

**PENGEMBANGAN MEDIA *SCRABBLE* BERBASIS KONTEKSTUAL  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA  
KELAS X MA NEGERI 1 PESAWARAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**(Skripsi)**

**Oleh  
INDRIANI BUDIARTI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDARLAMPUNG  
2016**

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA *SCRABBLE* BERBASIS KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X MA NEGERI 1 PESAWARAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016 TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Oleh  
**Indriani Budiarti**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *scrabble* berbasis pendekatan kontekstual materi manajemen yang berkualitas ditinjau dari dua aspek yaitu kelayakan materi, dan kelayakan desain serta untuk mengetahui efektifitas peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media *scrabble* yang dikembangkan.

Penelitian ini merupakan penelitian *Reasearch and Development* yang menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang dipadukan dengan model Bogh and Gall dengan produk media *scrabble* berbasis pendekatan kontekstual materi manajemen. Penelitian ini dilakukan dengan melalui beberapa tahap yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Instrumen penelitian berupa angket lembar penilaian yang digunakan untuk mengetahui kualitas media *scrabble* dan lembar *post-test* yang hasilnya untuk mengetahui efektifitas peningkatan hasil belajar siswa. Subjek uji coba produk ini adalah para ahli/validator, guru mata pelajaran ekonomi, dan siswa kelas X MA Negeri 1 Pesawaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) produk media *scrabble* berbasis pendekatan kontekstual materi manajemen yang dikembangkan telah dapat digunakan, (2) kualitas media *scrabble* yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi sangat baik dengan skor 63 dengan rata-rata 4,5, ahli media sangat baik dengan skor 80 dari dengan rata-rata 4,44. (3) media *scrabble* yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa hal ini ditunjukkan dengan rata-rata nilai *post-test* siswa kelas X IPS 1 (kelas eksperimen) lebih besar dibandingkan dengan kelas X IPS 3 (kelas kontrol) yaitu 75,21 % > 67,30%, selain itu dilihat dari persentase ketuntasan siswa kelas X IPS 1 (kelas eksperimen) lebih besar dibandingkan dengan kelas X IPS 3 (kelas kontrol) yaitu 80% > 62,80%.

**Kata Kunci:** Media *scrabble*, Pendekatan kontekstual, Manajemen

**PENGEMBANGAN MEDIA *SCRABBLE* BERBASIS KONTEKSTUAL  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS  
X MA NEGERI 1 PESAWARAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**Oleh**

**INDRIANI BUDIARTI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA SCRABBLE BERBASIS  
KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X MA NEGERI 1  
PESAWARAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Indriani Budiarti**

No. Pokok Mahasiswa : **1213031046**

Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Dr. Hj. Erlina Rufaidah, M.Si.**  
NIP 19580828 198601 2 001

**Dr. Edy Purnomo, M.Pd.**  
NIP 19530330 198303 1 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan  
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi  
Pendidikan Ekonomi

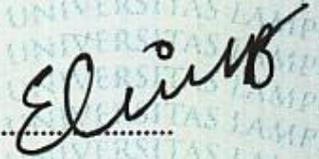
**Drs. Zulkarnain, M.Si.**  
NIP 19600111 198703 1 001

**Drs. Tedi Rusman, M.Si.**  
NIP 19600826 198603 1 001

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

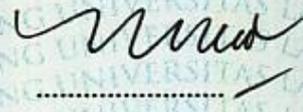
**Ketua : Dr. Hj. Erlina Rufaidah, M.Si.**



**Sekretaris : Dr. Edy Purnomo, M.Pd.**



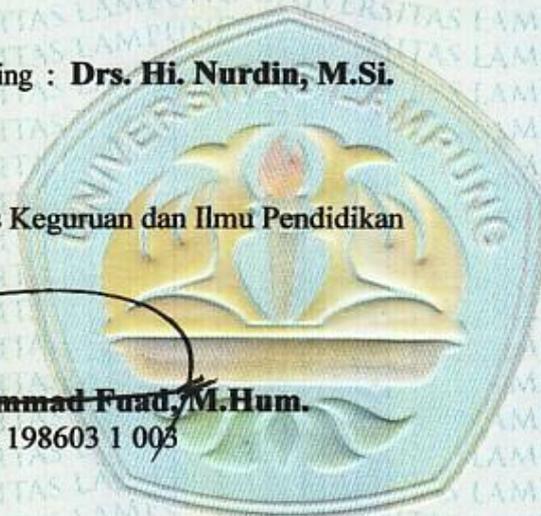
**Penguji  
Bukan Pembimbing : Drs. Hi. Nurdin, M.Si.**



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.**  
NIP. 19590722 198603 1 003



**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 04 Agustus 2016**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indriani Budiarti

NPM :1213031046

Jurusan/Program Studi : Pendidikan IPS/Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 22 Agustus 2016



Indriani Budiarti  
1213031046

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Indriani Budiarti dilahirkan di Cianjur pada tanggal 7 Januari 1994, merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Budi Arianto dan Ibu Popon.

Pendidikan formal yang pernah diselesaikan penulis adalah:

1. TK selesai pada tahun 2000
2. SD Negeri Cikalong Kulon 2 selesai pada tahun 2006
3. SMP Negeri 1 Cikalong Kuon selesai pada tahun 2009
4. SMA Negeri 1 Mande selesai tahun 2012

Pada tahun 2012, penulis diterima sebagai mahasiswa di Universitas Lampung pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Studi Pendidikan Ekonomi melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN) Undangan dengan Beasiswa Bidikmisi.

Sebagai salah satu mata kuliah wajib, penulis pernah mengikuti Kuliah Kerja Lapangan (KKL) ke Solo, Bali, Jakarta pada tanggal 21 Januari 2015 sampai 31 Januari 2015. Kemudian, penulis juga menyelesaikan Program Kuliah Kerja Nyata- Kependidikan Terintegrasi (KKN-KT) di SMP Negeri 1 Batu Brak Lampung Barat sejak 27 Juli 2015 sampai dengan 22 September 2015.

## *PERSEMBAHAN*

*Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan cinta yang tak terhingga, terima kasih atas berjuta kesempatan untuk selalu mensyukuri nikmat Mu yang tak terhingga sampai terselesainya karya kecil dari usahaku ini.*

*Dengan penuh rasa syukur dan bangga ku persembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang terbaikku:*

*Kedua orang tua ku (Bapak Budi Arianto dan Ibu Popon) yang sangat kusayangi, yang senantiasa mendukung, menyayangi, menemani, membimbing, menyemangati, menyayangiku, dan mengasihiku serta mendoakan akan keberhasilanku.*

*Seluruh guru dan dosen*

*yang telah mendidik dan memberikan ilmunya dengan tulus ikhlas.*

*Sahabat-sahabat setia ku yang tulus memberikan semangat dan motivasi,*

*serta teman-teman di pendidikan ekonomi angkatan 2012*

*Almamater Tercinta, Universitas Lampung*

## MOTO

*“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhan mulah engkau berharap.”*

*(QS. Al-Insyirah, 6-8)*

*Tuntutlah ilmu sampai ke negeri cina, karena sesungguhnya menuntut ilmu itu wajib atas tiap-tiap muslim*  
*(Hadits)*

*Syukuri apa adanya hidup adalah anugrah, tetap jalani hidup ini melakukan yang terbaik*  
*(d'Masiv)*

*Tidak ada yang tidak mungkin kalau kita berusaha (ikhtiar) di sertai do'a, bersabar, ikhlas dan bersyukur.*  
*(Indriani Budiarti)*

## SANCAWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Scrabble* Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X MA Negeri 1 Peaawaran Tahun Ajaran 2015/2016".

Dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini penulis mendapat banyak bantuan dan arahan serta motivasi dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan setulus-tulusnya penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si., selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Hi. Buchori Asyik, M.Si., selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Unila.
6. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Unila.

7. Ibu Dr. Erlina Rupidah, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik dan juga pembimbing 1 dalam penyusunan skripsi ini, terima kasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan, bantuan, arahan dan kebaikan ibu selama ini, serta segala ilmu yang telah ibu berikan selama perkuliahan.
8. Bapak Dr. Edy Purnomo, M.Pd., selaku dosen pembimbing II, terima kasih banyak atas kesediaan waktu luang yang bapak berikan untuk membantu menyelesaikan skripsi ini, terima kasih atas arahan, nasihat dan semangat yang bapak berikan, terima kasih juga atas segala ilmu yang sudah diberikan selama perkuliahan.
9. Bapak Drs. Hi. Nurdin, M.Si., selaku dosen pembahas dalam penyusunan skripsi ini, terima kasih atas semua bantuan dan bimbingan yang bapak berikan selama ini, terima kasih untuk semua ilmu yang telah bapak berikan selama perkuliahan.
10. Bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Unila, terima kasih atas segala jasa, ilmu dan pengetahuan yang telah bapak ibu berikan selama masa perkuliahan.
11. Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, dan ibu Martaliza S.Pd selaku guru mata pelajaran ekonomi dikelas X Serta Dewan Guru dan staf Administrasi MAN 1 Pesawaran yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di sekolah.
12. Bapak dan Mamah Terhebat Yang Merupakan Sumber Motivasi dan Semangatku yang Selalu Mendukungku Melalui Do'a yang tak pernah henti dihanturkan untuk mendukung setiap langkahku.

13. Adikku Tersayang Hadi wijaya kusuma terimakasih atas keceriaan yang selalu di buat, sukses buat kita kedepan buat papa mama bangga.
14. Bpk Yodhi, Ibu Sumiati dan semua keluarga besarku atas do'a dan kasih sayang serta selalu memberikan dukungan moril.
15. Seluruh Siswa-siswi kelas X IPS I, X IPs II, dan IPS III MAN 1 Pesawaran Tahun Pelajaran 2015/2016 yang telah melancarkan penelitian skripsi ini. Terimakasih atas keterbukaan kalian dan juga bantuan serta semangat dan antusias kalian yang luar biasa dalam berjalannya penelitian ini.
16. Sahabatku Maryamah, Fima Lusia, Nurwidiati, dan ka lissin yang selalu memberikan motivasi dan dukungan selama ini.
17. Teman-teman Pendidikan Ekonomi angkatan 2012, Reta, Yeni, Ana, Anggita, lilis, Novanda, Alimi, Imam, Ajeng, Wayan, Elisabet, Murni, Fitri M, Anis, Sunarni, Nur Istiqomah, dan seluruh angkatan 2012 yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, terimakasih atas kebersamaan perjuangan selama ini.
18. Keluarga KKN-KT 2015 di kecamatan Batu Brak Pekon Kegeringan: M.Fajar, Ardika Kuntadi, Sri Rahayu, Merta Witdawati, Lusi Armina, Sayuti Lestari, Mba Putri, dan Ria Fujiah. Terimakasih atas pengalaman yang telah kita lewati.
19. Seluruh Kakak tingkat serta adik tingkat Angkatan 2008, 2009, 2010, 2011, 2013, 2014, 2015 Pendidikan Ekonomi semoga kita semua sukses, tak lupa juga Om Herdi, Kak Dani dan Pak de Joko yang selalu membantu kami Mahasiswa Pendidikan Ekonomi dalam menempuh studi;

20. Semua pihak yang membantu dan turut terlibat dalam kehidupanku.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka dan ucapan terima kasih. Namun demikian, penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Bandar Lampung, 22 Agustus 2016

Penulis

Indriani Budiarti

## DAFTAR ISI

### Halaman

<b>ABSTAK</b>	
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	
<b>PERSEMBAHAN</b>	
<b>MOTTO</b>	
<b>SANWACANA</b>	
<b>DAFTAR ISI</b>	
<b>DAFTAR TABEL</b>	
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	9
1.3 Rumusan Masalah .....	10
1.4 Tujuan Pengembangan .....	10
1.5 Pentingnya Pengembangan .....	11
1.6 Spesifikas Produk yang Diharapkan .....	11
1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	12
1.8 Definisi Istilah .....	12
1.9 Manfaat Pengembangan .....	13
<b>II. LANDASAN TEORI, DAN KERANGKA PIKIR</b>	
2.1 Landasan Teori .....	14
2.1.1 Belajar .....	14
2.1.2 Hasil Belajar .....	17
2.1.3 Teori Belajar .....	19
2.1.2.1 Teori Belajar Aliran Behaviorisme .....	19
2.1.2.2 Teori Belajar Aliran Konstruktivisme .....	23
2.1.4 Pembelajaran Kontekstual .....	25
2.1.5 Media Pembelajaran .....	29
2.1.6 Media <i>Scrabble</i> Ekonomi.....	33
2.1.7 Pengembangan Media <i>Scrabble</i> Ekonomi. ....	34

2.1.8	Landasan Teori Manajemen .....	36
2.1.8.1	Pengertian Manajemen .....	36
2.1.8.2	Jenjang Manajemen .....	37
2.1.8.3	Prinsip dan Unsur Manajemen .....	38
2.1.8.4	Fungsi – Fungsi Manajemen .....	39
2.1.8.5	Teori – Teori Manajemen .....	40
2.1.8.6	Bidang – Bidang Manajemen .....	46
2.2	Penelitian yang Relevan .....	48
2.3	Kerangka Pikir .....	51
2.4	Hipotesis .....	53

### III. METODE PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian .....	54
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan .....	56
3.2.1	Tempat Penelitian Pengembangan .....	56
3.2.2	Waktu Penelitian Pengembangan .....	57
3.3	Populasi dan Sampel .....	57
3.4	Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan .....	58
3.4.1	Penelitian Tahap 1 .....	59
3.4.2	Penelitian Tahap 2 .....	60
3.4.3	Penelitian Tahap 3 .....	61
3.4.4	Rancangan Uji Coba .....	62
3.4.5	Evaluasi Penelitian dan Pengembangan .....	62
3.5	Variabel Penelitian dan Operasional Penelitian .....	63
3.5.1	Variabel Penelitian .....	63
3.5.2	Operasional Penelitian .....	64
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	64
3.6.1	Penilaian Ahli .....	65
3.6.2	Angket .....	65
3.7	Instrumen Pengumpulan Data .....	66
3.7.1	Teknik Tes .....	66
3.7.2	Lembar Penilaian Ahli .....	66
3.7.3	Lembar Angket .....	68
3.7.2.1	Lembar Angket Siswa .....	68
3.7.2.2	Lembar Angket Guru .....	69
3.8	Uji Persyaratan Instrumen .....	70
3.8.1	Validitas .....	70
3.8.2	Reabilitas .....	72
3.8.3	Tingkat Kesukaran .....	73
3.8.4	Daya Beda .....	73
3.9	Teknik Analisis Data .....	74
3.10	Uji Persyaratan Analisis Data .....	75
3.10.1	Uji Normalitas .....	75
3.10.2	Uji Homogenitas .....	76
3.11	Uji Analisis Data .....	76
3.11.1	<i>Independent Sample Test</i> .....	76

<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian.....	79
4.1.1 Gambaran Umum lokasi Penelitian.....	79
4.2 Pembahasan.....	81
4.2.1 Tahap Analisis ( <i>Analyze</i> ).....	81
4.2.2 Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	82
4.2.2.1 Pembuatan Papan dan Kartu-Kartu Permainan	82
4.2.2.2 Pembuatan Desain Cover dan Buku Panduan Permainan <i>Scrabble</i> .....	84
4.2.2.3 Penyusunan Instrumen.....	86
4.2.3 Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	87
4.2.4 Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	88
4.2.4.1 Ujicoba Satu-Satu .....	88
4.2.4.2 Ujicoba Kelompok Kecil .....	90
4.2.4.3 Ujicoba Lapangan .....	91
4.2.5 Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	93
4.2.5.1 Analisis Data Validasi Ahli Materi.....	93
4.2.5.2 Analisis Data Validasi Ahli Media .....	95
4.2.5.3 Analisis Data Penilaian Guru Mata Pelajaran Ekonomi .....	97
4.2.5.4 Analisis Data Keefektifan Scrabble Berbasis Kontekstual .....	98
4.2.6 Perbedaan Produk Hasil Pengembangan dengan Produk yang Sudah Ada .....	107
4.2.7 Keterbatasan Penelitian .....	109
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Simpulan.....	110
5.2 Saran .....	112

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 1 Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPS MAN 1 Pesawaran Tahun Ajaran 2015/2016 .....	7
Tabel 2 Penelitian Yang Relevan .....	48
Tabel 3 Populasi Siswa .....	57
Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi .....	67
Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	67
Tabel 6 Kisi-Kisi Instrumen Subjek Ujicoba .....	69
Tabel 7 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Guru Mata Pelajaran Ekonomi ..	70
Tabel 8 Kriteria Validasi Soal .....	71
Tabel 9 Tingkat Besarnya Reabilitas .....	72
Tabel 10 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 5 ....	75
Tabel 11 Hasil Ujicoba Satu-Satu .....	89
Tabel 12 Hasil Ujicoba Kelompok Kecil .....	90
Tabel 13 Hasil Ujicoba Lapangan .....	92
Tabel 14 Hasil Validasi Ahli Materi .....	92
Tabel 15 Hasil Validasi Ahli Meia .....	96
Tabel 16 Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran Ekonomi .....	97
Tabel 17 Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen .....	99
Tabel 18 Hasil <i>Post-test</i> Kelas Kontrol .....	100
Tabel 19 Hasil Uji Normalitas .....	103
Tabel 20 Hasil Uji Homogenitas .....	104
Tabel 21 Hasil Uji Independent Sample Test .....	105
Tabel 22 Perbedaan Prodek Hasil Pengembangan dengan Produk Yang sudah Ada .....	107

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
Gambar 1 Kriteria Pemilihan Media .....	31
Gambar 2 Papan Permainan <i>Scrabble</i> .....	33
Gambar 3 Alur Kerangka Pikir Penelitian . .....	52
Gambar 4 Umum Desain Pembelajaran ADDIE. ....	55
Gambar 5 Papan <i>Scrabble</i> Awal .....	82
Gambar 6 Desain <i>Scrabble</i> .....	83
Gambar 7 Kartu Huruf <i>Scrabble</i> Awal dan Kartu Huruf <i>Scrabble</i> sudah siap digunakan.....	83
Gambar 8 <i>Cover</i> Depan Buku Panduan Permainan <i>Scrabble</i> .....	84
Gambar 9 <i>Cover</i> Belakang Buku Panduan Permainan <i>Scrabble</i> .....	85
Gambar 10 Buku Panduan Permainan <i>Scrabble</i> Berbasis Kontekstual.....	86

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1. Angket Analisis Kebutuhan Siswa
2. Daftar Pertanyaan Wawancara untuk guru
3. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi
4. Lembar Validasi Ahli Materi
5. Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Media
6. Lembar Validasi Ahli Materi
7. Kisi-Kisi Penilaian Guru Mata Pelajaran Ekonomi
8. Lembar Penilaian Guru Mata Pelajaran Ekonomi
9. Kisi-Kisi Lembar Penilaian Siswa (Angket)
10. Lembar Evaluasi Media untuk Siswa
11. Kisi-Kisi Soal Post-test
12. Soal Post-test
13. Kunci Jawaban Soal Post-test
14. Hasil Ujicoba Post-test
15. Hasil Uji Realibilitas
16. Tingkat Kesukaran Soal Post-test
17. Tingkat Daya Beda Soal Post-test
18. Hasil Uji Coba Normalitas
19. Hasil Uji Coba Homogenitas
20. Hasil *Independent sample test*
21. Peraturan Permainan *Scrabble* (Buku Panduan)
22. Gambar Produk Media *Scrabble* Berbasis Kontekstual
23. Gambar Kartu-Kartu Media *Scrabble* Berbasis Kontekstual
24. Gambar Buku Panduan Permainan *Scrabble* Berbasis Kontekstual
25. Surat Izin Penelitian
26. Surat Balasan Izin Penelitian

## **I. PENDAHULUAN**

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan dan manfaat pengembangan. Untuk lebih jelasnya tiap subbab akan diuraikan sebagai berikut.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-undang No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1).

Pendidikan nasional di Indonesia memiliki suatu tujuan. Tujuan pendidikan nasional adalah tujuan yang bersifat paling umum dan merupakan sasaran akhir yang harus dijadikan pedoman oleh setiap pelaku pendidikan. Tujuan pendidikan nasional merupakan tujuan yang ingin dicapai dan didasari oleh falsafah negara Indonesia (Pancasila). baik tujuan dari keseluruhan satuan, jenis dan kegiatan pendidikan, baik pada jalur pendidikan formal, informal dan nonformal dalam konteks pembangunan nasional.

Tujuan pendidikan nasional yang bersumber dari sistem nilai Pancasila dirumuskan dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 3 “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”

Tujuan pendidikan nasional akan dapat tercapai dengan baik apabila tujuan institusional tercapai. Tujuan institusional merupakan tujuan antara untuk mencapai tujuan umum yang dirumuskan dalam bentuk kompetensi lulusan setiap jenjang pendidikan, seperti standar kompetensi pendidikan dasar, menengah kejuruan, dan jenjang pendidikan tinggi. Oleh karena itu, setiap sekolah atau lembaga pendidikan memiliki tujuan institusionalnya sendiri-sendiri, tidak seperti tujuan pendidikan nasional, tujuan institusional lebih bersifat spesifik. Tujuan institusional ini dapat dilihat dalam kurikulum setiap lembaga pendidikan.

Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan bab V pasal 26 dijelaskan.

- 1) Standar kompetensi lulusan pada jenjang pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, ahlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.
- 2) Standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan menengah umum bertujuan meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, ahlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri, dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.
- 3) Standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan menengah kejuruan bertujuan meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, ahlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri, dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya.
- 4) Standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan tinggi bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang berahlak mulia, memiliki pengetahuan, keterampilan, kemandirian, dan

sikap untuk menemukan, mengembangkan, serta menerapkan ilmu, teknologi, dan seni yang bermanfaat bagi kemanusiaan.

Tujuan institusional akan tercapai jika tujuan kurikuler tercapai. Tujuan kurikuler adalah tujuan yang harus dicapai oleh setiap bidang studi atau mata pelajaran. Oleh sebab itu, tujuan kurikuler dapat didefinisikan sebagai kualifikasi yang harus dimiliki anak didik setelah mereka menyelesaikan suatu bidang studi tertentu dalam suatu lembaga pendidikan. Tujuan kurikuler pada dasarnya merupakan tujuan antara untuk mencapai tujuan lembaga pendidikan. Dengan demikian, setiap tujuan kurikuler harus dapat mendukung dan diarahkan untuk mencapai tujuan institusional.

Selaras dengan tujuan kurikuler kelompok mata pelajaran Ilmu pengetahuan dan teknologi bertujuan mengembangkan logika, kemampuan berpikir dan analisis peserta didik, menurut Permendiknas 22 Tahun 2006 Standar Isi/Standar Kompetensi Dasar SMA tujuan pembelajaran ekonomi itu sendiri agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. memahami sejumlah konsep ekonomi untuk mengkaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi dilingkungan individu, rumah tangga, masyarakat, dan negara
2. menampilkan sikap ingin tahu terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi
3. membentuk sikap bijak, rasional dan bertanggungjawab dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan ilmu ekonomi, manajemen, dan akuntansi yang bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat, dan negara
4. membuat keputusan yang bertanggungjawab mengenai nilai-nilai sosial ekonomi dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional

Tujuan kurikuler akan tercapai apabila didukung oleh tujuan intruksional.

Tujuan instruksional merupakan tujuan yang paling khusus dan merupakan bagian dari tujuan kurikuler. Tujuan instruksional dapat didefinisikan sebagai

kemampuan yang harus dimiliki anak didik setelah mereka mempelajari bahasan tertentu dalam bidang studi tertentu dalam satu kali pertemuan. Tujuan instruksional dibagi menjadi dua yaitu tujuan instruksional umum dan tujuan instruksional khusus, dalam merumuskan tujuan instruksional hanya guru yang memahami kondisi lapangan, termasuk memahami karakteristik siswa yang akan melakukan pembelajaran di suatu sekolah, maka menjabarkan tujuan pembelajaran ini adalah tugas guru. Sebelum guru melakukan proses belajar mengajar, guru perlu merumuskan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai oleh anak didik. Tujuan instruksional dimuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang biasanya dibuat oleh guru.

Pembelajaran ekonomi materi manajemen di MA Negeri 1 Pesawaran, pada kenyataannya masih dihadapkan pada beberapa permasalahan antara lain media pembelajaran yang masih kurang, metode pembelajaran yang masih konvensional seperti ceramah, dan sumber belajar yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga hasil belajar peserta didik untuk mata pelajaran ekonomi masih rendah, di karenakan dari jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) baru mencapai 25,83% atau 31 siswa dari 120 siswa kelas X (sepuluh) MAN 1 Pesawaran

Metode pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh guru agar tujuan dari proses belajar mengajar pada peserta didik dapat tercapai. Metode pembelajaran ini sangat penting dilakukan agar proses belajar mengajar tersebut nampak menyenangkan, tidak membuat peserta didik suntuk, dan

peserta didik dapat menangkap ilmu dari guru. Penerapan metode pembelajaran di MA Negeri 1 Pesawaran pada pembelajaran ekonomi masih menggunakan metode pembelajaran ekspositori yaitu ceramah. Metode ceramah merupakan metode pembelajaran saat ini sudah kurang cocok untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar karena pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teaching center*), materi yang dikuasai peserta didik terbatas pada yang dikuasai guru, cenderung membuat siswa pasif, peserta didik mudah menjadi verbalisme, Peserta didik yang visual rugi dan yang auditif yang benar-benar menerimanya dan metode ceramah juga sering dianggap sebagai metode yang membosankan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran, oleh karena itu guru perlu menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Kenyataannya pada pembelajaran ekonomi di MA Negeri 1 Pesawaran, guru masih sering mengabaikan media pembelajaran dengan berbagai alasan, antara lain: media yang terbatas, terbatasnya waktu persiapan belajar, sulitnya mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dll.

Guru sebagai seorang tenaga pendidik, diharapkan dapat memberikan suatu alternatif model pembelajaran yang menarik dan dapat menunjang tumbuhnya kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (Depdiknas, 2008: 18).

Salah satu pendekatan yang memenuhi tuntutan tersebut adalah *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

Menurut teori konstruktivisme, belajar merupakan proses aktif dari siswa untuk membangun sendiri pengetahuannya dan mencari makna dari setiap materi atau konsep yang telah dipelajari. Hal ini bertujuan agar belajar siswa menjadi lebih bermakna, ingatan dan pemahaman siswa tentang suatu materi atau konsep menjadi lebih lama, serta mampu menerapkan pemahaman mereka pada konteks yang lain. Salah satu pengalaman belajar yang melibatkan secara langsung dan dapat membangkitkan aktifitas siswa dalam pembelajaran adalah pendekatan kontekstual (*contextual teaching and learning*).

Pendekatan kontekstual adalah konsep pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan dunia nyata, dengan demikian anak tidak sekedar belajar teoritis saja, namun juga belajar untuk menerapkannya di dunia nyata. Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni: 1) konstruktivisme (*konstruktivisme*), 2) bertanya (*questioning*), 3) menemukan (*inquiry*), 4) masyarakat belajar (*learning community*), 5) pemodelan (*modeling*), 6) refleksi (*refleksi*), 7) penilaian yang sebenarnya (*authentic assesment*).

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilaksanakan di MA Negeri 1 Pesawaran pada mata pelajaran ekonomi kelas X semester genap tahun pelajaran 2015/2016, maka hasil belajar dapat dilihat pada tabel.

**Tabel 1. Hasil belajar MID ekonomi siswa kelas X IPS MAN 1 Pesawaran tahun ajaran 2015/2016**

No	Kelas	Interval nilai		Jumlah
		<70	≥70	
1	X IPS 1	28	12	40
2	X IPS 2	33	8	41
3	X IPS 3	28	11	39
Jumlah	Total	89	31	120
	%	74,17	25,83	100

*Sumber: Guru mata pelajaran ekonomi kelas X MAN 1 Pesawaran*

Berdasarkan tabel 1, terlihat jelas bahwa hasil belajar ekonomi siswa kelas X (sepuluh) secara umum masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) baru mencapai 25,83% atau 31 siswa dari 120 siswa kelas X (sepuluh) MAN 1 Pesawaran. Menurut Djamarah (2006: 128), apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 65% dikuasai oleh siswa, maka persentase keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah. Rendahnya pencapaian nilai akhir siswa ini, menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan belum efektif.

Penelitian ini juga dilandasi dengan analisis kebutuhan yang diperuntukan untuk guru dan siswa. Menurut Morrison (2001: 27), kebutuhan (*need*) adalah kesenjangan antara apa yang diharapkan dengan kondisi yang sebenarnya, keinginan adalah harapan ke depan atau cita-cita yang terkait dengan pemecahan masalah, Sedangkan analisis kebutuhan adalah alat untuk mengidentifikasi masalah guna menentukan tindakan yang tepat (Morrison, 2001: 27). Hasil analisis kebutuhan (*Needs Assesment*) yang ditujukan kepada

siswa dari penelitian pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti di MA Negeri 1 Pesawaran, dikatakan bahwa:

1) dalam pembelajaran ips pada mata pelajaran ekonomi jarang menggunakan media, 2). media yang selama ini digunakan kurang membantu pemahaman materi, 3). media yang selama ini digunakan belum dikaitkan dengan masalah sehari-hari, 4). media yang digunakan masih kurang menarik, 5). media yang digunakan tidak melibatkan siswa, 6). siswa setuju untuk mengembangkan media *scrabble*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran ekonomi, ketersediaan media pembelajaran di MA Negeri 1 Pesawaran masih kurang dan belum merata pada setiap mata pelajaran IPS khususnya ekonomi. Pembelajaran sudah memakai *Liquid Crystal Display (LCD)*, namun jumlahnya pun tidak memadai sehingga guru harus bergantian menggunakan *liquid Crystal Display (LCD)* dalam pembelajaran di kelas. Guru mata pelajaran menyetujui adanya pengembangan untuk media pembelajaran yang menarik untuk pembelajaran ekonomi di MA Negeri 1 Pesawaran khususnya kelas X.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan siswa dan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi yang mengatakan diperlukannya pengembangan atas media pembelajaran, dalam hal ini media yang akan dikembangkan adalah *scrabble* berbasis kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi, karena media ini sangat menarik dalam membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar yang bertujuan meningkatkan hasil

belajar siswa. Dengan media belajar *scrabble* ini, siswa dituntut untuk berfikir kreatif dan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep ekonomi dalam materi manajemen, dalam proses belajar, siswa belajar dari pengalaman, mengkonstruksikan pengetahuan, kemudian memberikan makna pada pengetahuan. Dengan mengkombinasikan pendekatan kontekstual dalam penggunaan media pembelajaran *Scrabble* berbasis kontekstual pada proses pembelajaran dapat membawa siswa terhadap muatan materi ekonomi yang banyak dan dapat diaplikasikan di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran *Scrabble* Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X di MA Negeri 1 Pesawaran”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pembelajaran yang digunakan masih konvensional.
2. Media mengajar yang kurang bervariasi, hanya memakai LCD.
3. Siswa kesulitan memahami isi materi ekonomi karena kurang optimal dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
4. Media yang selama ini digunakan kurang membantu pemahaman materi,
5. Media yang selama ini digunakan belum dikaitkan dengan masalah sehari-hari,

6. Rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran ekonomi.
7. Rendahnya hasil belajar siswa.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah mengembangkan *scrabble* berbasis kontekstual sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi?
2. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media belajar *scrabble* berbasis kontekstual dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi kelas X (sepuluh)?

### **1.4 Tujuan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk permainan *scrabble* ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan *scrabble* berbasis kontekstual sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media belajar *scrabble* berbasis kontekstual dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi kelas X (sepuluh)

## 1.5 Pentingnya Pengembangan

Permasalahan di lapangan berupa anggapan siswa terhadap mata pelajaran ekonomi adalah mata pelajaran sulit, kesulitan pemahaman konsep konsepnya, dan rendahnya hasil belajar siswa ekonomi. Salah satu pemecahan yang diharapkan bisa mengatasi permasalahan ini adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan dapat melatih kemandirian siswa dalam pembelajaran serta mengurangi rasa jenuh ketika belajar. Pengembangan ini berupa pengembangan produk permainan *scrabble*. Harapannya dengan *scrabble* ini, siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep ekonomi sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

## 1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam karya ilmiah ini berupa permainan *scrabble* ekonomi yang memuat konsep-konsep mata pelajaran ekonomi kelas X (sepuluh). Adapun spesifikasi permainan *scrabble* ekonomi sebagai pengembangan terdiri atas:

1. Tata cara permainan *scrabble* (modifikasi)
2. Kamus istilah konsep-konsep ekonomi
3. Ringkasan materi ekonomi
4. Papan permainan yang terbuat dari Tikbox kira kira dengan ketebalan 3cm yang dibuat seperti papan catur.
5. Kartu-kartu permainan dengan 3cm x 3cm yang terbuat dari triplex.

## 1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1. Asumsi Pengembangan

Teori-teori dasar yang di pakai dalam pengembangan *Scrabble* ini adalah.

- a) Dilihat dari segi pemanfaatan *scrabble* dalam menstimulus motivasi belajar siswa, maka pengembangan ini berpijak pada teori belajar behavioristik.
- b) Dilihat dari segi kemandirian belajar siswa dengan media belajar *scrabble* , maka pengembangan ini berpijak pada pendekatan konstruktivisme.

### 2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran *scrabble* ini yaitu: dalam pengembangan produk ini memerlukan waktu yang cukup lama, sementara pengembang dibatasi oleh waktu untuk penyelesaian studi, sehingga produk pembelajaran hasil pengembangan ini masih jauh dari kesempurnaan. selain itu, pengembang hanya menguji coba skala kecil dengan dilakukan pada satu sekolah saja.

## 1.8 Definisi Istilah

Supaya tidak ditafsirkan berbeda oleh pembaca, perlu dibatasi istilah-istilah dalam pengembangan ini sebagai berikut.

1. Pengembangan media *scrabble* berbasis kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi yaitu rangkaian permainan

menyusun huruf-huruf menjadi kata yang memuat istilah konsep-konsep ekonomi materi manajemen. Permainan ini dilengkapi dengan kamus istilah konsep-konsep ekonomi, papan permainan serta kartu-kartu berhuruf yang akan digunakan sebagai penyusun kata, dan dibatasi dengan kata-kata yang ada dalam panduan permainan *scrabble*.

## 1.9 Manfaat Pengembangan

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teori, hasil penelitian ini bermanfaat untuk (1) sebagai sumbangan bagi khasanah ilmu pengetahuan, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah Menengah Atas, khususnya pembelajaran ekonomi; dan (2) sebagai kajian program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya melalui media pembelajaran *scrabble* berbasis kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi.

### 2. Manfaat Praktis

- a) Manfaat bagi guru, hasil pengembangan berupa *scrabble* berbasis kontekstual dapat dipergunakan untuk membantu guru dalam memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik.
- b) Manfaat bagi siswa, hasil pengembangan berupa *scrabble* berbasis kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar siswa .
- c) Manfaat bagi peneliti, para peneliti dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan perbandingan atau dasar penelitian berikutnya.

## **II. LANDASAN TEORI, KERAGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

Pembahasan dalam bab ini akan difokuskan pada beberapa subbab, pertama kajian hasil belajar, pendekatan kontekstual, media pembelajaran *scrabble* dan pengembangan media pembelajaran *scrabble*. Pembahasan yang kedua adalah kerangka pikir, berikut ini pembahasan lebih lanjut subbab tersebut.

### **2.1 Landasan Teori**

#### **2.1.1 Belajar**

Belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri (Trianto, 2009: 17). Hal ini senada juga disampaikan oleh Slameto (2008: 2), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Hamalik (2008: 29), mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses. Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk

mencapai tujuan yang telah direncanakan. Belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Belajar adalah suatu kegiatan yang kita lakukan untuk memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan (Djamarah, 2006: 15).

Sementara menurut Jarvis dalam Trianto (2010: 178), bahwa belajar adalah: (1) ada tidaknya perubahan perilaku permanen sebagai hasil dari pengalaman; (2) perubahan relative sering terjadi yang merupakan hasil dari praktek pembelajaran; (3) proses di mana pengetahuan itu digali melalui transformasi pengalaman; (4) proses transformasi pengalaman yang menghasilkan pengetahuan, *skill*, dan *attitude*; (5) mengingati informasi.

Prinsip-prinsip belajar menurut Sardiman (2007: 24), adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan belajar seorang siswa harus diperhitungkan dalam rangka menentukan isi pembelajaran.
2. Perkembangan pengalaman anak didik akan banyak mempengaruhi kemampuan belajar yang bersangkutan.
3. Belajar melalui praktek atau mengalami secara langsung akan lebih efektif membina sikap, keterampilan, cara berpikir kritis dan lain-lain, dibandingkan dengan belajar hafalan saja.
4. Belajar sedapat mungkin diubah ke dalam bentuk aneka ragam tugas, sehingga anak-anak melakukan dialog dalam dirinya atau mengalaminya sendiri.

Menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 10), belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Perubahan keterampilan, sikap dan nilai tersebut haruslah kearah yang lebih baik.

Rogers dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 10), mengemukakan belajar dengan pendekatan prinsip pendidikan dan pembelajaran yaitu:

1. menjadi manusia berarti memiliki kekuatan wajar untuk belajar. siswa tidak harus belajar tentang hal-hal yang tidak ada artinya.
2. siswa akan mempelajari hal-hal yang bermakna bagi siswa.

3. pengorganisasian bahan pengajaran berarti mengorganisasikan bahan dan ide baru, sebagai bagian yang bermakna bagi siswa.
4. belajar yang bermakna dalam masyarakat modern berarti belajar tentang proses-proses belajar, keterbukaan belajar mengalami sesuatu, bekerjasama dengan melakukan perubahan diri terus-menerus.
5. belajar yang optimal akan terjadi bila siswa berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam proses belajar.
6. belajar mengalami (*exsperiental learning*) dapat terjadi, bila siswa mengevaluasi dirinya sendiri. belajar mengalami dapat memberi peluang untuk belajar kreatif, *self evaluation* dan kritik diri. hal ini berarti bahwa evaluasi dari instruktur bersifat sekunder.
7. belajar mengalami menuntut keterlibatan siswa secara penuh dan sungguh-sungguh.

Berikut ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar siswa, dalam Menurut Slameto (2008: 54-72), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah:

1. faktor-faktor internal
  - a. jasmani (kesehatan, cacat tubuh)
  - b. psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan)
  - c. kelelahan
2. faktor-faktor eksternal
  - a. Keluarga (cara orang tua mendidik, relasi anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, latar belakang kebudayaan)
  - b. Sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah)
  - c. Masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, belajar adalah suatu proses menemukan dan merubah, baik tingkah laku, keterampilan, maupun pengetahuan hasil interaksi dengan lingkungannya yang akan menciptakan hasil yang disebut hasil belajar yang dapat diukur melalui sistem penilaian tertentu.

### 2.1.2 Hasil Belajar

Sudjana (2002: 22), menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Sardiman (2007: 21), mengatakan belajar sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Slameto (2003: 2), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya. Melalui belajar orang akan memperoleh berbagai keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai yang diperoleh dari interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan, maka dapat diketahui bahwa belajar adalah proses suatu pembelajaran yang dilakukan oleh seseorang dalam membentuk perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu yang disertai dengan peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti kecakapan, daya pikir, sikap, kebiasaan, dan lain-lain.

Prinsip belajar menurut Slameto (2003: 27- 28), adalah sebagai berikut.

- a) Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional.
- b) Belajar perlu lingkungan yang menantang di mana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
- c) Belajar perlu ada interaksi dengan lingkungannya.
- d) Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan mengenai prinsip belajar, maka dapat diketahui bahwa prinsip belajar ini dijadikan sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, baik bagi siswa maupun bagi guru mencapai hasil belajar yang diinginkan, seperti meningkatkan minat, membimbing, siswa aktif, dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar aktif untuk mencapai tujuan intruksional.

Hasil belajar menurut Mudjiono (2008: 117), setelah belajar siswa memiliki ketrampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Menurut Arikunto dalam Mudjiono (2008: 117), hasil belajar itu merupakan sesuatu yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan oleh adanya perubahan tingkah laku dalam bentuk pengalaman dan latihan.

Soeparsono dalam Sardiman (2007: 38), menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, si subjek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto (2003: 54) sebagai berikut.

- a. Faktor-faktor yang bersumber dari dalam diri manusia (intern)  
faktor ini dapat diklasifikasikan menjadi dua yakni faktor biologis dan faktor psikologis. Faktor biologis antara lain usia, kematangan dan kesehatan, sedangkan faktor psikologis adalah kelelahan, suasana hati, motivasi, minat dan kebiasaan belajar.
- b. Faktor yang bersumber dari luar manusia (ekstern)  
faktor ini diklasifikasikan menjadi dua yakni faktor manusia dan faktor non manusia seperti alam, benda, hewan, dan lingkungan fisik.

Agar hasil belajar dapat tercapai secara optimal maka proses pembelajaran harus dilakukan dengan sadar dan terorganisir. Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan, maka dapat diketahui bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu proses pembelajaran yang di peroleh siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor intern dan ekstern.

### **2.1.3 Teori Belajar**

#### **2.1.1.1 Teori Belajar Aliran Behavioristik**

Menurut behaviorisme reaksi yang begitu kompleks akan menimbulkan tingkah laku. Tokoh-tokoh aliran behavioristik diantaranya adalah Edward L. Thorndike, J. B. Watson, Clarh Hull, Edwin Guthri, dan B. F. Skinner. Mereka ini sering disebut "*contemporary behaviorist*" atau juga disebut "*S-R psychologist*". Mereka berpendapat, bahwa tingkah laku manusia dikendalikan oleh ganjaran (*reward*) atau penguatan (*reinforcement*) dari lingkungan. Dalam perkembangan aliran behavioristik bermunculan teori

belajar, yang secara garis besar dikelompokkan pada dua teori belajar, yaitu teori belajar *conditioning* dan teori belajar *connectionism*.

Thorndike dalam Riyanto (2010: 6), Teori belajar Thorndike disebut “*connectionism*” karena belajar merupakan proses pembentukan koneksi-koneksi antara stimulus dan respon. Teori ini sering pula disebut *Trial and Error* dalam rangka memilih respon yang tepat bagi stimulus tertentu. Ciri-ciri belajar dengan *Trial and Error* adalah ada motif pendorong aktivitas, ada berbagai respons terhadap situasi, ada eliminasi respons yang gagal/ salah, dan ada kemajuan reaksi mencapai tujuan.

Berdasarkan pendapat Thorndike pembelajaran *trial and error* tentu menggunakan motif-motif yang dapat mendorong aktivitas belajar didalam kelas. Dengan keaktifan siswa tersebut maka pendidik dapat mencapai tujuan yang diinginkan yaitu membuat semua siswa aktif dalam proses pembelajaran. Namun dalam proses pembelajaran pendidik harus menyesuaikan dengan keadaan di kelas, lingkungan, dan yang lainnya. Hal ini senada dengan hasil penelitian Thorndike berikut.

Thorndike dalam Riyanto (2010: 6), menemukan hukum-hukum sebagai berikut.

1. *Law of Readiness*, yaitu kesiapan untuk bertindak itu timbul karena penyesuaian diri dengan sekitarnya yang akan memberikan kepuasan.
2. *Law of Exercise and Repetation*, sesuatu itu akan sangat kuat bila sering dilakukan diklat dan pengulangan.
3. *Law of Effect*, yaitu perbuatan yang diikuti dengan dampak/pengaruh yang memuaskan cenderung ingin diulangi lagi dan yang tidak mendatangkan kepuasan cenderung untuk dilupakan.

Menurut hasil penelitian tersebut, proses belajar melalui proses *Trial and Error* (mencoba-coba dan mengalami kegagalan), dan *Law of Effect* merupakan segala tingkah laku yang berakibatkan suatu keadaan yang

memuaskan (cocok dengan tuntutan situasi) akan diingat dan dipelajari sebaik-baiknya.

Ivan Pavlov juga menghasilkan teori belajar yang disebut *classical conditioning* (upaya pembiasaan), yang merupakan sebuah prosedur penciptaan refleks baru dengan cara mendatangkan stimulus sebelum terjadinya refleks tersebut. Teori ini disebut juga *respondent conditioning* (pembiasaan yang dituntut).

John B. Watson mengembangkan teori belajar berdasarkan hasil penelitian Pavlov. Watson dalam Dalyono (2012: 32), berpendapat bahwa: belajar merupakan proses terjadinya refleks-refleks atau respon-respon bersyarat melalui stimulus pengganti. Manusia dilahirkan dengan beberapa refleks dan reaksi-reaksi emosional berupa takut, cinta, dan marah. Semua tingkah laku lainnya terbentuk oleh hubungan-hubungan stimulus respon baru melalui *conditioning*".

Menurut teori *conditioning*, belajar itu merupakan suatu proses perubahan yang terjadi karena adanya syarat-syarat (*condition*) yang kemudian menimbulkan reaksi. Yang terpenting dalam belajar menurut teori *conditioning* adalah latihan yang kontinyu. Teori ini mengatakan bahwa segala tingkah laku manusia juga merupakan hasil *conditioning*, yaitu hasil latihan atau kebiasaan bereaksi terhadap perangsang tertentu yang dialami dalam kehidupannya.

E.R . Guthrie memperluas penemuan Watson tentang belajar, yang mengemukakan bagaimana cara atau metode untuk mengubah kebiasaan yang kurang baik berdasarkan teori *conditioning* ini. Menurut Guthrie dalam Djaali (2008: 87), menyatakan bahwa untuk menggunakan

kebiasaan yang tidak baik harus dilihat dari rentetan deretan unit-unit tingkah lakunya, kemudian diusahakan untuk menghilangkan unit yang tidak baik atau menggantinya dengan yang lain atau yang seharusnya.

Skinner menciptakan teori pembiasaan perilaku respon (*Operant Conditioning*) untuk menanggapi teori *Stimulus-Respon* (S-R) yang dikembangkan oleh J. B. Watson. Seperti Pavlov dan Watson, Skinner juga memikirkan tingkah laku sebagai hubungan antara perangsang dan respons. Perbedaannya Skinner membuat perincian lebih jauh.

Skinner dalam Djaali (2008: 88), membedakan dua macam respons, yaitu.

a. *Respondent Response*

*Respondent response* merupakan respons yang ditimbulkan oleh perangsang tertentu, misalnya keluarnya air liur setelah melihat makanan tertentu, dan umumnya perangsang yang demikian itu mendahului respons yang ditimbulkan.

b. *Operant Response*

*Operant response*, yaitu respons yang timbul dan berkembangnya diikuti oleh perangsang tertentu. Perangsang yang demikian disebut *reinforcing stimuli* atau *reinforce*, karena perangsang itu memperkuat respons yang telah dilakukan oleh organisme. Misalnya, seorang anak yang belajar melakukan perbuatan lalu mendapatkan hadiah, maka ia menjadi lebih giat belajar (responsnya menjadi lebih intensif/ kuat).

Kenyataannya bahwa jenis respons pertama (*respondent response*) sangat terbatas pada manusia, dan jenis respons kedua (*operant response*) merupakan bagian terbesar dari tingkah laku manusia dan kemungkinan untuk memodifikasinya hampir tidak terbatas. Oleh karena itu, Skinner lebih memfokuskan pada jenis tingkah laku yang kedua. Skinner menganggap *reward* atau *reinforcement* sebagai faktor terpenting dalam proses belajar, serta tujuan psikologi adalah meramal dan mengontrol

tingkah laku. Jadi, *operant conditioning* merupakan situasi belajar di mana suatu respons dibuat lebih kuat akibat *reinforcement* langsung.

Berdasarkan uraian di atas, prinsip-prinsip behaviorisme adalah: (1) objek psikologi adalah tingkah laku; (2) semua bentuk tingkah laku dikembalikan kepada respon; (3) perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman; (4) menggunakan metode pelatihan/pembiasaan; (5) semakin kuat bila diberikan penguatan (*reinforcement*); dan (6) perubahan terjadi melalui S-R.

Teori belajar behavior yang di kemukakan oleh Watson yaitu Semua tingkah laku lainnya terbentuk oleh hubungan-hubungan stimulus respon baru melalui *conditioning*, hal ini senada dengan penggunaan media *scrabble* berbasis kontekstual akan melatih kebiasaan bereaksi terhadap perangsang tertentu yang dialami dalam kehidupannya. Selain itu, siswa menambah pengalaman dalam pembelajaran dengan menggunakan media *scrabble* berbasis kontekstual.

#### **2.1.1.2 Teori Belajar Aliran Konstruktivisme**

Pandangan klasik yang selama ini berkembang adalah bahwa pengetahuan secara utuh dipindahkan dari pikiran guru ke pikiran siswa. Penelitian pendidikan sains pada tahun-tahun terakhir telah mengungkapkan bahwa pengetahuan dibangun dalam pikiran seseorang. Pandangan terakhir inilah yang dianut oleh konstruktivisme.

Konstruktivis berarti bersifat membangun. Dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme merupakan suatu aliran yang berupaya membangun tata susunan hidup kebudayaan yang bercorak modern. Konstruktivis berupaya membina suatu konsensus yang paling luas dan mengenai tujuan pokok dan tertinggi dalam kehidupan umat manusia. Jalaludin dalam Riyanto (2010: 143).

Menurut teori ini, satu prinsip penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak dapat hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi siswa harus membangun sendiri pengetahuan dalam benaknya sedikit demi sedikit. Guru dapat memberikan kemudahan dalam proses ini dengan memberikan kesempatan siswa untuk menentukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri untuk belajar.

Tokoh-tokoh penting dalam pengembangan teori konstruktivisme salah satunya adalah J. Piaget dan Vygotsky. Piaget dalam Siregar (2014: 39), mengemukakan bahwa pengetahuan merupakan ciptaan manusia yang dikonstruksikan dari pengalamannya, proses pengalaman berjalan secara terus menerus dan setiap kali terjadi rekonstruksi karena adanya pemahaman yang baru. Piaget menekankan teori konstruktivisme pada proses untuk menemukan teori atau pengetahuan yang dibangun dari realitas lapangan.

Konstruktivisme menurut pandangan Vygotsky menekankan pada pentingnya hubungan antara individu dan lingkungan sosial dalam pembentukan pengetahuan. Maka bagi Vygotsky, ada dua prinsip penting berkenaan dengan teori konstruktivisme, yaitu:

- a. mengenai fungsi dan pentingnya bahasa dalam komunikasi sosial terhadap tanda (*sign*) sampai kepada tukar menukar informasi dan pengetahuan,
- b. *zona of proximal development*. pendidik sebagai mediator memiliki peran mendorong dan menjembatani siswa dalam upayanya membangun pengetahuan, pengertian, dan kompetensi.

Berdasarkan uraian di atas, ciri-ciri teori konstruktivisme antara lain: (1) pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri; (2) pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke murid, kecuali hanya dengan keaktifan murid sendiri untuk menalar; (3) murid aktif mengkonstruksi secara terus menerus, sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah; dan (4) guru sekedar membantu dan menyediakan saran dan situasi agar proses konstruksi berjalan lancar.

Penggunaan media scrabble berbasis kontekstual didukung dengan teori konstruktivisme yang menjembatani siswa dalam membangun pengetahuan baru dengan ide ide yang mereka untuk belajar dari realitas lapangan. Selain itu, siswa terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep.

#### **2.1.4 Pembelajaran Kontekstual**

Menurut Nurdadi dalam Rusman (2012: 189), pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan

penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Untuk memperkuat dimilikinya pengalaman belajar yang aplikatif bagi siswa, tentu saja diperlukan pembelajaran yang lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan, mencoba, dan mengalami sendiri, dan bahkan sekedar pendengar yang pasif sebagaimana penerima terhadap semua informasi yang disampaikan guru. Oleh sebab itu, melalui pembelajaran kontekstual, mengajar bukan transformasi pengetahuan dari guru kepada siswa dengan menghafal sejumlah konsep-konsep yang sepertinya terlepas dari kehidupan nyata, akan tetapi lebih ditekankan pada upaya memfasilitasi siswa untuk mencari kemampuan untuk bisa hidup (*life skill*) dari apa yang dipelajarinya. Dengan demikian, pembelajaran akan lebih bermakna, sekolah dekat dengan lingkungan masyarakat (bukan dekat dengan segi fisik), akan tetapi secara fungsional apa yang dipelajari di sekolah senantiasa bersentuhan dengan situasi dan permasalahan kehidupan yang terjadi di lingkungan (keluarga dan masyarakat).

Elaine dalam Rusman (2012: 192), komponen pembelajaran kontekstual meliputi: (1) menjalin hubungan-hubungan yang bermakna (*talking meaningful connections*); (2) mengerjakan pekerjaan-pekerjaan yang berarti (*doing significant work*); (3) melakukan proses belajar yang diatur sendiri (*self regulated learning*); (4) mengadakan kolaborasi (*collaborating*); (5) berfikir kritis dan kreatif (*critical and creative thinking*); (6) memberikan layanan secara individual (*nurturing the individual*); (7) mengupayakan pencapaian standar yang tinggi (*reaching high standart*); dan (8) menggunakan assesmen autentik (*using authentic assessment*).

CTL sebagai model dalam implikasinya tentu saja memerlukan perencanaan pembelajaran yang mencerinkan konsep dan prinsip CTL. Setiap model pembelajaran, disamping memiliki unsur kesamaan juga ada beberapa perbedaan tertentu. Hal ini karena setiap model memiliki karakteristik khas tertentu, yang tentu saja berimplikasi pada adanya perbedaan tertentu pula dalam membuat desain (*scenario*) yang disesuaikan dengan model yang akan diterapkan.

Menurut Depdiknas (2002: 20) dalam Rusman (2012: 198), proses pembelajaran dengan menggunakan CTL harus mempertimbangkan karakteristik-karakteristik: (1). Kerjasama; (2). Saling menunjang; (3). Menyenangkan dan tidak membosankan; (4). Belajar dengan bergairah; (5). Pembelajaran terintegrasi; (6). Menggunakan berbagai sumber; (7). Siswa aktif; (8). *Sharing* dengan teman; (9). Siswa kritis guru kreatif; (10). Dinding kelas dan lorong-lorong penuh dengan hasil karya siswa (peta-peta, gambar, artikel); (11). Laporan kepada orang tua bukan hanya rapor, tetapi hasil karya siswa, laporan praktikum, karangan siswa, dan lain-lain.

Ada tujuh prinsip pembelajaran kontekstual yang harus dikembangkan oleh guru, dalam Rusman (2012: 193), yaitu.

#### 1. Konstruktivisme

konstruktivisme merupakan landasan filosofis dalam CTL, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Batasan konstruktivisme memberikan penekanan bahwa konsep bukanlah tidak penting sebagai integral dari pengalaman belajar yang harus dimiliki siswa itu dapat memberikan pedoman nyata terhadap siswa untuk diaktualisasikan dalam kondisi nyata.

#### 2. Menemukan (*inquiry*)

Menemukan, merupakan kegiatan inti dari CTL melalui upaya menemukan akan memberikan penegasan bahwa pengetahuan dan keterampilan serta kemampuan-kemampuan lain diperlukan bukan merupakan hasil dari mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi merupakan hasil menemukan sendiri. Dilihat dari segi kepuasan secara emosional, sesuatu hasil menemukan sendiri nilai kepuasan lebih tinggi dibandingkan dengan hasil pemberian. Beranjak dari logika yang cukup sederhana itu tampaknya akan memiliki hubungan yang erat bila dikaitkan dengan pendekatan pembelajaran. Dimana

hasil pembelajaran merupakan hasil kreativitas siswa sendiri, akan bersifat lebih tahan lama diingat oleh siswa dibandingkan dengan sepenuhnya merupakan pemberian dari guru.

3. Bertanya (*questioning*)  
Unsur yang lain yang menjadi karakteristik utama CTL adalah kemampuan dan kebiasaan untuk bertanya. Melalui penerapan bertanya, pembelajaran akan lebih hidup, akan mendorong proses dan hasil pembelajaran semakin luas dan mendalam, dan akan banyak ditemukan unsur –unsur terkait yang sebelumnya tidak terfikirkan baik oleh guru maupun siswa
4. Masyarakat Belajar (*learning community*)  
Masyarakat belajar adalah membiasakan siswa untuk melakukan kerjasama dan memanfaatkan sumber belajar dari teman-teman belajarnya. Seperti yang di sarankan dalam *learning community* , bahwa hasil pembelajaran diperoleh dari kerjasama dengan orang lain melalui berbagai pengalaman (*sharing*). Melalui *sharing* ini anak dibiasakan untuk saling memberi dan menerima, sifat ketergantungan yang positif dalam *learning community* dikembangkan.
5. Pemodelan (*modeling*)  
Tahap pembuatan model dapat dijadikan alternatif untuk mengembangkan pembelajaran agar siswa bisa memenuhi harapan siswa secara menyeluruh, dan membantu mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh para guru.
6. Refleksi (*Reflection*)  
Refleksi adalah cara berfikir tentang apa yang baru terjadi atau baru saja dipelajari. Dengan kata lain, refleksi adalah berfikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan di masa lalu, siswa mengendapkan apa yang baru dipelajarinya sebagai stuktur pengetahuan yang baru yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Pada saat refleksi, siswa diberi kesempatan untuk mencerna, menimbang, membandingkan, menghayati, dan melakukan diskusi dengan dirinya sendiri.
7. Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assessment*).  
Tahap terakhir dari pembelajaran kontekstual adalah melakukan penilaian. Penilaian sebagai bagian dari integral dari pembelajaran memiliki fungsi yang amat menentukan untuk mendapatkan informasi kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui penerapan CTL. Penilaian adalah proses pengumpulan berbagai data dan informasi yang bisa memberikan gambaran atau petunjuk terhadap pengalaman belajar siswa. Dengan terkumpulnya berbagai data dan informasi yang lengkap sebagai perwujudan dari penerapan penilaian, maka akan semakin akurat pula pemahaman guru terhadap proses dan hasil pengalaman belajar setiap siswa.

Berdasarkan prinsip-prinsip di atas, dapat diketahui proses pembelajaran kontekstual merupakan rencana kegiatan kelas yang dirancang oleh guru,

dalam bentuk tahap demi tahap tentang apa yang dilakukan dalam proses pembelajaran. CTL memungkinkan menghubungkan isi mata pelajaran akademik dengan kehidupan sehari-hari, maka siswa akan lebih memaknai proses pembelajaran. Penggunaan media berbasis kontekstual ini untuk lebih memaknai pembelajaran dan mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Maka siswa akan lebih lama mengingat materi dan siswa mendapatkan pengetahuan baru karena pembelajaran dekat dengan lingkungan masyarakat.

### **2.1.5 Media Pembelajaran**

Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2011: 3), mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian itu, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut *The Association of Education and Communication Technology* (AECT,1997 dalam Arsyad, 2011: 3), media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan suatu sarana yang pada dasarnya bertujuan membantu guru dalam proses pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi sehingga siswa dan guru mencapai keberhasilan dari setiap proses pembelajaran.

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2011: 24), mengemukakan manfaat media dalam proses belajar siswa sebagai berikut.

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

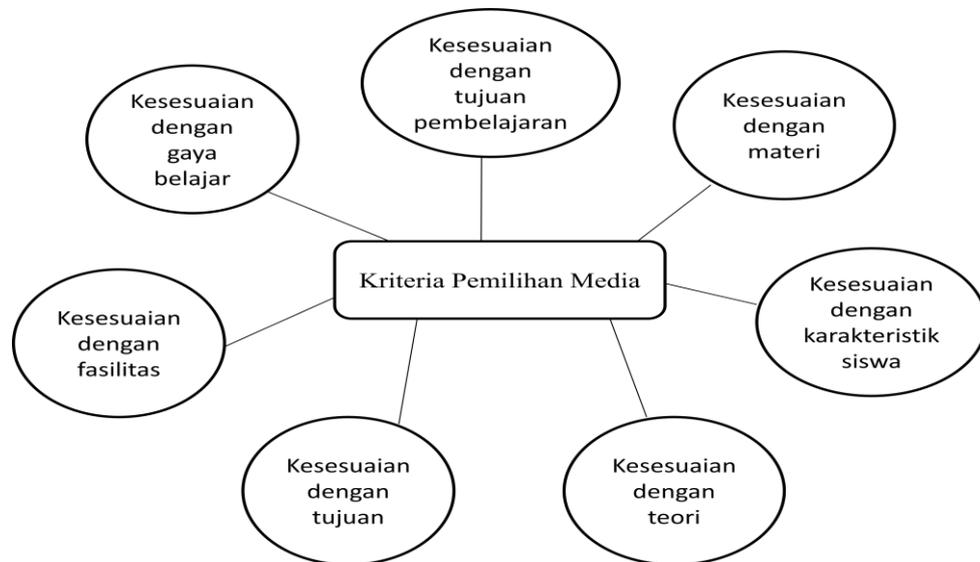
Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2011: 21) sebagai berikut.

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih berstandar
2. Pembelajaran dapat lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan,
7. Sikap positif siswa terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan,
8. Peran guru mengalami perubahan kearah yang positif.

Beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran bermanfaat dalam proses pembelajaran, antara lain; (1). Pembelajaran

dengan menggunakan media pembelajaran menimbulkan gairah belajar siswa; (2). Media pembelajaran dapat menimbulkan kualitas pembelajaran; (3). Dengan adanya media siswa dapat belajar mandiri tanpa ada guru; (4). Sikap positif siswa terhadap materi pembelajara serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Menurut Arsyad (2011: 49), ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media.



**Gambar 1. Kriteria Pemilihan Media**

Media pembelajaran *scrabble* ekonomi yang dikembangkan dalam penelitian ini menyesuaikan karakteristik siswa, teori pendidikan, tujuan pembelajaran, dan metarbelakangi kurangnya media pembelajaran yang ada di sekolah.

Dick dan Carey dalam Arief S. Sadiman dkk (2009: 86), menjelaskan empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pengajaran, yaitu sebagai berikut.

- a. Ketersediaan sumber setempat, artinya media pengajaran terdida disekolah atau harus membeli;
- b. Apakah untuk membeli atau memproduksi media pengajaran ada dana, fasilitas dan tenaganya;
- c. Faktor keluwesan, ketahanan, dan kepraktisan media pengajaran yang digunakan. Sebuah media pengajaran hendaknya dapat digunakan berulang kali untuk waktu yang lama. Media pengajaran juga praktis dan luwes agar mudah dibawa kemana-mana
- d. Efektivitas biaya dan jangka waktu yang panjang.

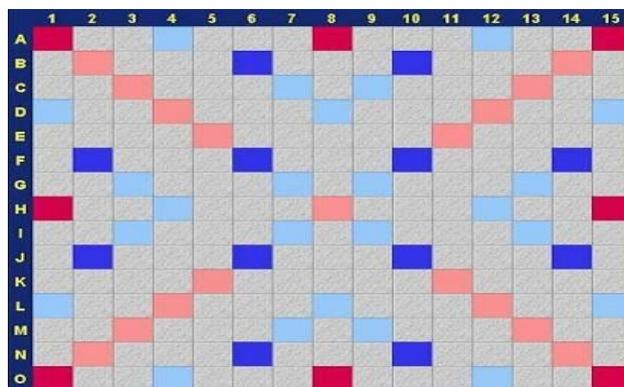
Sudjana dan Rifa'i (2010: 4 - 5), mengemukakan bahwa dalam memilih media pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria sebagai berikut.

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran. Tujuan yang bersifat pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih mudah memungkinkan menggunakan media;
- b. Mendukung isi bahan pelajaran. Bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan media agar siswa lebih mudah memahami isinya;
- c. Keterampilan guru dalam mengoprasikanmedia merupakan syarat utama yang harus dipenuhi. Media apapun tidak ada artinya apabila guru tidak dapat mengoprasikan dalam kegiatan belajar mengajar;
- d. Tersedia waktu untuk menggunakannya;
- e. Sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Pemaparan beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran tentu memudahkan guru ketika hendak menggunakan media yang tepat sesuai kebutuhan pembelajaran. Memilih media secara tepat tidak terlepas dari penggolongan atau klasifikasi media pembelajaran. Selain pengetahuan tentang karakteristik pemilihan media, guru juga perlu mengetahui klasifikasi media agar lebih mudah memilih media yang akan digunakan.

### 2.1.6 Media *Scrabble* Ekonomi

Sesuai dengan pengertian permainan yang dikemukakan heinich dan molenda (2002: 29), yaitu *A game is an activity in which participants follow prescribed rules that a differ from those of real life as they strives to attain a challenging goal.* *Scrabble* adalah permainan papan dan permainan menyusun kata yang dimainkan 2 atau 4 orang yang mengumpulkan poin berdasarkan nilai kata yang dibentuk dari keeping huruf diatas papan permainan kotak-kotak (15 kolom dan 15 baris).



**Gambar 2.** papan permainan *scrabble*

Adapun cara permainan ini ialah sebagai berikut.

1. Jumlah pemain 4 orang
2. Setiap pemain harus menguasai permainan;
3. Secara bergiliran pemain mengisi kotak-kotak yang tersedia;
4. Cara mengisi mengisi kotak-kotak hampir sama dengan silang datar. jika pada silang datar kita harus menuliskan huruf, maka dalam *scrabble* kita tidak harus menuliskannya lagi, akan tetapi cukup dengan menaruh kepingan-kepingan papan /plastic;
5. Kata-kata yang diisikan itu harus kata-kata yang ada didalam kamus, bukan kata seru, kata singkatan, dan bukan nama diri;
6. Salah seorang siswa yang kebetulan tidak ikut bermain diminta mengawasi permainan sekaligus mencatat nilai dan harus selalu siap dengan kamus;
7. Apabila pemain dengan betul dapat menyusun huruf-huruf tersebut menjadi kata, maka ia akan mendapatkan sejumlah nilai. Perhitungan nilai di dasarkan atas:

- a. Banyaknya huruf yang dipasangkan atau panjang pendek nya kata yang tersusun;
  - b. Besar kecilnya nilai setiap huruf;
 

Q = 10	Z = 10	H = 3
X = 8	J = 8	O = 1
K = 5	S = 1	I = 1
M = 3	A = 1	T = 1
  - c. Letak huruf pada warna kotak.
8. Apabila ada pemain yang melakukan kesalahan, maka ia didenda sejumlah nilai yang semestinya diperoleh. Kesalahan tersebut terjadi karena kata-kata yang disusun tidak ada dalam kamus, kata salah ejaan, atau salah stuktur morfologinya, kesalahan morfologis misalnya seorang pemain menambahkan afiks *-s* pada kata yang seharusnya tidak perlu menggunakan afiks *-s* tersebut.
  9. Permainan diakhiri setelah semua huruf terpasang atau setelah para pemain tidak dapat lagi memasang huruf yang masih dimiliki. Pemenang ialah pemain yang dapat mengumpulkan nilai paling banyak (Soeparno, 1980: 77).

Menurut *Heinich* dan *Molenda* (2002: 30), manfaat media *scrabble* dilihat dari berbagai aspek, sebagai berikut.

- a. Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat
- b. Motorik, kemampuan mengoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki;
- c. Logika, kemampuan berfikir secara tepat dan teratur;
- d. Emosional/social, kemampuan merasakan dan menjalin hubungan interpersonal;
- e. Kreatif/imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks.

### 2.1.7 Pengembangan Media *Scrabble* Berbasis Kontekstual

Secara garis besar media belajar *scrabble* berbasis kontekstual merupakan hasil adopsi dari bentuk permainan *scrabble* dalam bahasa Inggris. Oleh karena itu, bentuk permainannya tidak jauh berbeda dengan permainan *scrabble* pada umumnya. Perbedaan dalam *scrabble* ini memuat konsep-konsep ekonomi, kosakata yang digunakan secara garis besar tertuang dalam kamus istilah ekonomi.

Papan permainan *scrabble* berbasis kontekstual terbuat dari sel-sel di atas kotak persegi. Lebar papan Scrabble terdiri dari 15 sel, dan tingginya juga 15 sel, sehingga keseluruhan selnya berjumlah 225. Kartu Scrabble dipasang dalam sel-sel ini, masing-masing satu ubin untuk satu sel. Permainan *scrabble* ini sama dengan permainan *scrabble* dalam bahasa Inggris dengan menggunakan kartu-kartu yang bertuliskan huruf pada salah satu sisi. Scrabble dimainkan dengan 100 kartu. 98 dari kartu ini terdapat huruf pada salah satu sisinya, dan ada 2 kartu kosong. Kartu kosong berfungsi sebagai *wildcard* (joker) untuk membantu mempermudah pembentukan kata. Kartu kosong ini bisa digunakan sebagai huruf apa saja.

Masing-masing huruf mempunyai nilai yang berbeda, tergantung pada jarangnyanya huruf tersebut digunakan dalam kata-kata dan kesulitan dalam memainkannya. Ubin kosong tidak mempunyai nilai apa-apa, pemain mengambil hingga 7 buah ubin dan berusaha menyusun kata secara mendatar atau menurun seperti teka teki silang. Peraturan permainan *scrabble* ini menggunakan istilah-istilah/konsep-konsep ekonomi yang terdapat di buku panduan permainan *scrabble*. Pemain yang mengumpulkan total poin tertinggi dinyatakan sebagai pemenang.

Pemanfaatan media *scrabble* dalam proses pembelajaran digunakan untuk membantu siswa mempelajari materi ekonomi dengan konsep-konsep ekonominya, diharapkan dengan adanya media *scrabble* dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep-konsep dalam mempelajari ekonomi.

## **2.1.8 Landasan Teori Manajemen**

### **2.1.8.1 Pengertian Manajemen**

Dalam pengertian manajemen ditinjau dari segi seni (*art*) dikemukakan oleh Mary Parker Follet, mengatakan bahwa manajemen adalah seni menyelesaikan pekerjaan melalui orang lain. Pengertian manajemen ditinjau dari segi ilmu pengetahuan yang dikemukakan oleh Luther Gulick menyatakan bahwa manajemen adalah bidang pengetahuan yang berusaha secara sistematis memahami dan bagaimana manusia bekerja sama untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi kemanusiaan, sedangkan pengertian manajemen ditinjau dari segi proses dikemukakan oleh James A. F. Stoner, menyatakan bahwa manajemen adalah proses perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengawasan kegiatan anggota serta tujuan penggunaan organisasi yang sudah ditentukan.

Berdasarkan pengertian manajemen tersebut, dapat diketahui bahwa manajemen adalah proses perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengendalian kegiatan anggota organisasi dan proses penggunaan sumber daya organisasi lainnya untuk mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan.

### 2.1.8.2 Jenjang Manajemen

Organisasi atau badan usaha umumnya mempunyai sedikitnya tiga jenjang manajemen, yaitu:

1. Manajemen Puncak (*Top Management*)

Manajemen Puncak adalah jenjang manajemen tertinggi. Jenjang manajemen tertinggi atau puncak terdiri atas dewan direksi dan direktur utama. Manajemen puncak bertugas menetapkan kebijakan operasional dan membimbing interaksi organisasi dengan lingkungan.

2. Manajemen Menengah (*Middle Management*)

Manajemen menengah biasanya memimpin suatu divisi atau departemen. Tugasnya adalah mengembangkan rencana-rencana operasi dan menjalankan tugas-tugas yang ditetapkan manajemen puncak. Manajemen menengah bertanggung jawab kepada manajemen puncak.

3. Manajemen Pelaksana (*Supervisory Management*)

Manajemen pelaksana adalah manajemen yang bertugas menjalankan rencana-rencana yang dibuat manajemen menengah. Selain itu, manajemen pelaksana juga mengawasi para pekerja dan bertanggung jawab kepada manajemen menengah.

Berdasarkan uraian, diketahui ketika jenjang manajemen tersebut pada waktu yang sama, tetapi jenis kegiatan dan tanggung jawabnya berbeda-beda. Manajemen puncak lebih banyak bekerja dengan pikiran, sedikit sekali bekerja secara fisik atau tenaga. Manajemen menengah antara kerja

pikir dengan kerja fisik boleh dikatakan seimbang, sedangkan manajemen pelaksana, bekerja dengan pikiran sedikit sekali, sementara dengan fisik atau tenaga amat besar atau banyak.

### 2.1.8.3 Prinsip dan Unsur

Dalam Alam. S (2013: 305), Henry Fayol dikenal sebagai pelopor manajemen modern. Prinsip-prinsip manajemen yang terdiri dari 14 prinsip yaitu sebagai berikut.

1. Pembagian kerja (*division of labour*)
2. Otoritas/ wewenang (*Authority*)
3. Disiplin (*discipline*)
4. Kesatuan perintah (*Unity of command*)
5. Kesatuan arah (*Unity of direction*)
6. Mengutamakan kepentingan bersama diatas kepentingan pribadi (*Subordination of individual interest to the common good*)
7. Pemberian upah (*Remuneration*)
8. Pemusatan atau Sentralisasi (*Centralization*)
9. Jenjang jabatan (*The hierarchy*)
10. Tata tertib (*order*)
11. Kesamaan (*Equity*)
12. Kestabilan staff (*Stability of staff*)
13. Inisiatif (*initiative*)
14. Semangat korps (*Esprit de corps*)

Menurut Harrington manajemen dalam Alam. S (2013: 306), mempunyai lima unsur (5M) yaitu sebagai berikut.

- a) **Manusia (*Man*)**, manusia dianggap paling penting sebagai sumber daya yang produktif.
- b) **Uang (*Money*)**, uang diperlukan dalam menjalankan usaha organisasi. Tanpa uang, tidak mungkin kita memperoleh bahan dan mesin. Uang juga diperlukan untuk membayar biaya operasional, seperti gaji, listrik, air, dan tagihan telpon.
- c) **Bahan (*Materials*)**, bahan diperlukan dalam penciptaan produk. Misalnya, produksi padi atau jagung, bibit, pupuk, dan pestisida merupakan bahan produksi.
- d) **Mesin (*Machines*)**, produksi modern memerlukan penggunaan mesin. Mesin lebih efisien dan ekonomis.

- e) **Metode ( *Methods* )**, metode sangat penting untuk mencapai tujuan organisasi. Metode mengacu pada teknologi atau teknik produksi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui prinsip manajemen merupakan dasar nilai yang menjadi intisari dari sebuah keberhasilan manajemen. Prinsip manajemen juga merupakan dasar ataupun kaidah yang merupakan kebenaran fundamental yang dijadikan acuan dalam pelaksanaan tugas memimpin sebuah organisasi untuk upaya pencapaian tujuan manajemen, sedangkan dalam manajemen, pengaturan, dan pengelolaan organisasi untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan diperlukan sarana atau alat, yaitu unsur-unsur manajemen.

#### **2.1.8.4 Fungsi – Fungsi Manajemen**

Untuk mengarahkan sekelompok manusia yang memiliki latar belakang pendidikan dan karakter yang berbeda-beda, seorang manajer harus menerapkan fungsi-fungsi manajemen untuk dapat mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan. Fungsi-fungsi manajemen disusun dan diarahkan sedemikian rupa sehingga terdapat kesatuanirama, gerak, dan cara pandang yang sama untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Menurut George Terry dalam Alam. S (2013: 306), Fungsi- fungsi manajemen sebagai berikut.

1. **Perencanaan (*Planning*)**  
Perencanaan merupakan suatu fungsi manajemen yang paling utama. Perencanaan merupakan proses dasar manajemen untuk menentukan tujuan dan langkah- langkah yang harus dilakukan agar tujuan dapat tercapai.
2. **Pengorganisasian (*Organizing*)**  
Pengorganisasian diartikan sebagai keseluruhan proses pengelompokan orang-orang, alat-alat, tugas, tanggung jawab, dan wewenang sedemikian rupa sehingga tercipta suatu kesatuan yang dapat digerakkan dalam rangka mencapai tujuan.

3. Pelaksanaan (*Actuating*)  
Pelaksanaan atau tindakan adalah suatu fungsi manajemen untuk menggerakkan orang-orang agar bekerja sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.
4. Pengawasan (*Controlling*)  
Pengawasan merupakan tugas untuk mengoreksi kesalahan yang terjadi demi tercapainya tujuan organisasi. Tujuan dari pengawasan adalah memastikan pekerjaan sesuai dengan rencana, mencegah adanya kesalahan, menciptakan kondisi agar karyawan bertanggung jawab dalam melaksanakan pekerjaan, mengadakan koreksi terhadap kegagalan yang timbul, dan memberi jalan keluar atas suatu kesalahan.

Berdasarkan uraian, dapat diketahui perencanaan merupakan hal penting yang perlu dibuat untuk setiap usaha dalam rangka mencapai suatu tujuan. Suatu rencana yang telah tersusun secara matang dan ditetapkan berdasarkan perhitungan-perhitungan tertentu, tentunya tidak dengan sendirinya mendekatkan organisasi pada tujuan yang hendak di capai. Untuk merealisasikan suatu rencana ke arah tujuan yang telah ditetapkan, memerlukan pengawasan dan pelaksanaan kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan organisasi.

#### **2.1.8.5 Teori-Teori Manajemen**

Perkembangan manajemen yang sangat cepat melalui studi di perguruan tinggi memunculkan teori teori manajemen dari berbagai aliran. Teori-teori itu dapat dikelompokkan ke dalam enam aliran berikut.

##### **1. Aliran klasik**

Aliran ini mendefinisikan manajemen sesuai dengan fungsi-fungsi manajemen. Perhatian dan kemampuan manajemen diarahkan pada penerapan fungsi-fungsi tersebut. Prinsip Teori Manajemen Aliran Klasik ini pertama kali muncul dikarenakan adanya revolusi industri

pada abad 18 yang terjadi di Inggris. Kala itu para ahli memberi perhatian lebih kepada masalah-masalah yang muncul dalam bidang manajemen dikalangan industri, usahawan maupun masyarakat. Tokoh aliran klasik yaitu sebagai berikut.

**a. Max Weber (1864-1920).**

Max Weber mengemukakan tentang manajemen birokrasi yang menekankan pada kebutuhan akan hirarki yang ditetapkan dengan ketat untuk mengatur peraturan dan wewenang dengan jelas

**b. Mary Parker Follett (1868-1933)**

Mary percaya bahwa adanya hubungan yang harmonis antara karyawan dan manajemen berdasar persamaan tujuan, namun tidak sepenuhnya benar untuk memisahkan atasan sebagai pemberi perintah dengan bawahan sebagai penerima perintah. Beliau menganjurkan kedudukan kepemimpinan dalam organisasi, bukan hanya karena kekuasaan yang bersumber dari kewenangan formil, tapi haruslah berasal dari pada pengetahuan dan keahliannya sebagai manajer.

**c. Chester L. Barnard (1886 -1961)**

Perusahaan dapat beroperasi efisien dan tetap bertahan hanya kalau sasaran organisasi dibuat seimbang dengan tujuan dan keperluan individu yang bekerja untuk perusahaan tersebut.

(<http://www.definisi-pengertian.com/2015/08/teori-teori-manajemen-perkembangan.html>)

Teori Manajemen Klasik ini memiliki beberapa kelebihan dan sekaligus beberapa kelemahan.

**Kelebihan Teori Manajemen Aliran Klasik**

- a. Memberi format atau bentuk organisasi
- b. Memberi kontribusi tentang konsep organisasi yang berupa birokrasi yang berdasarkan hierarki. Dan sampai pada masa kekinian, hal tersebut juga masih dipergunakan secara luas di organisasi-organisasi yang sudah modern.
- c. Memberi pondasi dasar pada organisasi, bentuknya berupa proses fungsional, pembagian kerja, struktural serta pengawasan
- d. Pembagian tugas yang sudah jelas berdasarkan keahlian yang dimiliki oleh tiap-tiap anggota, maka dari itu tidak diperlukan lagi waktu untuk memahami dan menguasai keterampilan baru
- e. Adanya spesialisasi kewenangan dan pekerjaan, maka kegiatan-kegiatan pekerjaan akan lebih cepat diselesaikan

### **Kekurangan Teori Manajemen Aliran Klasik**

- a. Teori Manajemen Aliran Klasik kurang maksimal untuk dapat diterapkan pada kondisi yang kompleksitasnya sangat tinggi seperti akhir akhir ini
  - b. Kurangnya aspek sosial terutama yang menyangkut kebutuhan kebutuhan terkait pekerja sebagai manusia. Teori ini tidak melihat adanya ketegangan ketegangan yang muncul akibat kebutuhan pekerja yang tidak bisa dipenuhi. Manajer hanya fokus untuk memperhatikan segi fisik dan materi.
  - c. Motivasi hanya mengarah pada ekonomi semata, sering kali terjadi pemutusan tenaga kerja hanya untuk memperoleh tingkat produktifitas yang diinginkan
  - d. Adanya keterbatasan dan sempitnya fokus terhadap efisiensi dari perspektif penting yang lain. Perspektif yang menganggap remeh peran serta individu individu yang ada dalam organisasi.
- <http://nichonotes.blogspot.co.id/2015/02/teori-teori-manajemen-kelebihan-dan.html>

Aliran ini sering juga disebut aliran manajemen hubungan manusia.

Aliran ini memusatkan kajiannya pada aspek manusia dan perlunya manajemen memahami manusia.

Tokoh penting dalam aliran perilaku adalah Elton Mayo dan Hugo Munsterberg. Melalui eksperimen aliran ini mengganti konsep “manusia rasional” (manusia yg hanya dapat dimotivasi dengan pemenuhan kebutuhan ekonomi) dengan konsep “manusia sosial” (dapat dimotivasi dengan pemenuhan kebutuhan sosial berupa hubungan kerja).

#### **a. Elton Maya (1880 -1949)**

Mayo melakukan percobaan dengan teman-temannya di sebuah pabrik. Percobaan pertamanya meneliti pengaruh kondisi penerangan terhadap produktivitas. Bila kondisi penerangan naik, maka produktivitas juga akan naik, bagitupun sebaliknya. Penelitian lainnya yaitu kelompok kerja informal-lingkungan sosial karyawan signifikan terhadap produktivitas. Konsep makhluk sosial di motivasi kebutuhan sosial, hubungan timbal-balik lebih responsif terhadap dorongan kerja. Pengawasan

manajemen telah menggantikan konsep “makhluk rasional” yang di motivasi oleh kebutuhan-kebutuhan fisik manusia.

**b. Hugo Munsterberg (1863-1916)**

Hugo Munsterberg Bapak Psikologi Industri. Sumbangannya yang terpenting adalah berupa pemanfaatan psikologi dalam mewujudkan tujuan-tujuan produktivitas sarna seperti dengan teori-teori manajemen lainnya. Bukunya "*Psychology and Industrial Efficiency*", ia memberikan 3 cara untuk meningkatkan produktivitas yaitu:

1. menempatkan seorang pekerja terbaik yang paling sesuai dengan bidang pekerjaan yang akan dikerjakannya.
2. menciptakan tata kerja yang terbaik yang memenuhi syarat syarat psikologis untuk memaksimalkan produktivitas.
3. menggunakan pengaruh psikologis agar memperoleh dampak yang paling tepat dalam mendorong karyawan  
(<http://www.definisi-pengertian.com/2015/08/teori-teori-manajemen-perkembangan.html>)

## 2. Aliran manajemen ilmiah

Aliran ini menggunakan ilmu matematika dan ilmu statistikk untuk mengembangkan teori-teorinya. Menurut aliran ini, pendekatan kuantitatif merupakan sarana utama dan sangat berguna untuk menjelaskan masalah manajemen. Dalam pengelolaan aktivitas manajemen dan kepemimpinan dilakukan dengan mempergunakan dasar dasar yang berpedoman pada teori keilmuan.

Beberapa ciri ciri teori manajemen aliran manajemen ilmiah bisa dilihat sebagai berikut.

- a. Mempergunakan prinsip dan cara kerja keilmuan sebagai percobaan dan penyelidikan yang juga ilmiah.
- b. Adanya rasionalisasi, maksudnya bekerja sesuai dengan perhitungan maupun pemikiran yang teliti dan juga cermat sehingga bisa tida menggunakan *trial and error*.

- c. Adanya standarisasi, maksudnya bekerja berdasarkan pada ukuran tertentu, baik dalam hal waktu, cara kerja ataupun hasil produksi yang diinginkan.
- d. Produktivitas yang meningkat sebagai hasil dari kerja yang efektif dan juga efisien
- e. Hasil ataupun cara kerjanya bisa memenuhi tuntutan kebutuhan yang semakin meningkat.

Dalam teori Aliran Manajemen Ilmiah ini juga diusahakan optimasi yang melalui pendekatan ilmiah agar menghasilkan hasil semaksimal mungkin dengan cara yang paling efisien. Tokoh aliran manajemen ilmiah diantaranya.

**a. Frederick W. Taylor (1856 -1915)**

Frederick W. Taylor dikenal dengan manajemen ilmiahnya dalam upaya meningkatkan produktivitas. Gerakannya yang terkenal adalah gerakan efisiensi kerja. Taylor membuat prinsip-prinsip yang menjadi intinya manajemen ilmiah yang terkenal dengan rencana pengupahan yang menghasilkan turunnya biaya dan meningkatkan produktivitas, mutu, pendapatan pekerjaan dan semangat kerja karyawan. Adapun filsafat Taylor memiliki 4 prinsip yang ditetapkan yaitu:

1. pengembangan manajemen ilmiah secara benar.
2. pekerjaan diseleksi secara ilmiah dengan menempatkan pekerjaan yang cocok untuk satu pekerja.
3. adanya pendidikan dan pengembangan ilmiah dari para pekerja.
4. kerjasama yang baik antara manajemen dengan pekerja.

Dalam menerapkan ke-empat prinsip ini, beliau menganjurkan perlunya revolusi mental di kalangan manajer dan pekerja. Adapun prinsip-prinsip dasar menurut Taylor mendekati ilmiah adalah:

1. adanya ilmu pengetahuan yang menggantikan cara kerja yang asal-asalan.
  2. adanya hubungan waktu dan gerak kelompok.
  3. adanya kerja sama sesama pekerja, dan bukan bekerja secara individual.
  4. bekerja untuk hasil yang maksimal.
  5. mengembangkan seluruh karyawan hingga taraf yang setinggi-tingginya.
- (<http://www.definisi-pengertian.com/2015/08/teori-teori-manajemen-perkembangan.html>)

Aliran ini terdapat koreksi terhadap aktivitas yang tidak efisien, kurang terstruktire atau bahkan tidak dibutuhkan. Aliran ini juga memiliki beberapa kelebihan dan juga kelemahan.

#### **Kelebihan Aliran Manajemen Ilmiah**

- a) Dapat diterapkan dengan baik di jaman sekarang.
- b) Keputusan bisa dijalankan dengan memperhatikan hal hal yang sifatnya ilmiah serta rasional sehingga bisa menghindari aktivitas yang membuang sumber daya yang dimiliki dengan sia sia karena *trial and error*.
- c) Mampu menciptakan produk ataupun menyelesaikan pekerjaan secara lebih baik dan cepat.

#### **Kekurangan Aliran Manajemen Ilmiah.**

- a) Konflik internal bisa terjadi karena adanya persaingan antar personal individu dalam organisasi.
- b) Aspek sosial para pekerja kurang diperhatikan.  
<http://nichonotes.blogspot.co.id/2015/02/teori-teori-manajemen-kelebihan-dan.html>

### **3. Aliran analisis sistem**

Aliran ini memfokuskan pemikiran pada masalah yang berhubungan dengan bidang lain dalam mengembangkan teorinya. Contohnya, bagian kepegawaian mengatakan bahwa keberhasilan dalam memotivasi pegawai akan meningkatkan keuntungan perusahaan.

#### **4. Aliran manajemen berdasarkan hasil**

Aliran manajemen berdasarkan hasil (*management by objective*) diperkenalkan pertama kali oleh Peter Drucker pada awal tahun 1950-an. Aliran ini memfokuskan pemikiran pada hasil-hasil yang dicapai, bukan pada interaksi kegiatan karyawan.

#### **5. Aliran manajemen mutu**

Aliran manajemen mutu memfokuskan pemikiran pada usaha-usaha untuk mencapai kepuasan pelanggan (konsumen), oleh karena itu, fokus utama aliran manajemen mutu adalah pelanggan, sebagai pihak yang berhak mengatakan apakah barang atau jasa yang dihasilkan bermutu atau tidak.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa ke-enam teori tersebut memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, tergantung dari teori atau aliran manajemen yang cocok di terapkan pada perusahaan tersebut.

#### **2.1.8.6 Bidang – Bidang Manajemen**

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, bidang-bidang manajemen itu dikhususkan berdasarkan tujuan masing-masing. Bidang-bidang manajemen itu antara lain manajemen produksi, manajemen pemasaran, manajemen keuangan, manajemen personalia, dan manajemen administrasi.

##### **1. Manajemen Produksi**

Manajemen produksi merupakan salah satu bidang manajemen yang penting. Ketika mutu produk atau jasa menjadi kunci dalam

menanganipersaingan bisnis, peran manajemen produksi terasa semakin bagi perusahaan. Kegiatan produksi yang buruk dapat mengakibatkan pemborosan dalam bentuk menumpuknya persediaan. Kegiatan produksi yang buruk juga dapat berakibat pada rendahnya mutu produk atau jasa yang dihasilkan. Jadi manajemen produksi adalah rangkaian kegiatan yang terencana dan terkendali dalam rangka mengubah input menjadi output, dan melakukan evaluasi terhadap output melalui umpan balik.

## 2. Manajemen pemasaran

Menurut Kotler dalam Alam S., pemasaran adalah suatu proses sosial dan manajerial dimana seseorang atau kelompok memperoleh apa yang mereka butuhkan dan inginkan melalui penciptaan dan pertukaran produk dan nilai.

Dari pengertian pemasaran, manajemen pemasaran dapat diartikan sebagai kegiatan pengaturan secara optimal dari fungsi pemasaran agar kegiatan pertukaran atau penyampaian barang dari produsen ke konsumen dapat berjalan lancar dan memuaskan melalui riset pasar promosi, pengaturan organisasi pemasaran, sistem distribusi, dan bagaimana memuaskan pelanggan.

## 3. Manajemen Keuangan

Manajemen keuangan adalah manajemen yang berhubungan dengan langkah untuk mendapatkan dana yang dibutuhkan dan bagaimana penggunaannya dalam rangka mencapai tujuan. Hal-hal yang

berkaitan dengan manajemen keuangan adalah manajemen sumber dana, manajemen penggunaan dan pengawasan penggunaan dana.

#### 4. Manajemen Personalia

Manajemen personalia adalah perencanaan pengorganisasian, pengarahan dan pengendalian atas pengadaan tenaga kerja, pengembangan, kompensasi, integrasi, pemeliharaan, dan Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) dengan sumber daya manusia untuk mencapai sasaran perorangan.

#### 5. Manajemen Administrasi

Manajemen administrasi memberikan perhatian pada pemberian layanan di bidang administrasi, penggunaan alat yang efektif, dan kemudahan pada bidang lain.

## 2.2 Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang membahas pokok permasalahan yang ada kaitannya dan hampir sama dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh:

**Tabel 2. Penelitian yang Relevan**

No (1).	Penulis (2)	Judul (3)	Hasil Penelitian (4)	Kesamaan (5)	Perbedaan (6)
1	Cherleyrian Ningsih (2014)	“Pengembangan <i>Scrabble</i> Ekonomi sebagai Media Belajar Siswa SMA kelas X”	Perhitungan efektivitas pembelajaran ekonomi dengan media belajar <i>scrabble</i> ekonomi memperoleh hasil sebesar 1,53. Sehingga dapat disimpulkan	Efektivitas	Penjabaran Deskriptif termasuk statistik Non-parametrik sedangkan Cherleyrian Ningsih (2014) memakai Stastistik

Tabel Lanjutan.

(1).	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
			bahwa efektivitas pembelajaran di kelas eksperimen (menggunakan media <i>scrabble</i> ekonomi) lebih efektif daripada pembelajaran di kelas control (menggunakan pembelajaran konvensional)		Perametri
2	Eka Desiana (2009)	“Pengembangan <i>Scrabble Hanacaraka</i> Sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas VI di SD Negeri Keputraan A Yogyakarta”	Besarnya $t$ hitung = 12,645. Berpedoman pada hipotesis yang telah dirumuskan seperti di bawah ini yaitu : Ho diterima jika = $-t(1-1/2\alpha) < t$ hitung $< t(1-1/2\alpha)$ , $(n-1)$ dan Ho ditolak jika = $t$ hitung $\geq t$ tabel 157 .Atas dasar perhitungan diatas maka Ho ditolak dan Hi diterima yang berarti bahwa secara signifikan skor rerata pre-test berbeda dengan skor rerata post-test. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang menggunakan media <i>scrabble</i>	Efektivitas dan Penggunaan tes berupa Post-test.	statistik Non-parametrik sedangkan Eka Desiana (2009) memakai Statistik parametrik

**Tabel Lanjutan**

(1.)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
		“	<i>hanacaraka</i> dalam Pembelajaran keterampilan membaca dan menulis aksara jawa dapat meningkatkan kompetensi siswa sehingga dapat dikatakan scrabble <i>hanacaraka</i> efektif digunakan dalam pembelajaran aksara jawa.		

Berdasarkan tabel 2. dapat diketahui bahwa kedua penelitian relevan di atas yakni penelitian yang pertama dilakukan Cherleyrian Ningsih mengenai pengembangan *Scrabble* ekonomi sebagai Media Belajar Siswa SMA kelas X dan penelitian yang dilakukan oleh Eka Desiana mengenai pengembangan *Scrabble Hanacaraka* sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa, kedua penelitian tersebut dijadikan sebagai penelitian yang relevan dalam penelitian yang akan dilaksanakan karena sama-sama berkaitan dengan dan pengembangan dari media *scrabble* sehingga metode, rumus dan segala hal yang berkaitan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh kedua orang tersebut yang berkaitan dengan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, baik itu metode, rumus, serta hal-hal lain menjadi acuan dalam pembuatan proposal penelitian ini, selain daripada sumber yang berasal dari buku. Pada penelitian relevan yang pertama yang lebih menjadi acuan adalah dalam segi efektifitas media *scrabble*, sedangkan untuk penelitian relevan yang kedua, adalah mengenai tes yang akan digunakan dalam penelitian.

### 2.3 Kerangka Pikir

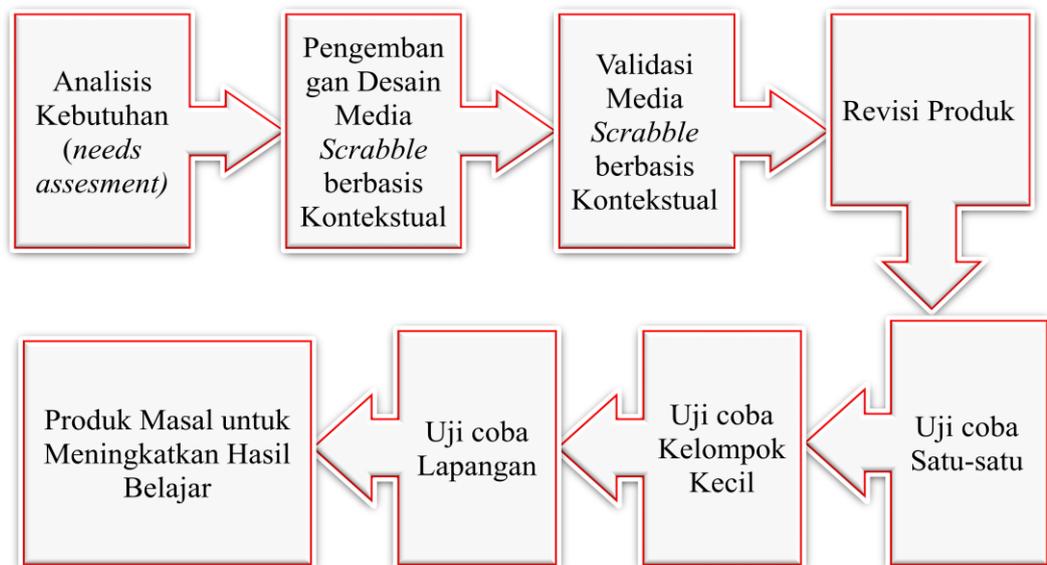
Ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran cabang dari IPS, ekonomi mempelajari bagaimana perilaku individu ataupun masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya dengan alat pemuas yang terbatas. Mata pelajaran ekonomi juga sering di anggap siswa mata pelajaran yang sulit, siswa menganggap mata pelajaran ekonomi sulit dikarenakan materinya yang begitu banyak serta mengharuskan siswa mengerti dan memahami materi-materi tersebut. Siswa juga merasa jenuh dengan proses belajar mengajar yang masih berpusat dari penjelasan guru. Hal ini menuntut guru untuk dapat memilih dan menggunakan media belajar yang tepat di dalam kelas khususnya mata pelajaran ekonomi.

Ketersediaan media pembelajaran di MAN 1 Pesawaran pun dikatakan masih kurang dan belum merata pada setiap mata pelajaran, terlebih mata pelajaran ekonomi. Menurut informasi dengan mewawancarai guru mata pelajaran ekonomi, proses pembelajaran ekonomi masih konvensional. Menurut Arsyad (2011:5), pada kondisi dimana ragam dan jumlah media pembelajaran yang masih sangat kurang, maka perlu dilakukan pengembangan dan produksi media pembelajaran secara bertahap oleh pendidik sendiri, berkelompok atau melibatkan pihak lain (internal maupun eksternal), peserta didik, pengelola pendidik, industri, masyarakat, agen donor, dan lain-lain.

Media *scrabble* berbasis kontekstual merupakan salah satu bentuk inovasi media belajar yang diadaptasi dari permainan *scrabble*. Media *scrabble* berbasis kontekstual bertujuan untuk mengerti dan memahami konsep-konsep

ekonomi dengan menyenangkan, kemudian mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Media *scrabble* dapat dimainkan oleh siswa dengan jumlah pemain 2 sampai 4 orang. Kelebihan Media *scrabble* ekonomi berbasis kontekstual adalah media pembelajaran yang dapat mengkombinasikan cara guru menyampaikan materi pelajaran dengan permainan sehingga siswa tidak merasa jenuh.

Penggunaan Media *scrabble* berbasis kontekstual dapat diterapkan dengan strategi pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Melalui kegiatan bermain, tidak hanya menuntut perkembangan kognitif tetapi juga diharapkan akan memunculkan motivasi intrinsik siswa. Diharapkan dengan adanya Media *scrabble* ekonomi siswa kelas X MAN 1 Pesawaran dapat mengurangi tingkat kejenuhan dan meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran. Dari uraian tersebut kerangka pikir penelitian pengembangan ini adalah.



**Gambar 3. Alur Kerangka Pikir Penelitian**

Berdasarkan gambar 3, alur kerangka pikir pada penelitian ini yang pertama studi literature atau *needs assessment*. Kedua pengembangan bentuk permulaan media scrabble berbasis kontekstual yang akan dihasilkan. Ketiga melakukan validasi dari ahli media dan materi, kemudian melakukan revisi produk sesuai saran dari ahli media dan materi. Keempat melakukan uji coba satu-satu. Kelima uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dan keenam produk masal yaitu scrabble berbasis kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2.4 HIPOTESIS

Hipotesis ini untuk mengukur efektifitas media *scrabble* berbasis kontekstual dengan menggunakan Uji *Independent Sample T-Test* di rumuskan sebagai berikut.

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan antara rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

$H_a$  : Terdapat perbedaan antara rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### **Dasar Pengambilan Keputusan:**

- a. Jika nilai signifikan atau Sig(2-tailed) > 0.05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.
- b. Jika nilai signifikan atau Sig(2-tailed) < 0.05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

### III METODE PENELITIAN

Dalam bab metode penelitian dan pengembangan ini, diuraikan beberapa sub-sub, yang meliputi : 1) jenis penelitian, 2) tempat dan waktu pengembangan, 3) langkah-langkah pengembangan, 4) variabel penelitian dan operasional penelitian, 5) populasi dan sample, 6) teknik pengumpulan data, dan 7) teknik analisis data.

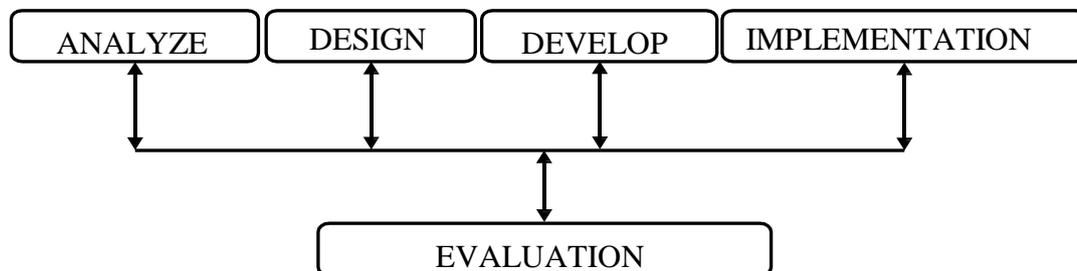
#### 3.1 Jenis penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini pengembangan *Research and Depeloment ( R & D)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *scrabble* sebagai media belajar siswa MAN 1 Pesawaran kelas X (sepuluh) dengan materi manajemen dalam meningkatkan hasil belajar, dan mengetahui efektivitas penggunaa *scrabble* untuk pembelajaran. Pengembangan media belajar dalam penelitian ini menggunakan model desain pembelajaran ADDIE (*Analysis-Desain-Develo- Implemen-Evaluate*) dengan dasar pertimbangan bahwa model tersebut cocok untuk mengembangkan media belajar yang tepat sasaran, efektif, dan sangat membantu guru dalam proses pembelajaran.

Model desain instruksional ADDIE (*Analysis-Desain-Develop-Implement-Evaluate*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (1990-an) merupakan model desain pembelajaran/pelatihan yang bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

Sehingga membantu instruktur pelatihan dalam pengelolaan pelatihan dan pembelajaran (Pargito, 2010: 46).

Model ini menggunakan 5 tahap atau langkah sebagaimana gambar berikut



**Gambar 4. Umum Desain Pembelajaran ADDIE**

1. Langkah 1. Analisis (*Analyze*)

Tahap ini dilakukan pengumpulan data sebanyak mungkin untuk mengetahui apa yang menjadi kebutuhan objek peneliti. Pengumpulan data dimulai dengan observasi terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan mata pelajaran dan siswa, serta dengan menggunakan angket untuk mengetahui diperlukannya pengembangan media belajar.

2. Langkah 2. Desain (*Design*)

Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan (*blue print*), ibarat bangunan maka sebelum dibangun harus ada rancang bangun diatas kertas terlebih dahulu. Pada langkah ini hal yang dilakukan adalah menyusun rancangan media belajar yang akan dikembangkan.

3. Langkah 3. Pengembangan

Pada tahap ini segala sesuatu yang dibutuhkan atau yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan. Pada tahap ini yang dilakukan adalah kajian referensi, pra-penulisan, penulisan draft, dan penjabaran media pembelajaran *scrabble* berbasis kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar.

#### 4. Langkah 4. Implementasi

Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan kemudian diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Setelah produk siap, maka dapat diuji cobakan melalui kelompok besar kemudian dievaluasi dan direvisi. Kemudian uji coba dapat dilakukan pada kelompok besar kemudian dievaluasi kembali dan direvisi sehingga menghasilkan produk akhir.

#### 5. Langkah 5. Evaluasi

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi bisa dilakukan pada setiap empat tahap diatas yang disebut evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misalnya pada tahap rancangan kita memerlukan *review* ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang sedang kita buat.

### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan**

#### **3.2.1 Tempat Penelitian Pengembangan**

Pengembangan media *scrabble* ekonomi berbasis kontekstual ini dilaksanakan di MAN 1 Pesawaran kelas X semester genap tahun pelajaran 2015/ 2016. Alasannya peneliti melakukan penelitian di MAN 1 Pesawaran ini karena MAN 1 pesawaran relatif mewakili karakteristik siswa disekolah lain.

### 3.2.2 Waktu Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan media *scrabble* ekonomi berbasis kontekstual ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2015/ 2016. Alasan menentukan waktu penelitian pengembangan yaitu : 1) pengambilan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sesuai dengan judul penelitian, 2) mempersiapkan siswa untuk menghadapi ujian.

### 3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di MAN 1 Pesawaran tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 120 orang dengan rincian sebagai berikut.

**Tabel 3. Populasi siswa**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X IPS 1	40
2	X IPS 2	41
3	X IPS 3	39
Jumlah		120

Sumber: Data Tata Usaha MAN 1 Pesawaran

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *cluster random sampling* (sampling kelompok). Sampling kelompok yaitu bentuk sampling random yang populasinya dibagi menjadi beberapa kelompok (*cluster*) dengan menggunakan aturan-aturan tertentu, seperti batas-batas alam dan wilayah administrasi pemerintahan. Kelas yang digunakan sebagai kelas sampel yaitu kelas X IPS 1 di jadikan kelas eksperimen dan X IPS 3 di jadikan kelas kontrol. Pemeilihan kelas ini mempertimbangkan kelas yang mempunyai hasil belajar sama.

### 3.4 Langkah- langkah Penelitian Pengembangan

*Borg and Gall* (1989: 775), menyatakan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu (1) mengembangkan produk dan (2) menguji keefektifan produk pada uji lapangan. Tujuan pertama mengarah pada pengembangan *scrabble* dan tujuan kedua sebagai validasi *scrabble* pada uji lapangan. Kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan *Borg and Gall* selanjutnya dipersingkat dengan jalan menggabungkan beberapa langkah menjadi lima langkah. Kemudian peneliti memadukan beberapa langkah penelitian dan pengembangan dengan desain pembelajaran ADDIE.

Kelima langkah penyingkatan dari sepuluh langkah penelitian dan pengembangan tersebut yaitu:

1. melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, meliputi penelitian dan pengumpulan informasi, *needs assesment* (*assesment* kebutuhan siswa), *review literature*, studi penelitian berskala kecil dan persiapan laporan pada perkembangan terkini, selanjutnya melakukan perencanaan, termasuk mendefinisikan keterampilan yang akan dipelajari, menyatakan dan mengurutkan tujuan, mengidentifikasi aktivitas belajar.
2. mengembangkan produk awal, meliputi (a) mengembangkan bentuk persiapan *scrabble* ekonomi, (b) pengujian lapangan persiapan yang dilakukan melalui data wawancara dan kuesioner.
3. validasi ahli atau revisi produk, tahap pengembangan ini hasil desain produk diberikan kepada seorang ahli materi, dan desain pembelajaran.

Konsultasi ini dilakukan untuk mendapatkan masukan berkaitan dengan desain produk.

4. revisi produk, tahap ini produk dilakukan revisi atau perbaikan sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi, dan desain pembelajaran.
5. uji terbatas atau uji coba lapangan produk akhir, dilakukan evaluasi sumatif. uji coba ini bertujuan untuk mengumpulkan data apakah produk yang dikembangkan efektif atau tidak.

### **3.4.1 Penelitian Tahap 1**

Penelitian tahap ini merupakan langkah analisis atau *assesment* kebutuhan yang dilakukan untuk mengidentifikasi masalah (kebutuhan) dan melakukan analisis intruksional pada mata pelajaran ekonomi. Setelah dilakukan analisis kebutuhan siswa dan guru mata pelajaran, bahwa model pembelajaran ekonomi kelas X di MAN 1 Pesawaran masih belum efektif, masih banyak siswa yang belum menguasai konsep-konsep ekonomi yang sudah disampaikan oleh guru. Hal itu dikarenakan siswa merasa jenuh saat pembelajaran ekonomi berlangsung, sehingga berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media belajar ini dianggap inovatif karena media ini cukup menarik dan memudahkan siswa dalam pembelajaran ekonomi baik di kelas maupun di luar kelas.

### 3.4.2 Penelitian Tahap II

Penelitian tahap ini merupakan perencanaan desain produk dalam mewujudkan media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Desain produk dibuat bertujuan agar siswa dapat merespon pembelajaran ekonomi dengan cara memanfaatkan produk yang sudah ada dengan desain produk baru.

Alur yang digunakan dalam penyusunan produk ini adalah alur perancangan model desain pembelajaran ADDIE digabungkan dengan langkah 2 dan 3 pada langkah penelitian pengembangan rekomendasi *Borg and Gall*.

Tahap pertama adalah tahap desain (*design*) tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan (*blue print*) atau rancang bangun. Dalam penelitian ini yang akan di kembangkan adalah suatu media *Scrabble* ekonomi berbasis pendekatan kontekstual, maka yang didesain adalah media *scrabble* berbasis kontekstual, dimana rancangan ini disesuaikan dengan *need assessment* yang telah dilakukan. Artinya, rancangan desain model pembelajaran ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Tahap kedua adalah langkah pengembangan (*development*) yang merupakan proses mewujudkan *blue print* alias desain tadi menjadi kenyataan, artinya pada tahap ini segala sesuatu yang dibutuhkan atau

yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba atau evaluasi sebelum diimplementasikan. Lebih tepatnya evaluasi formatif atau revisi oleh ahli.

Tahap ketiga adalah validasi ahli dan revisi (evaluasi formatif). Pada tahap ini hasil desain produk diberikan kepada dua orang ahli yaitu ahli desain pembelajaran, dan materi pembelajaran ekonomi. Konsultasi ini dilakukan untuk mendapatkan masukan tentang desain produk. Ahli desain diminta masukannya berkaitan dengan relevansi atau ketepatan tujuan, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Ahli materi dan pembelajaran diminta relevansinya atau ketepatan materi, pembelajaran, metode dan media pembelajaran yang digunakan.

### **3.4.3 Penelitian Tahap III**

Langkah 4 dan 5 pengembangan versi Borg and Gall (1985) diuraikan dengan integrasi langkah 4 dan 5 model desain ADDIE. Langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan evaluasi formatif atau uji coba produk. Uji coba produk merupakan proses penyediaan dan menggunakan informasi untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan dalam rangka meningkatkan kualitas produk. Uji coba bertujuan untuk mengumpulkan data apakah produk yang dikembangkan efektif dan menarik. Pada penelitian ini uji coba dilakukan secara terbatas pada kelas X yang dipilih sebagai sampel.

Langkah-langkah uji coba produk meliputi: 1) menetapkan tujuan uji coba, 2) mempersiapkan instrumen, 3) penentuan teknik pengumpulan data, 4) penentuan sampel uji coba, 5) melaksanakan uji coba, 6) analisis produk hasil uji coba dan perumusan rekomendasi revisi.

#### **3.4.4 Rancangan Uji Coba**

Rancangan uji coba produk yang dikembangkan terdiri dari 2 tahapan yaitu.

1. Revisi oleh ahli materi, dan ahli desain pembelajaran,
2. Uji terbatas tingkat kelas.

Untuk mengukur efektifitas produk digunakan *post-tes*, dan dengan mengukur pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

#### **3.4.5 Evaluasi Penelitian dan Pengembangan Penelitian**

Evaluasi penelitian dan pengembangan pada penelitian ini meliputi evaluasi formatif 1 dan evaluasi formatif 2.

1. Evaluasi formatif I.

Yaitu revisi oleh ahli materi pelajaran, dan ahli desain pembelajaran terhadap produk yang dikembangkan. Revisi ini dilakukan oleh ahli materi pelajaran yang memiliki kualifikasi dibidang ekonomi secara akademik minimal berpendidikan Strata

2. Revisi oleh ahli materi pelajaran dapat dilakukan oleh 1-3 orang

diluar pengembang instruksional. (Suparman, 2005 : 222).

Revisi oleh ahli desain pembelajaran dilakukan oleh ahli yang memiliki kualifikasi dibidang desain pembelajaran, secara akademik minimal berpendidikan strata 2 dan mempunyai pengalaman mengajar dibidang tersebut. Revisi oleh ahli pengembang instruksional lain dan ahli produksi media dapat dilakukan oleh 1-3 orang diluar pengembang instruksional. (Suparman, 2005: 222).

## 2. Evaluasi formatif II.

Ujicoba terbatas dilakukan dengan maksud untuk mengetahui efektifitas penggunaan *prototipe* hasil pengembangan pada kondisi yang sebenarnya di kelas. Uji coba lapangan pada tingkat kelas dilakukan pada siswa di salah satu kelas X MAN 1 Pesawaran. Penentuan kelas uji coba dilakukan secara *cluster random sampling*. Kelas yang telah dipilih diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media *scrabble* ekonomi.

## 3.5 Variabel Penelitian dan Operasional Penelitian

### 3.5.1 Variabel Penelitian

Menurut Kerlinger dalam sugiyono (2013: 61), menyatakan bahwa variabel adalah kontrak (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari. Dalam penelitian ini variabel yang dipergunakan adalah variabel tunggal (pengembangan), yaitu: “Bagaimanakah mengembangkan *scrabble*

berbasis pendekatan kontekstual dan efektivitas penggunaan *scrabble* berbasis kontekstual pada materi manajemen?''.

### 3.5.2 Operasional Penelitian

Operasional dari penelitian ini terbagi atas dua tahapan, yaitu:

1. media *scrabble* adalah suatu media belajar menyusun kata yang memuat istilah konsep-konsep ekonomi, untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran ekonomi.
2. pendekatan konstektual merupakan pendekatan yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkanya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.pendekatan kontekstual sendiri dilakukan dengan melibatkan komponen komponen pembelajaran yang efektif yaitu konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, penilaian sebenarnya.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data diperlukan agar peneliti mendapatkan data penelitian yang tepat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Teknik- teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **3.6.1 Penilaian Ahli**

Penilaian ahli dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan bisa digunakan atau tidak. Media yang dikembangkan terlebih dahulu harus melalui penilaian ahli. Dalam proses pengembangan media ini, ahli yang ditunjuk untuk memberikan penilaian ada dua yaitu ahli materi dan ahli media.

Ahli materi bertugas memberikan penilaian dalam segi isi materi yang ada dalam media dan ahli media bertugas memberikan penilaian terhadap media secara keseluruhan. Selama proses penilaian terhadap media, komentar, kritik dan saran yang diberikan oleh ahli dijadikan bahan pertimbangan dalam melakukan revisi dan perbaikan media yang dikembangkan sehingga dapat memperoleh kata “layak” dari ahli.

### **3.6.2 Angket**

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2012: 199). Angket yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu angket untuk guru dan siswa kelas X MAN 1 Pesawaran. Angket yang akan diberikan kepada guru dan siswa harus dibuat dengan tampilan atau kondisi fisik yang baik. Kondisi fisik angket yang baik akan membuat responden lebih tertarik untuk memberikan komentar positif terhadap variabel yang diteliti.

Tujuan digunakannya angket adalah untuk mengetahui penilaian responden (guru dan siswa) terhadap media yang dikembangkan. Responden diminta untuk mengisi lembar angket dan memberikan masukan berupa komentar, kritik dan saran sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi dan perbaikan media yang dikembangkan.

### **3.7 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga yaitu berupa post-test, lembar penilaian ahli, dan lembar angket. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

#### **3.7.1 Teknik Tes**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes. Teknik tes digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Bentuk tes adalah pilihan ganda yang masing-masing berjumlah 35 butir soal yang terdiri dari 4 pilihan jawaban yaitu A, B, C, dan D dengan jawaban yang benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0.

#### **3.7.2 Lembar Penilaian Ahli**

Lembar penilaian ahli digunakan untuk mengetahui penilaian dari para ahli mengenai media yang dikembangkan. Lembar penilaian ahli harus diisi oleh masing-masing ahli, dalam hal ini yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi bertugas memberikan penilaian dalam hal materi yang disertakan dalam media *scrabble* yang sedang

dikembangkan dalam bentuk buku materi. Kisi-kisi lembar penilaian ahli materi adalah sebagai berikut.

**Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi**

No. (1)	Indikator (2)	No.Butir (3)	Jumlah (4)
1	Kesesuaian dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	1	1
2	Kebenaran cakupan materi	4, 6,7	3
3	Kesesuaian penyampaian materi	3, 5	2
4	Kejelasan petunjuk penggunaan	2	1
5	Kesesuaian penyampaian materi menggunakan media	8, 9, 10	3
6	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	11, 13	2
7	Keterciptaan sikap positif siswa	12, 14	2
Jumlah			14

Ahli media mempunyai tugas dalam memberikan penilaian dalam segi media secara keseluruhan, baik dari desain maupun materinya. Masukan-masukan berupa komentar, kritik dan saran dari ahli akan dijadikan bahan pertimbangan dalam merevisi dan memperbaiki media yang sedang dikembangkan. Kisi-kisi lembar penilaian ahli media adalah sebagai berikut.

**Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media**

No	Indikator	No.Butir	Jumlah
1.	Kreativitas pembuatan media	14, 15	2
2.	Kemenarikan media pembelajaran	4	1
3.	Komposisi warna	5, 11	2
4.	Kekontrasan warna <i>background</i> dengan tulisan	7, 8	2
5.	Kesesuaian ukuran <i>filed</i> dan kartu aksara	6	1
6.	Ketepatan ukuran tulisan pada kartu aksara	10, 12	2
7.	Kepraktisan dalam penyimpanan	13	1
8.	Kemudahan penggunaan media	9	1

**Tabel Lanjutan**

(1)	(2)	(3)	(4)
9.	Kejelasan petunjuk penggunaan	1, 2	2
10.	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan	16	1
11.	Kesesuaian media dengan tujuan	17	1
12.	Keterlibatan siswa dalam penggunaan media	18	1
13.	Ketepatan bahasa tulis pada buku materi	3	1
Jumlah			18

### 3.7.3 Lembar Angket

Penghimpunan data selama proses pengembangan media pembelajaran *scrabble* berbasis Kontekstual ini menggunakan angket. Sugiyono (2012: 141) menyatakan bahwa dengan menggunakan *rating scale* maka data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Responden tidak akan menjawab salah satu dari jawaban kualitatif tetapi menjawab salah satu jawaban kuantitatif yang telah disediakan. Instrumen yang akan digunakan terlebih dahulu telah diperiksa oleh dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II serta ahli materi dan ahli media.

#### 3.7.3.1 Lembar Angket Siswa

Lembar angket yang akan digunakan ada dua yaitu lembar angket untuk siswa dan lembar angket untuk guru. Siswa sebagai responden yang nantinya diharapkan dapat belajar dengan maksimal melalui kehadiran media belajar baru yang sedang dikembangkan diminta memberikan penilaian, komentar berupa kritik dan saran.

Kisi-kisi lembar angket untuk siswa adalah sebagai berikut.

**Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen untuk Subjek Uji Coba (Siswa)**

No.	Indikator	No.Butir	Jumlah
1	Tingkat kemenarikan media	1	1
2	Kepraktisan dalam penyimpanan	2	1
3	Kemudahan dalam penggunaan secara individu dan kelompok	3,14	2
4	Kemanfaatan buku panduan	9,10,11	3
5	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	1
6	Kejelasan aturan permainan dalam media	5	1
7	Komposisi warna dan desain media	6,7	2
8	Kejelasan dan ukuran tulisan	8	1
9	Menumbuhkan minat belajar siswa	12,13	2
10	Menumbuhkan sikap positif siswa	15	1
<b>Jumlah</b>			<b>15</b>

### 3.7.3.2 Lembar Angket Guru

Lembar angket yang selanjutnya ditujukan untuk guru kelas. Pengembangan media tersebut tidak lepas dari data-data yang telah diberikan oleh guru kelas sebelumnya mengenai analisis kebutuhan siswa dan guru tentang inovasi media pembelajaran. Guru diminta memberikan penilaian terhadap media yang sedang dikembangkan. Masukan-masukan, kritik dan saran yang dibeikan oleh siswa dan guru dijadikan pedoman dalam melakukan revisi dan perbaikan desain media yang sedang dikembangkan. Adapun

kisi-kisi lembar angket untuk guru adalah sebagai berikut

**Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Guru Mata Pelajaran**

No.	Indikator	No Butir	Jumlah
1	Tingkat kemenarikan	1, 9	2
2	Kejelasan petunjuk media	14	1
3	Komposisi warna	2, 4,	2
4	Bentuk dan ukuran papan	3	1
5	Kemudahan dan	5	1
6	Ketepatan warna dan ukuran tulisan serta	6, 7,	2
7	Kebermanfaatan materi	16, 17, 18	2
8	Kepraktisan dalam	8	1
9	Tingkat kreativitas	10	1
10.	Kesesuaian media dengan materi dan tingkat perkembangan siswa	11, 13, 19	3
11.	Penggunaan media dapat menumbuhkan	20, 21, 22	3
12.	Media dapat memotivasi	12	1
13.	Kesesuaian dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.	15	1
Jumlah			22

### 3.8 Uji Persyaratan Instrumen

Suatu instrumen membutuhkan tingkat keterandalan yang baik. Keterandalan tersebut dapat dilihat dari nilai validitas dan reliabilitas yang dimiliki oleh instrumen tersebut. Untuk membuktikan keterandalan tersebut, maka dilakukan uji coba untuk melihat validitas dan reliabilitas instrumen.

#### 3.8.1 Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen, dalam Arikunto (2007: 160). Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan memberikan hasil ukur yang sesuai

dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Untuk menguji validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Pearson yang dikenal dengan rumus korelasi *product moment*. Adapun rumus *Korelasi Product Moment*, adalah:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(n \sum X^2) - (\sum X)^2\} \{(n \sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel x dan y

N = banyaknya subjek (peserta tes)

$\sum X$  = jumlah skor item

$\sum Y$  = jumlah skor total (item) Y

(Arikunto, 2007:170)

Kreteria pengujian,  $r_{xy}$  disebut sebagai  $r_{hitung}$ , jika harga  $r_{hitung} > r_{table}$  maka berarti valid, begitu pula sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{table}$  maka alat ukur tersebut tidak valid dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n$ . Selanjutnya koefisien korelasi yang diperoleh diinterpretasikan ke dalam klasifikasi koefisien validitas berikut:

**Tabel 8. Kriteria Validitas Butir Soal**

Koefisien Korelasi	Interpretasi
$0,800 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Validitas Sangat Tinggi
$0,600 \leq r_{xy} \leq 0,800$	Validitas Tinggi
$0,400 \leq r_{xy} \leq 0,600$	Validitas Sedang
$0,200 \leq r_{xy} \leq 0,400$	Validitas Rendah
$0,000 \leq r_{xy} \leq 0,200$	Validitas Sangat Rendah

(Arikunto, 2007:233)

Dalam perhitungan uji validitas soal post test dari 40 soal ada lima soal ( nomer 9,13,14,26,dan 38) yang tidak valid dibuang sehingga hanya ada 40 soal post test yang akan di bagikan kepada siswa. Hasil uji coba hasil belajar dapat dilihat pada lampiran 14.

### 3.8.2 Reliabilitas

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Reliabilitas adalah ketetapan suatu tes apabila diteskan kepada subjek yang sama (Arikunto, 2013:104). Alat ukur yang digunakan untuk menguji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan analisa Alpha dari Cornnbach dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_b^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Koefisien Alpha

K = Jumlah Kasus

$\sum \sigma_b^2$  = Jumlah Varian Butir

$\sigma_b^2$  = Varian Total

(Arikunto, 2013:122)

**Tabel 9. Tingkat Besarnya Reliabilitas**

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,80 sampai 1,00	<b>Sangat tinggi</b>
Antara 0,60 sampai 0,799	<b>Tinggi</b>
Antara 0,40 sampai 0,599	<b>Cukup</b>
Antara 0,20 sampai 0,399	<b>Rendah</b>
Antara 0,00 sampai 0,199	<b>Sangat rendah</b>

(Arikunto, 2013 : 235)

Berdasarkan hasil perhitungan uji reabilitas hasil belajar adalah sebesar 0,93. Hasil perhitungan uji reabilitas dapat dilihat pada lampiran 15. Dengan demikian soal hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini memiliki reabilitas sangat tinggi.

### 3.8.3 Tingkat Kesukaran

Untuk menguji kesukaran soal digunakan rumus.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : banyaknya siswa yang menjawab dengan benar

JS : jumlah seluruh peserta tes

Menurut Arikunto (2013: 225), klasifikasi taraf kesukaran adalah sebagai berikut:

Soal dengan P 0,00-0,30 adalah soal sukar

Soal dengan P 0,30-0,70 adalah soal sedang

Soal dengan P 0,70-1,00 adalah soal mudah

Tes hasil belajar dari 40 soal terdapat 3 soal tergolong mudah dan 37 soal tergolong sedang. Hasil perhitungan tingkat kesukaran dapat dilihat pada lampiran 16.

### 3.8.4 Daya Beda

Untuk mencari daya beda soal menggunakan rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

J : Jumlah peserta tes

JA : Banyaknya peserta kelompok atas

JB : Banyaknya peserta kelompok bawah

BA : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

BB : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

PA :  $\frac{BA}{JA}$  = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

(ingat, p sebagai indeks kesukaran)

PB

:  $\frac{BA}{JB}$  = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Kualifikasi daya pembeda:

D = 0,00 - 0,20 = Jelek

D = 0,21 - 0,40 = Cukup

D = 0,41 - 0,70 = Baik

D = 0,71 - 1,00 = baik sekali

D = negatif, semuanya tidak baik, jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang saja. (Arikunto, 2013: 232)

Tes hasil belajar dari 40 soal terdapat 17 soal tergolong baik , 13 soal tergolong cukup, dan 3 soal tergolong jelek. Hasil perhitungan daya beda dapat dilihat pada lampiran 17.

### 3.9 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data untuk mengolah datanya adalah dengan analisis data deskriptif kuantitatif. Data mentah yang bersifat kuantitatif dianalisis secara deskriptif . Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket dengan *rating scale* dianalisis dengan statistik deskriptif

kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 untuk mengetahui kualitas produk.

Konversi yang dilakukan terhadap data kualitatif mengacu pada rumus konversi yang dikemukakan Eko P. Widiyoko (2009: 238) adalah apabila ( $X$ ) sebagai berikut.

**Tabel 10. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 5**

No.	Rentang Skor	Rerata Skor	Kategori
1	$X > \bar{x}_i + 1,8 S_{b_i}$	$X > 4,2$	Sangat baik
2	$\bar{x}_i + 0,6 S_{b_i} < X \leq \bar{x}_i + 1,8 S_{b_i}$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3	$\bar{x}_i - 0,6 S_{b_i} < X \leq \bar{x}_i + 0,6 S_{b_i}$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
4	$\bar{x}_i - 1,8 S_{b_i} < X \leq \bar{x}_i - 0,6 S_{b_i}$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
5	$X \leq \bar{x}_i - 1,8 S_{b_i}$	$X \leq 1,8$	Sangat kurang

Keterangan :

$X_i$  (Rerata skor ideal) =  $\frac{1}{2}$  (Skor maksimal ideal + Skor minimum ideal)

$S_{b_i}$  (Simpangan baku ideal) =  $\frac{1}{6}$  (Skor maksimal ideal + Skor minimum ideal)

$X$  = Skor Empiris

### 3.10 Uji Persyaratan Analisis Data

#### 3.10.1 Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test*.

Berdasarkan sampel yang akan diuji hipotesisnya, apakah sampel berdistribusi normal atau sebaliknya.

Kriteria pengujian adalah jika nilai Sig. (2-tailed) > dengan huruf signifikansi 0,05 maka variabel tersebut berdistribusi normal, demikian pula sebaliknya. Untuk mempermudah penelitian

dalam pengujian normalitas menggunakan bantuan aplikasi computer yaitu SPSS.

### 3.10.2 Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas *Levene Test* yang digunakan untuk mengetahui apakah kedua data yang diperoleh dari kedua kelompok sampel memiliki varians sama atau sebaliknya. Rumus :

$$\sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z})^2$$

$$\sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (\bar{Z}_{ij} - \bar{Z}_i)^2 = (Z_T - \bar{Z}_T)^2 + (Z_{J2} - \bar{Z}_{J2})^2$$

$$W = \frac{(n - k)}{(k - 1)} \cdot \frac{\sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z})^2}{\sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (\bar{Z}_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Dalam hal ini berlaku ketentuan bahwa bila harga  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka data sampel akan homogen, dengan taraf signifikansi 0,05 dan dk  $(n_1 - 1; n_2 - 1)$ . Untuk pengujian homogenitas, penelitian menggunakan bantuan aplikasi komputer yaitu SPSS.

## 3.11 Uji Analisis Data

### 3.11.1 T-Tes Dua Sampel Independen

Terdapat beberapa rumus t-test yang dapat digunakan untuk pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen yakni rumus *separated varian* dan *polled varian*.

Rumus *separated varian* :

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Rumus *polled varian* :

$$T = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

X1 = Rata-rata *life skills* siswa dalam pembelajaran IPS yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem*

*Based Instruction*.

X2 = Rata-rata *life skills* siswa dalam pembelajaran IPS yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual*

*Teaching and Learning*

$S_1^2$  = Varians total kelompok 1

$S_2^2$  = Varians total kelompok 1

N1 = Banyaknya sampel kelompok 1

N2 = Banyaknya sampel kelompok 2

(Sugiono, 2005:197-198)

Adapun kriteria pengujian adalah :

$H_0$  diterima apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan  $H_0$  ditolakk apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus t-test yaitu:

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

Berdasarkan dua hal di atas maka berikut ini diberikan petunjuk untuk memilih rumus t-test:

- a. Bila jumlah anggota sampel  $n_1 = n_2$  dan varians homogen maka dapat menggunakan rumus t-test baik *Separated Varians* maupun *Polled Varians* untuk melihat harga t-tabel maka digunakan dk yang besarnya  $dk = n_1 + n_2 - 2$ .
- b. Bila  $n_1 \neq n_2$  dan varians homogen dapat digunakan rumus t-test dengan *Polled Varians*, dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$ .
- c. Bila  $n_1 = n_2$  dan varians tidak homogen, dapat digunakan rumus t-test dengan *Polled Varians* maupun *Separated Varians*, dengan  $dk = n_1 - 1$  atau  $n_2 - 1$ , jadi dk bukan  $n_1 + n_2 - 2$ .
- d. Bila  $n_1 \neq n_2$  dan varians tidak homogen, untuk ini digunakan rumus t-test dengan *Separated Varians*, harga t sebagai pengganti harga t-tabel hitung dari selisih harga t-tabel dengan  $dk = (n_1 - 1)$  dan  $dk = (n_2 - 1)$  dibagi dua kemudian ditambah dengan harga t yang terkecil.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Hasil analisis data penelitian dan pengembangan media *scrabble* berbasis kontekstual, dapat disimpulkan hal-hal berikut ini.

- 1) Media *scrabble* berbasis kontekstual dengan materi manajemen untuk siswa kelas X MA Negeri 1 Pesawaran Tahun Pelajaran 2015/2016 yang dikembangkan telah sesuai dengan langkah penyusunan dan pengembangan dengan model ADDIE, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).
- 2) Kelayakan Media *scrabble* berbasis kontekstual dikembangkan ditinjau berdasarkan penilaian atau validasi dari:
  - a. Hasil validasi ahli materi memperoleh jumlah skor 63 dengan rata-rata 4,5. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka dari segi materi produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah termasuk dalam kategori “sangat baik”.
  - b. Hasil validasi ahli media jumlah skor 80 dengan rata-rata 4,44.

Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka dari produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah termasuk dalam kategori “sangat baik”.

- c. Hasil penilaian guru mata pelajaran ekonomi memperoleh jumlah skor 99 dengan rata-rata 4,5. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka dari produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah termasuk dalam kategori “sangat baik”.
- 3) Hasil uji lapangan diketahui bahwa media *scrabble* yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil uji lapangan diketahui bahwa media *scrabble* yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa hal ini terlihat dari hasil rerata post test kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yaitu  $75,21 > 67,30$ , selain itu dilihat dari hasil persentase ketuntasan siswa, siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu  $74\% > 62,80\%$ . Hasil uji *independent sample test* dengan SPSS diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,978 dengan tingkat signifikansi diperoleh sebesar 0,004. Berdasarkan Berdasarkan daftar  $t_{tabel}$  dengan Sig.  $\alpha$  0.05, maka diperoleh 1,997 dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2,978 > 1,997$ , dan nilai sig. nilai sig.  $0,004 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima terdapat perbedaan antara rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, adapun saran-saran yang dapat peneliti sampaikan sehubungan dengan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Para guru mata pelajaran IPS khususnya ekonomi dapat menggunakan media *scrabble* dikembangkan ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya untuk materi manajemen
- 2) Sosialisasi media *scrabble* pembelajaran ini juga diperlukan.. Harapannya dapat membantu peran guru dalam proses yang lebih baik, lebih kreatif dan lebih inovatif.
- 3) Pemanfaatan secara luas, media *scrabble* ini dapat menjadi media pembelajaran IPS yang mempunyai muatan akademik dan sosial.
- 4) Produk hasil pengembangan ini masih memungkinkan untuk dikembangkan kembali lebih lanjut pada tema-tema pembelajaran ekonomi lainnya maupun pada pembelajaran ilmu lain.
- 5) Media *scrabble* merupakan salah satu media yang efektif untuk mengeksplor kemampuan siswa dengan materi manajemen, ekonomi dan ilmu social lainnya secara simultan.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sadiman. 2007. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1989). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Budningsih, Asri. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Cherleyrian Ningsih. 2014. *Pengembangan Scrabble Ekonomi sebagai Media Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Metro*. (Tesis) Unila Bandar Lampung
- Dalyono. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Diana, deski. 2007. *Efektivitas Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Problem Possing pada Pokok Bahasan Lingkaran siswa kelas VII A SMP N 1 Malang*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia
- Eka Desiana. 2009. *Pengembangan Scrabble Hanacaraka sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri Keputraan A Yogyakarta*. (Skripsi) Universitas Negeri Yogyakarta.
- Eko Putro Widoyoko. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Hamalik, O. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bumi Aksara : Jakarta Jakarta. *Mengajar*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Heinich Robert, Molenda Michael, dkk. 2002. *Seventh Edition Instrutional Media dan Technologies For Learning . New Jersey*
- <http://www.definisi-pengertian.com/2015/08/teori-teori-manajemen-perkembangan.html> (diakses pada tanggal 15-02-2016, pukul 21.48)
- <http://nichonotes.blogspot.co.id/2015/02/teori-teori-manajemen-kelebihan-dan.html> (diakses pada tanggal 15-02-2016, pukul 21.48)
- Mirawaty, Eka Irna. 2010. "Peningkatan Pemahaman Konsep Terhitung Pecahan Siswa dan Model Pembelajaran Diskusi Kelompok Kecil". Surakarta: UMS
- Mudjiono. 2008. *Jurnal Nuansa Pendidikan Vol. VI No. 2. Lembaga Pinjaman Mutu Pendidikan Lampung. Lampung*
- Pargito. 2010. *Dasar-Dasar Pendidikan IPS*. Bandar Lampung. Diklat MPIPS FKIP Universitas Lampung. Bandar Lampung
- R.C, Morrison. 2001. *The Tourism System*. Prentice-Hall Inc, New Jersey
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi kedua*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman, Tedi. 2013. *Modul Statistika Ekonomi*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- S, Alam. 2013. *Ekonomi SMA dan MA Kurikulum 2013*. Jakarta: Erlangga
- Sadiman, Arif. 2009. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Siregar, Eveline. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia
- Slamanto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rifa'i. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung : CV. Sinar Baru
- Sudjana, nana. 2002. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung.: PT. Remaja Rosdakarya

Sugiyono.2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alfabeta

Sukwiaty, dkk. 2010. *Ekonomi SMA Kelas X*. Jakarta: Yudistira

Suparman E.2005. Menyusun Buku Ajar sebagai Kegiatan Ilmiah. Makalah pada Pelatihan Applied Approach (AA) Diselenggarakan oleh P3AI Universitas Trunojoyo 7 Desember 2005

Trianto. 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher

Universitas Lampung. 2014. *Format Penulisan Karya Ilmiah Universitas Lampung*. Bandar Lampung: Universitas Lampung