetahuan yang diperolehnya. b. Pendidik mengevaluasi proses pembelajaran baik itu melalui tatap muka ( <i>face to face</i> ) maupun daring ( <i>online</i> ).

### 2.1.3 Media Pembelajaran *Quipper School*

#### 2.1.3.1 Pengertian *Quipper School*

Menurut *Quipper* (2017:44) “*Quipper School* merupakan *startup* edukasi online yang memfasilitasi siswa dengan fasilitas yang lengkap dan menarik dalam proses belajar, serta menjadi penghubung antara guru dan siswa dalam pembagian tugas mata pelajaran secara *online*. *Quipper School* membantu guru dapat

mengoreksi evaluasi siswa, sehingga mempermudah tugas guru dalam menyampaikan informasi”.

Menurut Wijayanti (2016:97), mengemukakan bahwa “*Quipper School* adalah salah satu media e-learning yang memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam bidang guru. Media ini dapat membantu siswa belajar dan terus berkomunikasi dengan guru mereka tanpa adanya batasan waktu”.

Sedangkan menurut Uma (2015:14), “*Quipper School* merupakan salah satu *platform* pembelajaran *online* yang dapat diakses secara gratis untuk guru dan siswa dengan tujuan untuk merevolusi cara belajar dan berbagai pengetahuan dengan memanfaatkan internet *mobile*”.

Teori yang mendukung media *Quipper School* adalah menurut Edgar Dale dalam Arsyad (2014:8) “mengklasifikasikan pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak”. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut pengalaman Edgar Dale untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar berikut :



**Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Arsyad,2014)**

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale dijelaskan bahwa pengalaman yang paling langsung adalah yang lebih efektif digunakan sebagai media pembelajaran, karena siswa akan lebih mudah menyerap suatu bahan ajar melalui pengalaman yang dialaminya. Proses pembelajaran pada hakikatnya

merupakan proses komunikasi, maka pesan yang dikomunikasikan dalam bentuk materi pelajaran yang harus mudah dipahami oleh siswa, untuk itu pesan tersebut haruslah disampaikan melalui suatu media pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan media itu sendiri.

Berdasarkan kajian diatas dapat disimpulkan bahwa, *Quipper School* sebagai aplikasi online yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan fasilitas yang lengkap dan menarik.

### **2.1.3.2 Implikasi Quipper School untuk Pembelajaran**

Menurut Uma (2015:17) adapun beberapa fitur yang dimiliki Quipper School dalam menunjang pembelajaran diantaranya:

1. Assignments (tugas), penugasan disimpan dan dinilai pada rangkaian aplikasi produktivitas google yang memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa atau siswa kepeadasiswa.
2. Grading (pengukuran), *quipper School* mendukung banyak skema penilaian yang berbeda. Guru memiliki pilihan untuk melampirkan file ke tugas, dimana siswa dapat melihat, mengedit, atau mendapatkan salinan individual.
3. Communication (komunikasi), memungkinkan untuk membuat pengumuman yang dapat diposkan oleh guru ke arus kelas dan dapat dikomentari oleh siswa. Beberapa jenis media dari produk google seperti file, video, youtube dan google drive dapat dilampirkan ke meupengumuman dan pos untuk berbagi konten.
4. Time Cost (hemat waktu) , guru dapat menambahkan siswa dengan memberi siswa kode untuk mengikuti kelas. Guru yang mengelola beberapa kelas dapat menggunakan kembali pengumuman, tugas, atau pertanyaan yang ada di kelas lain. Guru juga dapat berbagi tulisan di beberapa kelas dan kelas arsip.
5. Archive Course (arsip program), kelas yang telah dibuat memungkinkan pengajar untuk mengarsipkan pada masa akhir jabatan atau tahunan.
6. Mobile Application (aplikasi dalam telepon genggam), aplikasi seluler Quipper School diperkenalkan pada tahun 2010, tersedia untuk perangkat iOS dan Android.
7. Privacy (privasi) , *quipper School* tidak menampilkan iklan apapun dalam antarmuka untuk siswa, fakultas, dan guru dan data pengguna tidak dipindah atau digunakan untuk tujuan periklanan.

### **2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Quipper School**

Quipper School mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan, sebagaimana yang terdapat pada tabel berikut :

**Tabel 2. 2**  
**Kelebihan dan Kekurangan Quipper School**

<b>Kelebihan Quipper School</b>	<b>Kekurangan Quipper School</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berbagi sumber daya yang cepat. Penyimpanan data terpusat.</li> <li>2. Penggunaan Quipper School tidak perlu melakukan proses instalasi yang rumit. Pengajar dan pelajar bisa menggunakan Quipper School dengan akun e-mail google masing-masing.</li> <li>3. Quipper School adalah layanan berbasis internet, sehingga tidak memerlukan hosting di server sendiri.</li> <li>4. Quipper School gratis untuk siapa saja dilengkapi dengan teknologi keamaan terbaik tanpa biaya tambahan dan iklan.</li> <li>5. Pengajar dan siswa dapat bekerja dimana saja, kapan saja, dan di perangkat apa saja.</li> <li>6. Pengajar dapat membuat dan mengelola kelas, tugas, nilai, serta memberikan masukan secara langsung (realtime).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak ada layanan bank soal secara otomatis .</li> <li>2. Sulit melakukan manajemen akun karena satu akun dapat digunakan untuk semua layanan yang diberikan google.</li> <li>3. Penyimpanan file masih terbatas.</li> <li>4. Sistem tidak dapat melakukan update secara otomatis dan tidak ada pemberitahuan sehingga siswa harus rajin melakukan pemutakhiran manual.</li> </ol>

Sumber : Wirahadi Kusuma (2017:22)

#### **2.1.3.4 Tutorial Penggunaan Quipper School oleh Guru**

Menurut Arsyad (2017:16) untuk menggunakan media quipper school ada beberapa tahapan yang harus diikuti yaitu sebagai berikut :

1. Langkah pertama adalah harus terdaftar sebagai guru di quipper school dengan cara daftar di alamat [www.quipperschool.com/id/signup.html](http://www.quipperschool.com/id/signup.html)
2. Setelah ada tampilan seperti di bawah ini klik 'Protal Guru', klik 'Daftar Sekarang', klik 'Mulai'.
3. Kemudian diminta untuk mengisi form seperti berikut sesuai dengan identitas masing-masing, jika sudah selesai klik 'Lanjut'.
4. Isi data sekolah dan mata pelajaran yang akan di ampu. Jika sudah selesai klik 'Lanjut'.
5. Membuat kelas pertama dengan mengeklik 'Mulai', kemudian beri identitas mata pelajaran dan kelasnya (Contoh: IPS 4). Kemudian pilih mata pelajaran sesuai dengan kurikulum yang dijalankan sekolah
6. Membuat tugas pertama dengan cara klik 'Beranda', 'Tugas' pada menu sebelah kiri. Klik 'Buat tugas baru'. Pilih topik yang akan kita berikan kepada siswa. Beri nama tugas yang kita inginkan sesuai rentang waktu atau batasan waktu pengerjaan tugas yang kita mau. Selanjutnya klik 'Kirim tugas'.

### 2.1.3.5 Manfaat Penggunaan Quipper School

Menurut Arsyad (Nining, 2017: 14) manfaat media pembelajaran quipper school dalam proses belajar siswa, yaitu :

1. Quipper school dapat digunakan peserta didik untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
2. Quipper school bisa mengakses semua mata pelajaran sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan pemerintah.
3. Jika mengalami kesulitan saat mengerjakan tugas pada quipper school peserta didik dapat mengirimkan pesan kepada guru.
4. Siswa dapat mengakses quipper school kapan saja dan dimana saja, baik melalui koneksi Wi-Fi maupun 3G secara gratis.

### 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yakni sebagai berikut :

**Tabel 2. 3**  
**Penelitian yang Relevan**

No	Sumber	Judul	Hasil
1.	Asdar, Jihad Talib (2021). Jurnal Penelitian Tindakan dan Pengembangan Pembelajaran, Volume 4 Nomor 1 Tahun 2021	Blended Learning Berbasis Quipper School dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Bantaeng.	Hasil tindakan dan proses yang dilakukan menunjukkan bahwa perhatian siswa pada siklus I sebesar 63,43% dan meningkat pada siklus II sebesar 93,90%. Selanjutnya hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata 71 dengan persentase ketuntasan 67,74% dan meningkat pada siklus II menjadi 95 dengan ketuntasan mencapai 100%. Penerapan blended learning berbasis Quipper School dapat meningkatkan proses, kemandirian, keefektifan, kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas XI IPA1 SMA Negeri 1 Bantaeng.

2.	Marini 1, 2, D Sulisworo <sup>1</sup> , dan Ishafit <sup>1</sup> . Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika, Volume 8 Nomor 2 – September 2017, p 81-88.	Pengaruh Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Media Aplikasi Quipper School terhadap Minat, Kemandirian, dan Hasil Belajar pada Materi Gelombang Mekanik Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Cawas	<p>Hasil dari penelitian ini</p> <p>a. Terdapat perbedaan minat belajar siswa, yang belajar dengan blended learning dengan siswa yang belajar konvensional dengan nilai signifikansi 0,020 (<math>p &lt; 0,05</math>). Minat belajar siswa yang belajar secara blended learning lebih baik dibanding minat siswa yang belajar secara konvensional.</p> <p>b. Terdapat perbedaan kemandirian belajar siswa, yang belajar dengan blended learning dengan siswa yang belajar konvensional dengan nilai signifikansi 0,017 (<math>p &lt; 0,05</math>). Kelas yang belajar secara blended learning lebih mandiri dibanding kelas konvensional.</p> <p>c. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar fisika, kelompok yang belajar dengan blended learning dengan siswa yang belajar konvensional dengan nilai signifikansi 0,000 (<math>p &lt; 0,05</math>). Kelas blended learning memiliki peningkatan hasil belajar lebih baik dibanding kelas konvensional.</p>
3.	Hermidayani <sup>1</sup> , Khoirun Nikmah <sup>2</sup> . Seminar	Pengaruh Model Blended Learning dan Minat Belajar	Hasil analisis data penelitian pada kelompok 1 menunjukkan ada perubahan minat yang signifikan setelah diberlakukan metode belajar

	Nasional Royal (SENAR) 2018. STMIK Royal – AMIK Royal, hlm. 661 – 666.	terhadap Hasil Belajar Ekonomi	Quipper School di SMAN 15 Palembang ( $t = -8.669$ , $p < 0.05$ ). Hasil uji beda juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai Matematika siswa antara sebelum dan setelah mengikuti metode belajar Quipper School ( $t = -13.803$ , $p < 0.05$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media belajar Quipper School yang signifikan terhadap minat belajar matematika pada siswa SMAN 15 Palembang.
4.	Dwi Hurriyati <sup>1</sup> , Desy Arisandy <sup>2</sup> . Jurnal Psikogenesis, Volume 6, No.2, Desember 2018.	Pengaruh Penggunaan Media Belajar Quipper School Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa	Hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dibahas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran Blended learning memiliki dampak terhadap kualitas belajar siswa ditinjau dari literasi matematika pada masa pandemik virus korona. Selain itu diketahui bahwa besar pengaruh metode Blended learning terhadap literasi matematika siswa sebesar 30%, sedangkan metode belajar konvensional hanya berpengaruh sebesar 2.44% serta dapat disimpulkan ada perbedaan hasil belajar siswa terhadap metode belajar Blended Learning dan

			konvensional dengan perbedaan sebesar 24.76%.
5.	Indah Aritohang <sup>1</sup> , Islamiani Safitri <sup>2</sup> . Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 05, No. 01, Maret 2021, pp. 735-743	Pengaruh Blended Learning Terhadap Peningkatan Literasi Matematika Siswa.	Hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dibahas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran Blended learning memiliki dampak terhadap kualitas belajar siswa ditinjau dari literasi matematika pada masa pandemik virus korona. Selain itu diketahui bahwa besar pengaruh metode Blended learning terhadap literasi matematika siswa sebesar 30%, sedangkan metode belajar konvensional hanya berpengaruh sebesar 2.44% serta dapat disimpulkan ada perbedaan hasil belajar siswa terhadap metode belajar Blended Learning dan konvensional dengan perbedaan sebesar 24.76%.

**Tabel 2. 4**  
**Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**

Perbedaan	Persamaan
<p>Pada penelitian terdahulu penelitian dilakukan tidak hanya pada satu variabel terikat saja. Sedangkan penelitian sekarang hanya menggunakan satu variabel terikat yaitu literasi ekonomi. Adapun pada penelitian Marini<sup>1,2</sup>, D Sulisworo<sup>1</sup>, dan Ishafit<sup>1</sup> menggunakan tiga variabel terikat selain literasi ekonomi, yaitu minat belajar, kemandirian dan hasil belajar.</p>	<p>Menggunakan variabel Blended learning dan quipper school sebagai variabel bebas.</p>

### 2.3 Kerangka Pemikiran

Menurut Sugiyono (2017:60) mengemukakan bahwa, “Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”.

Teori yang melandasi pembelajaran *blended learning* merupakan teori belajar behaviorisme. Menurut Thorndike (Husamah,dkk, 2018:36) mengatakan bahwa “stimulus adalah rangsangan, contohnya seperti pikiran dan perasaan dan respon merupakan reaksi yang ditunjukkan akibat pemberian stimulus”. Teori belajar behaviorisme sebagai suatu proses interaksi antara stimulus dengan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan tingkah laku dimana peserta didik menunjukkan kemampuannya sebagai hasil dari adanya stimulus dan respon. Perubahan tingkah laku tersebut dapat berwujud konkrit akibat adanya kegiatan belajar.

Respon peserta didik tentu berbeda-beda dalam memahami proses pembelajaran. Teori ini akan berjalan dengan baik apabila materi pelajaran mampu bersinergi dengan model pembelajaran yang diterapkan sehingga

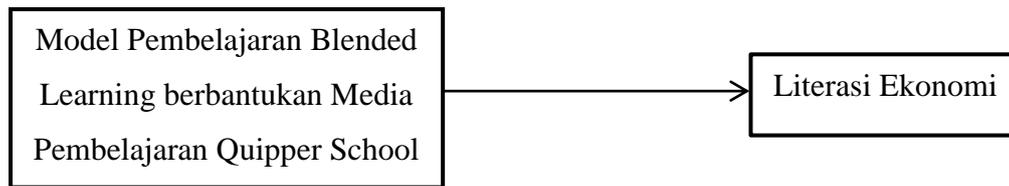
mencapai rangsangan (*stimulus*) yang akan menimbulkan hubungan perilaku reaktif (*respon*) pada pembelajaran yang efektif.

Penerapan model *blended learning* berbantuan media pembelajaran *Quipper School* menjadi stimulus sekaligus motivasi peserta didik dalam memahami pembelajaran. Dimana model ini, digunakan untuk memudahkan guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Model pembelajaran ini dilakukan dengan menghadapkan peserta didik pada sebuah kombinasi penggunaan pembelajaran berbasis web dan tatap muka yang dilakukan secara bersamaan didalam kegiatan pembelajaran. Model *Blended Learning* bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik dan juga memberikan rasa ketertarikan peserta didik akan apa yang dipelajarinya dengan dibantu menggunakan *Quipper School*.

*Quipper School* sebagai media yang memberikan konten-konten pembelajaran untuk mendukung proses kegiatan belajar-mengajar. Dalam menelusuri keefektifan penerapan model *blended learning* berbantuan media pembelajaran *Quipper School* yang dilihat dari kemampuan literasi ekonomi siswa.

Peserta didik juga dapat belajar sesuai dengan karakteristik dan langkah dirinya sendiri karena pembelajaran berbasis internet membuat pembelajaran menjadi bersifat individual. Model ini berpusat pada peserta didik dan menuntut peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian penerapan model pembelajaran ini diharapkan dapat berpengaruh terhadap kemampuan literasi ekonomi siswa.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka peneliti akan menggambarkan dari alur kerangka berpikir sebagai berikut:



**Gambar 2. 2**  
**Kerangka Berfikir**

#### 2.4 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2014 : 96) mengemukakan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian”. Dikatakan sementara Karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka hipotesis adalah :

1. Terdapat perbedaan literasi ekonomi peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* berbantuan media *Quipper School* sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Terdapat perbedaan literasi ekonomi peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran langsung sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Terdapat perbedaan peningkatan literasi ekonomi peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* berbantuan media *Quipper School* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran langsung sesudah perlakuan.