

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi teori

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah salah satu usaha atau proses mendesain pembelajaran dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.¹ Pengembangan pembelajaran merupakan usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode. Secara materi, bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan. Sedangkan secara metode, berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran secara teoritis maupun praktis.² Penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Pengembangan produk perangkat pembelajaran yang dihasilkan dikatakan memiliki kualitas baik jika memenuhi tiga aspek, yaitu validasi, kepraktisan, dan efektivitas.³ Pengembangan merupakan

¹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 24

² Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), 125

³ Dewi, Sadia, Ristiati, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu dengan Setting Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kinerja*

usaha untuk mengembangkan produk sehingga pembelajaran di sekolah dapat berjalan efektif. Penelitian ini dikaji secara sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas.⁴ Penelitian pengembangan ini digunakan untuk mengatasi masalah, dan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah, dengan tujuan untuk mengkreasi produk, alat peraga yang lebih baik.⁵

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna. Penelitian dan pengembangan merupakan langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang dapat dipertanggungjawabkan. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk menghasilkan produk melalui pengembangan. Dan penelitian ini menghasilkan produk berupa buku saku sebagai panduan KKL di BUMDesa Sinar Mulya. Tujuan dari pembuatan media buku saku adalah mempermudah mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan KKL. Mulai dari tahap awal penyusunan proposal kegiatan hingga tahap akhir kegiatan KKL (penyusunan laporan KKL).

Ilmiah Siswa, eJournal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 3, 2013

⁴ Gay, L.R. *Educational Evaluation and Measurement: Com-Petencies for Analysis and Application. Second edition.* New York : Macmilan Publishing Compan. 1991

⁵ Moh. Ainin, *Penelitian Pengembangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab, Okara*, Vol. II, November 2013

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara harfiah memiliki arti “perantara” atau pengantar.⁶ Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat.⁷ Eksistensi media tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini dikaji dan diteliti bahwa pembelajaran yang menggunakan media hasilnya lebih optimal. Media memiliki peran penting dalam pembelajaran di kelas, yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran.⁸

Menurut Criticos dalam Daryanto, media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.⁹ Media pembelajaran merupakan

⁶ Yusufhadi Miarso, *Teknologi Komunikasi Pendidikan Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*, (Jakarta: Pustekom Dikbud dan CV Rajawali, 1986) 25

⁷ Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran...*, 8-9

⁸ Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Prestasi Pustakarya, 2012), 33

⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran Edisi Ke-2 Revisi*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 5

alat bantu atau sarana yang dapat membantu proses komunikasi.¹⁰

Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.¹¹

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik dengan tujuan informasi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik.¹²

Media pembelajaran berupa fisik ataupun teknis dalam proses pembelajaran dapat membantu pendidik untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar mudah memahami dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.¹³

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mempermudah dan memperjelas pesan yang disampaikan, serta sarana untuk meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, sehingga hasil belajar meningkat dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Maka tidak diragukan lagi bahwa media yang dibutuhkan peserta didik itu perlu dalam pembelajaran.

¹⁰ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia), 72

¹¹ Imam Asrosi, Moh. Ahsanuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: CV Bintang Sejahtera), 3

¹² Cahya Alim Wijaya, Jeffry Handhika, Sulistyaning Kartikawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Pengendali Kecepatan dan Soft Starting Motor Listrik Berbasis Arduino Pada Mata Kuliah Penggunaan dan Pengaturan Motor*, *JUPITER* (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro), Vol. 2, No. 2, 2017

¹³ Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*, *CBIS Journal*, Vol. 3 No. 2, 2015

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai manfaat untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan peserta didik, serta interaksi dengan lingkungan belajarnya. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:¹⁴

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

Jadi, fungsi media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dan dapat memperjelas materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

¹⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran...*, 6

c. Macam-Macam Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu media visual, media audio, media audio-visual.

1) Media visual

Media visual merupakan media yang dapat dilihat, tidak mengandung suara.¹⁵ Media visual tidak melibatkan indra penglihatan. Menyampaikan pesan melalui indra penglihatan.¹⁶ Media visual adalah semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca indera mata. Media visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Dengan media visual dapat menumbuhkan minat peserta didik. Media visual dalam pembelajaran dapat berupa gambar, model, benda, atau alat-alat lain yang memberikan pengalaman nyata. Dengan tujuan untuk mengenal dan memperjelas pemahaman materi bersifat abstrak kepada peserta didik.¹⁷ Media visual merupakan media yang menyampaikan pesannya terfokus melalui indra penglihatan. Jenis media ini merupakan yang paling sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

¹⁵ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), 211

¹⁶ Yudhi Muhadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press), 81

¹⁷ Herka Maya Jatmika, *Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*, *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol. 3 No. 1 2005

2). Media audio

Media audio adalah media yang hanya dapat didengar, berupa suara dengan berbagai alat penyampai suara baik.¹⁸ Media audio merupakan salah satu jenis bahan non cetak yang menggunakan sinyal audio dan dapat didengarkan oleh pendidik dan peserta didik dalam menguasai pembelajaran. Media ini juga dapat membantu menutupi kekurangan guru ketika menyampaikan cerita, semisal suara kecil/lirik, intonasi kurang jelas, dan lain sebagainya.¹⁹ Contoh media audio seperti, kaset suara dan radio. Penggunaan media audio bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami topik atau materi yang didengar.

3). Media audio-visual

Media audio-visual merupakan gabungan dari media audio dan media visual. Media audio-visual media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), dapat dilihat dan didengar.²⁰ Media audio visual merupakan media pembelajaran yang mengandung unsur suara dan gambar yang

¹⁸ M. Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran, cet. Ke-1*, (Banjarmasin: Antasari Pers 2012), 17

¹⁹ Heny Kusuma Widyaningrum, *Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Anak Pada Siswa Kelas IV sekolah Dasar*, *Premiere Educandum*, Vol. 5 No. 2, 2015

²⁰ Hasmiana Hasan, *Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh*, *Jurnal Personal Dasar*, Vol. 2 No. 4, 2016

dapat dilihat.²¹ Media ini merupakan perantara dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Contohnya televisi, video pembelajaran, dan lain sebagainya.

Jadi, macam-macam media pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa diantaranya yaitu: media visual, media audio, dan media audio visual, ketiga media tersebut memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih maksimal. Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis media pembelajaran berupa media visual, yaitu buku saku sebagai panduan KKL mahasiswa Tadris IPS di BUMdesa Sinar Mulya melalui metode *field trip*.

3. Media Buku Saku

Buku saku merupakan salah satu buku teks pelengkap. Buku teks pelengkap adalah buku yang sifatnya membantu atau merupakan tambahan bagi buku teks utama.²² Bahan ajar dalam pembelajaran individu dapat berfungsi sebagai media utama dalam proses pembelajaran, sebagai alat yang digunakan untuk menyusun dan mengawasi proses peserta didik dalam memperoleh informasi, serta

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, cet.6*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), 8

²² Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Jogjakarta:Diva Press, 2015), 168

sebagai penunjang media pembelajaran individual lainnya.²³ Proses pembelajaran yang dilakukan seorang guru biasanya menggunakan buku peserta didik, modul, maupun lembar kerja peserta didik (LKS).

Buku teks pelajaran (sebagai bahan ajar) secara khusus dibedakan menjadi dua macam, yaitu buku teks utama dan buku teks pelengkap. Buku teks utama berisi bahan-bahan pelajaran suatu bidang studi yang digunakan sebagai buku pokok bagi peserta didik dan pendidik. Sedangkan buku teks pelengkap adalah buku yang sifatnya membantu atau merupakan tambahan bagi buku teks utama serta digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Buku saku merupakan buku pelengkap, buku referensi ataupun buku alternatif yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.²⁴ Buku saku diartikan sebagai buku yang berukuran kecil yang dapat dimasukkan ke dalam saku dan mudah dibawa kemana-mana.²⁵

Buku saku memiliki karakteristik yang dapat dilihat dari ukuran buku dan kepraktisan pengguna. Buku ini berukuran kecil sehingga bisa dimasukkan ke dalam saku, tidak lebih dari 30 halaman bolak-balik, yang berisi tulisan dan gambar-gambar. Struktur isinya seperti buku terdiri dari (pendahuluan, isi, dan penutup), hanya saja cara penyajian isinya jauh lebih singkat daripada sebuah buku.²⁶

²³ Ibid., hlm.26

²⁴ Ibid., hlm.168

²⁵ Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, 173

²⁶ Rahmawati, Nurul Laili, dkk.. *Pengembangan Buku Saku IPA Terpadu Bilingual dengan Tema Bahan Kimia dalam Kehidupan Sebagai Bahan Ajar di MTs*. Unnes Science Education Journal. Volume 2 No.1, 2013

Penggunaan buku saku dalam pembelajaran memiliki fungsi yaitu:²⁷

- a. Fungsi *Atensi*, media buku saku dicetak dengan kemasan kecil dan full colour sehingga dapat menarik dan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi materi yang tertulis didalamnya.
- b. Fungsi *Kompensatoris*, penulisan materi pada buku saku yang singkat dan jelas dapat membantu peserta didik yang lemah membaca untuk memahami materi dalam teks dan mengingatnya kembali.
- c. Fungsi *Psikomotoris*, penulisan materi buku saku yang singkat dan jelas dapat mempermudah peserta didik untuk menghafalkannya.

Jadi, pengertian dari buku saku adalah suatu buku teks berukuran kecil, yang mudah dibawa kemanapun dan dimanapun sebagai pelengkap media pembelajaran lain, digunakan untuk menunjang proses pembelajaran didalam kelas. Buku saku memiliki beberapa fungsi, yaitu membantu peserta didik dalam memahami, mengingat kembali materi yang diajarkan, dengan teori yang lebih singkat, dan praktis.

²⁷ Sulistyani, Nurul Hidayati Dyah, dkk. *Perbedaan Hasil Belajar Peserta didik Antara Menggunakan Media Buku saku dan Tanpa Buku saku pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X*. Jurnal Pendidikan Fisika. Volume 1 No.2, 2013

4. Metode *Field Trip*

a. Pengertian *Field Trip*

Metode *field trip* dalam bahasa Indonesia disebut karyawisata. *Field trip* dalam arti metode mengajar mempunyai arti tersendiri yang berbeda dengan *field trip* dalam arti umum, *field trip* disini berarti kunjungan ke luar kelas dalam rangka belajar.²⁸ Isjoni, dkk menyatakan bahwa *field trip* merupakan cara mengajar yang dilakukan dengan mengajak siswa ke suatu tempat atau objek di luar sekolah seperti meninjau pabrik sepatu, bengkel mobil, peternakan, perkebunan, dan museum.²⁹ Menurut Oemar Hammalik metode *field trip* adalah suatu kunjungan ketempat di luar kelas yang dilaksanakan sebagai *integral* (pelengkap) dari pada seluruh kegiatan akademis dan terutama dalam mencapai tujuan bukan piknik melainkan memindah kelas untuk keluar sementara waktu.³⁰ Menurut Syaiful Bahri Djamarah metode *field trip* adalah suatu cara penguasaan bahan ajar oleh para anak didik dengan jalan membawa mereka langsung ke objek yang terdapat di luar kelas atau di lingkungan kehidupan nyata, agar mereka dapat mengamati atau mengalami secara langsung.³¹ Sebagai mana yang diketahui bahwa metode *field trip* memiliki fungsi yaitu, sebagai kegiatan untuk menghilangkan kejenuhan peserta didik di dalam

²⁸ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), hlm. 87-88.

²⁹ Isjoni, dkk, *Pembelajaran Visione Perpaduan Indonesia-Malaysia*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hlm 152-153.

³⁰ Oemar Hammalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2010), hlm. 25

³¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak didik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2000), hlm. 74

kelas. Dengan bimbingan pendidik, peserta didik diajak menuju tempat-tempat atau objek konkret yang dapat digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran, sebagai metode pembelajaran karyawisata perlu dirancang secara sistematis supaya menghasilkan pengalaman belajar yang diharapkan.³²

Dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *field trip* adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan seorang guru dengan mengajak anak didiknya belajar di luar kelas atau di lingkungan sekitar, dengan alasan supaya anak didiknya bisa melihat langsung materi yang telah diajarkan, sehingga lebih cepat faham, fungsi dari metode *field trip* yaitu memberikan peserta didik pengalaman yang nyata di lingkungan sekitar yang ditempati.

b. Kelebihan dan kelemahan metode *Field Trip*³³

1) Kelebihan Metode *Field trip*

- a) *Field trip* mempunyai prinsip pengajaran modern yang memanfaatkan lingkungan nyata dalam proses belajar mengajar.
- b) Membuat apa yang dipelajari di sekolah lebih relevan dengan kenyataan dan kebutuhan di masyarakat.
- c) Pengejaran dengan metode *field trip* dapat lebih merangsang kreatifitas siswa.

³² E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005). hlm. 42

³³ Ibid., 76

- d) Informasi sebagai bahan pelajaran lebih luas, mendalam dan aktual manfaat penggunaan.
 - e) Siswa memperoleh pengalaman yang nyata mengenai objek studi dalam kegiatan *field trip*.
 - f) Dapat memberikan motivasi untuk mendalami materi pelajaran.
- 2) Kelemahan Metode *Field trip*
- a) Fasilitas yang diperlukan sulit untuk disediakan peserta didik di sekolah.
 - b) Biaya yang digunakan lebih banyak.
 - c) Memerlukan persiapan dan perencanaan yang matang.
 - d) Memerlukan koordinasi guru yang lain agar tidak terjadi tumpang tindih waktu dan kegiatan selama *field trip*.
 - e) Dalam *field trip* sering unsur rekreasi menjadi prioritas dari pada tujuan utama, sedangkan unsur studinya menjadi terabaikan.
 - f) Sulit mengatur siswa yang banyak dalam perjalanan dan mengarahkan mereka kepada kegiatan studi yang menjadi permasalahan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode *field trip* selain memiliki kelebihan berupa memiliki pengalaman belajar yang nyata, belajar tidak hanya di dalam kelas namun juga di luar lingkungan sekolah. Akan tetapi *field trip* juga memiliki beberapa kelemahan, yaitu biaya yang dikeluarkan lebih

banyak, memerlukan persiapan dan perencanaan yang matang serta memerlukan koordinasi guru lain agar tidak terjadi tumpang tindih waktu dan kegiatan selama *field trip* berlangsung.

c. Pelaksanaan *Field Trip*

Supaya penggunaan teknik *field trip* dapat efektif maka pelaksanaannya perlu memerhatikan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Pemimpin rombongan mengatur segalanya dibantu petugas-petugas lainnya.
- 2) Memenuhi tata tertib yang telah dibuat bersama.
- 3) Mengawasi petugas-petugas pada setiap seksi, pula tugas-tugas kelompok sesuai dengan tanggung jawabnya.
- 4) Memberi petunjuk bila perlu.

Pelaksanaan *field trip* dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaannya harus adanya pemimpin yang mengatur segala urusan yang berkaitan dengan KKL, baik di tempat atau lokasi kegiatan KKL, dan dibantu oleh anggotanya, seluruh peserta KKL harus melaksanakan tata tertib yang telah ditentukan dan diberlakukan, dan memberikan petunjuk pelaksanaan kegiatan KKL.

5. KKL (Kuliah Kerja Lapangan)

Kuliah Kerja Lapangan (KKL) merupakan kegiatan yang memadukan observasi, kunjungan, dan wisata mahasiswa ke tempat-tempat, instansi, ataupun lembaga yang berkaitan dengan disiplin ilmu ataupun bidang yang ditekuni mahasiswa di perguruan tinggi. Objek kunjungan KKL mahasiswa dapat berupa tempat, instansi, atau lembaga yang berhubungan dengan kewirausahaan, sains, IPTEK, maupun pendidikan. Kegiatan KKL lebih banyak melibatkan kegiatan pengamatan atau observasi dan pengalaman mengenai wawasan kemasyarakatan, dan bersosialisasi dengan baik.³⁴

Jadi, KKL (Kuliah Kerja Lapangan) adalah kunjungan ke suatu tempat, baik instansi pemerintahan, lembaga masyarakat, tempat wisata, yang sesuai dengan materi atau kurikulum di perguruan tinggi.

Beberapa penelitian dilakukan oleh kaum ahli, satu diantaranya Aida Sundusiyah, 2014 (Universitas Pendidikan Indonesia) mengatakan bahwa penerapan metode karyawisata (*field trip*) untuk meningkatkan pemahaman konsep dalam pembelajaran IPS terutamanya pada materi kegiatan ekonomi sangatlah diperlukan. Dan melihat dari KKL (Kuliah Kerja Lapangan) pada semester yang dilakukan oleh peneliti, melalui kunjungan ke tempat-tempat perindustrian, pariwisata, dan lembaga pemerintah. Tempat-tempat tersebut dapat dijadikan pembelajaran terutama pada mata pelajaran

³⁴ <http://unbari.ac.id/detail/Kampus/2016/10/31/094415/PEMBEKALAN-KULIAH-KERJA-LAPANGAN-KKL-FAKULTAS.jsp> diakses pada tanggal 13 Februari 2020. Pukul 20.40.

dibidang IPS, demikian pula pada penelitian ini, menggunakan objek BUMDesa Sinar Mulya, dengan tujuan pembelajaran IPS dapat tersampaikan pada peserta didik secara maksimal.

6. BADAN USAHA MILIK DESA (BUMDes)

a. Pengertian Badan Usaha Milik Desa (BUMDes)

Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) secara etimologi berasal dari beberapa kata yaitu badan usaha yang diartikan kesatuan yuridis (hukum), teknis, dan ekonomis yang bertujuan mencari laba atau keuntungan sedangkan milik dapat diartikan sebagai kepemilikan atau kepunyaan sementara desa adalah kesatuan wilayah yang dihuni oleh sejumlah keluarga yang mempunyai sistem pemerintah sendiri (KBBI). Dengan demikian, BUMDes merupakan usaha yang dilakukan oleh sistem pemerintah yang terdapat hukum yang menaungi secara teknis dalam sektor perekonomian masyarakat.

Dalam buku panduan BUMDes yang dikeluarkan Departemen Pendidikan Nasional, BUMDes merupakan badan usaha milik desa yang didirikan atas dasar kebutuhan dan potensi desa sebagai upaya peningkatan kesejahteraan masyarakat. Berkenaan dengan perencanaan dan penderiannya, BUMDes dibangun atas prakarsa dan partisipasi masyarakat. BUMDes juga merupakan perwujudan partisipasi masyarakat desa secara

keseluruhan, sehingga tidak menciptakan model usaha yang dihegemoni oleh kelompok tertentu di tingkat desa.³⁵

BUMDes adalah badan usaha yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki oleh desa melalui penyertaan langsung yang berasal dari kekayaan desa yang dipisahkan guna mengelola saham, jasa pelayanan, dan usaha lain untuk sebesar-besarnya kesejahteraan masyarakat desa.

b. Maksud dan Tujuan Pendirian BUMDes

Maksud pembentukan Badan Usaha Milik Desa antara lain:

- 1) Menumbuhkembangkan perekonomian desa.
- 2) Meningkatkan sumber pendapatan asli desa.
- 3) Menyelenggarakan kemanfaatan umum berupa penyediaan jasa bagi peruntukan hajat hidup masyarakat desa.
- 4) Sebagai perintis bagi kegiatan usaha di desa.

Berdasarkan data yang diperoleh, Pembentukan BUMDesa Sinar Mulya di maksudkan untuk:

- 1) Meningkatkan perekonomian desa,
- 2) Mengoptimalkan aset desa agar bermanfaat untuk kesejahteraan desa,
- 3) Meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui perbaikan pelayanan umum.

³⁵ Departemen Pendidikan Nasional, *Pendirian Dan Pengelolaan Badan Usaha Milik Desa. Pusat Kajian Dinamika Sistem Pembangunan (PKDSP)*, (Universitas Brawijaya: Fakultas Ekonomi 2004), hlm. 4

- 4) Pertumbuhan dan pemerataan ekonomi desa yang pada akhirnya meningkatkan pendapatan masyarakat dan pendapatan asli desa.³⁶

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa maksud dan tujuan dari berdirinya BUMDesa Sinar Mulya adalah untuk meningkatkan perekonomian masyarakat desa Mulyosari dengan mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya alam yang dimiliki desa dengan tujuan mensejahterakan masyarakat.

B. Penelitian Terdahulu

1. Nurul Laili dan Nailul Fauziyah

Penelitiannya berjudul “Pengembangan Buku Saku dengan Metode Mnemonik dalam Pembelajaran Huruf kanji Tingkat Dasar Di SMA Darul Ulum 2 Unggulan BPPT CIC (*Cambridge International Centre*) Jombang” sama-sama menggunakan metode penelitian (*Research and Development*), sama-sama dianalisis melalui metode diskriptif kuantitatif dan Kualitatif. Responden dalam penelitian Nurul Laili dan Nailul Fauziah adalah siswa SMA kelas X dan XI Darul Ulum 2 Unggulan BPPT CIC (*Cambridge International Centre*) Jombang, sedangkan penelitian ini mengambil responden mahasiswa Tadris IPS semester IV, IAIN Tulungagung. Dalam penelitian ini

³⁶ Hasil wawancara kepada ibu Natalia selaku manajer pengelola BUMDesa Sinar Mulya, pada hari selasa, tanggal 10 Desember, pukul 10.00, dikantor BUMDesa Sinar Mulya

berfokus pada pengembangan media buku saku sebagai panduan KKL melalui metode *field trip*.³⁷

2. Heni Fitrianiingsih

Dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Pemanduan Obyek Wisata Gunung Merapi Berbahasa Prancis”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menurut Sugiyono dengan pengembangan yang terdiri dari 6 tahap yaitu: (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain dan (6) ujicoba produk, namun berbeda dengan penelitian ini menggunakan modifikasi desain berupa (1) penelitian dan pengembangan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draft produk, (4) uji validitas ahli, (5) revisi desain, (6) uji coba produk. Sama-sama menggunakan Instrument penelitian berupa angket dengan skala likert. Dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif, Heni Fitrianiingsih melakukan uji coba produk kepada 20 mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis UNY, sedangkan penelitian ini di uji coba pada Mahasiswa Jurusan Tadris IPS Semester IV, IAIN Tulungagung. Sama-sama pengembangan buku saku dijadikan sebagai

³⁷ Nurul Laili, Nailul Fauziyah, *Pengembangan Buku Saku Dengan Metode Mnemonik Dalam Pembelajaran Huruf Kanji Tingkat Dasar Di Sma Darul Ulum 2 Unggulan Bppt Cic (Cambridge International Centre) Jombang*, Jurusan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Sastra, Unipdu Jombang, 2013

panduan, namun dipenelitian ini buku saku dijadikan sebagai panduan KKL (Kuliah Kerja Lapangan) melalui metode *field trip*.³⁸

3. Sri Melyanti

Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Mind Mapping Untuk Pembelajaran Ekonomi Kelas Xi” sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), namun Sri Melyanti menggunakan metode (R&D) dengan 5 tahaap, berbeda dengan penelitian ini menggunakan 6 tahap. Yang dijadikan responden adalah 24 siswa kelas XI IIS 2 SMA Negeri 11 Makassar, sedangkan penelitian ini menggunakan responden Mahasiswa Jurusan Tadris IPS Semester IV, IAIN Tulungagung. Pengumpulan data sama-sama menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Penelitian ini berfokus pada pengembangan buku saku sebagai panduan KKL untuk mahaiswa Tadris IPS, dengan menggunakan metode *field Trip*.³⁹

4. Elvira Firdausi Nuzula dan Abdur Rahman As’ari

Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Volume Kubus, Balok, Dan Limas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa SMP” sama-sama menggunakan jenis metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), analisis

³⁸ Heni Fitrianingsih, *Pengembangan Buku Saku Pemanduan Obyek Wisata Gunung Merapi Berbahasa Prancis*, SKRIPSI, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, 2019

³⁹ Sri Melyanti, *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Mind Mapping Untuk Pembelajaran Ekonomi Kelas Xi*, Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar, 2019

pengambilan data melalui metode deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Penelitian Elvira Firdausi Nuzula dan Abdur Rahman As'ari ini diujicobakan pada siswa SMP, sedangkan pada penelitian ini diujicoba pada mahasiswa jurusan Tadris IPS semester IV, IAIN Tulungagung. Penelitian ini berfokus pada pengembangan buku saku sebagai panduan KKL untuk mahasiswa Tadris IPS, dengan menggunakan metode *field Trip*.⁴⁰

5. Mucharommah Sartika Ami, Endang Susantini dan Raharjo

Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Materi Sistem Ekskresi Manusia di SMA/MA Kelas XI” sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Dalam penelitian Mucharommah Sartika Ami, dkk buku saku diujicoba pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jombang, sedangkan pada penelitian ini buku saku diujicoba pada mahasiswa jurusan Tadris IPS semester IV, IAIN Tulungagung. Penelitian ini berfokus pada pengembangan buku saku sebagai panduan KKL untuk mahasiswa Tadris IPS, dengan menggunakan metode *field Trip*.⁴¹

⁴⁰ Elvira Firdausi Nuzula dan Abdur Rahman As'ari, *Pengembangan Buku Saku Volume Kubus, Balok, Dan Limas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa SMP*, Universitas Negeri Malang, 2013

⁴¹ Mucharommah Sartika Ami, Endang Susantini, Raharjo, *Pengembangan Buku Saku Materi Sistem Ekskresi Manusia di SMA/MA Kelas XI*, Jurusan Biologi-FMIPA Universitas Negeri Surabaya Jalan Ketintang Gedung C3 Lt.2 Surabaya 60231, Indonesia, 2011, <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Hasil
1.	Nurul Laili dan Nailul Fauziyah, Pengembangan Buku Saku dengan Metode Mnemonik dalam Pembelajaran Huruf kanji Tingkat Dasar Di SMA Darul Ulum 2 Unggulan BPPT CIC (<i>Cambridge International Centre</i>) Jombang, 2013	Responden dalam penelitian Nurul Laili dan Nailul Fauziah adalah siswa SMA kelas X dan XI Darul Ulum 2 Unggulan BPPT CIC (<i>Cambridge International Centre</i>) Jombang, sedangkan penelitian ini mengambil responden mahasiswa Tadris IPS semester IV, IAIN Tulungagung	sama-sama menggunakan metode penelitian (<i>Research and Development</i>), sama-sama dianalisis melalui metode diskriptif kuantitatif dan Kualitatif	Penguasaan siswa akan kemampuan mengingat kanji dasar dengan menggunakan buku saku semakin meningkat,
2.	Heni Fitrianiingsih, Pengembangan Buku Saku Pemanduan Obyek Wisata Gunung Merapi Berbahasa Prancis, 2019	penelitian ini menggunakan modifikasi desain berupa (1) penelitian dan pengembangan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draft produk, (4) uji validitas ahli, (5) revisi desain, (6) uji coba produk.	Sama-sama menggunakan penelitian pengembangan, Pengukuran pengambilan data validasi menggunakan skala <i>likert</i>	Hasil kelayakan produk buku saku ini meliputi: (1) Penilaian aspek kelayakan materi memperoleh persentase skor 81,5% (2) Penilaian aspek kelayakan media memperoleh persentase skor 80% (3) penilaian aspek kelayakan produk oleh mahasiswa memperoleh persentase skor 85,9%

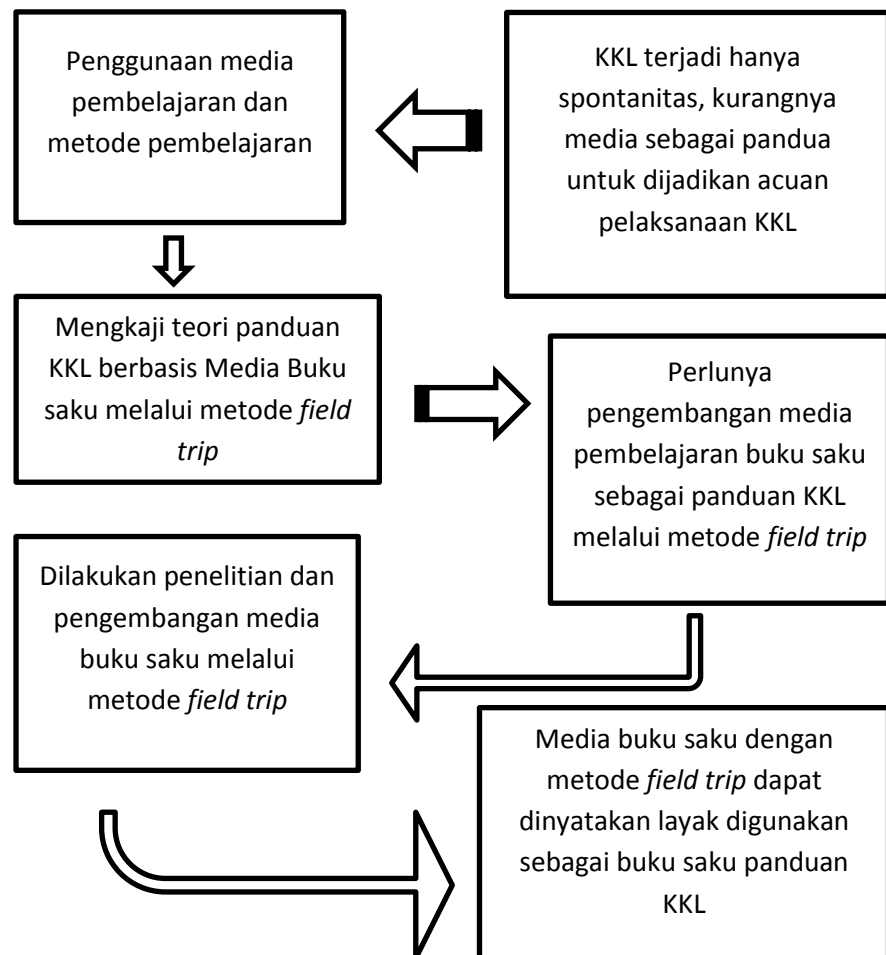
Lanjutan

3.	Sri Melyanti, Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Mind Mapping Untuk Pembelajaran Ekonomi Kelas Xi, 2019	Menggunakan penelitian RnD dengan 5 tahap, sedangkan penelitian ini menggunakan RnD 6 tahap, Yang dijadikan responden adalah 24 siswa kelas XI IIS 2 SMA Negeri 11 Makassar, sedangkan penelitian ini menggunakan responden Mahasiswa Jurusan Tadris IPS Semester IV, IAIN Tulungagung	Pengumpulan data sama-sama menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif	Hasil penilaian ahli materi diperoleh skor rata-rata 5,0 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, ahli media diperoleh skor rata-rata 4,07 yang termasuk dalam kategori Layak, penilaian siswa uji coba produk diperoleh skor rata-rata 4,33 dengan kategori Sangat Layak
4.	Elvira Firdausi Nuzula dan Abdur Rahman As'ari, Pengembangan Buku Saku Volume Kubus, Balok, Dan Limas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa SMP, 2013	Penelitian dilakukan pada jenjang SMP, sedangkan penelitian ini dilakukan pada jenjang perguruan tinggi	sama-sama menggunakan jenis metode penelitian pengembangan atau <i>Research and Development</i> (R&D), analisis pengambilan data melalui metode deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif	Hasil uji validasi, dan hasil uji respon menunjukkan angka positif, sehingga buku saku yang dihasilkan layak untuk digunakan pada jenjang SMP
5.	Mucharommah Sartika Ami, Endang Susantini dan Raharjo, Pengembangan Buku Saku Materi Sistem Ekskresi Manusia di SMA/MA Kelas XI, 2011	Penelitian di ujicoba pada siswa jenjang SMA kelas XI, sedangkan pada penelitian ini di ujicoba pada jenjang perguruan tinggi	sama-sama <i>Research and Development</i> (R&D), analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku saku yang dikembangkan layak.

Dari penelitian terdahulu di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa banyak perbedaan yang tertera antara peneliti dengan peneliti lain, diantaranya responden pada penelitian ini adalah mahasiswa Tadris IPS semester IV, selain itu tempat yang diteliti sangatlah berbeda, yang dijadikan sebagai tempat penelitian adalah lembaga masyarakat, yaitu BUMDesa Sinar Mulya Desa Mulyosari, Kecamatan Pagerwojo. Penelitian ini lebih dipaparkan pada penekanan pengembangan media buku saku sebagai panduan KKL, dengan hasil media buku saku layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

C. Kerangka Berfikir

Berikut uraian kerangka pemikiran yang ditetapkan pada penelitian ini sebagai berikut :



Keterangan:

Penelitian ini menggunakan teori Borg & Gall (2003), dalam bukunya yang berjudul "*Educational Research*", menjelaskan bahwa "Penelitian dan Pengembangan" dalam pendidikan adalah model pengembangan berbasis industri dimana temuan hasil penelitiannya digunakan untuk merancang produk pembelajaran, yang kemudian secara

sistematis diuji cobakan di lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai dihasilkannya suatu produk pembelajaran yang memenuhi standarisasi tertentu, yaitu efektif, efisien, dan berkualitas.⁴² Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh Tika Yulianti, dkk telah membuktikan bahwa metode *field trip* telah berhasil dalam meningkatkan hasil belajar dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar.⁴³ Dan penelitian yang telah dilakukan oleh Heni Fitrianiingsih, telah menunjukkan hasil bahwa pengembangan buku saku pemanduan obyek wisata di gunung merapi efektif dijadikan sebagai buku panduan.⁴⁴

Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat digambarkan kerangka berfikir sebagai berikut: KKL yang terjadi selama ini hanya bersifat spontanitas, serta kurangnya media sebagai panduan untuk dijadikan acuan pelaksanaan KKL. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran beserta metode pembelajaran guna untuk mengkaji teori panduan KKL yang berbasis pada media buku saku didampingi dengan metode *field trip*. Sehingga perlunya pengembangan media buku saku sebagai panduan KKL melalui metode *field trip* supaya layak dan efektif dijadikan sebagai buku saku sebagai panduan KKL. Kerangka berfikir ini dimodifikasi dari penelitian yang telah dilakukan oleh Lina Triwindayati, Mahasiswa Tadris IPS tahun 2019, telah terbukti penelitian ini

⁴² Dr. Yuberti, M. Pd, "*Penelitian Dan Pengembangan*" Yang Belum Diminati Dan Perspektifnya, hal 3

⁴³ Tika Yulianti, dkk, *Evektivitas Penerapan Metode Field Trip Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kepedulian Siswa Terhadap Lingkungan*, jurnal pendidikan matematika dan sains, No 2, Desember 2014.

⁴⁴ Heni Fitrianiingsih, *Pengembangan Buku Saku Pemanduan Obyek Wisata Gunung Merapi Berbahasa Prancis*, SKRIPSI, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, 2019

menghasilkan pengembangan media yang efektif digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Kerangka berfikir ini merupakan dasar pemikiran dari fakta-fakta, observasi dan telaah kajian pustaka. Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran dilakukan agar mahasiswa lebih memahami pelaksanaan KKL, sehingga kegiatan KKL dapat terlaksana dengan maksimal.

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 : tidak ada perbedaan KKL mahasiswa tadris IPS dengan menggunakan media buku saku maupun tanpa menggunakan media tersebut.

H_1 : ada perbedaan KKL mahasiswa tadris IPS dengan menggunakan media buku saku maupun tanpa menggunakan media tersebut.

Pengambilan kesimpulan dengan asumsi:

Jika nilai Prob/Signifikan /P-value < α , maka H_1 diterima

Jika nilai Prob/Signifikan /P-value > α , maka H_0 ditolak