

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *SCRABBLE* EKONOMI SEBAGAI MEDIA BELAJAR SISWA SMA KELAS X SEMESTER 1 TAHUN PELAJARAN 2013/2014

Oleh

CHERLEYRIAN NINGSIH

Tujuan penelitian ini adalah (1) mengembangkan produk berupa media belajar *scrabble* ekonomi, dan (2) mengetahui efektivitas penggunaan media belajar *scrabble* ekonomi. Desain penelitian menggunakan desain *Research and Development (R & D)*. Desain pengembangan mengikuti langkah-langkah *Dick and Carey*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA N 4 Metro. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, sampel yang digunakan sebagai penelitian 2 kelas, yaitu kelas X.5 sebagai kelas eksperimen dan kelas X.1 sebagai kelas kontrol. Pertimbangan pengambilan sampel tersebut adalah kelas yang mempunyai kemampuan relatif sama. Pengambilan nilai dalam penelitian ini terdiri dari nilai pretes dan postes sebelum dan setelah dilakukan pembelajaran kemudian hasil belajar dianalisis menggunakan t-test.

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata kenaikan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi (14,86) daripada rata-rata kenaikan hasil belajar kelas kontrol (9,71). Analisis menggunakan t-test diperoleh t-hitung lebih besar dari t-table, $0,000 < 2,042$ dan $5,390 > 2,042$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran di kelas eksperimen (menggunakan media belajar *scrabble* ekonomi) lebih efektif daripada pembelajaran di kelas kontrol (menggunakan media belajar konvensional).

Kata kunci : Media Belajar, Pengembangan, *Scrabble* Ekonomi