

PENGEMBANGAN SCRABBLE EKONOMI SEBAGAI MEDIA BELAJAR SISWA SMA¹⁾

Oleh

Cherleyrian Ningsih²⁾, R. Gunawan Sudarmanto³⁾, Darsono⁴⁾

The purposes of this research were developing the product (of research), that was, the economics scrabble learning media and knowing the effectiveness of economics scrabble learning media. The research design was Research and Development Design (R&D). Developing designed followed the steps of Dick and Carey. The scores analyzing result showed that the effectiveness of learning in experimental class by using economic scrabble learning media was more effective than the students in control class who used conventional learning media.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan produk berupa media belajar scrabble ekonomi dan mengetahui efektivitas penggunaan media belajar scrabble ekonomi. Desain penelitian menggunakan desain Research and Development (R&D). Desain pengembangan mengikuti langkah-langkah Dick and Carey. Hasil analisis menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media belajar scrabble ekonomi lebih efektif dari pada pembelajaran di kelas kontrol menggunakan media belajar konvensional secara signifikan.

Kata kunci: media belajar, pengembangan, scrabble ekonomi

¹ Tesis Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Tahun 2014.

² Cherleyrian Ningsih. Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Email: cherley.ravinza@gmail.com HP 085758953995

³ R. Gunawan Sudarmanto. Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: rgunawan_sudarmanto@yahoo.com.

⁴ Darsono. Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: darsono@yahoo.com.

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 4 Metro merupakan salah satu satuan pendidikan yang berdiri di Kota Metro tahun 2001 yang memiliki visi untuk mewujudkan sekolah unggulan yang berwawasan ilmu pengetahuan dan teknologi serta dilandasi dengan iman dan taqwa. Untuk mewujudkan dan merealisasikan visi besar tersebut terdapat lima misi sebagai unsur pendukung; (1) melaksanakan pembinaan peningkatan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa; (2) mengoptimalkan fasilitas sarana dan prasarana pendidikan dan narasumber yang ada; (3) menyiapkan siswa untuk mampu bersaing di era globalisasi dalam perkembangan teknologi yang dinamis; (4) mengoptimalkan pelayanan kepada siswa dalam upaya mengembangkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi; (5) mengembangkan pendidikan berbasis keunggulan lokal (PBKL) dalam rangka meningkatkan kompetensi kewirausahaan siswa.

Keadaan fisik dan sarana prasarana yang tersedia di SMA Negeri 4 Metro belum menunjang proses belajar yang efektif dan efisien. Kondisi fisik ruang dan lingkungan tempat belajar siswa kurang nyaman untuk proses pembelajaran, khususnya untuk siswa kelas X (sepuluh) masih menempati kelas yang kondisi ruangnya sangat minim. Keadaan ruang belum di keramik, panas, tempat duduk tidak tertata rapi sehingga siswa kurang nyaman dalam proses pembelajaran di kelas.

Ketersediaan media pembelajaran di SMA Negeri 4 Metro saat ini masih kurang dan belum merata pada setiap mata pelajaran IPS, terlebih mata pelajaran ekonomi, menurut informasi yang peneliti terima, dua dari tiga orang guru mata pelajaran ekonomi masih melaksanakan proses pembelajaran dengan media konvensional dan kurang bervariasi.

Kondisi pembelajaran yang tidak sesuai dengan harapan, menimbulkan banyak kendala bagi siswa dan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Setiap guru berkeinginan siswanya mendapatkan hasil yang memuaskan. Hasil belajar siswa dapat meningkat jika fasilitas sarana mendukung pembelajaran. Minimnya media pembelajaran yang tersedia di SMA Negeri 4 Metro mendorong guru menjadi kreatif agar siswa dalam menerima dan memahami materi pelajaran

lebih mudah dan menyenangkan. Salah satu mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum SMA Negeri 4 Metro adalah mata pelajaran ekonomi, yang merupakan salah satu mata pelajaran pada Program Peminatan Ilmu Pengetahuan Sosial di SMA Negeri 4 Metro. Ekonomi merupakan salah satu cabang dari Ilmu Pengetahuan Sosial yang membahas mengenai usaha-usaha manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang muncul karena konsep kelangkaan. Oleh karena itu, isi materi ekonomi banyak berkaitan dengan keseharian hidup manusia. Hal ini berarti bahwa media belajar ekonomi begitu banyak, mulai dari kehidupan nyata sampai dengan hasil kreatifitas yang dapat di desain.

Berdasarkan kondisi siswa tersebut diatas, merupakan tantangan bagi peneliti yang merangkap guru mata pelajaran di kelas X (sepuluh) untuk memperbaiki pembelajaran ekonomi sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar yang pada akhirnya bertujuan pada hasil belajar yang maksimal. Penulis mencoba mengembangkan rancangan pembelajaran inovatif yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Rancangan pembelajaran yang akan dikembangkan ialah rancangan pembelajaran menggunakan media belajar *Scrabble* Ekonomi.

Menurut Heinich and Molenda, mengemukakan bahwa "*Scrabble is an activity in which participants allow prescribed rules that differ from those of real as they strives to attain a challenging goal*" (Heinich and Molenda, 2002: 29). Oleh karena itu pembelajaran ekonomi menggunakan *Scrabble* Ekonomi menggabungkan aspek kognitif, motorik, logika, emosional/sosial, kreatif/imjinitif sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan menyenangkan. Di samping itu *Scrabble* dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dan karena penampilannya yang menarik, format dalam *Scrabble* ini seringkali diberikan pada penjelasan yang sungguh-sungguh dari pada sifat yang hiburan semata (Sudjana dan Rivai, 2002: 70).

Alasan lain dipilihnya media *Scrabble*, karena media ini sangat menarik dalam membangkitkan minat siswa dalam belajar. Dengan media *Scrabble* siswa di tuntut untuk berfikir kreatif dan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep ekonomi. Dalam proses belajar, anak belajar dari pengalaman sendiri,

mengkonstruksikan pengetahuan kemudian memberi makna pada pengetahuan itu. Dengan mengkombinasikan media belajar *Scrabble* dan metode belajar *problem solving* dapat membawa siswa dalam belajar yang menyenangkan serta menghindari kejenuhan siswa terhadap muatan materi ekonomi yang banyak.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) bagaimanakah pengembangan *Scrabble* Ekonomi sebagai media belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa? (2) bagaimanakah efektivitas penggunaan media belajar *Scrabble* Ekonomi dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi kelas X (sepuluh) semester ganjil?

Pengembangan media belajar dalam bentuk permainan *Scrabble* ini dilakukan dengan tujuan adalah (1) menghasilkan produk berupa *Scrabble* Ekonomi sebagai media belajar alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dan (2) mengetahui efektivitas penggunaan media belajar *Scrabble* Ekonomi dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi kelas X (sepuluh) semester ganjil.

METODE PENELITIAN

Pengembangan media belajar *Scrabble* Ekonomi ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R & D)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Scrabble* Ekonomi sebagai media belajar siswa SMA kelas X (sepuluh) semester ganjil dalam meningkatkan hasil belajar, dan mengetahui efektivitas penggunaan *Scrabble* Ekonomi untuk pembelajaran. Efektivitas penggunaan *Scrabble* Ekonomi dapat dilihat dari tanggapan pihak-pihak sebagai narasumber yang berkaitan dengan pengembangan *Scrabble* Ekonomi.

Langkah pertama *Borg and Gall*, dalam Pargito (2009: 50) adalah mengumpulkan informasi awal, meliputi assesmen kebutuhan, review literatur, studi penelitian berskala kecil dan persiapan laporan pada perkembangan terkini. Asesmen kebutuhan akan dilakukan dengan menggunakan instrumen angket untuk menjangring informasi tentang indikasi kebutuhan pembelajaran ekonomi menggunakan media belajar *Scrabble* Ekonomi. Setelah assesmen kebutuhan dikaji mendalam maka dilakukan penyusunan produk yang akan dikembangkan mengikuti langkah perencanaan desain instruksional menurut *Dick and Carey*.

Langkah kedua merupakan kegiatan perancangan desain instruksional. Basis pengembangan *Scrabble* Ekonomi menggunakan desain instruksional *Dick and Carey*. Berbasis pada alur desain instruksional *Dick and Carey* maka akan menghasilkan desain awal *Scrabble* Ekonomi yang selanjutnya akan diujicobakan. Berdasarkan pertimbangan waktu bahwa *Scrabble* Ekonomi dilakukan pada satu sekolah saja, maka pengembangan produk *Scrabble* Ekonomi ini dibatasi hanya pada langkah kelima saja. Tahap-tahap pengembangan *Scrabble* Ekonomi berdasar langkah-langkah pengembangan *Brog and Gall*, sedangkan desain pengembangan *Scrabble* Ekonomi berdasar pola pengembangan *Dick and Carey*.

HASIL PENELITIAN

Pengembangan Media Belajar *Scrabble* Ekonomi

Pengembangan media belajar *Scrabble* Ekonomi mengikuti langkah-langkah *Dick and Carey*. Prosedur yang akan dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

Analisis Kebutuhan

Tahap ini peneliti merumuskan kompetensi inti yang akan dikuasai siswa, dimana kompetensi ini menggambarkan kemampuan siswa. Kompetensi inti memuat materi-materi yang akan disampaikan pada pembelajaran ekonomi dengan media belajar *Scrabble* Ekonomi. Konsep-konsep ekonomi kelas X (sepuluh) dalam Kompetensi Inti dapat dilihat bahwa (1) menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya, (2) mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia, (3) memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah, dan (4) mengolah, menalar, dan menyaji

dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Analisis Instruksional

Analisis instruksional digunakan untuk menentukan keterampilan dan pengetahuan relevan yang diperlukan siswa untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran. Langkah yang diperlukan untuk mengidentifikasi kompetensi, berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran guru dituntut piawai dalam menyampaikan materi tetapi selama ini pembelajaran ekonomi kurang begitu bermakna bagi siswa sehingga menyebabkan hasil belajar siswa kurang memuaskan bagi guru dan siswa. Untuk meningkatkan kompetensi siswa diperlukan suatu pemetaan yang menggambarkan keterkaitan dan hubungan seluruh kompetensi agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal.

Menganalisis Karakteristik Siswa dan Konteksnya

Karakteristik siswa sangat penting diketahui guru, karena latar belakang setiap siswa tidak sama. Desain instruksional dengan tujuan yang sama tetapi dalam menerapkan strategi instruksional berbeda untuk siswa dengan karakteristik yang berbeda. Kondisi awal siswa diketahui bahwa siswa kurang menguasai konsep-konsep ekonomi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Informasi guru ekonomi diperoleh bahwa rata-rata siswa mendapatkan hasil belajar rendah.

Awal-awal pembelajaran siswa belum memperoleh nilai yang memuaskan, disebabkan *intake* siswa terhadap pelajaran ekonomi rendah. Karena pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP) mata pelajaran ekonomi disajikan secara terpadu dalam IPS terpadu sehingga siswa kurang memahami konsep-konsep ekonomi secara mendalam. Disamping itu muatan materi yang harus dikuasai di setiap semester dan alokasi waktu yang terbatas menyebabkan materi ekonomi kurang dipahami siswa secara maksimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut dibutuhkan media belajar yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi para siswa, media belajar dapat

dimanfaatkan sebagai sumber belajar dalam memudahkan siswa belajar secara berkelompok dan mandiri. Siswa dapat memahami dan menguasai materi ekonomi yang diberikan guru dengan mudah dan menyenangkan yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dicapai baik dari pihak sekolah, guru, dan siswa.

Review Oleh Ahli Materi

Ahli materi yang menilai *Scrabble* Ekonomi ini adalah H. Nurdin. Beliau adalah seorang Magister Ekonomi dari Universitas Negeri Padang. Beliau adalah Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Ketepatan merumuskan *Scrabble* Ekonomi sesuai dengan Kompetensi inti adalah tepat. Ketepatan perumusan media *Scrabble* Ekonomi terhadap Kompetensi Dasar dinilai tepat. Sisi relevansi materi dalam pembelajaran ekonomi menggunakan media *Scrabble* Ekonomi dengan tujuan pembelajaran ekonomi dinilai relevan. Kemudahan penggunaan media *Scrabble* Ekonomi dalam pembelajaran ekonomi dinilai mudah. Dan di sisi penggunaan media *Scrabble* Ekonomi dalam pembelajaran ekonomi dalam melatih kemandirian pembelajaran ekonomi dinilai baik.

Variabel desain *Scrabble* Ekonomi, ahli materi menilai sistematika aturan permainan *Scrabble* Ekonomi dalam pembelajaran ekonomi dinilai sistematis. Relevansi media *Scrabble* Ekonomi dengan materi ekonomi dinilai kurang relevan. Variabel kualitas *Scrabble* Ekonomi, ahli materi melihat bahwa kemenarikan *Scrabble* Ekonomi dalam memotivasi belajar siswa dinilai menarik. Penilaian terhadap ketepatan ukuran papan permainan *Scrabble* Ekonomi dinilai tepat. Sisi desain *Scrabble* Ekonomi inilah yang membuat *Scrabble* Ekonomi berbeda dengan yang beredar di pasaran, karena desain animasinya menambah daya tarik dan motivasi siswa dalam pembelajaran ekonomi. Penilaian terhadap ketepatan ukuran biji dadu berhuruf dalam *Scrabble* Ekonomi dinilai tepat. Penilaian terhadap fleksibilitas dan ketahanan *Scrabble* Ekonomi dinilai kurang fleksibel.

Fungsi *Scrabble* Ekonomi yang utama adalah sebagai media belajar bagi siswa. Oleh karena itu, *Scrabble* Ekonomi harus memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami materi ekonomi. Variabel proses pembelajaran di kelas, menurut ahli materi menilai bahwa pembelajaran menggunakan *Scrabble* Ekonomi memudahkan guru dalam proses pembelajaran dinilai mudah dan apakah mengundang minat siswa dalam pembelajaran ekonomi di kelas dinilai baik. Ahli materi ekonomi juga menilai bahwa *Scrabble* Ekonomi memudahkan siswa dalam memahami materi ekonomi yang disajikan. Masukan dari ahli materi bahwa media belajar *Scrabble* Ekonomi mudah digunakan jika dikombinasikan dengan media lainnya.

Review Oleh ahli Desain *scrabble* Ekonomi

Ahli desain yang menilai produk awal yang akan dikembangkan adalah Pujiati, seorang Doktor Pendidikan IPS dari Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung dan salah satu Dosen pada program studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Ketepatan merumuskan *Scrabble* Ekonomi sesuai dengan Kompetensi inti adalah tepat. Ketepatan perumusan media *Scrabble* Ekonomi terhadap Kompetensi Dasar dinilai tepat. Sisi relevansi materi dalam pembelajaran ekonomi menggunakan media *Scrabble* Ekonomi dengan tujuan pembelajaran ekonomi dinilai relevan. Kemudahan penggunaan media *Scrabble* Ekonomi dalam pembelajaran ekonomi dinilai mudah. Dan di sisi penggunaan media *Scrabble* Ekonomi dalam pembelajaran ekonomi dalam melatih kemandirian pembelajaran ekonomi dinilai baik.

Variabel desain *Scrabble* Ekonomi, ahli materi menilai sistematika aturan permainan *Scrabble* Ekonomi dalam pembelajaran ekonomi dinilai sistematis. Relevansi media *Scrabble* Ekonomi dengan materi ekonomi dinilai relevan. Variabel kualitas *Scrabble* Ekonomi, ahli materi melihat bahwa kemenarikan *Scrabble* Ekonomi dalam memotivasi belajar siswa dinilai menarik. Penilaian terhadap ketepatan ukuran papan permainan *Scrabble* Ekonomi dinilai tepat. Sisi desain *Scrabble* Ekonomi inilah yang membuat *Scrabble* Ekonomi berbeda

dengan yang beredar di pasaran, karena desain animasinya menambah daya tarik dan motivasi siswa dalam pembelajaran ekonomi. Penilaian terhadap ketepatan ukuran biji dadu berhuruf dalam *Scrabble* Ekonomi dinilai tepat. Penilaian terhadap fleksibilitas dan ketahanan *Scrabble* Ekonomi dinilai fleksibel.

Fungsi *Scrabble* Ekonomi yang utama adalah sebagai media belajar bagi siswa. Oleh karena itu, *Scrabble* Ekonomi harus memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami materi ekonomi. Variabel proses pembelajaran di kelas, menurut ahli materi menilai bahwa pembelajaran menggunakan *Scrabble* Ekonomi memudahkan guru dalam proses pembelajaran dinilai mudah dan apakah mengundang minat siswa dalam pembelajaran ekonomi di kelas dinilai baik. Ahli ekonomi juga menilai bahwa *Scrabble* Ekonomi memudahkan siswa dalam memahami materi ekonomi yang disajikan.

Evaluasi *Formatif*

Variabel desain *Scrabble* Ekonomi, indikator berupa sistematis aturan permainan 33,33% responden (satu orang) menilai sistematis dan 66,67% responden (dua orang) menilai kurang sistematis. Indikator relevansi media dengan materi ekonomi 66,67% responden (dua orang) menilai relevan dan 33,33% responden (satu orang) menilai kurang relevan.

Sedangkan pada variabel kualitas *Scrabble* Ekonomi, indikator kemenarikan gambar animasi dapat memotivasi siswa dalam belajar 100% responden yang terdiri atas siswa yang berkemampuan tinggi (satu orang), berkemampuan sedang (satu orang), dan berkemampuan rendah (satu orang) menilai menarik. Indikator ketepatan ukuran papan permainan *Scrabble* Ekonomi 100% responden yang terdiri atas siswa yang berkemampuan tinggi (satu orang), berkemampuan sedang (satu orang), dan berkemampuan rendah (satu orang) menilai tepat. Indikator ketepatan ukuran biji dadu 66,67% responden (dua orang) menilai kurang tepat dan 33,33% responden (satu orang) menilai tepat. Dan indikator fleksibilitas dan ketahanan *Scrabble* Ekonomi 66,67% responden (dua orang) menilai fleksibel dan 33,33% responden (satu orang) menilai kurang tepat.

Berdasarkan evaluasi satu-satu, maka dapat dikatakan bahwa *Scrabble* Ekonomi dinilai baik. Sistematis aturan permainan dinilai sistematis dan

relevansi media terhadap materi ekonomi dinilai relevan. Kemenarikan gambar animasi dalam papan *Scrabble* Ekonomi dinilai menarik sehingga siswa termotivasi dalam permainan. Ukuran papan *Scrabble* Ekonomi dinilai tepat tetapi ukuran biji dadu yang digunakan dinilai kurang tepat, sementara fleksibilitas dan ketahanan *Scrabble* Ekonomi dinilai fleksibel dapat digunakan di mana tempat. Responden uji perorangan ini tidak memberikan masukan dan saran, mereka merasa *Scrabble* Ekonomi ini menarik dan baik untuk digunakan.

Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas X (sepuluh) SMA Negeri 4 Metro sebanyak 2 kelas. Satu kelas sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media belajar *Scrabble* Ekonomi dan satu kelas sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media belajar konvensional.

Sebelum eksperimen pembelajaran dilakukan, dilaksanakan *treatment* terlebih dahulu tentang konsep materi yang akan dibelajarkan, kemudian dilaksanakan *pretest* untuk kedua kelas yang menjadi subyek penelitian. Setelah dilakukan *pretest*, maka pembelajaran di mulai sesuai rencana. Kelas eksperimen diberikan dengan *Scrabble* Ekonomi sebagai media belajar dan kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan media belajar konvensional atau ceramah. Setelah pembelajaran dilakukan, maka dilakukan *posttest*, sehingga *gain score* dari *pretest* dan *posttest* dapat diketahui.

Setelah memenuhi persyaratan uji t, maka dilakukan analisis uji perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji beda digunakan untuk mengetahui efektivitas pengembangan media belajar *Scrabble* Ekonomi dengan membandingkan hasil belajar kelas eksperimen dengan media belajar *Scrabble* Ekonomi dan kelas kontrol dengan media konvensional. Hasil analisis uji t disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media belajar *Scrabble* Ekonomi memiliki efektivitas lebih tinggi dari pada media konvensional.

Efektivitas Penggunaan Media Belajar *Scrabble* Ekonomi

Pengujian efektivitas pembelajaran ekonomi dengan media *Scrabble* Ekonomi yang dilakukan secara manual dengan membandingkan kelas

eksperimen (X.5) dan kelas kontrol (X.1) diperoleh efektifitas pembelajaran ekonomi dengan media belajar *Scrabble* Ekonomi sebesar 1,53. Sehingga dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran di kelas eksperimen (menggunakan media belajar *Scrabble* Ekonomi) lebih efektif daripada pembelajaran di kelas kontrol (menggunakan media belajar konvensional).

Pembahasan

Ekonomi merupakan salah satu cabang disiplin ilmu sosial yang mempelajari aktivitas manusia yang berhubungan dengan produksi, distribusi, pertukaran, dan konsumsi barang dan jasa. Mata pelajaran ekonomi bertujuan agar siswa memiliki kemampuan untuk memahami sejumlah konsep ekonomi untuk mengaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi di lingkungan individu, rumah tangga, masyarakat, dan Negara, menampilkan sikap ingin tahu terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi, membentuk sikap bijak, rasional, dan bertanggung jawab dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan ilmu ekonomi, manajemen, dan akuntansi yang bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat dan Negara serta membuat keputusan yang bertanggung jawab mengenai nilai-nilai sosial ekonomi dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional.

Pembelajaran pada dasarnya suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru, dan siswa. Interaksi komunikasi itu dapat dilakukan baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media. Menurut Sudjana dalam Rusman (2011: 16) mengemukakan tentang pengertian pembelajaran bahwa setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara siswa dan pendidik yang melakukan kegiatan pembelajaran.

Hasil rekayasa dan inovasi *Scrabble* Ekonomi yang dikembangkan oleh peneliti sangat cocok untuk digunakan sebagai media belajar. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh terbatasnya media dan sumber belajar di sekolah serta sistem belajar yang berpusat pada guru. Kondisi tersebut berdampak pada kurangnya interaksi guru dan siswa, maupun siswa dengan siswa. Menurunnya minat belajar

siswa pada mata pelajaran ekonomi seakan menunjukkan bahwa belajar ekonomi membosankan yang dipenuhi dengan teori dan hafalan. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

Pengembangan pembelajaran ekonomi dengan media belajar *Scrabble* Ekonomi dilandasi pendekatan konstruktivistik yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, si belajarlh yang harus mendapatkan penekanan. Siswa yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka. Kreativitas dan keaktifan siswa akan membantu mereka untuk berdiri sendiri dalam keaktifan kognitif siswa. Hal ini sesuai dengan *Scrabble* Ekonomi sebagai media belajar yang menekankan pada kreativitas dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa merasa tertantang dalam mencari istilah-istilah ekonomi, memahami, mengingat dan atau menghafalkan sehingga pemahaman tentang konsep-konsep ekonomi dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun perlakuan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Scrabble* Ekonomi dikombinasikan dengan metode *Cooperatif Learning*, dan pendekatan pembelajaran *saintifik*, serta strategi yang dilakukan dengan *Problem Solving* (pemecahan masalah) yang keseluruhannya bertujuan untuk mengembangkan pelaksanaan yang berpusat kepada peserta didik (*Student Centered*).

Penelitian pengembangan ini mengikuti prosedur penelitian *Dick and Carey* yang dikembangkan oleh *Borg & Gall* dalam Pargito (2009: 55) yaitu (1) diawali studi literatur dan lapangan dengan membuat analisis kebutuhan (*need assesment*) dan mengidentifikasi Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator, (2) perencanaan melakukan analisis pembelajaran dan menganalisis konteks dan pebelajar, (3) pelaksanaan pengembangan produk, meliputi pengembangan instrumen assesment, mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran yang berhubungan dengan tema yang akan ditentukan untuk mencari keabsahan maka diperlukan revisi awal yaitu dengan validasi dari ahli desain dan ahli materi, (4) dilakukan uji coba formatif I yang dilakukan dalam uji perseorangan dengan menentukan masing-masing satu orang kelompok hasil belajar tinggi, sedang dan rendah, serta formatif II yang dilakukan dengan kelompok kecil terdiri dari 3 orang kelompok tinggi, 3 orang kelompok sedang, dan 3 orang kelompok rendah, dan formatif III dilakukan dalam kelompok

klasikal, dimana peserta didik yang ditentukan oleh peneliti. Hasil uji *formatif* diketahui bahwa desain pembelajaran ekonomi dengan media *Scrabble* Ekonomi cukup tepat, sangat relevan, sangat konsisten, cukup jelas dan sangat tepat digunakan dalam memotivasi dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

Hasil uji coba lapangan yaitu evaluasi *sumatif* yang dilakukan pada dua kelas X (sepuluh) di SMA Negeri 4 Metro. Satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol diperbandingkan. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran peneliti menggunakan rerata *posttest* dan *pretest* serta nilai *gain*, sehingga diketahui bahwa rata-rata hasil belajar yang dilakukan pada kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran *Scrabble* Ekonomi siswa memiliki peningkatan hasil belajar yang tinggi daripada kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Perhitungan efektifitas pembelajaran ekonomi dengan media belajar *Scrabble* Ekonomi yang dilakukan secara manual memperoleh hasil sebesar 1,53. Sehingga dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran di kelas eksperimen (menggunakan media belajar *Scrabble* Ekonomi) lebih efektif daripada pembelajaran di kelas kontrol (menggunakan media belajar konvensional).

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan paparan hasil yang diperoleh pada penelitian pengembangan *Scrabble* Ekonomi, dapat disimpulkan sebagaimana diuraikan bahwa (1) media belajar *Scrabble* Ekonomi dikembangkan menggunakan model desain pembelajaran *Dick and Carey*, selanjutnya produk model pembelajaran diujicobakan berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan Borg and Gall. Hasil penilaian ahli materi, ahli desain pembelajaran, siswa, dan guru mata pelajaran, dapat dikatakan bahwa *Scrabble* Ekonomi hasil pengembangan sangat baik dan sangat sesuai. Ditinjau dari penyajian, tampilan, keterbacaan, dan kebermanfaatan untuk meningkatkan kompetensi siswa dinilai sangat baik. Sehingga produk *Scrabble* Ekonomi hasil pengembangan layak digunakan sebagai media belajar di SMA Negeri 4 Metro dan (2) *Scrabble* Ekonomi efektif digunakan pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Metro. Efektivitas *Scrabble* Ekonomi diketahui dari peningkatan hasil

belajar (*Gain Score*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan efektifitas pembelajaran ekonomi dengan media belajar *Scrabble* Ekonomi yang dilakukan secara manual memperoleh hasil sebesar 1,53. Sehingga dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran di kelas eksperimen (menggunakan media belajar *Scrabble* Ekonomi) lebih efektif daripada pembelajaran di kelas kontrol (menggunakan media belajar konvensional).

DAFTAR PUSTAKA

- Heinich, Robert. Molenda, Michael. dkk. 2002. *Seventh Edition Instructional Media & Technologies For Learning*. New Jersey Inc: New York.
- Pargito. 2009. *Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan*. Bandar Lampung: Diktad MPIPS FKIP Universitas Lampung.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Bandung: Rajawali Press.
- Sudjana, Nana. Rivai, Ahmad. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.