

## **II. LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR**

Pembahasan dalam bab ini akan difokuskan pada beberapa subbab, pertama yaitu landasan teori tentang penggunaan *Scrabble* dalam pembelajaran ekonomi, yang terdiri dari *Scrabble* pembelajaran ekonomi, hasil belajar ekonomi, dan pengembangan media belajar. Pembahasan yang kedua adalah kerangka pikir. Berikut ini pembahasan lebih lanjut subbab tersebut.

### **2.1 Landasan Teori Tentang Penggunaan *Scrabble* dalam Pembelajaran Ekonomi**

Belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk memperoleh aneka ragam *competensis* (kemampuan), *skiil* (ketrampilan), dan *attitudes* (sikap) yang diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Sedangkan Kimble (1961) dalam Hergenhahn (2010: 8) salah satu ahli psikologi pendidikan mendefinisikan belajar sebagai perubahan perilaku atau potensi perilaku yang bersifat permanen yang berasal dari pengalaman dan tidak bisa di nisbahkan ke *temporary body states* (keadaan tubuh temporer) seperti keadaan yang disebabkan oleh sakit, kelelahan atau obat-obatan.

#### **2.1.1 Pandangan Belajar Konstruktivisme**

Konstruktivisme merupakan landasan utama kurikulum sekolah di Indonesia yang saat ini digunakan yang diberi nama kurikulum 2013 atau bentuk penyempurnaan

kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Sebagai pandangan pendidikan, konstruktivisme mengkaji tentang manusia dan pengetahuan. Pada dasarnya perspektif ini mempunyai asumsi bahwa pengetahuan lebih bersifat kontekstual dari pada absolut, yang memungkinkan adanya penafsiran jamak (*multiple perspectives*) bukan hanya satu penafsiran saja. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa konstruktivisme memandang bahwa pemahaman dibentuk menjadi pemahaman individual melalui interaksi dengan lingkungan dan orang lain.

Pada dasarnya konstruktivisme bukanlah pandangan yang berdiri sendiri, melainkan merupakan hasil dari proses *methamorphosis* teori-teori dan pandangan-pandangan belajar dan pembelajaran yang ada sebelumnya. Sebagai contoh pemikiran konstruktivis Vygotsky menekankan pentingnya peranan konstruksi pengetahuan sebagai proses sosial dan kebersamaan, sedangkan Piaget beranggapan bahwa faktor individual lebih penting daripada faktor sosial dalam Budiningsih (2005: 39).

Budiningsih (2005: 57) berpendapat bahwa konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat *generative*, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang sudah dipelajari. Menurut pandangan teori konstruktivis, belajar merupakan proses mengkonstruksi pengetahuan. Pengetahuan dihasilkan dari proses pembentukan. Semakin banyak seseorang berinteraksi dengan objek dan lingkungannya maka pengetahuan dan pemahaman tentang objek serta lingkungan tersebut akan meningkat dan semakin rinci. Von Galserfeld dalam Budiningsih (2005: 57) mengemukakan bahwa ada beberapa kemampuan yang diperlukan dalam mengkonstruksi pengetahuan sebagai berikut.

1. Kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman.
2. Kemampuan membandingkan dan mengambil keputusan akan kesamaan dan

perbedaan.

3. Kemampuan untuk lebih menyukai suatu pengalaman yang satu dari pada yang lainnya. Konstruktivistik memandang siswa sebagai pribadi yang sudah memiliki kemampuan awal sebelum mempelajari sesuatu. Kemampuan awal tersebut menjadi dasar dalam mengkonstruksi pengetahuan yang baru. Oleh sebab itu meskipun kemampuan awal tersebut masih sangat sederhana atau tidak sesuai dengan pendapat guru, sebaiknya diterima dan dijadikan dasar pembelajaran serta pembimbingan (Budiningsih, 2005:59).

Perspektif konstruktivis menyatakan pentingnya hasil belajar sebagai tujuan belajar, tetapi proses yang melibatkan cara dan strategi dalam belajar juga dinilai sangat penting. Pada prosesnya, belajar, hasil belajar, cara belajar, dan strategi belajar akan mempengaruhi perkembangan tata pikir dan skema berpikir seseorang. Sebagai upaya membangun pemahaman atau pengetahuan, siswa mengkonstruksi (membangun) pengetahuannya terhadap fenomena yang ditemui dengan menggunakan pengalaman, struktur kognitif, dan keyakinan yang dimiliki.

Perspektif konstruktivisme mengharuskan siswa bersikap aktif karena mereka harus melalui proses mengkonstruksi pengetahuan secara individu. Maka, belajar menurut konstruktivis tidak dapat hanya diartikan sebagai *transfer of knowledge* dari guru kepada siswa. Dalam proses belajar siswa membangun gagasan atau konsep baru berdasarkan analisis dan pemikiran ulang terhadap pengetahuan yang diperoleh pada masa lalu dan masa kini. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang berorientasi pada kebutuhan dan kondisi siswa. Belajar lebih diarahkan pada *experimental learning* yaitu adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman konkret yang kemudian dikontemplasikan dan dijadikan ide bagi pengembangan konsep baru. Karena itu aksentuasi dari mendidik dan mengajar tidak terfokus

pada si pendidik melainkan pada pebelajar.

Sebagaimana dijelaskan pada bagaian sebelumnya, pandangan konstruktivisme tidak berdiri sendiri dan berbeda dari pandangan dan teori yang lahir sebelumnya, yang ada adalah pendekatan konstruktivisme dapat terwujud dari berbagai teori belajar manapun tergantung dari sisi mana melihatnya. Paling tidak beberapa teori yang lahir sebelumnya berpengaruh besar terhadap perwujudan konstruktivisme dalam pembelajaran seperti teori behavioristik dan teori kognitif. Pada lanjutan bagain ini akan dijelaskan perbandingan teori-teori belajar tersebut.

Tabel 2.1 Perbandingan Berbagai Komponen Teori Belajar

Aspek belajar	Behaviorisme	Teori Kognitivisme	Konstruktivisme
Definisi belajar	Perubahan perilaku atau perilaku baru yang diperoleh sebagai hasil respon terhadap suatu rangsangan	Gejala internal mental seseorang yang dapat dilihat dala perilaku maupun yang tidak terlihat	Proses membangun makna, pengetahuan, konsep dan gagasan melalui pengalaman
Prinsip belajar	Perilaku seseorang dipengaruhi oleh rangsangan dari luar. Konsekuensi perilaku, berupa ganjaran atau hukuman, harus segera diberikan sebagai penguat perilaku.	Seseorang memproses secara mental informasi yang diperoleh, menyimpan dan menggunakannya untuk menghasilkan perilaku tertentu.	Seseorang membangun suatu realitas berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, melalui pemecahan masalah yang riil, biasanya dalam suatu mekanisme kolaboratif.
Implikasi dan aplikasi dalam pembelajaran	Merancang kondisi belajar yang efektif dengan merumuskan tujuan belajar dan langkah-langkah pembelajaran yang jelas. Menggunakan ganjaran dan hukuman sebagai penguat perilaku yang dihasilkan.	Membantu siswa memproses informasi dengan efektif, dengan cara menyusun materi pembelajaran dengan sistematis dan akurat membuat hubungan antara pengetahuan baru dan struktur kognitif yang sudah dimiliki siswa.	Mendorong siswa bersikap lebih otonom dalam menerjemahkan pengetahuan yang diperoleh, melalui pemecahan masalah yang riil, kompleks dan bermakna bagi siswa. Dialog dalam kelompok belajar bersama. Bimbingan dalam proses pembentukan pemahaman.

Sumber : Diadaptasi oleh Ormrod (2000) dalam Saifulah(2012: 28)

Beberapa hal yang mendapat perhatian pembelajaran konstruktivistik, yaitu: (1) mengutamakan pembelajaran yang bersifat nyata dalam konteks yang relevan, (2) mengutamakan proses, (3) menanamkan pembelajaran dalam konteks pengalaman sosial, (4) pembelajaran dilakukan dalam upaya mengkonstruksi pengalaman (Pranata, 2008). Apabila dikaitkan dengan penggunaan *Scrabble* sebagai media belajar, pendekatan konstruktivistik ini relevan pada proses belajar mandiri.

Pendekatan konstruktivisme menghendaki siswa bersikap aktif, hal ini terlihat pada pembelajaran menggunakan media belajar *Scrabble* Ekonomi. Siswa dalam proses belajar dituntut untuk dapat mengkaji masalah, merumuskan masalah, memecahkan masalah dan menyimpulkan masalah baik secara individu maupun kelompok. Pembelajaran menggunakan *Scrabble* Ekonomi dilakukan dengan siswa mengkaji materi, menemukan istilah-istilah ekonomi, mendefinisikan istilah tersebut, menggunakan istilah dalam permainan *Scrabble* Ekonomi. Semakin banyak anak menemukan istilah ekonomi semakin mendalam materi yang dipahami dengan begitu hasil belajar siswa akan semakin meningkat.

### **2.1.2 Pendekatan Saintifik/Ilmiah dalam Proses Pembelajaran Kurikulum 2013**

Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah telah mengisyaratkan tentang perlunya proses pembelajaran yang dipandu dengan kaidah-kaidah pendekatan saintifik/ilmiah. Upaya penerapan Pendekatan Saintifik/ilmiah dalam proses pembelajaran ini sering disebut-sebut sebagai ciri khas dan menjadi kekuatan tersendiri dari keberadaan Kurikulum 2013, yang tentunya menarik untuk dipelajari dan di elaborasi lebih lanjut.

Pendekatan saintifik/ilmiah menjadikan siswa lebih aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya, juga mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan guna menemukan fakta-fakta dari suatu fenomena atau kejadian. Artinya, dalam proses pembelajaran siswa dibelajarkan dan dibiasakan untuk menemukan kebenaran ilmiah, bukan di ajak untuk beropini apalagi fitnah dalam melihat suatu fenomena. Siswa di latih untuk mampu berpikir logis, runut dan sistematis, dengan menggunakan kapasitas berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking/HOT*).

Penerapan pendekatan saintifik/ilmiah dalam pembelajaran menuntut adanya perubahan *setting* dan bentuk pembelajaran tersendiri yang berbeda dengan pembelajaran konvensional. Beberapa metode pembelajaran yang di pandang sejalan dengan prinsip-prinsip pendekatan saintifik/ilmiah, antara lain metode: (1) *problem based learning*, (2) *project based learning*, (3) *inquiry*/inkuiri sosial, dan (4) *group investigation*. Metode-metode ini berusaha membelajarkan siswa untuk mengenal masalah, merumuskan masalah, mencari solusi atau menguji jawaban sementara atas suatu masalah/pertanyaan dengan melakukan penyelidikan (menemukan fakta-fakta melalui penginderaan), pada akhirnya dapat menarik kesimpulan dan menyajikannya secara lisan maupun tulisan.

Pendekatan saintifik/ilmiah berdekatan dengan teori perkembangan kognitif dari Piaget yang mengatakan bahwa mulai usia 11 tahun hingga dewasa (tahap formal-operasional), seorang individu telah memiliki kemampuan mengkoordinasikan baik secara simultan maupun berurutan dua ragam kemampuan kognitif yaitu: (1) Kapasitas menggunakan hipotesis; kemampuan berpikir mengenai sesuatu khususnya dalam hal pemecahan masalah dengan menggunakan anggapan dasar yang relevan dengan lingkungan yang di respons;

dan (2) Kapasitas menggunakan prinsip-prinsip abstrak; kemampuan untuk mempelajari materi-materi pelajaran yang abstrak secara luas dan mendalam.

### **2.1.3 Kurikulum 2013 di SMA Negeri 4 Metro**

#### **1. Kurikulum 2013 SMA/MA**

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan materi pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Kurikulum SMAN4KOMET TP. 2013/2014).

Pengembangan kurikulum 2013 di SMA Negeri 4 Metro mengacu pada standar nasional pendidikan untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan nasional. Standar isi dan standar kelulusan (SKL) merupakan acuan utama bagi satuan pendidikan dalam mengembangkan kurikulum. Selain itu, kurikulum 2013 ini dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa siswa memiliki posisi sentral untuk mengembangkan kompetensinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, akhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut pengembangan kompetensi siswa disesuaikan dengan potensi, perkembangan kebutuhan, dan kepentingan siswa serta tuntutan lingkungan.

Kurikulum 2013 di SMA Negeri 4 Metro terdiri atas sejumlah mata pelajaran.

- a. Mata pelajaran wajib diikuti oleh seluruh siswa di satu satuan pendidikan pada setiap satuan atau jenjang pendidikan
- b. Mata pelajaran pilihan yang diikuti oleh siswa sesuai dengan pilihan mereka

## **2. Tujuan, Materi, dan Standar Isi Mata Pelajaran Ekonomi bagian dari Kelompok Peminatan Sosial**

### a. Tujuan Mata Pelajaran Ekonomi (Permendikbud No. 69 Tahun 2013)

Tujuan mata pelajaran Ekonomi 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.

### b. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Ekonomi

Ruang lingkup ekonomi mencakup perilaku ekonomi dan kesejahteraan yang berkaitan dengan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan terdekat hingga lingkungan terjauh, meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Perekonomian



2. Ketergantungan
3. Spesialisasi dan pembagian kerja
4. Perkoperasian
5. Kewirausahaan
6. Akuntansi dan manajemen

Aspek-aspek tersebut dapat terlihat dalam Kompetensi Dasar menurut Kurikulum 2013. Kompetensi tersebut dapat terlihat dalam Tabel 2.2 berikut.

Tabel 2.2 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013

**KELAS: X**

<b>KOMPETENSI INTI</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Mensyukuri sumber daya karunia Tuhan YME dalam rangka pemenuhan kebutuhan 1.2 Mengamalkan ajaran agama dalam pengelolaan keuangan bank dan lembaga keuangan lainnya
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	2.1 Bersikap peduli, disiplin, tanggung jawab dalam mengatasi kelangkaan sumber daya 2.2 Bersikap peduli, kreatif, kerja sama, dan mandiri dalam mengatasi permasalahan ekonomi di lingkungan sekitar
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.	3.1 Memahami konsep dasar ilmu ekonomi 3.2 Menganalisis kelangkaan (hubungan antara sumber daya dengan kebutuhan manusia) dan strategi untuk mengatasi kelangkaan sumber daya 3.3 Menganalisis masalah pokok ekonomi (apa, bagaimana, dan untuk siapa) serta alternatif pemecahannya melalui berbagai sistem ekonomi 3.4 Memahami perilaku konsumen dan produsen serta peranannya dalam kegiatan ekonomi 3.5 Memahami pasar dan bentuk-bentuk pasar (monopoli, oligopoli, persaingan)

Tabel 2.2 (lanjutan)

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	sempurna, persaingan monopolistik, dll) dan peranannya terhadap perskonomian
	3.6 Menganalisis masalah dan kebijakan ekonomi (mikro dan makro)
	3.7 Memahami konsep, metode, dan manfaat perhitungan pendapatan nasional
	3.8 Memahami lembaga keuangan Bank dan lembaga keuangan lain (konsep, fungsi, peran, dan produk).
	3.9 Memahami konsep pasar modal dan perannya dalam perekonomian
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan	4.1 Menyajikan konsep permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan dalam bentuk skedul/tabel, fungsi, dan kurva
	4.2 Menyajikan fungsi konsumsi, tabungan, investasi, dan pendapatan keseimbangan dalam bentuk grafik (dalam perekonomian tertutup sederhana/ekonomi dua sektor)
	4.3 Menghitung indeks harga dan inflasi (konsep, faktor penyebab dan dampak inflasi terhadap perekonomian Indonesia)
	4.4 Menyajikan konsep permintaan dan penawaran uang dalam bentuk fungsi dan grafik

**Sumber : Permendiknas No. 69 Tahun 2013, tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum SMA/MA**

Ilmu Pengetahuan Sosial di desain untuk membangun dan merespon kompetensi siswa dalam kehidupan masyarakat yang selalu berubah dan berkembang terus menerus. 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. Mata pelajaran ekonomi terutama menyangkut materi kebutuhan manusia, konsumsi, produksi dan distribusi memerlukan metode pendekatan yang dapat membawa siswa memahami mengapa dan bagaimana kegiatan ekonomi terbentuk. Siswa di

bawa pada pemahaman akan faktor yang mendorong manusia melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Mata pelajaran ekonomi yang berhubungan dengan produksi memerlukan pembelajaran yang dapat mengarahkan siswa bahwa apa yang di maksud dengan produksi bukan hanya tentang produk barang yang dihasilkan di pabrik. Konsep seperti ini memerlukan pendekatan *visualisasi* yang bisa mempermudah siswa untuk memahami materi produksi. Hubungan antar materi dalam mata pelajaran ekonomi seperti konsep mengenai distribusi memerlukan suatu pendekatan pembelajaran yang akan membawa siswa pada pemahaman akan konsep bahwa distribusi bukan hanya tentang penyaluran barang dari produsen ke konsumen, tetapi lebih dari itu siswa dapat memahami pengertian distribusi lebih nyata. Sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran ekonomi.

#### **2.1.4 Media Pembelajaran *Scrabble***

##### **1. Media Pembelajaran IPS**

Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2011: 3) mengatakan bahwa media apabila di pahami 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, 1977 dalam Arsyad, 2011: 3 media sebagai segala bentuk dan saluran yang

digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Hamidjojo dalam Latuheru yang di kutip oleh Arsyad, (2011: 4) memberi batasan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang di tuju.

Media pembelajaran adalah sesuatu sarana yang pada dasarnya bertujuan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi, sehingga media pembelajaran dapat membantu guru dalam mencapai keberhasilan suatu tujuan dari setiap proses pembelajaran. Media pendidikan adalah segala jenis sarana pendidikan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi. Belajar akan berhasil bila proses belajarnya melibatkan kemampuan intelektual siswa secara optimal. Terdapat empat faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, keempat faktor ini adalah siswa, guru, sarana dan prasarana serta penilaian. Media pembelajaran yang unik dan menarik dapat membuat siswa merasa tertarik dan nyaman dalam proses pembelajaran. Sedangkan bagi guru, media dapat membantu efektivitas dan efisiensi penyampaian materi.

## 2. Manfaat Media

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, mendemostrasikan, memerankan dan lain-lain.

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

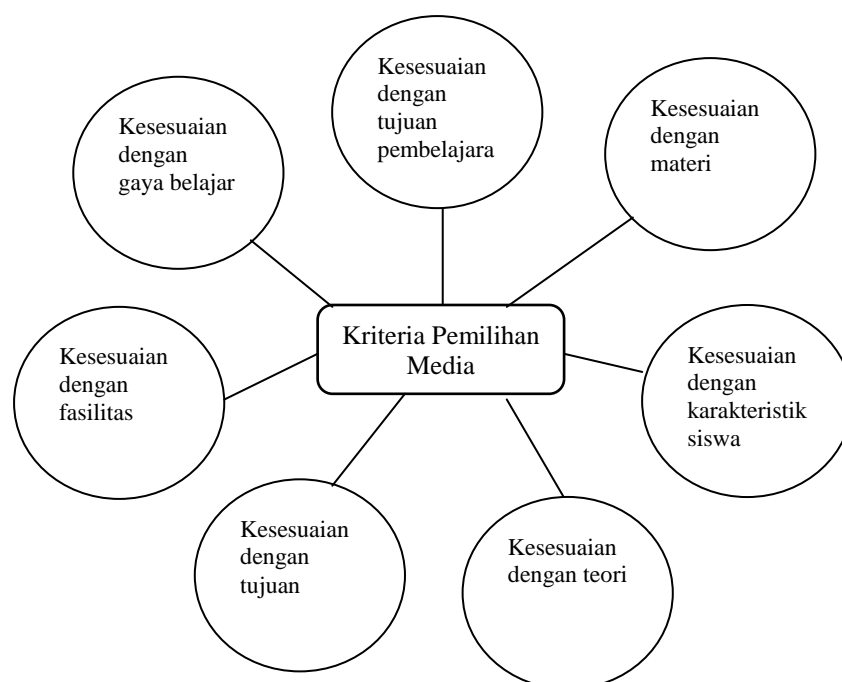
1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih berstandar.
2. Pembelajaran dapat lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung 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 diatas, dapat disimpulkan 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 pembelajaran siswa dapat belajar mandiri tanpa guru; (4) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

### 3. Kriteria Pemilihan Media

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



Gambar 2.1 Kriteria Pemilihan Media

Media pembelajaran *Scrabble* Ekonomi yang dikembangkan dalam penelitian ini menyesuaikan karakteristik siswa, teori pendidikan, tujuan pembelajaran dan melatarbelakangi kurangnya media pembelajaran yang ada di sekolah.

### 4. *Scrabble*

#### a. Pengertian *Scrabble*

Sesuai dengan pengertian permainan yang dikemukakan *Heinich and 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*

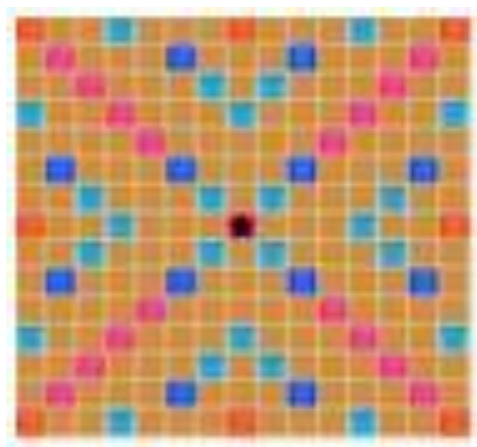
*goal.* *Scrabble* adalah permainan papan dan permainan menyusun kata yang dimainkan 2 atau 4 orang yang mengumpulkan poin berdasarkan nilai kata yang dibentuk dari keping huruf di atas papan permainan berkotak-kotak (15 kolom dan 15 baris).

b. Manfaat Media *Scrabble*

Menurut *Heinich and Molenda* (2002: 30) manfaat media permainan *Scrabble* dilihat dari berbagai aspek, sebagai berikut.

- a. Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat.
- b. Motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki.
- c. Logika, kemampuan berpikir secara tepat dan teratur.
- d. Emosional/Sosial, kemampuan merasakan dan menjalin hubungan interpersonal.
- e. Kreatif/Imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks.

*Scrabble* menggabungkan seluruh aspek dalam diri siswa, membimbing siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri melalui mengkaji masalah, merumuskan masalah, menyimpulkan menjadi konsep pengetahuan yang baru.



Gambar 2.2 Papan Permainan *Scrabble*

Berdasarkan pola pemanfaatan menurut Arif Sadiman (2006: 189) pemanfaatan media permainan *Scrabble* menggunakan pola pemanfaatan dalam situasi kelas karena dalam proses pemanfaatan seorang guru terlebih dahulu menentukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran setelah itu baru memanfaatkan media pada proses pembelajaran.

### **2.1.5 Hasil Belajar**

Salah satu tugas dari guru adalah mengadakan suatu proses evaluasi. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa, salah satunya adalah hasil belajar siswa. Informasi ini sangat berguna untuk memperjelas sasaran dalam pembelajaran. Hasil belajar adalah suatu kemampuan aktual yang dapat di ukur secara langsung dengan tes. Hasil belajar di sekolah adalah hasil belajar yang diperoleh siswa berupa nilai pada masing-masing mata pelajaran (Sunartana, 1997: 55).

Menurut Bloom (1971: 7) hasil belajar merupakan hasil perubahan tingkah laku yang meliputi tiga ranah yaitu; kognitif, afektif, psikomotor. Gambaran hasil belajar siswa dapat dinyatakan dengan angka dari 0 sampai dengan 10 (Arikunto, 2002: 62). Hasil belajar dapat dioperasikan dalam bentuk indikator-indikator berupa nilai raport, angka kelulusan dan predikat keberhasilan.

Beberapa definisi diatas dapat dinyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan aktual mata pelajaran yang dapat diukur setelah mengalami proses belajar tentang pengetahuan dan keterampilan tertentu, nilai-nilai yang dicapai oleh siswa sebagai hasil dari proses belajar di sekolah. Hasil yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai yang di sebut dengan hasil belajar.



### **2.1.6 Pengembangan Media *Scrabble* Ekonomi**

Secara garis besar media *Scrabble* Ekonomi merupakan hasil adopsi dari bentuk permainan *Scrabble* dalam bahasa Inggris pada umumnya. Oleh karena itu, bentuk permainannya tidak jauh berbeda dengan permainan *Scrabble* pada umumnya. Perbedaan dalam *Scrabble* Ekonomi ini memuat konsep-konsep ilmu ekonomi, kosakata yang digunakan secara garis besar tertuang dalam kamus istilah ekonomi, dan memiliki keunikan pada papan permainan menggunakan animasi gambar tentang konsep ekonomi.

Dadu permainan berupa keping berbentuk bujur sangkar yang bertuliskan huruf pada salah satu sisi. Pemain mengambil hingga sebanyak tujuh buah keping huruf dari kantong, dan berusaha menyusun kata secara mendatar atau menurun seperti teka-teki silang. Kata-kata yang di buat harus merupakan kata yang diizinkan untuk dimainkan berdasarkan kamus standar sesuai dengan bahasa yang dimainkan. Pemain yang mengumpulkan total poin tertinggi dinyatakan sebagai pemenang.

Pemanfaatan media permainan *Scrabble* dalam proses pembelajaran digunakan untuk membantu siswa mempelajari kosakata ekonomi. Diharapkan dengan adanya media permainan *Scrabble* dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep dalam mempelajari ekonomi.

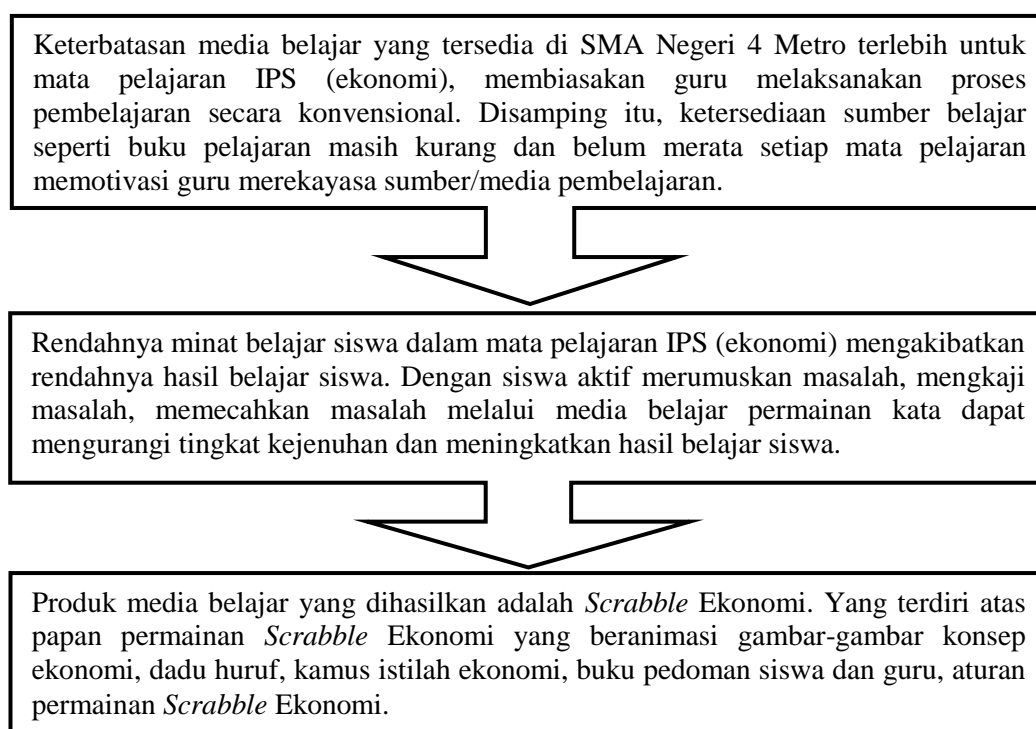
## **2.2 Kerangka Pikir**

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

ekonomi masih melaksanakan proses pembelajaran dengan media konvensional. Menurut Arsyad (2011: 5) pada kondisi dimana ragam dan jumlah media pembelajaran yang tersedia masih sangat kurang, maka perlu dilakukan pengembangan dan produksi media pembelajaran secara bertahap oleh pendidik sendiri, berkelompok dan atau melibatkan pihak lain (internal maupun eksternal), peserta didik, pengelola pendidikan, industri, masyarakat, agen donor dan lain-lain.

Menurut tahapan perkembangan Piaget siswa di SMA Negeri 4 Metro termasuk dalam tahap formal-operasional, seorang individu pada tahap ini memiliki kemampuan mengkoordinasikan kognitifnya baik secara simultan maupun berurutan. Dengan membelajarkan siswa untuk merumuskan masalah, mengkaji masalah, memecahkan masalah melalui media belajar permainan kata dapat mengurangi tingkat kejenuhan dan meningkatkan hasil belajar.

Dari uraian tersebut kerangka pikir penelitian pengembangan ini adalah.



Gambar 2.3 Alur Kerangka Pikir Penelitian

### 2.3 Penelitian yang Relevan

Di bawah ini akan disajikan hasil penelitian yang relevan dengan pengembangan permainan *Scrabble* Ekonomi. Hasil penelitian yang relevan tersebut sebagai berikut.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wyta Sonia Putri (2011) yang berjudul Pemanfaatan Media Permainan *Scrabble* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sidoarjo). Latar belakang penelitian ini adalah efektivitas pemanfaatan media untuk siswa SMP dalam pembelajaran bahasa Inggris diantaranya keterbatasan perangkat lain dalam mengoperasikan media, sistem pembelajaran yang menggunakan kelompok besar dalam pembelajaran serta kurangnya konsentrasi siswa ketika menggunakan media permainan yang minim unsur edukasi pembelajaran bahasa Inggris. Hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media permainan *Scrabble* dengan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sidoarjo.