

I. PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan ruang lingkup penelitian.

1.1. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan lembaga pendidikan yang menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi unggul dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. *Output* yang dihasilkan dalam sekolah menengah atas adalah input bagi perguruan tinggi yang memiliki muara untuk memperdalam keterampilan lulusan agar mampu di terima dalam dunia kerja sesuai dengan kebutuhan saat ini.

Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 4 Metro merupakan salah satu satuan pendidikan yang berdiri di Kota Metro tahun 2001 yang memiliki visi untuk mewujudkan sekolah unggul yang berwawasan ilmu pengetahuan dan teknologi serta dilandasi dengan iman dan taqwa. Untuk mewujudkan dan merealisasikan harapan besar tersebut terdapat lima misi sebagai unsur pendukung; (1) melaksanakan pembinaan peningkatan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa; (2) mengoptimalkan fasilitas sarana dan prasarana pendidikan dan narasumber yang ada; (3) menyiapkan siswa untuk mampu bersaing di era globalisasi dalam perkembangan teknologi yang dinamis; (4) mengoptimalkan

pelayanan kepada siswa dalam upaya mengembangkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi; (5) mengembangkan pendidikan berbasis keunggulan lokal (PBKL) dalam rangka meningkatkan kompetensi kewirausahaan siswa.

Setiap mata pelajaran memiliki tujuan dalam menghasilkan *output* yang maksimal meskipun setiap mata pelajaran memiliki tujuan pembelajaran yang berbeda-beda tetapi dengan muara yang sama menghasilkan *output* lulusan yang dapat di terima di perguruan tinggi baik negeri maupun swasta terbaik. Tujuan pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Metro tercermin dalam Kompetensi Inti yang bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut; (1) menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya, (2) mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia, (3) memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah, (4) mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan. Namun pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Metro belum berjalan sesuai dengan tujuan maksimal.

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

Ketersediaan media pembelajaran di SMA Negeri 4 Metro saat ini masih kurang dan belum merata pada setiap mata pelajaran IPS, terlebih mata pelajaran ekonomi, menurut informasi yang peneliti terima, dua dari tiga orang guru mata pelajaran ekonomi masih melaksanakan proses pembelajaran dengan media konvensional dan kurang bervariasi. Hal ini dapat dilihat dalam Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Media Belajar di SMA Negeri 4 Metro

No.	Nama Media Belajar	Jumlah
1.	Buku Pelajaran Siswa	659 eks
2.	Buku Pegangan Guru	180 eks
3.	Alat Peraga IPA	14 set
4.	Alat Peraga IPS	5 set
5.	Alat Peraga Kesenian	2 set
6.	Komputer	44 bh
7.	<i>Liquid Crystal Display (LCD)</i>	7 bh

Sumber : Dokumen data profil SMAN 4 Metro TA. 2012/2013

Berdasarkan Tabel 1.1, terlihat bahwa ketersediaan buku-buku pegangan siswa setiap mata pelajaran masih belum mencukupi sehingga siswa harus bergantian meminjam di perpustakaan. Begitu juga dengan ketersediaan alat peraga IPA/IPS, media *Liquid Crystal Display (LCD)* belum tersedia sejumlah guru bidang studi sehingga guru harus bergantian menggunakan LCD dalam proses pembelajaran di kelas.

Kondisi pembelajaran yang tidak sesuai dengan harapan, menimbulkan banyak kendala bagi siswa dan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Setiap guru berkeinginan siswanya mendapatkan hasil yang memuaskan. Hasil belajar siswa dapat meningkat jika fasilitas sarana mendukung pembelajaran. Minimnya media pembelajaran yang tersedia di SMA Negeri 4 Metro mendorong guru menjadi kreatif agar siswa dalam menerima dan memahami materi pelajaran lebih mudah dan menyenangkan. Salah satu mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum SMA Negeri 4 Metro adalah mata pelajaran ekonomi, yang merupakan salah satu mata pelajaran pada Program Peminatan Ilmu Sosial di SMA Negeri 4 Metro. Ekonomi merupakan salah satu cabang dari Ilmu Pengetahuan Sosial yang membahas mengenai usaha-usaha manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang muncul karena konsep kelangkaan. Oleh karena itu, isi materi ekonomi banyak berkaitan dengan keseharian hidup manusia. Hal ini berarti bahwa media belajar ekonomi begitu banyak, mulai dari kehidupan nyata sampai dengan hasil kreatifitas yang dapat di desain.

Media belajar biasanya di susun berdasarkan berbagai prinsip atau teori sebagai pijakan dalam pengembangannya sehingga dapat menarik minat belajar siswa yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Bagi siswa kelas X (sepuluh) SMA Negeri 4 Metro, mata pelajaran ekonomi di anggap salah satu mata pelajaran yang cukup sulit dan kurang menarik. Penyebab kesulitan dan ketidak menarikannya antara lain berupa banyaknya kompetensi yang harus dikuasai siswa dalam satu semester, sementara jam pelajaran yang dialokasikan 2 jam pelajaran per minggu dan penggunaan media belajar masih monoton pada *Liquid Crystal Display* (LCD) serta Lembar Kerja Siswa (LKS).

Idealnya pembelajaran ekonomi disampaikan dengan metode dan media yang menarik siswa untuk berfikir aktif dan kreatif sehingga siswa merasa nyaman dan menikmati pelajaran yang sebenarnya dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada ulangan harian semester ganjil pada materi kebutuhan dan kelangkaan belum menunjukkan hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.2 berikut ini.

Tabel 1.2 Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA N 4 Metro Tahun Pelajaran 2012/2013

NO	Kelas	Hasil Tertinggi (≥ 75)		Hasil Terendah (< 75)		Total Frekuensi	Total Hasil
		Frekuensi	Presentasi	Frekuensi	Presentasi		
1	X A	7	21,87 %	25	78,13 %	32	100 %
2	X B	5	15,62 %	27	84,38 %	32	100 %
3	X C	20	62,5 %	12	37,5 %	32	100 %
4	X D	8	25 %	24	75 %	32	100 %
5	X E	11	34,37 %	21	65,63 %	32	100 %
6	X F	10	31,25 %	22	68,75 %	32	100 %
7	X G	6	18,75 %	26	81,25 %	32	100 %
8	X H	9	28,12 %	23	71,88 %	32	100 %

Sumber : Dokumentasi guru mata pelajaran ekonomi kelas X (sepuluh) semester ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013

Berdasarkan Tabel 1.2 di atas, 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 minimal (KKM) baru mencapai 29,69% atau 76 siswa dari 256 siswa kelas X (sepuluh) SMA Negeri 4 Metro. Menurut Djamarah (1995: 107), 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 selama ini belum efektif. Penggunaan media pembelajaran yang monoton oleh guru dan kurang *variatif*

akan semakin memperpanjang anggapan miring terhadap persepsi dan motivasi belajar serta perubahan sikap siswa.

Ada beberapa hal yang menyebabkan hasil belajar siswa tidak maksimal, antara lain; (1) media belajar yang digunakan tidak optimal dan konvensional, (2) metode mengajar yang kurang bervariasi, (3) siswa kesulitan memahami isi materi ekonomi karena kurang menikmati kegiatan pembelajaran yang dilakukan, (4) minat siswa dalam belajar belum maksimal.

Berdasarkan kondisi siswa tersebut diatas, merupakan tantangan bagi peneliti yang merangkap guru mata pelajaran di kelas X (sepuluh) untuk memperbaiki pembelajaran ekonomi sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar yang pada akhirnya bertujuan pada hasil belajar yang maksimal. Di SMA Negeri 4 Metro pembelajaran ekonomi diampu oleh tiga orang guru, dua orang guru mengajar ekonomi teori dan satu orang guru mengampu mata pelajaran akuntansi. Melalui wawancara dengan beberapa siswa kelas X (sepuluh) dan dua rekan guru mata pelajaran yang dapat dilihat pada lampiran 1. Diperoleh saran dan masukan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan merekayasa media belajar yang menyenangkan dan tidak monoton, hasil saran dan masukan rekan guru dan beberapa siswa dapat dilihat pada lampiran 2.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut digunakan bagi guru dan atau peneliti untuk menemukan sumber dan media pembelajaran ekonomi yang menarik dan dekat dengan keseharian hidup siswa, seperti karakteristik bidang ekonomi. Selain itu, peneliti mengamati proses pembelajaran rekan guru bahasa Inggris dapat dengan mudah membelajarkan bahasa Inggris kepada siswa dengan hasil belajar yang memuaskan. Hal ini mendorong peneliti untuk merekayasa media

pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa dan guru. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas untuk setiap tingkatan di setiap jenjang pendidikan, yang isinya dekat dengan keseharian hidup manusia diantaranya dengan usaha pemanfaatan media belajar *Scrabble*. *Scrabble* dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dan karena penampilannya yang menarik, format dalam *Scrabble* ini seringkali diberikan pada penjelasan yang sungguh-sungguh dari pada sifat yang hiburan semata (Sudjana dan Rivai, 2002: 70).

Alasan lain dipilihnya media *Scrabble*, karena media ini sangat menarik dalam membangkitkan minat siswa dalam belajar yang bertujuan pada meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan media *Scrabble* siswa di tuntut untuk berfikir kreatif dan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep ekonomi. Dalam proses belajar, anak belajar dari pengalaman sendiri, mengkonstruksikan pengetahuan kemudian memberi makna pada pengetahuan itu. Dengan mengkombinasikan pendekatan saintifik dalam penggunaan media belajar *Scrabble* pada proses pembelajaran dapat membawa siswa dalam belajar yang menyenangkan serta menghindari kejenuhan siswa terhadap muatan materi ekonomi yang banyak.

Seperti diuraikan di atas, *Scrabble* sebagai media belajar yang menarik diharapkan dapat meningkatkan pemahaman isi materi ekonomi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Uraian tersebut melatarbelakangi peneliti melakukan penelitian tentang "Pengembangan *Scrabble* Ekonomi Sebagai Media Belajar Siswa SMA Kelas X " semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Media belajar yang digunakan tidak optimal dan konvensional.
2. Metode mengajar yang kurang bervariasi.
3. Siswa kesulitan memahami isi materi ekonomi karena kurang menikmati kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
4. Rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran ekonomi.
5. Rendahnya hasil belajar siswa.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, penelitian ini hanya akan difokuskan pada dua hal pokok berikut ini.

1. Pengembangan *Scrabble* Ekonomi sebagai media belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Efektivitas *Scrabble* Ekonomi dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi kelas X (sepuluh) semester ganjil.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan *Scrabble* Ekonomi sebagai media belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media belajar *Scrabble* Ekonomi dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi kelas X (sepuluh) semester ganjil?

1.5. Tujuan Pengembangan

Pengembangan media belajar dalam bentuk permainan *Scrabble* ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut.

1. Menghasilkan produk berupa *Scrabble* Ekonomi sebagai media belajar alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan media belajar *Scrabble* Ekonomi dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi kelas X (sepuluh) semester ganjil.

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) semester ganjil. Adapun spesifikasi permainan *Scrabble* Ekonomi sebagai produk pengembangan terdiri atas.

1. Kamus istilah konsep-konsep ekonomi.
2. Tata cara permainan *Scrabble* Ekonomi.
3. Isi, berupa papan permainan dengan animasi konsep ekonomi.

1.7. Pentingnya Pengembangan

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

1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Subbab ini, akan diuraikan mengenai asumsi dan keterbatasan pengembangan, uraian keduanya sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan produk berupa permainan *Scrabble* Ekonomi ini berpijak pada teori tentang psikologi belajar. Adapun teori-teori dasar yang dipakai dalam pengembangan *Scrabble* Ekonomi ini adalah.

- a. Dilihat segi pemanfaatan *Scrabble* dalam menstimulus minat belajar siswa, maka pengembangan ini berpijak pada teori belajar kognitif.
- b. Dilihat kemandirian belajar siswa dengan media belajar *Scrabble*, maka pengembangan ini berpijak pada pendekatan konstruktivisme.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media belajar *Scrabble* Ekonomi ini yaitu, proses revisi yang dilakukan secara terus-menerus pada setiap langkah yang dilalui memerlukan waktu yang cukup lama dan dana yang cukup besar, sementara pihak pengembang dibatasi oleh waktu untuk penyelesaian studi, sehingga produk pembelajaran hasil pengembangan ini masih jauh dari kesempurnaan. Selain itu, uji coba skala kecil dan besar hanya dilakukan pada satu sekolah saja yang mungkin belum representatif mewakili seluruh sekolah/madrasah yang ada.

1.9. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini bermanfaat untuk (1) sebagai sumbangan bagi khasanah ilmu pengetahuan, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah menengah atas, khususnya pembelajaran ekonomi; (2) sebagai kajian program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran, khususnya melalui media belajar *Scrabble* Ekonomi; dan (3) memberikan peluang peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang hal yang sama dengan menggunakan teori-teori lain yang belum digunakan dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

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

1.10. Definisi Istilah

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

1. Pengembangan media belajar yaitu suatu proses yang sistematis untuk menghasilkan suatu media belajar yang siap digunakan. Dalam proses pengembangan media belajar, dapat menghasilkan produk baru yang efektif dan efisien.
2. *Scrabble* Ekonomi, yaitu rangkaian permainan menyusun huruf-huruf menjadi kata yang memuat istilah konsep-konsep ekonomi. Permainan ini dilengkapi dengan kamus istilah konsep-konsep ekonomi, papan permainan yang beranimasi gambar-gambar yang berkaitan dengan ilmu ekonomi serta dadu huruf yang akan digunakan sebagai penyusun kata.

3. Media belajar cetak, yaitu suatu produk cetak yang terdiri dari sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan di buat agar memungkinkan siswa belajar secara individu atau berkelompok.

1.11. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian dalam penelitian ini terdiri dari ruang lingkup pengembangan media belajar, ruang lingkup ilmu, ruang lingkup objek penelitian, ruang lingkup subjek penelitian, ruang lingkup tempat dan waktu penelitian.

1.11.1. Ruang Lingkup Pengembangan Media Belajar

Fokus ruang lingkup pengembangan media belajar dibedakan menjadi dua hal sebagai berikut.

1. Pengembangan media *Scrabble* Ekonomi.
2. Peningkatan hasil belajar ekonomi siswa.

1.11.2. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup ilmu/kajian pengembangan *Scrabble* Ekonomi adalah pendidikan IPS. Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup pendidikan IPS dimana ekonomi merupakan salah satu bidangnya. Ekonomi merupakan ilmu tentang usaha-usaha manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang muncul karena konsep kelangkaan. Ruang lingkup ekonomi mencakup perilaku ekonomi dan kesejahteraan yang berkaitan dengan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan terdekat hingga lingkungan terjauh, meliputi aspek-aspek yaitu 1) perekonomian, 2) ketergantungan, 3) spesialisasi dan pembagian kerja, 4) perkoperasian, 5) kewirausahaan, 6) akuntansi dan manajemen.

Mata pelajaran ekonomi sebagai salah satu bagian dari *social studies* juga menjadi mata pelajaran yang merupakan alat bagi siswa untuk memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, *inquiry*, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial sehingga diharapkan dapat menjadi warga Negara yang baik dan bertanggung jawab. Sehingga mata pelajaran ekonomi dapat dikategorikan dalam rumpun IPS.

Sebagai ilmu yang mengkaji perilaku ekonomi dan kesejahteraan yang berkaitan dengan masalah ekonomi dalam kehidupan sosial, maka guru dituntut untuk senantiasa kreatif dan inovatif dalam mengelola pembelajarannya. Guru harus dapat memilih dan mendesain media pembelajaran yang efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran ekonomi dapat tercapai secara optimal. Media belajar *Scrabble* Ekonomi yang peneliti kembangkan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran efektif dan efisien khususnya pada mata pelajaran ekonomi yang berujung pada meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal.

IPS sebagai program pendidikan persekolahan yang dikembangkan atas dasar relevansinya dengan minat, kebutuhan, praksis kehidupan keseharian siswa atau program pendidikan yang diorganisasi secara terpadu. IPS memiliki kekhasan dibandingkan dengan mata pelajaran lain, yakni kajian yang bersifat terpadu. Pendidikan IPS sebagai mata pelajaran di sekolah cakupan materinya semakin meluas seiring dengan semakin kompleks dan rumitnya permasalahan sosial yang memerlukan kajian secara terintegrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, antropologi, geografi, sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, dan psikologi. Menurut Pargito (2010: 44-49) dalam Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), terdapat 5 tradisi atau 5 perspektif. Lima perspektif tersebut, tidak saling menguntungkan secara eksklusif, melainkan saling melengkapi dan

terpadu. Seorang guru/pendidik mungkin mempertahankan satu, beberapa, atau semua pandangan ini. Mereka yang setuju dengan beberapa tujuan dapat memegang satu pandangan lebih kuat dari pandangan yang lainnya.

Adapun lima perspektif pada tujuan inti pendidikan ilmu pengetahuan sosial sebagai berikut.

1. Ilmu pengetahuan Sosial sebagai transmisi kewarganegaraan.
2. Ilmu pengetahuan Sosial sebagai pengembangan pribadi.
3. Ilmu pengetahuan Sosial sebagai refleksi inkuiri.
4. Ilmu pengetahuan Sosial sebagai pendidikan ilmu-ilmu sosial.
5. Ilmu pengetahuan Sosial sebagai pengambilan keputusan yang rasional dan aksi sosial.

Pengembangan *Scrabble* Ekonomi sebagai media belajar dapat masuk dalam 3 tradisi dari 5 tradisi kawasan pendidikan IPS diatas. Pertama, pemahaman pesan-pesan konsep ekonomi dalam permainan *Scrabble* Ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi di kelas termasuk dalam kawasan pendidikan IPS sebagai pengembangan pribadi. Kedua, penggunaan media belajar *Scrabble* dalam mengkonstruksi pemahaman siswa tentang konsep-konsep ekonomi melalui proses mengkaji, merumuskan, memecahkan permasalahan dalam materi ekonomi, termasuk dalam kawasan pendidikan IPS sebagai refleksi inkuiri. Ketiga, muatan materi tentang pesan-pesan konsep ekonomi dalam *Scrabble* Ekonomi merupakan upaya memberikan pembelajaran ekonomi kepada siswa, sehingga termasuk dalam kawasan Pendidikan IPS sebagai Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial.

Menurut *National Council For Social Studies* (NCSS), ada sepuluh tema-tema IPS, yaitu (1) budaya; (2) waktu, kontinuitas, dan perubahan; (3) orang, tempat, dan lingkungan; (4) perkembangan individu dan identitas; (5)

individu, kelompok, dan lembaga; (6) power, kewenangan, dan pemerintahan; (7) produksi, distribusi, dan konsumsi; (8) sains, teknologi, dan masyarakat; (9) global koneksi; dan (10) cita-cita dan praktik kewarganegaraan, (Dewan Nasional untuk Pelajaran Sosial, 1987: 8-11).

Ruang lingkup ilmu dalam pengembangan media belajar adalah dengan *Scrabble* Ekonomi, khususnya di jenjang SMA kelas X (sepuluh) semester ganjil. Isi pendidikan ekonomi berkaitan dengan upaya manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya demi kesejahteraan diri dan lingkungan sosial, dan termasuk dalam tema Ilmu Pengetahuan Sosial yang ke 7, yaitu mengenai produksi, distribusi dan konsumsi, dan tema yang ke 4, yaitu perkembangan individu dan identitas.

Menurut Woolever dan Scott (1988: 18), *Social Studies Education is the sum of all experiences that have as a goal to teach students how to make and act on rational decisions, both as individual and as group members, based on knowledge derived by the method of science and on personal values that have been systematically explored and clarified.* Maksudnya, Pendidikan IPS adalah bidang kajian berorientasi pada keseluruhan pengalaman yang mempunyai tujuan agar siswa mampu mengambil keputusan rasional sebagai makhluk individu dan makhluk sosial berdasarkan nilai-nilai dari metode keilmuan yang menyeluruh dan terklarifikasi.

1.11.3 Ruang Lingkup Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah desain media pembelajaran *Scrabble* Ekonomi yang diaplikasikan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan proses pembelajaran ekonomi.

1.11.4 Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X (sepuluh) SMA Negeri 4 Metro. Peneliti memilih siswa kelas X (sepuluh) SMA Negeri 4 Metro sebagai subjek penelitian dengan alasan bahwa jumlah siswa dan kelas di SMA Negeri 4 yang

tergolong besar dengan karakteristik siswa yang representatif dapat mewakili siswa di sekolah-sekolah lain.

1.11.5 Ruang Lingkup Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada SMA Negeri 4 Metro yang berlokasi di Jalan Raya Stadion 24 Tejosari Kecamatan Metro Timur Kota Metro. Waktu penelitian pada semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014, tepatnya sejak bulan September 2013 sampai dengan bulan Januari 2014.