

Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMPK Nirmala Jopu

Maria Yovita Gaa, Marsel Nande
e-mail: gaamariayovita@gmail.com

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Flores

ABSTRAK: Latar belakang dilakukannya penelitian ini karena guru yang selalu menerapkan model pembelajaran konvensional saat pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui (1) Penerapan model pembelajaran *blended learning* pada kelas VII di SMPK Nirmala Jopu; (2) Hasil belajar siswa kelas VII di SMPK Nirmala Jopu pada mata pelajaran IPS setelah menerapkan model pembelajaran *blended learning*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa observasi aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *blended learning* pada siklus I sebesar 75 persen termasuk kategori “Baik” dan meningkat pada siklus II sebesar 94,64 persen dengan kategori “Sangat Baik”, hasil observasi aktivitas guru sejalan dengan hasil belajar siswa. Pada pra siklus sebesar 65,45 persen, setelah diterapkan model pembelajaran *blended learning* dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz* pada siklus I meningkat menjadi 66,66 persen dan pada siklus II juga meningkat menjadi 85 persen. Dengan demikian hipotesis tindakan yang diajukan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPK Nirmala Jopu dinyatakan diterima.

Kata kunci: hasil belajar, model pembelajaran *blended learning*, *quizizz*

ABSTRACT: The background of this research is because teachers who always apply conventional learning models during learning so that it has an impact on student learning outcomes. The purpose of this study was to determine (1) The application of the *blended learning* model in class VII at SMPK Nirmala Jopu; (2) The learning outcomes of class VII students at SMPK Nirmala Jopu in social studies subjects after applying the *blended learning* model. The research method used is classroom action research (PTK). Data collection techniques are carried out through observation, tests, and documentation. The results of the study showed that the observation of teacher activities in the application of the *blended learning* model in cycle I was 75 percent including the "Good" category and increased in cycle II by 94.64 percent with the "Very Good" category, the results of the observation of teacher activities are in line with student learning outcomes. In the pre-cycle it was 65.45 percent, after the *blended learning* model was applied by utilizing the *quizizz* application in cycle I it increased to 66.66 percent and in cycle II it also increased to 85 percent. Thus, the proposed action hypothesis that the application of the *blended learning* model can improve student learning outcomes in the subject of social studies for class VII at SMPK Nirmala Jopu is declared accepted.

Keywords: *blended learning* model, learning outcomes, *quizizz*

PENDAHULUAN

Belajar adalah upaya sistematis untuk memperoleh pengetahuan baru, mengasah ketrampilan, dan membentuk karakter yang lebih baik. Proses ini bukan hanya sebatas mengumpulkan data, namun mengaitkan perubahan mental juga perilaku sebagai respon terhadap situasi tertentu. Melalui proses belajar, individu hanya mendapatkan ilmu baru, melainkan mengembangkan ketrampilan, keahlian, sikap dan juga pola pikir. Perubahan ini bersifat permanen/berkelanjutan dan menyeluruh tidak hanya terpaku pada penambahan ilmu semata (Charli, dkk. 2019:55).

Ketika terjadinya proses belajar mengajar akan ada dimana siswa merasa bisan atau tidak tertarik dengan suasana yang ada di kelas. Hal tersebut sering terjadi dikarenakan seorang guru melakukan kegiatan pembelajaran yang monoton (Dewi, 2022:11). Guru seharusnya menjadi fasilitator yang kreatif dan inovatif dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan. Siswa akan mendapatkan keuntungan dari hal ini, dalam hal prestasi belajar, hasil belajar, maupun motivasi belajarnya (Ota, 2021).

Kesenjangan dalam proses belajar sering dijumpai dan sudah merupakan hal yang lumrah. Mengatasi persoalan ini maka guru perlu merombak sistem pembelajaran dengan mengoptimalkan teknologi digital untuk mencapai proses belajar yang tepat dan mudah. Guru dan siswa bisa menggunakan teknologi digital seperti labtop, komputer maupun smartphone dalam pembelajaran sehingga guru dan siswa bisa mengakses banyak hal yang berkaitan dengan pembelajaran.

Pembelajaran yang berkualitas tidak hanya guru dan siswa yang berperan, tapi juga membutuhkan komponen pendukung seperti model pembelajaran yang efektif. Kini banyak model pembelajaran yang mengadopsi teknologi digital. Hal ini bertujuan untuk memperluas jangkauan belajar bagi guru dan siswa. Menghadirkan variasi materi

pembelajaran yang lebih kaya, meningkatkan semangat belajar, membebaskan pembelajaran dari ketergantungan pada guru semata, dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan melahirkan berbagai model pembelajaran baru, seperti *blended learning* (pembelajaran campuran).

Model pembelajaran *blended learning* mengintegrasikan kegiatan belajar tatap muka di kelas dengan pembelajaran mandiri menggunakan komputer, baik secara *offline* (luar jaringan) maupun *online* (terhubung internet) (Puspitarini, 2022:2). Sedangkan Dewi (2022:22), mengungkapkan bahwa *blended learning* ialah pembelajaran yang mencampurkan penggunaan teknologi yang selaras dengan kebutuhan siswa. Model ini memungkinkan terjadinya refleksi atau perenungan diri oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penerapan model pembelajaran *blended learning* (konvensional dan modern) melibatkan berbagai *platform* yang dapat diakses melalui jaringan internet.

Diantara *platform* pembelajaran gratis dan mudah digunakan, *quizizz* merupakan salah satu pilihan yang populer. *Quizizz* merupakan aplikasi *game* edukasi yang bisa dimainkan di *smartphone* atau labtop, menawarkan kemudahan belajar bagi siswa kapanpun dan dimanapun. Dilengkapi fitur *online* edukasi berbasis permainan yang interaktif dan tidak membosankan, *quizizz* menjadikan proses belajar lebih menyenangkan (Purba, 2019:33).

Quizizz berisikan ringkasan materi pembelajaran yang dibuat dengan tampilan menarik oleh guru dalam bentuk *slide* serta kumpulan kuis atau pertanyaan yang disediakan oleh guru untuk mengukur kemampuan siswa. *Game* edukasi ini juga memungkinkan siswa bersaing dalam mengerjakan kuis sehingga memperoleh hasil kuis yang tinggi serta mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Beberapa penelitian

terdahulu, seperti Nurhayati (2020), Afiani & Faradita (2020) dan Salsabila dkk, (2020), telah membuktikan bahwa penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran daring membawa dampak positif. Dampak positif tersebut antara lain: meningkatkan keaktifan siswa, menaikkan hasil belajar siswa, menumbuhkan ketelitian dan ketenangan siswa saat mengerjakan soal, dan melatih siswa dalam manajemen waktu yang baik. Penerapan pembelajaran *online* dan *offline* menggunakan aplikasi bisa dilakukan secara bersamaan dalam kelas. Pemanfaatan *quizizz* pada saat pembelajaran *online* yaitu guru bisa memberikan soal/tes secara *online* dengan mengirimkan *link*/tautan kepada siswa agar langsung dikerjakan karena dalam aplikasi ini sudah ditetapkan waktu pengerjaan soal. Soal yang dibuat dalam aplikasi *quizizz* juga bisa diatur secara acak untuk menghindari siswa menyontek. Di sisi lain, *quizizz* juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran *offline*. Guru dapat membuat materi pembelajaran diaplikasi *quizizz* dan kemudian menjelaskannya di kelas saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pra penelitian, temuan wawancara pada salah satu guru mata pelajaran IPS di SMPK Nirmala Jopu bahwa pencapaian hasil belajar siswa saat ini sedikit menurun, disebabkan oleh guru yang belum memanfaatkan fasilitas sekolah secara baik dan guru yang selalu menggunakan model pembelajaran *teacher centre*, hal ini dikarenakan pengetahuan guru tentang teknologi dan model pembelajaran masih minim. Tetapi ada juga beberapa guru yang sudah menerapkan pembelajaran secara daring/*online* dan itu dilakukan ketika guru berhalangan hadir. Guru membuat materi pembelajaran dan soal melalui *Microsfot Word* lalu membagikan materi yang di youtube dan dikirimkan melalui aplikasi *WhatsApp*. Pembelajaran seperti ini kurang efektif. Akibatnya siswa tidak membaca materi ataupun mengerjakan soal karena kurang pengawasan dari orang tua maupun

guru. Selain itu guru belum pernah menggunakan aplikasi *quizizz*, guru terbiasa menggunakan media-media pembelajaran yang hanya dimanfaatkan untuk membagikan materi dan mengumpulkan tugas.

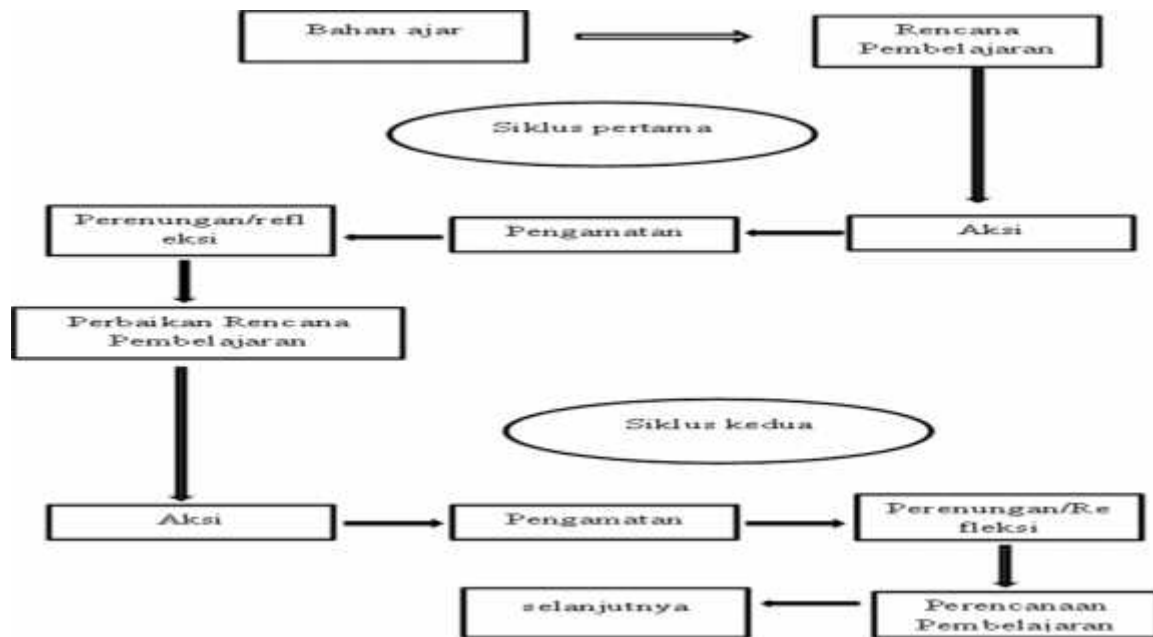
Berdasarkan paparan latar belakang masalah yang telah disajikan maka penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui penerapan model pembelajaran *blended learning* pada siswa kelas VII di SMPK Nirmala Jopu; 2) Mengetahui hasil belajar siswa kelas VII di SMPK Nirmala Jopu setelah menerapkan model pembelajaran *blended learning*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan metode penelitian yang dibuat oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan tanggungjawabnya dalam mencapai hasil belajar siswa yang optimal di kelas. Tujuannya adalah untuk memahami dan mengevaluasi sejauh mana efektivitas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama ini (Emellinda, 2022:27).

Penelitian tindakan kelas terbagi menjadi 4 (empat) bagian utama yakni perencanaan (*planning*), Aksi (*Action*), Observasi (*Observasing*), dan Refleksi (*Reflecting*). Empat komponen ini saling terhubung dan membentuk sebuah siklus yang berkelanjutan (Subki, 2023:24). Secara virtual dapat dilihat pada gambar 1 siklus penelitian tindakan kelas berikut ini.

Gambar 1. Bagan Penelitian Tindakan Kelas



Berikut penjabaran dari gambar 1 di atas:

Tahap perenanaan

Pada tahap ini penulis menyiapkan modul ajar, materi pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz*, panduan observasi guru, dan soal evaluasi untuk siswa dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz*.

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini diterapkan model pembelajaran *blended learning*. Model ini dipilih sebagai solusi pemecahan masalah karena dari hasil observasi sebelumnya hasil belajar siswa kurang meningkat.

Tahap Pengamatan

Tahap ini berfokus pada pengamatan penerapan model pembelajaran *blended learning* oleh guru. Observasi ini dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan yang sudah dirancang sebelumnya.

Tahap Refleksi

Pada tahap ini guru menilai temuan pengamatan pada proses pembelajaran, lalu dilakukan perbaikan pada tahap selanjutnya.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPK Nirmala Jopu, Desa Jopu, Kecamatan Wolowaru, Kabupaten Ende.

Penelitian ini dilaksanakan pada 28 Mei 2024 sampai dengan 11 Juni 2024. Subjek pada penelitian ini ialah kelas VII B di SMPK Nirmala Jopu yang berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, soal/tes dan dokumentasi.

PEMBAHASAN HASIL

Penelitian yang dilaksanakan di SMPK Nirmala Jopu, merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning*. Di dalam penelitian ini, peneliti akan melaksanakan penelitian dalam 2 siklus, dari tiap siklusnya akan ada 4 tahap diantaranya adalah tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Sebagai langkah awal, peneliti melakukan kegiatan pra-siklus. Kegiatan pra-siklus yang dimaksud peneliti yakni peneliti melakukan pendekatan kepada guru mata pelajaran untuk melihat nilai ulangan harian siswa tentang materi interaksi sosial. Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk mengukur sejauh mana pemahaman awal siswa mengenai konsep interaksi sosial. Selanjutnya baru dilaksanakan

kegiatan siklus I dan siklus II dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning*.

Hasil observasi kegiatan guru dalam menerapkan model pembelajaran

blended learning dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz* siklus I dan II secara virtual dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Observasi Kegiatan Guru Dalam Menerapkan Model Pembelajaran *Blended Learning* Dengan Memanfaatkan Aplikasi *Quizizz*

Aktivitas Guru	
Siklus I	75% (Baik)
Siklus II	94,64% (Sangat Baik)

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan, bisa dilihat bahwa persentase seluruh kegiatan guru yang telah dicapai pada siklus I adalah 75 persen dan dikategorikan “Baik”. Pada proses pembelajaran guru sudah berupaya menerapkan model *blended learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dengan optimal dari awal hingga akhir pembelajaran. Namun masih ada yang harus dilakukan perbaikan terutama dalam hal pengelolaan kelas, membimbing siswa dalam kelompok serta kendala teknis seperti jaringan internet yang berada di luar kendali guru. Kendala teknis ini juga dialami oleh Sarianti, (2021) yakni saat menggunakan aplikasi *quizzizz*, jaringan internet sering tidak stabil bahkan putus. Masih terdapat beberapa siswa juga yang belum berpartisipasi secara aktif, seperti kesulitan dalam menyimpulkan materi dan kurang terlibat dalam kelompok, sehingga berimbas pada menurunnya tingkat partisipasi aktif seluruh anggota kelompok.

Selain itu, kendala kuota internet juga penghalang bagi sebagian siswa untuk menghubungkan ke jaringan internet. Sejalan dengan Haddar dan Juliano, (2021) mengatakan bahwa keterbatasan kuota internet dan kesulitan dalam menghubungkan perangkat ke jaringan internet menjadi kendala utama dalam penggunaan aplikasi *quizizz*. Berkaitan dengan beberapa permasalahan di atas, oleh karena itu peneliti berencana untuk melaksanakan siklus kedua.

Dalam pelaksanaan siklus/tahap II setelah dilakukan perbaikan-perbaikan pada proses pembelajaran, persentase hasil observasi seluruh aktivitas guru meningkat sebesar 94,64 persen dan tergolong “Sangat Baik”.

Hasil belajar siswa kelas VII B di SMPK Nirmala Jopu sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *blended learning* secara visual dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa

Rata-rata Nilai Siswa	
Pra Siklus	65,45%
Siklus I	66,66%
Siklus II	85%

Berdasarkan hasil pra-siklus, diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 65,45 persen. Data ini mengindikasikan bahwa terdapat 13 (tiga belas) siswa dari

total 24 (dua puluh empat) siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa

pencapaian belajar siswa pada tahap awal belum memenuhi standar yang ditetapkan.

Kemudian berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 66,66 persen. Selain itu, dari 24 (dua puluh empat) siswa yang mengikuti tes siklus I terdapat 8 (delapan) siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan. Sehingga disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran pada tahap pertama belum tercapai secara optimal.

Berdasarkan evaluasi tes siklus II, tercatat bahwa rata-rata nilai siswa mencapai 85 persen. Semua siswa yang berjumlah 24 (dua puluh empat) orang berhasil memenuhi kriteria ketuntasan individu dengan memperoleh nilai minimal 70, sesuai dengan standar kompetensi minimum yang telah ditentukan oleh SMPK Nirmala Jopu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai sepenuhnya.

Berdasarkan hasil penelitian model pembelajaran *blended learning* dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPK Nirmala Jopu. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayati, (2021) bahwa model pembelajaran campuran berbantuan media bongkar pasang terbukti efektif dalam meningkatkan kegiatan guru dan siswa, respon siswa serta hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Bandar Baru, dan juga penelitian yang dilakukan oleh Tethool et al, (2021) bahwa penerapan model pembelajaran campuran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK Negeri 2 Maluku Tenggara.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *blended learning* sudah diterapkan dengan baik oleh peneliti dalam

pembelajaran IPS materi pelajaran interaksi sosial. Peningkatan kinerja guru dalam menerapkan model pembelajaran *blended learning* dapat dilihat dari hasil pengamatan yang menunjukkan peningkatan persentase dari 75 persen menjadi 94,64 persen, secara berturut-turut pada tahap pertama dan kedua, kategori pun meningkat dari “Baik” menjadi “Sangat Baik”.

2. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran *blended learning*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa ketuntasan belajar klasikal siswa mengalami peningkatan yang sangat baik dengan nilai rata-rata pra-siklus 65,45 persen kemudian meningkat menjadi 66,66 persen pada siklus I dan pada siklus kedua menjadi 85 persen. Dengan demikian hipotesis tindakan yang diajukan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPK Nirmala Jopu dinyatakan diterima.

Daftar Pustaka

- Aldi, K. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Reflektif Dan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Asyafah, A. (2019). Menimbang model pembelajaran (kajian teoretis-kritis atas model pembelajaran dalam pendidikan islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19-32.
- Dewi, W. A. Pengaruh Penggunaan Model Blended Learning Berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar

- Siswa Kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso pada Sub tema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku (Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan).
- Emellinda, E. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V di SDN 1 Mantren Pacitan Tahun Pelajaran 2021/2022 (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321-334.
- Hidayati, N. (2021). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Blended Learning Berbantuan Media Bongkar Pasang Pada Materi Tatanama Senyawa Di Sma Negeri 1 Bandar Baru (Doctoral dissertation, UPT. PERPUSTAKAAN).
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. (2022). Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran.
- Khairinal, Kohar, F., & Fitmilina, D. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar, Disiplin Belajar, Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sman Titian Teras. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 379–387. <https://doi.org/10.38035/Jmpis.V1i2.276>.
- Nuraini, A. (2023). Penggunaan Media Game Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMAN 1 Nguntoronadi Wonogiri (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Ota, M. K., Banda, Y. M., Sama, G., & Kara, Y. M. D. K. (2023). Student's perception towards using Quizizz as an online evaluation medium of English learning. *Journal of Research in Instructional*, 3(2), 147-156.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021) hal. 44-45
- Puspitarini, D. (2022). Blended Learning sebagai model pembelajaran abad 21. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1), 1-6.
- Samchaturachmah, S. (2023). Pengaruh Metode Inkuiri berbasis eksperimen Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI Tahassus Ma'arif NU Prapagkidul Kecamatan Pituruh Kabupaten Purworejo (Doctoral dissertation, IAINU Kebumen).
- Siagian, M., Sihombing, M., Simanjuntak, Y. A., & Butarbutar, I. P. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 640-647.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88.
- Subki, Z. M. Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Card Sort Kelas IV Di MI Riyadlus Shibyan Jakarta Utara (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Sumadi Suryabrata. Psikologi Pendidikan. (Yogyakarta: Rajawali Press, 2019), hal 233 Tethool, G., Paat, W. R. L., & Wonggo, D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan*

Teknologi Informasi dan Komunikasi, 1(3), 268-275.
Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). Faktor-faktor determinan hasil belajar siswa.
Zamidar, N. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap

Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh.