



**PENGUNAAN *AUTOPLAY* MEDIA STUDIO UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X IPS C SMA NURIS  
JEMBER**

(Studi Kasus Pada Kompetensi Dasar Permintaan Dan Penawaran Uang Tahun  
Pelajaran 2015/2016)

**SKRIPSI**

Oleh:

**Pipit Isnaini Endah Susanti**

**120210301026**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2016**



**PENGGUNAAN *AUTOPLAY* MEDIA STUDIO UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X IPS C SMA NURIS  
JEMBER**

(Studi Kasus Pada Kompetensi Dasar Permintaan Dan Penawaran Uang Tahun  
Pelajaran 2015/2016)

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Studi Pendidikan Ekonomi (S1) dan mencapai gelar sarjana pendidikan

Oleh:

**Pipit Isnaini Endah Susanti**

**120210301026**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2016**

## PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, puji syukur alhamdulillah telah melimpahkan segala nikmat-Nya tanpa kurang sedikitpun. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memperjuangkan kita pada jalan yang benar. Segala ketulusan dan keikhlasan kupersembahkan skripsi ini sebagai rasa cinta kasih dan perwujudan tanggung jawabku kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, ayahanda Bini Asrori dan ibunda Rusmiati yang selalu memotivasiku. Terimakasih telah mendidik dan membesarkanku dengan kasih sayang, berdo'a dengan ketulusan untuk segala kebbaikanku untuk keberhasilanku, semoga nanti aku bisa membahagiakan kalian;
2. Keluarga besarku, kakakku tersayang Erlin Mu'arifah dan adikku Salasatun Lailatul Badri'ah yang selalu menghibur, membantu penyemangat dan memotivasiku;
3. Bapak dan ibu guru dari Taman Kanak-kanak sampai Perguruan Tinggi yang telah memberikan bekal ilmu, mendidik dengan tulus ikhlas agar menjadi pribadi yang berkarakter, berakhlak serta membimbing dengan sepenuh hati;
4. Teman-teman seperjuanganku di Pendidikan Ekonomi angkatan 2012;
5. Almamater tercinta program studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan.

**MOTTO**

“ Berangkatlah kamu baik dengan rasa ringan maupun dengan rasa berat, dan berjihadlah dengan harta dan jiwamu di jalan Allah. Yang demikian itu adalah lebih baik bagimu jika kamu mengetahui “<sup>1</sup>

( QS At Taubah : 41)

“ Diatas iman yang sudah menancap di dada kita semua, kita lah yang paling membutuhkan kerja keras dan kerja luar biasa itu untuk menghasilkan karya gemilang dalam kehidupan kita”<sup>2</sup>

( Ahmad Arqom)

“ Penghargaan dan penghormatanmu pada hidupmu menentukan seberapa bersungguh- sungguhnya dirimu memikirkan karya dan prestasi terbaik yang bisa engkau cetak serta seberapa serisuskah engkau bekerja keras menjadikan hdiupmu sebagai kumpulan catatan tinta emas kehidupan”<sup>3</sup>

( Ahmad Arqom)

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Pipit Isnaini Endah Susanti

NIM : 120210301026

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “ Penggunaan Autoplay Media Studio untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS C SMA Nuris Jember (Studi Kasus Pada Kompetensi Dasar Permintaan dan Penawaran Uang Tahun Pelajaran 2015/2016)” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenarannya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa ada paksaan dan tekanan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 21 Juni 2016

Yang menyatakan,

Pipit Isnaini Endah Susanti

NIM: 120210301026

**SKRIPSI**

**PENGUNAAN *AUTOPLAY* MEDIA STUDIO UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X IPS C SMA NURIS  
JEMBER**

(Studi Kasus Pada Kompetensi Dasar Permintaan Dan Penawaran Uang Tahun  
Pelajaran 2015/2016)

Oleh

Pipit Isnaini Endah Susanti

NIM 120210301026

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dr. Sri Kantun, M. Ed

Dosen Pembimbing II : Drs. Bambang Suyadi, M. Si

**PERSETUJUAN**

**PENGUNAAN *AUTOPLAY* MEDIA STUDIO UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X IPS C SMA NURIS  
JEMBER**

(Studi Kasus Pada Kompetensi Dasar Permintaan Dan Penawaran Uang Tahun  
Pelajaran 2015/2016)

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk  
menyelesaikan Program Studi Pendidikan Ekonomi (S1) dan mencapai gelar sarjana  
pendidikan.

Oleh:

Nama Mahasiswa : Pipit Isnaini Endah Susanti  
NIM : 120210301026  
Jurusan : Pendidikan IPS  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi  
Angkatan : 2012  
Tempat, tanggal lahir : Ngawi, 5 April 1993

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Sri Kantun, M. Ed

NIP. 19581007 198602 2 001

Drs. Bambang Suyadi, M. Si

NIP. 19530605 198403 1 003

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “ Penggunaan *Autoplay* Media Studio untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS C SMA Nuris Jember (Studi Kasus Pada Kompetensi Dasar Permintaan dan Penawaran Uang Tahun Pelajaran 2015/2016)” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Selasa, 21 Juni 2016

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Sri Kantun, M. Ed  
NIP. 19581007 198602 2 001

Drs. Bambang Suyadi, M. Si  
NIP. 19530605 198403 1 003

Anggota I

Anggota II

Drs. Sutrisno Djaja, M.M  
NIP. 19540302 198601 1 001

Dra. Retna Ngesti S, M.P  
NIP. 19670715 199403 2 004

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember,

Prof. Dr. Sunardi, M. Pd  
NIP 19540501 198303 1 005

## RINGKASAN

**PENGGUNAAN *AUTOPLAY* MEDIA STUDIO UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X IPS C SMA NURIS JEMBER (Studi Kasus pada Kompetensi Dasar Permintaan dan Penawaran Uang Tahun Pelajaran 2015/2016);** Pipit Isnaini Endah Susanti, 120210301026;2016; 65 halaman; Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk membantu siswa agar lebih cepat mengetahui, memahami dan mempunyai keterampilan dalam mempelajari pelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Tujuan adanya media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Penerapan media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan observasi awal di kelas X IPS C SMA Nuris Jember, motivasi belajar siswa rendah, selain itu hasil belajar siswa juga belum memenuhi KKM yang telah ditentukan. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi kelas X IPS C masih sederhana yaitu dengan menggunakan *power point*, sehingga motivasi dan hasil belajar siswa rendah. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SMA Nuris Jember pada siswa kelas X IPS C dengan jumlah siswa 41 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan *Autoplay* media studio pada siswa kelas X IPS C SMA Nuris Jember. Penelitian ini menggunakan 2 siklus yang setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian yaitu observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Analisis data motivasi belajar siswa diperoleh dari hasil

pengamatan observer pada saat pelaksanaan tindakan, sedangkan analisis hasil belajar siswa diperoleh dari nilai post test.

Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan *Autoplay* media studio dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dari kategori sedang pada siklus I menjadi sangat tinggi pada siklus II dengan skor 1.74 menjadi 2.44. Hasil belajar siswa juga meningkat pada siklus I rata-rata nilai sebesar 76.85 meningkat menjadi 79.19 dan secara klasikal prosentase yang diperoleh meningkat yaitu pada siklus I presentase yang diperoleh sebesar 78 % dan pada siklus II meningkat menjadi 92 %.

## PRAKATA

Syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga karya tulis berupa skripsi yang berjudul “Penggunaan *Autoplay* Media Studio untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS C SMA Nuris Jember (Studi Kasus Pada Kompetensi Dasar Permintaan dan Penawaran Uang Tahun Pelajaran 2015/2016)” dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata (S1) pada program studi Pendidikan Ekonomi , Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, secara khusus disampaikan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Jember Bapak Drs. Moh. Hasan, M.Sc. Ph.D;
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember Bapak Prof. Dr. Sunardi, M. Pd;
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember Dr. Sukidin, M. Pd;
4. Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Jember Ibu Titin Kartini, S.Pd, M.Pd;
5. Dr. Sri Kantun, M.Ed selaku dosen pembimbing I dan Drs. Bambang Suyadi, M.Si selaku dosen pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, pikiran, tenaga serta perhatian dalam penulisan skripsi ini;
6. Drs. Sutrisno Djaja, M.M dan Dra. Retna Ngesti S, M.P , selaku dosen pembahas dan penguji yang telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaga untuk perbaikan tulisan ini;

7. Seluruh dosen FKIP Pendidikan Ekonomi atas ilmu, bimbingan dan didikan selama menjadi mahasiswa Pendidikan Ekonomi;
8. Kepala SMA Nuris Jember Robith Qoshidi, Lc, dewan guru khususnya guru Ekonomi Kelas X IPS C Rista Sari, S.Pd para staf TU dan siswa kelas X IPS C yang telah memberikan izin, bantuan dan banyak masukan pada saat penelitian;
9. Kedua orang tuaku, kakak, adik, dan keluarga besarku di Ngawi terimakasih atas kasih sayang, doa, harapan, kesempatan, dukungan dan motivasi yang diberikan kepadaku;
10. Sahabatku-sahabatku di UKKI MASA terimakasih atas bantuan, hiburan, doa yang memberikan kenangan motivasi dan inspirasi kepadaku.
11. Teman-teman seperjuangan PE angkatan 2012, semuanya yang memberikan bentuk persahabatan yang indah;
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Jember, 21 Juni 2016

Penulis

**DAFTAR ISI**

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PEMBIMBINGAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b>	
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah .....</b>	<b>4</b>
<b>1.3 Tujuan Penelitian .....</b>	<b>5</b>
<b>1.4 Manfaat Penelitian.....</b>	<b>5</b>

**BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

<b>2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....</b>	<b>7</b>
<b>2.2 Karakteristik Materi Pembelajaran Eknomi Kompetensi Dasar Permintaan dan Penawaran Uang .....</b>	<b>8</b>
<b>2.3 Media Pembelajaran.....</b>	<b>10</b>
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	10
2.3.2 Pentingnya Media Pembelajaran .....	11
2.3.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	12
<b>2.4 Media Pembelajaran <i>Autoplay</i> Media Studio .....</b>	<b>15</b>
2.4.1 Pengertian Media <i>Autoplay</i> Media Studio.....	15
2.4.2 Tujuan Penggunaan <i>Autoplay</i> Media Studio.....	15
2.4.3 Kelemahan dan Kelebihan Media <i>Autoplay</i> .....	16
2.4.4 Langkah - langkah Penggunaan Media <i>Autoplay</i> Media Studio dalam Pembelajaran Eknomi Kompetensi Dasar Permintaan dan Penawaran Uang .....	17
<b>2.5 Motivasi Belajar.....</b>	<b>18</b>
2.5.1 Pengertian.....	18
2.5.2 Fungsi Motivasi dalam Belajar .....	19
<b>2.6 Hasil Belajar .....</b>	<b>24</b>
<b>2.7 Peranan Media Presentasi <i>Autoplay</i> Media Studio untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Kompetensi Dasar Permintaan dan Penawaran Uang.....</b>	<b>25</b>
<b>2.8 Kerangka Berpikir .....</b>	<b>27</b>
<b>2.9 Hipotesis Tindakan.....</b>	<b>27</b>

**BAB 3. METODE PENELITIAN**

<b>3.1 Jenis Penelitian.....</b>	<b>29</b>
<b>3.2 Rancangan Tindakan Penelitian .....</b>	<b>29</b>
<b>3.3 Desain Penelitian.....</b>	<b>34</b>

<b>3.4 Tempat dan Waktu Penelitian.....</b>	<b>36</b>
<b>3.5 Subjek Penelitian.....</b>	<b>36</b>
<b>3.6 Definisi Operasional Variabel .....</b>	<b>37</b>
<b>3.7 Indikator Ketercapaian .....</b>	<b>38</b>
<b>3.8 Metode Pengumpulan Data.....</b>	<b>40</b>
3.8.1 Metode Observasi.....	40
3.8.2 Metode Tes.....	40
3.8.3 Metode Wawancara .....	41
3.8.4 Metode Dokumen.....	41
<b>3.9 Metode Analisis Data .....</b>	<b>42</b>
3.9.1 Analisis Data Observasi Motivasi Tabel.....	42
3.9.2 Analisis Data Hasil Belajar Siswa.....	45
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
<b>4.1 Hasil Penelitian.....</b>	<b>47</b>
4.1.1 Data Pendukung.....	47
4.1.2 Data Utama.....	51
4.1.3 Rekapitulasi Hasil Penelitian .....	65
<b>4.2 Pembahasan.....</b>	<b>67</b>
<b>BAB 5. KESIMPULAN .....</b>	<b>72</b>
<b>5.1 Kesimpulan .....</b>	<b>72</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>72</b>
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>74</b>
<b>Lampiran-Lampiran .....</b>	<b>76</b>

**DAFTAR TABEL**

	Halaman
<b>1.1 Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS .....</b>	<b>2</b>
<b>2.1 Karakteristik Kompetensi Dasar .....</b>	<b>9</b>
<b>2.2 Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Autoplay Media Studio .....</b>	<b>18</b>
<b>3.1 Definisi Variabel dan Indikator Ketercapaian .....</b>	<b>37</b>
<b>3.2 Lembar Observasi Motivasi Siswa .....</b>	<b>42</b>
<b>3.3 Pedoman Interpretasi Skor Rata-rata Motivasi Siswa .....</b>	<b>45</b>
<b>4.1 Sarana dan Prasarana SMA Nuris Jember.....</b>	<b>48</b>
<b>4.2 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMA Nuris Jember.....</b>	<b>49</b>
<b>4.3 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I .....</b>	<b>55</b>
<b>4.4 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....</b>	<b>57</b>
<b>4.5 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II.....</b>	<b>63</b>
<b>4.6 Hasil Belajar Siswa Siklus II.....</b>	<b>64</b>

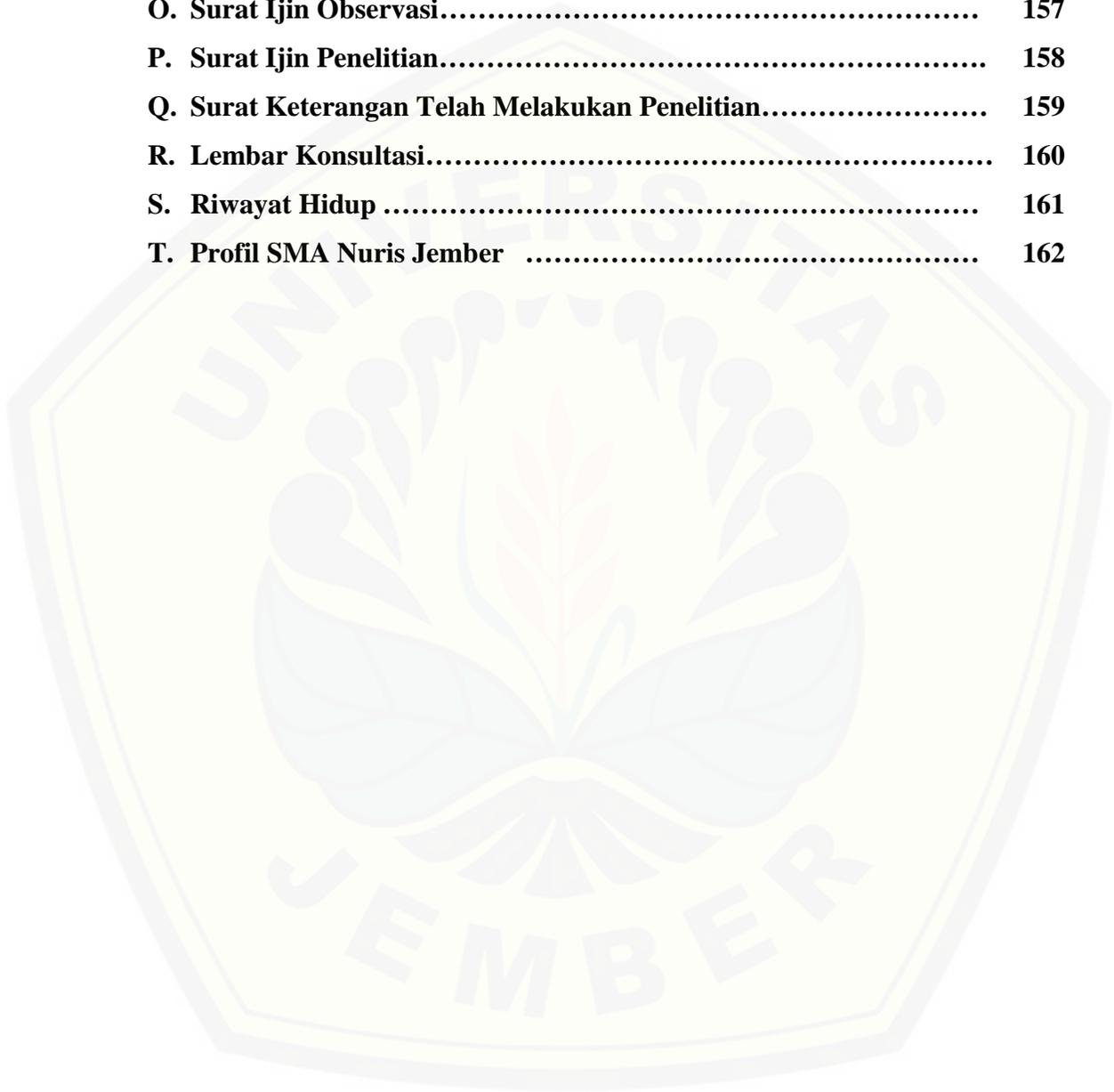
**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
<b>2.1 Kerangka Berpikir Penelitian.....</b>	<b>27</b>
<b>3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Taggart.....</b>	<b>35</b>
<b>4.1 Struktur Organisasi SMA Nuris Jember .....</b>	<b>50</b>
<b>4.2 Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Siswa .....</b>	<b>66</b>
<b>4.3 Hasil Belajar Siswa.....</b>	<b>67</b>

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>A. Matrik Penelitian .....</b>	<b>76</b>
<b>B. Pedoman Pengumpulan Data .....</b>	<b>78</b>
<b>C. Pedoman Observasi Motivasi Siswa .....</b>	<b>79</b>
<b>D. Pedoman Observasi Guru .....</b>	<b>81</b>
<b>E. Pedoman Wawancara Guru dan Siswa.....</b>	<b>82</b>
<b>F. Silabus .....</b>	<b>84</b>
<b>G. RPP .....</b>	<b>88</b>
G.1 RPP Sebelum Tindakan.....	88
G.2 RPP Siklus I .....	92
G.3 RPP Siklus II .....	107
<b>H. Hasil Observasi Motivasi Siswa .....</b>	<b>125</b>
H.1 Hasil Observasi Motivasi Siswa Sebelum Tindakan.....	125
H.2 Hasil Observasi Motivasi Siswa Siklus I.....	131
H.3 Hasil Observasi Motivasi Siswa Siklus II.....	133
<b>I. Hasil Observasi Guru .....</b>	<b>136</b>
I.1 Lembar Observasi Guru Siklus I .....	136
I.2 Lembar Observasi Guru Siklus 2.....	137
<b>J. Nilai Ulangan Kelas X IPS Pra Siklus.....</b>	<b>138</b>
J.1 Nilai Ulangan Kelas X IPS C.....	138
J.2 Nilai Ulangan Kelas X IPS D.....	140
J.3 Nilai Ulangan Kelas X IPS E.....	142
<b>K. Nilai Ulangan Post Test Siswa Kelas X IPS C .....</b>	<b>144</b>
K.1 Nilai Ulangan Siklus I.....	144
K.2 Nilai Ulangan Siklus II.....	146
<b>L. Hasil Wawancara.....</b>	<b>148</b>

<b>M. Dokumentasi.....</b>	<b>153</b>
<b>N. Denah SMA Nuris Jember .....</b>	<b>156</b>
<b>O. Surat Ijin Observasi.....</b>	<b>157</b>
<b>P. Surat Ijin Penelitian.....</b>	<b>158</b>
<b>Q. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....</b>	<b>159</b>
<b>R. Lembar Konsultasi.....</b>	<b>160</b>
<b>S. Riwayat Hidup .....</b>	<b>161</b>
<b>T. Profil SMA Nuris Jember .....</b>	<b>162</b>



## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Mata pelajaran ekonomi merupakan bidang kajian yang memiliki karakteristik cukup menarik bagi siswa, karena didalamnya terdapat materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, oleh sebab itu guru dalam proses pembelajaran harus bisa mengkaitkan materi pelajaran dengan kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Namun sayangnya mata pelajaran ini seringkali diremehkan oleh siswa, karena kurang menantang dan cenderung bersifat hafalan. Sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa menjadi kurang tertarik dan berminat untuk belajar lebih serius atau dengan kata lain semangat siswa untuk belajar menjadi berkurang.

Idealnya belajar bagi siswa semestinya harus memiliki semangat yang tinggi untuk belajar terhadap semua mata pelajaran yang mereka hadapi, sebab semua mata pelajaran ini pada akhirnya setiap siswa harus memperoleh hasil belajar yang diharapkan sesuai dengan nilai minimal yang semestinya dicapai oleh siswa agar mereka dikatakan mampu menguasai pada materi pelajaran yang telah dipelajarinya. Oleh karena itu, pada akhirnya mereka bisa naik kelas kejenjang yang lebih tinggi.

Menurut informasi dari guru mata pelajaran ekonomi SMA Nuris Jember selama ini proses pembelajaran ekonomi sudah menggunakan media berbasis teknologi informasi yaitu *powerpoint*. Media yang digunakan oleh guru tersebut berharap untuk menarik perhatian siswa agar saat materi dijelaskan dengan menggunakan media siswa menjadi bersemangat untuk memperhatikan dengan sungguh-sungguh dan jika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, sebagian besar siswa dapat menjawab dengan tepat dan benar, serta mampu bertanya kepada guru mengenai materi yang belum bisa dipahaminya.

Namun semua apa yang telah dilakukan oleh guru belum bisa memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar. Motivasi dan hasil belajar siswa masih rendah dikarenakan penggunaan media tersebut kurang memberikan daya tarik kepada siswa untuk belajar, masih bersifat monoton, sehingga siswa menjadi kurang berminat terhadap mata pelajaran ekonomi. Hal itu terjadi pada kelas X IPS C SMA Nuris Jember memiliki motivasi belajar yang paling rendah dibandingkan dengan kelas yang lain ( Bukti hasil observasi dapat dilihat pada lampiran H). Fakta di lapangan menunjukkan bahwa saat pembelajaran berlangsung hanya beberapa siswa yang mendengarkan penjelasan dari guru, saat guru memberikan pertanyaan hanya 9-10 dari 41 siswa yang mengeluarkan pendapat. Selain itu tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas masih rendah yaitu siswa yang mengumpulkan tepat waktu hanya 9-10 dari 41 siswa, siswa lain mengumpulkan tugas tidak tepat waktu.

Disamping berdampak pada motivasi yang rendah, hal itu juga berdampak pada hasil belajar siswa yaitu hasil belajar siswa belum memenuhi KKM yang ditentukan yaitu 75. Hasil belajar siswa pada kompetensi dasar sebelumnya kelas X IPS C SMA Nuris Jember secara klasikal masih tergolong rendah dibandingkan dengan kelas X IPS D dan E. Hasil belajar siswa rendah dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas X IPS C SMA Nuris Jember yang berada dibawah kriteria ketuntasan minimum. Hasil belajar siswa kelas X IPS SMA Nuris Jember ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS C-E SMA Nuris Jember KD sebelumnya Tahun Ajaran 2015

Kelas	Individual	Klasikal	Kategori
X IPS C	65,29	41 %	Belum Tuntas
X IPS D	85,24	93 %	Tuntas
X IPS E	69,78	65 %	Belum Tuntas

Sumber : Daftar Nilai guru Ekonomi SMA Nuris Jember

Keterangan : Kelas X A-B : IPA; Kelas X C-E : IPS

Dari tabel diatas diketahui bahwa siswa kelas X IPS C hasil belajar yang paling rendah dibandingkan kelas X IPS lainnya. Rendahnya hasil belajar siswa akan menghambat pencapaian tujuan dalam pembelajaran yang ditunjukkan dengan keberhasilan siswa dalam proses belajar. Keberhasilan siswa sangat dipengaruhi oleh motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu guru sebagai motivator dan fasilitator haru mampu menstimulus siswa dengan baik, sehingga guru bisa mengatasi permasalahan yang ada dan agar siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat mencapai tujuan. Dari hal itu agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran. Salah satu media yang ditawarkan untuk kompetensi dasar menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang adalah media *Autoplay* media studio.

*Autoplay* media studio merupakan software pada komputer yang digunakan untuk membuat sebuah presentasi menarik dalam bentuk *flash* dengan menambahkan tombol yang jelas dan mudah digunakan serta dapat menambahkan gambar, video, atau musik sebagai pelengkap dalam membuat presentasi. Peneliti memilih media berbasis teknologi karena apabila teknologi digunakan secara optimal bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan *Autoplay* media studio sangat relevan dengan kondisi pembelajaran ekonomi khususnya pada materi kompetensi dasar menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang. Media *Autoplay* media studio ini memiliki kelebihan yaitu mampu menggabungkan beragam media seperti flash, slideshow, video serta quicktime. Kelebihan lain yang dimiliki oleh *Autoplay* media studio antara lain bisa dioperasikan pada sistem windows, bahasa perintah yang mudah dipahami sehingga mudah untuk berinteraksi dengan web server serta transfer file, cepat merespon perintah yang diinginkan dan mudah untuk didistribusikan.

Kelebihan yang dimiliki oleh media *Autoplay* media studio maka diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang dialami oleh guru. Siswa diharapkan lebih

berminat dalam mengikuti pelajaran sehingga dengan adanya perbaikan media dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Agar lebih baik penggunaan media tersebut disampaikan dengan metode diskusi.

Penelitian sejenis telah dilakukan sebelumnya yaitu Kholilur Rahman (2014) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu audio visual *movie maker* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yaitu ada peningkatan motivasi siswa dapat diketahui bahwa skor rata-rata yang dicapai oleh siswa yaitu 3,19 yaitu kategori tinggi dan hasil belajar yang diperoleh siswa menunjukkan bahwa pada siklus I diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 77,77% dan pada siklus II diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 83,33%. Dari hal itu dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut serta untuk memperbaiki pembelajaran dan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X IPS C SMA Nuris Jember, peneliti dan guru bekerja sama melakukan tindakan kelas dengan judul “Penggunaan *Autoplay* media studio untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X IPS C SMA Nuris Jember (Studi kasus pada kompetensi dasar permintaan dan penawaran uang tahun pelajaran 2015/2016)”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah proses pembelajaran yang menggunakan *Autoplay* Media Studio dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X IPS C SMA Nuris pada pelajaran ekonomi materi permintaan dan penawaran uang?

2. Adakah peningkatan motivasi belajar siswa kelas X IPS C SMA Nuris pada pelajaran ekonomi permintaan dan penawaran uang melalui penggunaan *Autoplay Media Studio*?
3. Adakah peningkatan hasil belajar siswa kelas X IPS C SMA Nuris pada pelajaran ekonomi permintaan dan penawaran uang melalui penggunaan *Autoplay Media Studio*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan proses penggunaan *Autoplay media studio* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X IPS CSMA Nuris pelajaran ekonomi materi permintaan dan penawaran uang.
2. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X IPS C SMA Nuris pelajaran ekonomi materi permintaan dan penawaran uang melalui penggunaan *Autoplay media studio*.
3. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS C SMA Nuris pelajaran ekonomi materi permintaan dan penawaran uang melalui penggunaan *Autoplay media studio*.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi siswa, dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya melalui penggunaan *Autoplay media studio*.
2. Bagi guru, dapat membantu guru untuk mengatasi masalah pembelajaran dalam kelasnya melalui penggunaan *Autoplay media studio*.

3. Bagi sekolah, dapat membantu melakukan perbaikan proses pembelajaran siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.



## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun di dalam tinjauan pustaka ini terdiri dari tinjauan penelitian terdahulu, karakteristik materi pembelajaran ekonomi tentang uang.

### 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian tindakan kelas tentang penggunaan media *Audio Visual* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sudah pernah dilakukan sebelumnya yang dilakukan oleh Kholilur Rahman tahun 2014 yang berjudul “*Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Movie Maker Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*”). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penerapan media audio visual dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dalam kriteria motivasi selama melakukan penelitian sudah mencapai target yaitu dari tingkat rendah menjadi tingkat yang tinggi yaitu skor rata-rata motivasi siswa menjadi 3,32 % dan hasil belajar siswa diperoleh skor rata-rata 83,33 %.

Penelitian sejenis juga pernah dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yaitu dilakukan oleh Maimuna tahun 2015 dengan judul “*Penggunaan Media CD (Compact Disk) Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus pada Siswa Kelas X IPS 2 pada Kompetensi Dasar Konsep Kewirausahaan dalam Menjalankan Sebuah Wirausaha Pengawetan Bahan Nabati dan Hewati SMA Negeri Arjasa Semester Gasal Tahun Ajaran 2014/2015*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa terjadi peningkatan dimana pada siklus I berada pada kategori sedang meningkat di siklus II pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan. Demikian juga dengan hasil belajar yang ditunjukkan dengan ketuntasan pada siklus 1 diperoleh skor sebesar 69,44% dan siklus II ketuntasan belajar siswa sebesar 100%.

Penelitian terdahulu dan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti mempunyai persamaan dan perbedaan. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilaksanakan yaitu terletak pada penggunaan media yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Perbedaan dengan penelitian terdahulu terletak pada materi yang akan dibahas dan program yang akan digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran. Materi yang menjelaskan mengenai Menjelaskan Konsep Permintaan dan Penawaran Uang sangat jarang menggunakan media pembelajaran multimedia berbasis *Autoplay* Media Studio. Karakteristik materi yang akan diperbaiki pada penelitian sebelumnya tidak sama dengan materi yang akan diperbaiki pada penelitian ini. Pada materi Menjelaskan Konsep Permintaan dan Penawaran Uang dibutuhkan suatu media yang dapat menunjukkan tentang sistematika pembelajaran yang nyata. Media pembelajaran multimedia yang digunakan untuk memperbaiki pembelajaran, terdapat gambaran mengenai Konsep Permintaan dan Penawaran Uang, sehingga siswa akan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

## **2.2 Karakteristik Materi Pembelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Permintaan dan Penawaran Uang**

Ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan pengetahuan kepada siswa bagaimana caranya agar mampu menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Mata pelajaran ekonomi diberikan kepada siswa SMA agar dapat mendeskripsikan, memahami dan menyelesaikan permasalahan ekonomi yang bersifat kontekstual. Oleh karena itu penelitian ini pada kompetensi dasar permintaan dan penawaran uang. Pada materi tersebut siswa dituntut untuk menyelesaikan permasalahan dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Adapun indikator yang harus dicapai siswa pada kompetensi dasar permintaan dan penawaran yaitu siswa mampu mendeskripsikan pengertian uang, mengidentifikasi fungsi uang, mendeskripsikan permintaan uang dan

mendeskripsikan penawaran uang. Indikator tersebut berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari siswa, oleh karena itu siswa harus lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga mampu memahami materi permintaan dan penawaran uang. Berikut adalah rincian dari kompetensi dasar, materi dan indikator mengenai permintaan dan penawaran uang.

Tabel 2.1 Karakteristik kompetensi dasar menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang Kelas X IPS SMA Nuris Jember

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator
7.1 Menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang	- Pengertian uang - Fungsi Uang - Permintaan uang - Penawaran uang	- Mendeskripsikan pengertian uang - Mengidentifikasi fungsi uang - Mendeskripsikan permintaan uang - Mendeskripsikan penawaran uang

Sumber : silabus guru ekonomi SMA Nuris Jember Tahun Ajaran 2015-2016

Mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang sangat erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari, oleh karena itu indikator kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa akan lebih mudah dicapai jika siswa banyak terlibat dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Uang hampir tidak dapat dilepaskan dari kehidupan sehari-hari. Setiap orang memerlukan uang. Dalam perekonomian modern, uang dapat diibaratkan sebagai bahan bakar yang diperlukan untuk menggerakkan mesin perekonomian. Tanpa uang, perekonomian modern tidak bisa berjalan. Mata pelajaran tersebut disampaikan seminggu dalam 2 kali pertemuan.

Ketersediaan waktu yang terbatas dengan materi yang cukup banyak, membutuhkan konsentrasi dan konsep penyajian materi yang lebih mudah untuk dipahami oleh siswa. Materi yang dipelajari merupakan materi yang bisa di dapat dalam buku ekonomi yang menyangkut materi maupun contoh-contoh yang

berkaitan dengan materi, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi. Hal ini sangat relevan menggunakan *Autoplay* media studio.

Kompetensi dasar tersebut sangat cocok menggunakan *Autoplay* media studio dikarenakan materi berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Media yang digunakan untuk menyampaikan kompetensi tersebut harus diintegrasikan dengan beberapa aplikasi sehingga siswa termotivasi. *Autoplay* media studio digunakan pada KD ini untuk mengatasi keterbatasan waktu tetapi memiliki banyak materi.

## **2.3 Media Pembelajaran**

### **2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam pembelajaran. Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran sangat diperlukan dalam dunia pendidikan karena semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Tujuan proses pembelajaran menggunakan media adalah untuk memudahkan guru dalam memberikan materi kepada siswa sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Tanpa media pembelajaran proses pembelajaran akan terhambat karena media menjadi perantara antara pengirim dengan penerima.

Menurut Heinich (dalam Susilana *et al*, 2007) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara. Dicontohkan bahwa media ini seperti film, televisi, diagram, bahan cetak, komputer, dan instruktur. Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2014) mengatakan bahwa secara implisit media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, frafik, televisi, dan komputer. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran selalu dikaitkan dengan dua unsur penting yaitu unsur peralatan dan unsur pesan

yang dibawanya. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud-maksud pengajaran maka media tersebut disebut media pembelajaran (Heinich, dkk dalam Arsyad, 2014: 4).

Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan sebuah sumber dari materi yang diajarkan sesuai rencana yang bertujuan untuk membuat proses belajar lebih efektif dan efisien sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat berperan untuk menyampaikan pesan-pesan dalam proses pembelajaran dan tujuan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran. Penggunaan media secara kreatif dan interaktif akan meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar.

### **2.3.2 Pentingnya Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam pembelajaran. Guru mengajar tanpa media pembelajaran akan mengalami kesulitan karena media memiliki peran penting yaitu sebagai penyampai ilmu pengetahuan kepada siswa oleh guru. Menurut Sanjaya (2009,164), mengajar dapat dipandang sebagai usaha yang dilakukan guru agar siswa belajar untuk memperoleh pengetahuan. Pengetahuan yang diberikan guru akan semakin abstrak atau tidak nyata apabila disampaikan secara lisan. Penyampaian tersebut menjadikan siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti ilmu pengetahuan secara menyeluruh dan juga kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk membangkitkan motivasi belajar siswa karena dengan adanya media pembelajaran siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Motivasi belajar akan menentukan hasil belajar siswa. Oleh karena itu sebaiknya guru menggunakan media yang bisa membangkitkan semangat siswa dalam belajar sehingga pesan atau ilmu yang akan disampaikan kepada siswa bisa tersampaikan dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Penggunaan media yang dapat meningkatkan semangat siswa untuk menangkap pesan, mengajak siswa untuk berfikir dan menghayati pesan yang disampaikan. Menurut Sanjaya (2009:170), secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan peran sebagai berikut :

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau langka yang diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan. Misalnya guru dapat menjelaskan bagaimana terjadinya tanah longsor melalui tayangan video.

2. Manipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga siswa mudah untuk memahami. Media pembelajaran juga dapat menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin ditampilkan di kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil sehingga sulit untuk dilihat dengan mata telanjang. Media juga bisa memanipulasi keadaan, seperti menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti seperti gerakan mobil, gerakan kapal, pesawat dan lain lain.

3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat menambah gairah dan semangat siswa serta memotivasi siswa agar lebih perhatian terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

### **2.3.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting. Media pembelajaran sangat beragam, masing-masing memiliki karakteristik. Beragam media digunakan untuk mendukung pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Susilana (2009 :14-24) jenis-jenis media yaitu

## **1. Media Visual.**

Media menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat dilihat oleh mata manusia. Berdasarkan teknologinya, alat media visual dibedakan atas :

### **a. Media Visual non-elektrik atau nonelektronik**

Media visual yang penggunaannya tidak memerlukan tenaga listrik. Contoh dari media visual non-elektrik atau nonelektronik adalah papan tulis, white board, flanel board, flip chart, poster, model atau solid aid.

### **b. Media Visual Elektrik atau Elektronik.**

Media visual yang penggunaannya memerlukan tenaga listrik. Contoh dari media visual elektrik atau elektronik adalah slide projector, opaque projector, overhead projector atau OHP.

## **2. Media Audio.**

Media ini menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat di dengar oleh telinga manusia. Berdasarkan teknologinya alat media audio dibedakan atas :

### **a. Media Audio non-elektrik atau non-elektronik.**

Media audio yang penggunaannya tidak memerlukan tenaga listrik. Contoh dari media audio non-elektrik atau non-elektronik adalah peralatan musik akustik seperti gitar blong, gamelan, dan lain sebagainya yang digunakan dalam pembelajaran seni suara atau seni musik.

### **b. Media Audio elektrik atau elektronik.**

Media visual yang penggunaannya memerlukan tenaga listrik. Contoh dari media audio visual elektrik atau elektronik adalah sebagai berikut : amplifier, radio, tape recorder, CD player

### **3. Media Audio Visual.**

Media Audio visual merupakan media yang penggunaannya melibatkan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat didengar oleh telinga dan dapat dilihat oleh mata manusia. Pada beberapa jenis peralatan media audio visual gambar yang ditampilkan juga dapat bergerak. Contoh dari media audio visual adalah : *DVD Player, Computer. DLL.*

### **4. Multimedia.**

Media ini menampilkan pembelajaran dengan teknik yang memadukan semua keunggulan peralatan media audio dan visual dengan berbagai teknik penyajian yang memanfaatkan teknologi computer dan LCD Projector sebagai peralatan utamanya. Dengan penggunaan multimedia, guru dapat langsung menggerakkan hasil diskusi dengan menampilkannya dalam waktu bersamaan dilayar.

Media pembelajaran dalam penelitian ini termasuk ke dalam multimedia karena memadukan berbagai aplikasi dengan berbagai teknik penyajian yang memanfaatkan teknologi computer dan LCD Projector sebagai peralatannya. Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009: 22-23) merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan ajar yang membentuk satu unit atau paket.

## **2.4 Media Pembelajaran Autoplay Media Studio**

### **2.4.1 Pengertian Media Autoplay Media Studio**

Media pembelajaran multimedia merupakan media pembelajaran yang menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket (Rudi Susilana dan Cepi Riyana:2009). Multimedia dalam penelitian ini menggunakan *Autoplay* media studio. Sutarman & Endro (2005:1) menyatakan, “*Autoplay* Media Studio merupakan bagian dari seni dalam tools CD *Autoplay* Multimedia”. Menurut Hernawati (2010:1) *Autoplay* media studio merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe misalnya gambar, suara, video, teks, dan flash ke dalam presentasi yang dibuat. Aplikasi ini dapat membantu peneliti membuat tampilan autorun presentation yang didalamnya terdapat tombol-tombol navigasi yang berguna untuk menampilkan berbagai macam file seperti : video, foto, power point, Ms. Excel, Ms. Word, flash dan berbagai macam file lainnya. Oleh karena itu *Autoplay* media studio termasuk ke dalam kategori media pembelajaran multimedia.

*Autoplay* Media Studio membantu untuk membuat software multimedia profesional dan memungkinkan pengguna untuk membuat multimedia interaktif, meskipun pengguna bukan seorang programmer. Pengguna dapat membuat media pembelajaran yang terlihat profesional dengan memanfaatkan program ini walaupun dengan sedikit intuisi dan kreativitas. Aplikasi ini mudah digunakan yaitu dengan cara menggabungkan musik, video, flash dan lain-lain dapat dilakukan hanya dengan drag dan drop.

### **2.4.2 Tujuan Penggunaan *Autoplay* Media Studio dalam Menjelaskan Konsep Permintaan dan Penawaran Uang**

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam pembelajaran. Menurut Kemp & Deyton (dalam Arsyad, 2014:25) bahwa tujuan dari penggunaan media yaitu untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif,

dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta peran guru dapat berubah kearah yang lebih ideal. Media presentasi berbantu *Autoplay* media studio dalam penggunaannya memiliki tujuan yaitu untuk memperbaiki media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Media tersebut digunakan karena relevan dengan keadaan saat ini. Pembelajaran guru menggunakan media presentasi berbantu *Autoplay* Media Studio dalam menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang mampu untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal itu dikarenakan media tersebut mampu mengintegrasikan dengan file yang lain antara lain video, foto, power point, Ms. Excel, Ms. Word, flash dan berbagai macam file lainnya.

#### **2.4.3 Kelemahan dan Kelebihan Media Autoplay**

Media pembelajaran pasti memiliki kelemahan dan kelebihan begitu juga *Autoplay* media studio. Seperti yang dikutip [www.madrasahtsanawiyahfalakhiyah.html](http://www.madrasahtsanawiyahfalakhiyah.html) (diakses pada tanggal 20 Januari 2016) bahwa *Autoplay* media studio memiliki kelemahan yaitu minimnya template yang disediakan sehingga kadang terlihat membosankan, terkadang *crash* atau *error*. Oleh karena itu untuk mengatasi hal itu perlu adanya penggabungan dari software-software lain yang digunakan untuk mendukung sehingga media menjadi menarik.

*Autoplay* Media Studio memiliki beberapa keterbatasan tersebut akan tetapi disisi lain juga memiliki kelebihan sehingga peneliti memilih media tersebut. Kelebihan media tersebut antara lain:

1. Bisa dioperasikan di semua sistem operasi ( *Maximum Compatibility*)  
Aplikasi yang dibuat menggunakan *Autoplay* Media Studio 8 dirancang untuk bekerja pada sistem operasi Microsoft Windows. Ini mencakup Windows XP, Windows Vista dan Windows 7.
2. Bahasa perintah yang mudah ( *Easy To Use Scripting Language* )

Termasuk lebih dari 865 tindakan tingkat tinggi dengan segala sesuatu dari parsing XML dan query database untuk interaksi script web server, transfer file.

**3. Mudah dibuat ( *Action Wizard* )**

Tidak perlu menjadi ahli untuk membuat aplikasi perangkat lunak yang kuat . Wizard telah dibuat dengan tepat ke perangkat lunak. Pilih tindakan yang ingin digunakan dengan mengisi kolom informasi yang diminta dan wizard menulis script.

**4. Mampu menggabungkan beragam jenis media ( *Superior Multimedia Capabilities* )**

*AutoPlay* Media Studio dapat menggabungkan beragam jenis media ke dalam satu aplikasi. Disediakan Tool seperti QuickTime, Flash, Slideshow dan Video didalamnya. Bahkan fitur penanganan audio sendiri dapat menghemat waktu kerja.

**5. Cepat dalam penyebaran ( *Multiple Publishing Options* )**

Mendistribusikan proyek yang sudah selesai dengan cepat.

#### **2.4.4 Langkah-langkah Penggunaan *Autoplay* Media Studio Dalam Pembelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Permintaan dan Penawaran Uang**

Persiapan sebelum penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting. Persiapan tersebut antara lain pengkondisian siswa sehingga dalam pembelajaran semua komponen siap. Cara yang dilakukan yaitu siswa diberi motivasi atau stimulus sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media presentasi berbantu *Autoplay* media studio. Adapun langkah-langkah penggunaan media dalam proses pembelajaran ekonomi adalah sebagai berikut :

Tabel 2.2 Langkah-langkah pembelajaran menggunakan *Autoplay* media studio pada kompetensi dasar menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang.

Kegiatan Inti	
1. Guru memberikan pengarahannya tentang pembelajaran menggunakan <i>Autoplay</i> media studio	Siswa memperhatikan dengan baik
2. Guru meminta siswa membentuk kelompok secara acak menjadi 6 kelompok	Siswa membentuk kelompok
3. Guru menayangkan 6 video tentang permintaan dan penawaran uang	Tiap-tiap kelompok mengamati dan menginterpretasikan gambar
4. Guru memberi waktu tiap kelompok untuk berdiskusi	Diskusi dalam kelompok-kelompok
5. Guru menyuruh kepada tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi	Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi.
6. Guru menyuruh kepada kelompok lain untuk memberikan pendapat terhadap kelompok yang presentasi	Siswa mengemukakan pendapat mengenai kelompok yang presentasi
7. Guru memberikan evaluasi tentang apa yang dipresentasikan tiap kelompok	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai evaluasi presentasi
8. Guru memberikan soal post test tentang permintaan dan penawaran uang	Siswa mengerjakan soal post test tentang permintaan dan penawaran uang

Berdasarkan tabel langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *Autoplay* media studio diharapkan dapat berjalan dengan baik.

## 2.5 Motivasi Belajar

### 1. Pengertian Motivasi Belajar

Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari motivasi siswa dalam belajar. Motivasi belajar merupakan salah satu syarat agar tujuan pembelajaran tercapai. Motivasi belajar dijadikan acuan dalam penentuan tingkat keberhasilan atau kegagalan dalam belajar. Belajar tanpa didasari motivasi akan sulit untuk mencapai keberhasilan secara maksimal.

Motivasi belajar merupakan seni yang mendorong siswa agar terdorong untuk melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dari materi yang disampaikan tercapai. Motivasi diibaratkan sebuah kekuatan di mesin kendaraan. Motivasi tidak hanya memberikan kekuatan tetapi juga arahan yang jelas. Menurut Schunk (2012:6) motivasi adalah suatu proses diinisiasikannya dan dipertahankannya aktivitas yang diarahkan pada pencapaian tujuan. Hal ini dapat diketahui bahwa motivasi merupakan daya penggerak atau psikis dari dalam diri seseorang agar dapat melakukan aktifitas belajar dan untuk meningkatkan keterampilan, pengalaman. Motivasi memiliki tujuan untuk mendorong dan mengarahkan pada minat belajar untuk tercapai suatu tujuan.

Jadi, motivasi belajar adalah sebuah kekuatan dari dalam tubuh individu untuk mempelajari hal-hal baru yang bertujuan untuk menambah pengetahuan dan keterampilan yang diinginkan.

## **2. Fungsi Motivasi dalam Belajar**

Motivasi belajar mendorong siswa untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Menurut Sardiman (2006:83) fungsi motivasi adalah:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- b. Menentukan arah perbuatan, yaitu kearah tujuan yang hendak dicapai
- c. Menyeleksi perbuatan yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan tujuan-tujuan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Motivasi dalam belajar sangat diperlukan dalam proses belajar. Motivasi tiap siswa berbeda-beda. Motivasi yang diharapkan yaitu motivasi intern karena motivasi

bukan berdasarkan dari orang lain melainkan dari diri sendiri akan tetapi motivasi instrinsik tidak mudah dan tidak selalu timbul dalam diri siswa. Oleh karena itu pengaruh lingkungan sangat berpengaruh terhadap timbulnya motivasi dari diri siswa. Dengan hal itu guru berusaha bagaimana agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat dengan tersedianya fasilitas.

Sardiman (2002:108) menyatakan bahwa ada beberapa fungsi motivasi antara lain :

- a. Mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan, tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan misalnya belajar;
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan;
- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya menggerakkan tingkah laku seseorang. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat/ lambat nya suatu pekerjaan.

Motivasi mempunyai peran yang sangat penting, karena motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan oleh siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan tekun dalam belajar dan akan terus menerus sehingga dapat memprioritaskan hal-hal yang dapat menghambat belajar. Oleh karena itu adanya motivasi yang baik dalam belajar akan mewujudkan hasil belajar yang baik.

Menurut Sudjana (2005:61), motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan :

1. Minat siswa terhadap pelajaran
2. Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya
3. Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya
4. Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru
5. Rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Dalam penelitian ini peneliti bekerjasama dengan guru mata pelajaran ekonomi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui penggunaan media pembelajaran *Autoplay* media studio. Aspek-aspek yang diamati dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Minat dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran ekonomi**

Motivasi siswa akan timbul jika diawali dengan perasaan tertarik pada suatu hal yang dapat juga dikatakan sebagai minat. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:43) siswa yang memiliki minat terhadap suatu bidang studi tertentu cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasinya untuk mempelajari bidang studi tersebut. Minat dan perhatian adalah dua hal yang sulit dipisahkan. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi terhadap pelajaran cenderung memiliki perhatian yang tinggi demikian halnya dengan timbulnya motivasi siswa untuk mempelajari materi yang disampaikan oleh guru.

Minat siswa terhadap pelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah minat dan perhatian siswa kelas X IPS C SMA Nuris Jember terhadap mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran *Autoplay* media studio. Siswa yang memiliki minat dan perhatian terhadap mata pelajaran ekonomi dapat dilihat dari partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, misalnya siswa mendengarkan dengan seksama penjelasan dari guru tentang materi konsep permintaan dan penawaran uang, siswa membawa buku, siswa berebut untuk mendapatkan tempat duduk paling depan, siswa tidak sering meninggalkan kelas pada saat pelajaran berlangsung dan aktifitas positif lainnya yang mendukung proses belajar.

### **2. Semangat Siswa dalam Mengerjakan Tugas**

Semangat sangat berperan penting dalam diri siswa oleh karena itu diharapkan siswa memiliki semangat dalam belajar baik di rumah maupun di

sekolah. Siswa yang memiliki semangat tinggi akan ditunjukkan dengan berbagai aktifitas yang positif. Sesuai dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono(2002:51) siswa yang memiliki semangat belajar yang tinggi akan aktif bertanya kepada guru atau siswa lain apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi. Oleh karena itu siswa akan terus menerus mencoba mencari solusi permasalahan yang sedang dihadapi.

Pembelajaran ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran *Autoplay* media studio akan meningkatkan semangat siswa dalam mengerjakan tugas. Siswa kelas X IPS C SMA Nuris Jember yang memiliki semangat untuk melakukan tugas-tugas belajarnya pada saat pembelajaran ekonomi dengan media pembelajaran *Autoplay* media studio. Hal tersebut menunjukkan dengan antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran yaitu sering bertanya kepada guru atau teman apabila belum faham mengenai materi yang dijelaskan dan tugas yang belum dimengerti. Perilaku tersebut dilihat oleh peneliti sebagai indikator siswa yang memiliki semangat dalam melakukan tugas-tugas belajarnya.

### **3. Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas**

Salah satu tanggung jawab siswa adalah mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Menurut Sardiman, (2006:83) salah satu ciri siswa yang memiliki tanggung jawab adalah tekun mengerjakan tugas (bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai). Ketekunan siswa untuk mengerjakan tugas dan menyelesaikannya tepat waktu merupakan indikator bahwa siswa memiliki tanggung jawab yang tinggi terhadap tugas yang diberikan oleh guru.

Mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang kompleks yaitu terdiri dari beberapa bidang studi. Oleh karena itu, dapat dilihat siswa yang memiliki tanggung jawab pada saat proses pembelajaran ekonomi dengan media pembelajaran *Autoplay* media studio siswa langsung mengerjakan latihan-latihan yang telah disediakan, berkontribusi dalam kelompok serta tepat waktu dalam mengumpulkan.

Jika selesai sebelum waktunya, siswa tersebut tidak mengganggu teman yang sedang mengerjakan soal latihan.

#### **4. Rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru**

Kunci keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran adalah siswa sehingga diharapkan siswa senang dalam mengikuti proses belajar mengajar. Sehingga siswa mengerjakan tugas dari guru dengan sungguh-sungguh. Sesuai dengan pendapat Sardiman (2002:83) rasa senang siswa dalam mengerjakan tugas ditandai dengan tidak berkeluh kesah dalam mengerjakan tugas dan tidak menunda dalam mengerjakan tugas.

Rasa senang siswa kelas X IPS C SMA Nuris Jember ketika menerima tugas dalam mata pelajaran ekonomi terlihat bahwa siswa tidak berkeluh kesah dalam mengerjakan tugas, siswa ikut berpartisipasi dalam mengerjakan tugas dari guru serta mengerjakan tugas secepat mungkin. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

#### **5. Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru**

Keberhasilan suatu proses pembelajaran di kelas dapat dilihat dari adanya proses interaksi yang antara guru dan siswa. Hal itu ditandai dengan adanya stimulus dan respon dari guru dan siswa. Menurut Thorndhike (dalam Mudjiono, 2006 :47). Guru memberikan stimulus kepada siswa dan siswa merespon stimulus yang diberikan oleh guru. Reaksi siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru dapat dilihat dari adanya respon dari siswa apabila guru memberikan pertanyaan, siswa memberikan respon balik dengan menjawab pertanyaan dari guru dan bertanya jika ada materi yang belum dipahami.

Reaksi yang cepat pada saat pembelajaran ekonomi berlangsung merupakan salah satu indikator bahwa siswa memberikan respon yang baik dalam berinteraksi di

kelas. Pembelajaran ekonomi menggunakan media pembelajaran *Autoplay* media studio, guru dapat memberikan pertanyaan dari siswa untuk dijawab oleh siswa lain, apabila ada yang dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat maka siswa tersebut memiliki reaksi terhadap stimulus yang diberikan oleh guru. Guru juga dapat memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah disampaikan.

## 2.6 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan komponen terakhir dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan target dari guru atas penyampaian materi. Hasil belajar menunjukkan keberhasilan atau kegagalan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Menurut Sudjana (2014:22) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Bloom (dalam Arifin, 2009) mengelompokkan dalam tiga domain, yaitu domain kognitif yang meliputi: 1) pengetahuan (*knowledge*), 2) pemahaman (*comprehension*), 3) penerapan (*aplication*), 4) analisis (*analysis*), 5) sintesis (*synthesis*), 6) evaluasi (*evaluation*). Ranah afektif merupakan suatu aspek yang berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, penghargaan dan penyesuaian perasaan sosial yang meliputi : 1) kemampuan penerimaan, 2 ) kemampuan merespon, 3) kemampuan penilaian, 4) kemampuan organisasi, 5) karakterisasi. Ranah psikomotorik merupakan suatu aspek yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual atau motorik yang meliputi : 1) persepsi, 2) kesiapan, 3) respon terbimbing, 4) kemahiran, 5) adaptasi, 6) originasi.

Dari pendapat diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang meliputi ilmu pengetahuan serta keterampilan yang didapat setelah mendapat pengalaman dari proses belajar. Belajar bertujuan untuk memunculkan perubahan perilaku yaitu adanya perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan-perubahan yang terjadi merupakan hasil dari proses

belajar. Perubahan perilaku hasil belajar itu merupakan perubahan perilaku yang direncanakan dengan tujuan pengajaran. Oleh karena itu, hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudjana, 2014:23-33).

Dalam penelitian ini yang dimaksud adalah hasil belajar melalui ulangan harian pada kompetensi dasar permintaan dan penawaran uang karena untuk mengukur sejauh mana pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru berkaitan dengan isi bahan pengajaran guru.

### **2.7 Peranan *Autoplay* Media Studio untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Permintaan dan Penawaran Uang**

Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut Hamalik (dalam Arsyad:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa dampak pengaruh psikologis terhadap siswa, selain itu juga dapat meningkatkan pemahaman. Pemahaman yang dimaksud dalam hal ini dapat diwujudkan dengan hasil belajar siswa. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Levie & Lents (dalam Arsyad : 21) bahwa fungsi media dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung didalamnya. Oleh karena itu penerapan *Autoplay* media studio dalam pembelajaran selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa juga memiliki manfaat lain yaitu siswa lebih perhatian terhadap pelajaran, menimbulkan kesenangan terhadap pelajaran sehingga motivasi siswa menjadi meningkat. Motivasi belajar meningkat ini akan diikuti dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

Bahan-bahan di dalam media pembelajaran *Autoplay* media studio dapat memberikan manfaat asalkan guru berperan aktif dalam pembelajaran.

Media sebagai alat bantu yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Materi akan mudah dipahami oleh siswa apabila guru dalam menjelaskan dengan menggunakan bantuan media dan pengetahuan yang dimiliki siswa akan lebih lama melekat daripada pembelajaran tanpa menggunakan media. Media pembelajaran *Autoplay* media studio mampu menampilkan fitur-fitur yang mengintegrasikan beberapa aplikasi sehingga tidak terjadi kebosanan karena monoton. Apabila siswa memiliki motivasi tinggi karena penggunaan media pembelajaran maka hasil belajar juga tinggi. Penggunaan *Autoplay* media studio mampu meningkatkan motivasi belajar sehingga hasil belajar juga meningkat.

## 2.8 Kerangka Berpikir Penelitian



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

## 2.9 Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan kesimpulan sementara yang perlu diuji kebenarannya. Berdasarkan pemaparan teori diatas dan kerangka berpikir penelitian, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

1. Proses penggunaan *Autoplay* media studio dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran Ekonomi materi permintaan dan penawaran uang kelas X IPS C SMA Nuris tahun pelajaran 2015/2016 berjalan dengan baik.
2. Penggunaan *Autoplay* media studio dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Ekonomi materi permintaan dan penawaran uang kelas X IPS C SMA Nuris tahun pelajaran 2015/2016.
3. Penggunaan *Autoplay* media studio dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Ekonomi materi permintaan dan penawaran uang kelas X IPS C SMA Nuris tahun pelajaran 2015/2016.

### **BAB 3. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah cara atau langkah yang tepat yang harus ditempuh dalam suatu kegiatan penelitian ilmiah guna mencapai sasaran yang diinginkan. Bab ini berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari tempat dan waktu penelitian, metode penentuan subjek dan objek penelitian, desain penelitian, definisi operasional variabel, desain penelitian, rencana penelitian, metode pengumpulan data dan analisis data.

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) untuk memperbaiki dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penggunaan *Autoplay* media studio di kelas X IPS C SMA Nuris Jember.

#### **3.2 Rancangan Tindakan Penelitian**

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun tahapan kegiatan dalam penelitian. Tahapan penelitian ini akan terus berulang sampai tujuan pembelajaran tercapai yaitu adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar. Pelaksanaan penelitian ini yaitu menggunakan *Autoplay* media studio pada mata pelajaran ekonomi materi permintaan dan penawaran uang terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pemberian tindakan, observasi dan refleksi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pelaksanaan ini direncanakan dan dilaksanakan dua siklus, karena didasarkan pada hasil studi terdahulu yang telah dilakukan, serta waktu yang diberikan oleh guru agar tidak mengganggu proses pembelajaran. Masing-masing siklus dilakukan dalam satu kali tatap muka atau satu kali pertemuan. Tahapan yang dilakukan atau dilaksanakan pada siklus I dan siklus II dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Tindakan pendahuluan

Tindakan pendahuluan terdiri dari:

- Ijin kepada pihak sekolah yaitu Kepala Sekolah, WAKA Kurikulum serta guru mata pelajaran ekonomi untuk melakukan penelitian di SMA Nuris Jember
- Wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi untuk mendapatkan informasi tentang motivasi dan hasil belajar siswa kelas X IPS C
- Melakukan observasi awal pada seluruh kelas siswa X IPS untuk mengetahui kelas yang motivasi dan hasil belajar siswa paling rendah
- Melakukan diskusi dengan guru untuk menentukan kelas yang ingin dilakukan perbaikan. Setelah diskusi, ditentukan kelas yang akan dilakukan perbaikan adalah kelas X IPS C dengan alasan motivasi dan hasil belajar paling rendah.
- Melakukan diskusi dengan guru untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai, dalam hal ini guru dan peneliti menentukan media yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Autoplay* media studio.

Berdasarkan informasi dari data awal siswa kelas X IPS C, peneliti melakukan persiapan untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Autoplay* media studio pada siklus I dan siklus II.

b. Pelaksanaan penelitian

1. Siklus 1

Berdasarkan model penelitian tindakan kelas bentuk spiral yang dikemukakan oleh Kemmis dan MC Taggart pelaksanaan siklus terdiri dari empat tahap yaitu :

1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan bertujuan untuk menghasilkan rancangan pembelajaran yang diyakini mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses KBM berlangsung. Kegiatan perencanaan meliputi :

- Menyusun rencana perbaikan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan *Autoplay* media studio
- Merinci alokasi waktu yang digunakan dalam setiap pembelajaran, setiap pertemuan 2 x 45 menit.
- Mempersiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran, guru menyediakan materi yang akan disajikan, kemudian peneliti dan guru bekerjasama untuk menentukan gambar dan video yang akan dijadikan media pembelajaran
- Peneliti dan guru bekerjasama untuk membuat alat bantu pembelajaran berupa *Autoplay* media studio yang didalamnya berupa gambar dan video yang telah dijadikan satu, dimana didalamnya disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan
- Sebelum media pembelajaran disajikan kepada siswa, terlebih dahulu guru dan peneliti memantapkan proses penerapan media pembelajaran yang akan digunakan.
- Peneliti bekerjasama dengan guru menyiapkan lembar jawab yang akan dikerjakan oleh siswa.
- Peneliti mempersiapkan lembar observasi yang nantinya akan diisi oleh 2 observer yang telah disiapkan.
- Melakukan simulasi kepada guru dan observer mengenai tindakan pelaksanaan.

## 2. Tindakan

Tahap pelaksanaan pada siklus I ini guru berperan sebagai pelaksana dan observer bertindak sebagai observer. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut :

- Pendahuluan, Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas.
- Guru menyampaikan tatacara menggunakan media pembelajaran.
- Guru membentuk kelompok siswa secara acak.
- Guru menjelaskan materi dengan menggunakan *Autoplay* media studio.

- Guru memberikan kesempatan siswa untuk memahami materi yang telah disampaikan (*observing*)
- Guru meminta siswa mengerjakan soal post test
- Guru bersama siswa memberikan kesimpulan atas materi yang telah dipelajari, dan sekaligus mengakhiri jalannya proses belajar mengajar.

### 3. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan kepada guru dan siswa pada saat KBM berlangsung. Observasi ini dilakukan ketika guru menerapkan media pembelajaran dengan menggunakan *Autoplay* media studio. Observasi ini dimaksudkan secara umum untuk refleksi, observasi dilakukan secara berencana sehingga ada dokumen sebagai dasar refleksi berikutnya, serta untuk mencatat hal-hal yang tidak terduga. Secara khusus untuk menilai motivasi didalam kelas dengan penggunaan media pembelajaran *Autoplay* media studio. Observasi dilakukan kepada guru bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan rencana pembelajaran yang telah dibuat, sedangkan observasi yang dilakukan kepada siswa digunakan untuk mengetahui motivasi semangat belajar siswa pada saat KBM menggunakan *Autoplay* media studio. Kegiatan observasi dilakukan oleh 2 orang observer. Tugas dari observer adalah mengamati motivasi siswa ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Lembar observasi berisi berbagai aspek dari proses yang harus diamati. Pengamatan kepada guru dilakukan saat proses pembelajaran di kelas, observer juga mengamati keterlaksanaan proses mengajar guru berdasarkan lembar observasi, dimana didalamnya berisi tentang berbagai hal yang berkaitan dengan rencana pembelajaran dan penelitian yang akan dilakukan, kemudian diisi mengenai ringkasan informasi yang diperoleh mengenai proses pembelajaran yang telah berlangsung. Observasi ini juga digunakan sebagai pedoman alternatif untuk melakukan perbaikan tindakan di tahap yang selanjutnya.

### 4. Refleksi

Tahap refleksi diperlukan untuk mengetahui dan mengkaji serangkaian kegiatan yang telah dilakukan guru sebelum dan sesudah pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk menemukan kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran serta untuk mengetahui tingkat keberhasilan di siklus I. Refleksi dilakukan berdasarkan hasil observasi siswa, hasil wawancara guru dan siswa, hasil belajar berupa nilai ulangan siswa setelah menggunakan *Autoplay* media studio. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis, menjelaskan, dan mengumpulkan hasil-hasil dari observasi yang telah dilakukan oleh para observer untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *Autoplay* media studio dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Melalui refleksi, peneliti dapat mengetahui kekurangan-kekurangan serta kesulitan yang dihadapi siswa dalam kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran *Autoplay* media studio dan untuk menentukan tindakan selanjutnya. Apabila tindakan pertama belum mencapai target maka akan diuraikan faktor apa saja yang belum tercapai dan mencari penyebab kegagalan pada siklus 1, kemudian akan diperbaiki dan disempurnakan pada pelaksanaan tindakan siklus ke 2.

## 2. Siklus 2

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II pada dasarnya mengikuti tahapan yang sama dengan siklus I yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi, akan tetapi pada pelaksanaan tiap tahapan berbeda. Kegiatan yang dilakukan pada siklus II bertujuan untuk memperbaiki dan melakukan kegiatan yang belum dilakukan pada siklus I. kegiatan yang dilakukan pada siklus II sebagai berikut :

### 1). Rencana perbaikan

Tahap ini merupakan tahap rencana perbaikan dari hasil perencanaan yang telah dilakukan pada siklus I. pada tahap ini tim peneliti (guru yang bersangkutan dan peneliti) memperbaiki dan menyempurnakan perencanaan pada siklus I dengan berpedoman pada tindakan-tindakan dari perencanaan sebelumnya yang belum bisa terlaksana, agar dapat terlaksana dengan baik dan optimal.

## 2). Pelaksanaan tindakan

Kegiatan kegiatan pada pelaksanaan tindakan siklus II sesuai dengan perencanaan perbaikan yang telah ditetapkan yaitu guru lebih memfokuskan pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai pada siklus II.

## 3). Observasi

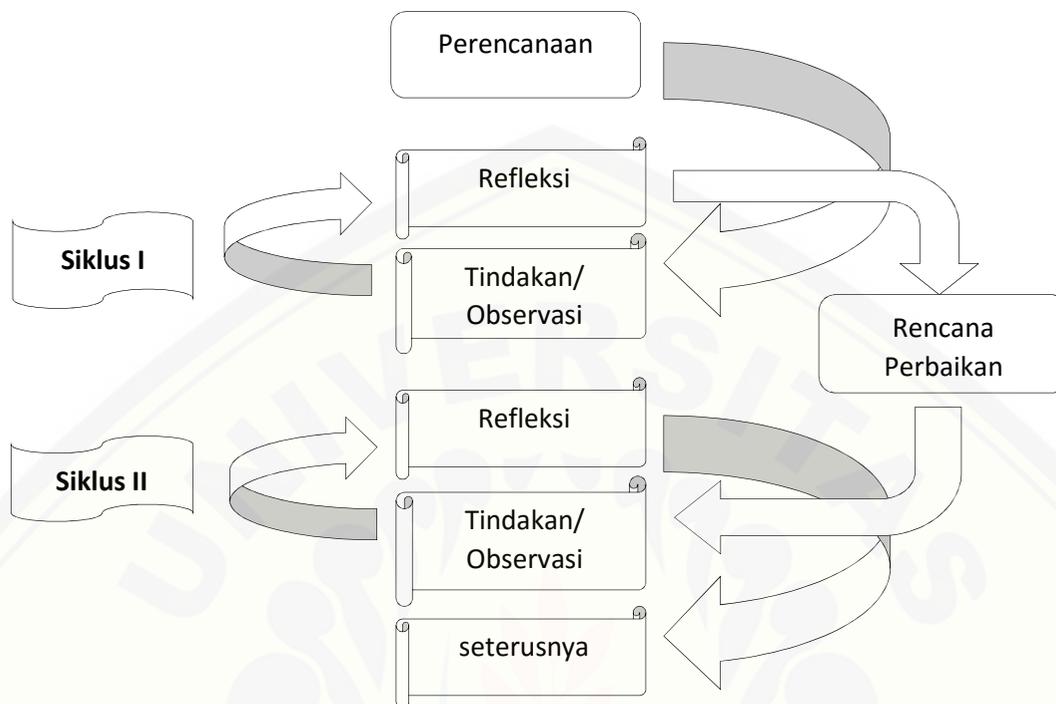
Pada tahap ini peneliti yang dibantu dengan 3 orang observer melakukan kegiatan observasi dengan lebih baik dan teliti serta cermat terhadap aspek-aspek yang belum bisa terobservasi dengan baik pada siklus I, agar aspek tersebut dapat terobservasi dengan lebih sempurna.

## 4 ). Refleksi

Tahapan refleksi diperlukan untuk mengkaji segala hal yang terjadi selama pelaksanaan tindakan dan observasi berlangsung. Kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi, yaitu menganalisis, menjelaskan dan mengumpulkan hasil dari observasi yang dapat digunakan peneliti untuk melengkapi, memperbaiki kesalahan yang terjadi, menyempurnakan dan memperkuat hasil kajian siklus I. Hal ini dilakukan agar dapat dipastikan bahwa pembelajaran menggunakan *Autoplay* media studio dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran ekonomi.

### 3.3 Desain Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas siklus spiral yang dikemukakan oleh Sanford dan Kemmis (dalam Agung, 2012:66) yang digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas oleh Kemmis & Taggart

Sumber : Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2010:21)

Berdasarkan gambar model penelitian di atas penelitian ini dilaksanakan dalam tahap-tahap yang terjadi secara berulang yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pemberian tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, yang mana masing-masing siklus terdiri dari 1 kali tatap muka. Pelaksanaan siklus ke 2 sama dengan pelaksanaan siklus pertama, namun terdapat perbaikan untuk memantapkan langkah-langkah yang belum sepenuhnya dilaksanakan pada siklus pertama.

Target pelaksanaan penelitian ini adalah adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari kategori rendah yaitu, 2,19 menjadi kategori tinggi yaitu 2,8-3,4 dan hasil belajar siswa dari 41% siswa mendapat nilai ulangan harian diatas KKM menjadi 75 % siswa mendapat nilai ulangan harian diatas KKM. Apabila pada pelaksanaan siklus 1 siswa telah mampu mencapai target tersebut, maka pelaksanaan penelitian dilanjutkan ke siklus 2 untuk melakukan pemantapan. Apabila pada siklus 1 siswa masih belum mencapai target

tersebut, pelaksanaan pada siklus 1. Namun apabila hasil pelaksanaan siklus 2 siswa belum mencapai target tersebut, hal ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan dalam pemecahan masalah pembelajaran kelas tidak sesuai untuk diterapkan pada siswa kelas X IPS C SMA Nuris.

### **3.4 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada kegiatan pembelajaran mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IPS C SMA Nuris Jember yang beralamat di jalan Pangandaran No 48 Antirogo Jember. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 yaitu pada tanggal 20 April sampai dengan 27 April 2016.

### **3.5 Subjek Penelitian**

Metode penentuan subjek penelitian ini menggunakan metode *purposive area* yaitu peneliti sengaja menentukan area penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS C SMA Nuris Jember yang berjumlah 41 siswa. Peneliti memilih kelas tersebut atas dasar :

- a. Rekomendasi guru mata pelajaran Ekonomi karena adanya masalah dalam pembelajaran dalam kelas X IPS C yaitu motivasi belajar siswa yang rendah dan hasil belajar siswa yang rendah.
- b. Adanya kesediaan dan kerjasama dari SMA Nuris untuk dijadikan tempat pelaksanaan penelitian.
- c. Implementasi media baru dalam penelitian tindakan kelas di kelas X IPS C SMA Nuris Jember.

### 3.6 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini meliputi *Autoplay* media studio, hasil belajar, motivasi belajar.

#### 1. Media *Autoplay* media studio

Media pembelajaran *Autoplay* media studio yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media *Autoplay* yang digunakan guru Ekonomi kelas X IPS C SMA Nuris Jember untuk menyampaikan materi permintaan dan penawaran uang yang didalamnya berisi materi yang telah dibuat oleh guru. Media pembelajaran *Autoplay* media studio yaitu salah satu produk multimedia yang pada penelitian ini berisi powerpoint, pdf, video materi, wondersharequis creator serta musik instrumental, KD, tujuan pembelajaran. Kegiatan belajar dilakukan di ruang kelas X IPS C SMA Nuris Jember.

#### 2. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar dalam penelitian ini motivasi belajar siswa kelas X IPS C SMA Nuris pada pelajaran Ekonomi kompetensi dasar permintaan dan penawaran uang. Adapun indikator motivasi belajar yaitu minat siswa terhadap pelajaran, semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya, tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya, reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru, rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

#### 3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai post test siswa kelas X IPS C SMA Nuris Jember mata pelajaran Ekonomi pada kompetensi dasar permintaan dan penawaran uang. Ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari perolehan skor siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Autoplay* media studio yaitu siswa dikatakan tuntas secara individu apabila skor yang diperoleh siswa  $\geq 75$  dan ketuntasan klasikal apabila siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  adalah 75 % dari 100 %.

### 3.7 Indikator Ketercapaian



Tabel 3.1 Definisi variabel dan Indikator ketercapaian

Definisi		Cara Ukur	Kondisi Riil	Target	Ciri Ketercapaian
Variabel	Konsep	Operasional			
Media Pembelajaran Autoplay Studio Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa	Media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan berbagai tipe.	Merupakan presentasi multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe misalnya gambar, suara, video, teks, dan flash ke dalam presentasi yang dibuat.	Observasi	Kegiatan belajar mengajar di kelas belum efektif	Kegiatan belajar mengajar di <i>Autoplay</i> media studio tersampaikan dengan baik
Motivasi belajar siswa	Dorongan siswa untuk melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dari materi yang disampaikan	Kesungguhan diri siswa kelas X IPS C SMA Nuris Jember untuk melakukan kegiatan belajar IPS kompetensi dasar menjelaskan konsep	Observasi	Motivasi belajar kategori rendah	Motivasi belajar kategori Tinggi Siswa memiliki minat dan perhatian, semangat, tanggung jawab yang tinggi dan rasa

	tercapai	permintaan dan penawaran uang					senang dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya serta reaksi yang tepat dari siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru
Hasil belajar siswa	Ketercapaian hasil belajar sesuai KKM dan tuntas secara klasikal sebesar 75%	Hasil belajar siswa dari ranah kognitif yang diperoleh dari nilai tes hasil belajar atau ulangan harian kelas X IPS C SMA Nuris Jember pada mata pelajaran ekonomi	Tes	Masih banyak yang belum memenuhi KKM sehingga ketuntasan secara klasikan belum mencapai 75%	Ketuntasan secara klasikal mencapai 75%	Siswa mampu memperoleh nilai $\geq$ KKM sebesar 75 dan mencapai ketuntasan secara klasikal sebesar 75%	

### 3.8 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

- a. Metode Observasi
- b. Metode Tes
- c. Metode Wawancara
- d. Metode Dokumen

#### 3.8.1 Metode Observasi

Pada penelitian ini observasi dilakukan secara langsung pada subjek yang diteliti, yaitu untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas X IPS C SMA NURIS dan untuk mengetahui keterlaksanaan rancangan yang telah disusun dengan mengobservasi kegiatan mengajar guru di kelas. Kegiatan observasi dilakukan pada saat KBM berlangsung yang dilakukan sebanyak 3 kali yaitu pada saat tindakan pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran di dalam kelas dan pada saat pelaksanaan siklus 1 dan 2 saat digunakannya media pembelajaran *Autoplay* media studio untuk menjadi dasar refleksi. Kegiatan observasi dilakukan oleh 2 orang observer. Metode observasi ini peneliti menggunakan lembar observasi untuk mendapatkan data selama penelitian. Observer melakukan penelitian untuk mendapatkan data tentang motivasi belajar siswa yaitu minat siswa terhadap pelajaran, semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya, tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya, reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru serta rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

#### 3.8.2 Metode Tes

Metode tes dilakukan dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa ranah kognitif setelah digunakan *Autoplay* media studio. Metode tes ini bisa dikatakan untuk mengumpulkan informasi ketercapaian tujuan pembelajaran oleh siswa setelah digunakan *Autoplay* media studio. Tes ini dilakukan 2 kali yaitu setiap akhir pelaksanaan siklus 1 dan 2. Jenis tes yang digunakan adalah post test pilihan ganda uraian atau *essay*.

### 3.8.3 Metode Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS C SMA Nuris dan 2 siswa kelas X IPS C wawancara kepada siswa dilakukan kepada siswa yang memiliki hasil belajar paling tinggi dan siswa yang memiliki hasil belajar paling rendah. Kegiatan wawancara kepada guru dilakukan pada saat pendahuluan dan juga saat pelaksanaan penelitian siklus 1 dan 2. Kegiatan wawancara kepada siswa dilakukan pada saat setelah penelitian yaitu pada saat siklus 1 dan siklus 2 dengan menyiapkan point-point permasalahan yang akan ditanyakan kepada guru dan siswa. Wawancara ini dilakukan dengan menggunakan lembar wawancara yang telah disiapkan oleh peneliti. Metode yang digunakan pada penelitian ada dua metode yaitu metode terstruktur dan tidak terstruktur. Metode terstruktur adalah wawancara yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan urut sesuai dengan pertanyaan yang telah disusun terlebih dahulu. Metode tidak terstruktur adalah wawancara yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan tidak urut sesuai dengan pertanyaan yang telah disusun terlebih dahulu. Metode wawancara ini dilakukan peneliti hanya dengan membawa pedoman pertanyaan saja dan pengembangannya dapat dilakukan pada saat wawancara berlangsung.

Data yang diperoleh bertujuan untuk mendapatkan informasi yang detail dari narasumber tentang pendapat mereka mengenai kegiatan pembelajaran sebelum dan sesudah penelitian menggunakan *Autoplay* media studio. Data hasil wawancara digunakan sebagai data pendukung hasil observasi dan tes hasil belajar siswa.

### 3.8.4 Metode Dokumen

Metode dokumen digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang sudah tersedia dalam catatan dokumen yang ada di tempat penelitian yaitu SMA Nuris berupa daftar nama siswa kelas , nilai ulangan harian kelas X IPS C sebelum pelaksanaan, profil sekolah, dan denah sekolah. Data tersebut peneliti peroleh dari tata usaha, wali kelas, dan guru mata pelajaran ekonomi serta dokumentasi berupa foto-foto kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Data yang diperoleh

digunakan sebagai data pendukung yang diperoleh melalui observasi, tes dan wawancara.

### 3.9 Metode Analisis Data

Analisis data merupakan metode yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data selama penelitian berlangsung. Analisis deskriptif kualitatif, yaitu memaparkan data yang diperoleh dari hasil pelaksanaan tindakan.

#### 3.9.1 Analisis Data Observasi Motivasi Belajar

Observasi dilakukan dengan membuat lembar observasi menggunakan skala lajuan (*rating scale*) tipe *numerical*, *rating scale* selanjutnya data yang diperoleh diolah dengan menggunakan rumus persentase motivasi belajar kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori motivasi belajar siswa berdasarkan kriteria motivasi belajar. Motivasi belajar siswa yang diamati dan kriteria penilaian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2 Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa

No	Nama	Aspek yang diamati										Skor Setiap Siswa	- X Skor Setiap Siswa					
		1			2			3			4			5				
		A	B	C	A	b	C	A	b	c	a	b	c	a	b	C		
Sk																		
or																		
-																		
X																		

Sumber : Trianto (2007:169)

Untuk memotivasi belajar siswa aspek yang diobservasi adalah sebagai berikut :

1. Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran yang terdiri dari aspek antara lain :
  - a. Mendengarkan penjelasan dari guru

- b. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh
- c. Mencatat hal-hal yang penting mengenai materi yang dijelaskan oleh guru
2. Semangat belajar siswa untuk melaksanakan tugas-tugas belajarnya yang terdiri dari aspek antara lain :
  - a. Bertanya pada guru mengenai materi yang belum dimengerti
  - b. Bertanya pada guru mengenai tugas jika belum mengerti
  - c. Tidak semua putus asa dalam mengerjakan tugas dari guru
3. Tanggung jawab siswa terhadap tugas belajarnya yang terdiri dari aspek antara lain :
  - a. Langsung mengerjakan tugas
  - b. Memberi kontribusi pada kelompok belajarnya
  - c. Tepat waktu dalam mengumpulkan tugas
4. Rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan guru yang terdiri dari aspek antara lain
  - a. Tidak berkeluh kesah saat guru memberikan tugas
  - b. Berpartisipasi mengerjakan tugas dari guru
  - c. Berusaha mengerjakan tugasnya secepat mungkin
5. Reaksi siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru yang terdiri dari aspek antara lain :
  - a. Mengajukan pertanyaan pada guru
  - b. Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
  - c. Keseriusan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru

Untuk mengetahui motivasi siswa digunakan hal-hal sebagai berikut :

1. Aspek yang diamati pada masing-masing indikator belajar dapat dilihat melalui lembar observasi motivasi belajar siswa
2. Menentukan skor siswa untuk masing-masing indikator dengan cara sebagai berikut:
  - a. Jika siswa memenuhi 3 aspek pada setiap indikator maka memperoleh skor 3
  - b. Jika siswa hanya memenuhi 2 dari 3 aspek pada setiap indikator maka memperoleh skor 2

- c. Jika siswa memenuhi 1 dari 3 aspek pada setiap indikator maka memperoleh skor 1
  - d. Jika siswa tidak memenuhi semua aspek pada setiap indikator maka memperoleh skor 0
3. Data yang diperoleh dari hasil observasi dianalisis dengan distribusi frekuensi dan langkah selanjutnya yang ditempuh adalah sebagai berikut :
- a. Menjumlah masing-masing skor siswa dan membaginya dengan jumlah indikator
  - b. Menjumlah masing-masing aspek yang diamati serta indikator
  - c. Menjumlah masing-masing indikator kemudia dibagi dengan jumlah siswa sehingga diperoleh skor rata-rata masing-masing indikator

$$\text{Skor rata-rata masing-masing indikator : } X = \frac{\text{Skor}}{\text{Siswa}}$$

Keterangan :

- X : skor rata-rata masing-masing indikator  
 Skor : jumlah skor yang diperoleh siswa  
 Siswa : jumlah siswa

(Sudjana, 2010:67)

- d. Mencari skor rata-rata motivasi siswa dengan cara menjumlahkan skor rata-rata indikator dan dibagi dengan jumlah indikator

$$\text{Jumlah skor rata-rata motivasi belajar siswa} = \frac{\text{Skor X}}{\text{Indikator}}$$

(Sudjana, 2010:43)

- e. Peneliti melakukan penghitungan skor rata-rata motivasi siswa.
- f. Mendeskripsikan skor rata-rata motivasi siswa berdasarkan indikator dan aspek yang diamati dan kemudian ditentukan kriteria motivasi siswa
- g. Untuk mengetahui tingkat kriteria motivasi siswa, peneliti membagi dalam 5 kriteria yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Untuk mengetahui tersebut dicari terlebih dahulu interval kelas, dirumuskan sebagai berikut :

$$\text{Interval Kelas} = \text{Range} = \frac{3-0}{\text{kelas}} = \frac{3}{5} = 0,6$$

Ujung bawah interval pertama = 1

Tabel 3.3 Pedoman Interpretasi Skor Rata-rata Motivasi Belajar

No	Rata-rata Skor	Kriteria Motivasi Belajar
1.	0- 0,5	Sangat Rendah
2.	0,6 - 1,1	Rendah
3.	1,2 - 1,7	Sedang
4.	1,8 - 2,3	Tinggi
5.	2,4 - 3	Sangat Tinggi

Setelah data observasi dianalisis maka dapat dilakukan skor rata-rata dari motivasi belajar siswa apakah sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi sesuai dengan skor rata-rata yang telah ditentukan. Kemudian dari hasil olah data observasi dideskripsikan sehingga mudah untuk dimengerti. Jika terjadi peningkatan motivasi belajar siswa, maka tujuan dari media pembelajaran ini tercapai karena pembelajaran ditekankan pada proses.

### 3.9.2 Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Analisis data digunakan oleh peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa. Data tersebut diperoleh dari hasil post test. Pedoman standar ketuntasan SMA Nuris Jember untuk mengetahui daya serap siswa secara individual maupun klasikal dapat dirumuskan sebagai berikut:

a. Ketuntasan individual

Seorang siswa dinyatakan tuntas apabila memenuhi standar ketuntasan minimal yang telah ditentukan yaitu 75

b. Ketuntasan klasikal

Suatu kelas dinyatakan telah memenuhi standar ketuntasan belajar secara klasikal apabila kelas tersebut telah mencapai 75% dari jumlah siswa yang telah mencapai nilai 75. Presentase ketuntasan dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$P : \frac{n}{N} \times 100$$

N

Keterangan :

P : Persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal

n : jumlah siswa yang tuntas

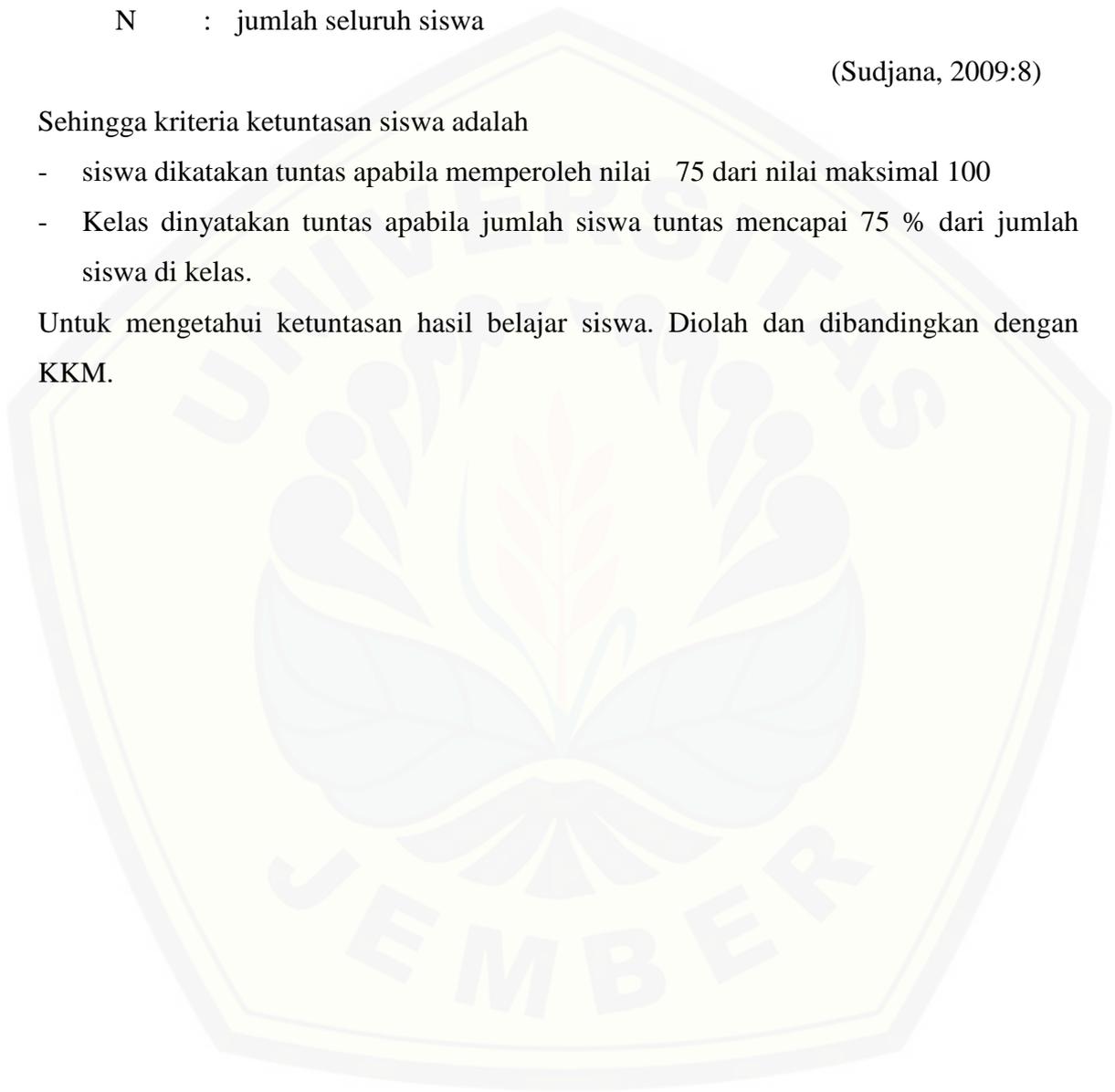
N : jumlah seluruh siswa

(Sudjana, 2009:8)

Sehingga kriteria ketuntasan siswa adalah

- siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai  $\geq 75$  dari nilai maksimal 100
- Kelas dinyatakan tuntas apabila jumlah siswa tuntas mencapai 75 % dari jumlah siswa di kelas.

Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa. Diolah dan dibandingkan dengan KKM.



## BAB 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Autoplay* media studio dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X IPS C SMA Nuris Jember pada mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar mendeskripsikan permintaan dan penawaran uang pada tahun ajaran 2015-2016. Motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran *Autoplay* media studio masih tergolong rendah sedangkan setelah penggunaan media pembelajaran *Autoplay* media studio pada siklus 1 tergolong sedang dengan skor yang diperoleh 1.74 dan presentase pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 2.44 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Autoplay* media studio memiliki ketuntasan individu 65.29 dari KKM 75 dan ketuntasan klasikal 41 % dari KKM 75 %. Setelah penggunaan media pembelajaran *Autoplay* media studio pada siklus 1 hasil belajar siswa meningkat dengan rata-rata 76,85 dan ketuntasan klasikal 78 % sedangkan pada siklus 2 meningkat lagi menjadi 79,19 dan ketuntasan klasikal 92%.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru, hendaknya menerapkan metode pembelajaran yang tepat dan media yang inovatif supaya motivasi dan hasil belajar siswa meningkat.

2. Bagi sekolah, hendaknya menambah fasilitas sekolah terutama media elektronik guna menunjang proses pembelajaran di sekolah.



## DAFTAR PUSTAKA

## Buku

- Agung, Iskandar. 2012. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas bagi guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara.
- Kusumah, Wijaya dan Dwitagama, Dedi. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks
- Mudjiono dan Dimiyati, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Mulyasa. 2009. *Implementasi Kurikulum tingkat satuan pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Riyana, Cepi dan Susilana, Rudi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarman dan Endro, 2005. *Membuat CD Interaktif dan CD Autorun dengan Autoplay Media Studio 5.0 Profesional*. Yogyakarta : Gava Media

## Skripsi

Rahman, Kholilur.2014. Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Movie Maker untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Tidak diterbitkan.

Andriani,desy. 2013 Penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa. Tidak diterbitkan

Maimuna.2015. Penggunaan Media CD (Compact Disk) Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus pada Siswa Kelas X IPS 2 pada Kompetensi Dasar Konsep Kewirausahaan dalam Menjalankan Sebuah Wirausaha Pengawetan Bahan Nabati dan Hewati SMA Negeri Arjasa Semester Gasal Tahun Ajaran 2014/2015. Tidak diterbitkan

## Internet

<http://www.sarjanaku.com/2012/04/pengertian-motivasi-menurut-para-ahli.html>

(Jum'at, 18 Maret 2016 pukul 07.25 WIB)

<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/tp/article/view/3659/2560> jurnal tentang media

(Senin, 29 Februari 2016 pukul 11.04 WIB )

<http://metodemodelpembelajaran.blogspot.co.id/2015/11/pengertian-media-pembelajaran.html> (diakses pada Kamis, 10 Maret 2016 pukul 23.30 WIB)

<https://ppraudlatulmubtadiin.wordpress.com/2009/11/09/penggunaan-media-pendidikan-dan-proses-pembelajaran/> (diakses pada Jum'at, 11 Maret 2016 pukul 01.30 WIB)

<https://www.google.co.id/search?q=gambar+siklus+ptk+kemmis+and+taggart&biw=1517&bih=681&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwiZ2tbqrbbLAhWGC44KHfUMAXcQsAQIGQ&dpr=0.9#imgrc=w5hs7kOHRrmrSM%3A> (diakses pada Jum'at, 11 Maret 2016 pukul 02.05 WIB)

[https://www.Materi%20Media%20Pembelajaran%20dan%20Pengelolaan%20Bahan%20Belajar\\_Jenis%20Klasifikasi%20Media.pdf](https://www.Materi%20Media%20Pembelajaran%20dan%20Pengelolaan%20Bahan%20Belajar_Jenis%20Klasifikasi%20Media.pdf) (diakses pada Jum'at, 11 Maret 2016 pukul 02.10 WIB)

[www.madrasahtsanawiyahfalakhiyah.html](http://www.madrasahtsanawiyahfalakhiyah.html) (diakses pada tanggal 20 Januari 2016)

**Lampiran A. Matrix Penelitian**

**MATRIX PENELITIAN**

Judul	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian
Penggunaan <i>Autoplay</i> media studio untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>Untuk mendeskripsikan proses penggunaan media pembelajaran <i>Autoplay</i> media studio untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi KD Menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang tahun ajaran 2015/2016.</li> <li>Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar melalui</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Variabel bebas Penggunaan <i>Autoplay</i> media studio</li> <li>Variabel terikat motivasi dan hasil belajar siswa</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Minat dan perhatian dari siswa terhadap pelajaran</li> <li>Semangat siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru</li> <li>Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas</li> <li>Rasa senang dalam mengerjakan tugas dari guru</li> <li>Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Data primer                             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa kelas X IPS C SMA Nuris Jember</li> <li>✓ Guru bidang studi Ekonomi</li> </ul> </li> <li>Data sekunder                             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dokumen dari sekolah yang berhubungan dengan penelitian</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Jenis penelitian : Penelitian Tindakan Kelas (PTK)</li> <li>Metode Pengumpulan Data                             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Observasi</li> <li>✓ Wawancara</li> <li>✓ Dokumentasi</li> <li>✓ Tes</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan media <i>Autoplay</i> dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Ekonomi materi Menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang kelas X IPS C SMA Nuris tahun pelajaran 2015/2016.</li> <li>Penggunaan <i>Autoplay</i> dapat meningkatkan</li> </ol>

---

<p>penggunaan media pembelajaran <i>Autoplay</i> media studio pada mata pelajaran ekonomi KD Menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang tabungan tahun ajaran 2015/2016</p> <p>3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar melalui penggunaan media pembelajaran <i>Autoplay</i> media studio pada mata pelajaran ekonomi KD Menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang tabungan tahun ajaran 2015/201</p>	<p>stimulus yang diberikan guru</p>	<p>hasil belajar siswa pada pelajaran Ekonomi materi Menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang kelas X IPS C SMA Nuris tahun pelajaran 2015/2016.</p>
--	-------------------------------------	--

---

**Lampiran B****PEDOMAN PENGUMPULAN DATA****Observasi**

No	Data yang diperoleh	Sumber data
1	Motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung menggunakan <i>Autoplay</i> media studio	Siswa kelas X IPS C SMA Nuris Jember tahun pelajaran 2015/2016
2	Aktivitas mengajar guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran perbaikan menggunakan <i>Autoplay</i> media studio	Guru mata pelajaran Ekonomi X IPS C SMA Nuris Jember tahun pelajaran 2015/2016

**Wawancara**

No	Data yang diperoleh	Sumber data
1	Pendapat guru tentang penggunaan <i>Autoplay</i> media studio dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran Ekonomi	Guru mata pelajaran Ekonomi X IPS C SMA Nuris Jember tahun pelajaran 2015/2016
2	Pendapat siswa tentang penggunaan <i>Autoplay</i> media studio dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran Ekonomi	Siswa kelas X IPS C SMA Nuris Jember tahun pelajaran 2015/2016

**Tes**

No	Data yang diperoleh	Sumber data
1	Hasil belajar siswa setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan <i>Autoplay</i> media studio	Nilai Ulangan harian Siswa kelas X IPS C SMA Nuris Jember tahun pelajaran 2015/2016

**Dokumen**

No	Data yang diperoleh	Sumber data
1	Daftar siswa kelas X IPS C SMA Nuris Jember tahun pelajaran 2015/2016	Guru mata pelajaran Ekonomi kelas X IPS C SMA Nuris Jember tahun pelajaran 2015/2016
2	Profil SMA NURIS Jember 2015/2016	Bagian tata usaha SMA Nuris Jember
3	Denah Sekolah SMA Nuris Jember	Bagian tata usaha SMA Nuris Jember

**Lampiran C**

**Pedoman Observasi Motivasi Belajar Siswa**

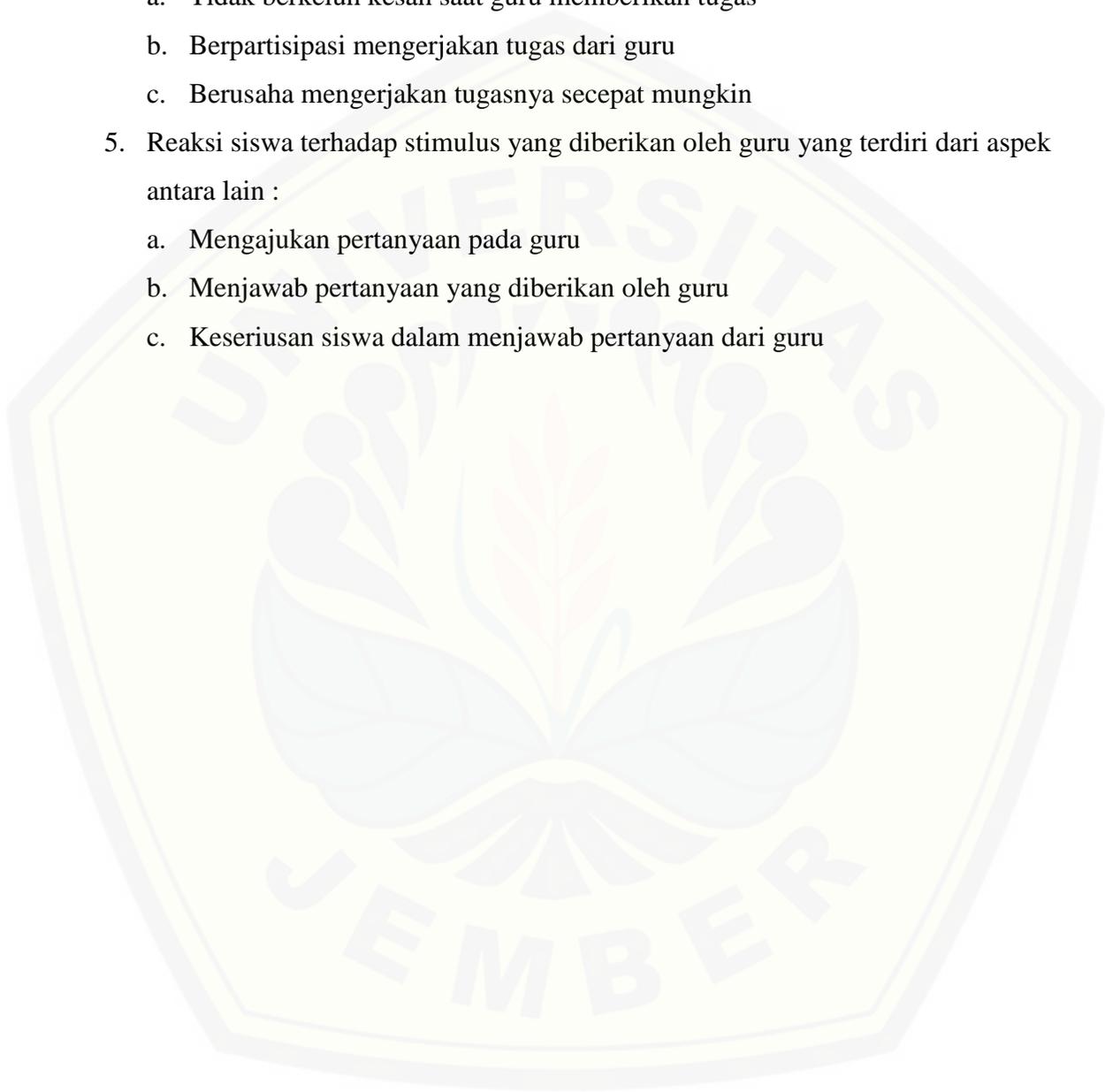
No	Nama	Aspek yang diamati															Skor	-
		1			2			3			4			5				
A b C			a b c			a b c			a b c			a b C						
Skor																		
-																		
X																		

Sumber : Trianto (2007:169)

Untuk memotivasi belajar siswa aspek yang diobservasi adalah sebagai berikut :

1. Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran yang terdiri dari aspek antara lain :
  - a. Mendengarkan penjelasan dari guru
  - b. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh
  - c. Mencatat hal-hal yang penting mengenai materi yang dijelaskan oleh guru
2. Semangat belajar siswa untuk melaksanakan tugas-tugas belajarnya yang terdiri dari aspek antara lain :
  - a. Bertanya pada guru mengenai materi yang belum dimengerti
  - b. Bertanya pada guru mengenai tugas jika belum mengerti
  - c. Tidak semua putus asa dalam mengerjakan tugas dari guru
3. Tanggung jawab siswa terhadap tugas belajarnya yang terdiri dari aspek antara lain :
  - a. Langsung mengerjakan tugas
  - b. Memberi kontribusi pada kelompok belajarnya

- c. Tepat waktu dalam mengumpulkan tugas
4. Rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan guru yang terdiri dari aspek antara lain
  - a. Tidak berkeluh kesah saat guru memberikan tugas
  - b. Berpartisipasi mengerjakan tugas dari guru
  - c. Berusaha mengerjakan tugasnya secepat mungkin
5. Reaksi siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru yang terdiri dari aspek antara lain :
  - a. Mengajukan pertanyaan pada guru
  - b. Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
  - c. Keseriusan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru



## Lampiran D Pedoman Observasi Guru

## Lembar observasi Guru

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1.	Memberikan pengarahan tentang pembelajarn menggunakan <i>Autoplay</i> media studio		
2.	Guru meminta siswa membentuk kelompok secara acak menjadi 6 kelompok		
3.	Guru menayangkan 6 video tentang permintaan dan penawaran uang		
4.	Guru memberi waktu tiap kelompok untuk berdiskusi		
5.	Guru menyuruh kepada tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi		
6.	Guru menyuruh kepada kelompok lain untuk memberikan pendapat terhadap kelompok yang presentasi		
7.	Guru memberikan evaluasi tentang apa yang dipresentasikan tiap kelompok		
8.	Guru memberikan soal post test tentang permintaan dan penawaran uang		
9.	Pengelolaan waktu		

Sumber : data primer yang diolah

**Lampiran E PEDOMAN WAWANCARA GURU DAN SISWA**

**Pedoman Wawancara Sebelum Tindakan**

**I. Pedoman wawancara dengan Guru**

1. Bagaimana proses pembelajaran ekonomi di kelas X IPS SMA Nuris Jember?  
.....
2. Apa kendala yang dialami guru dalam proses pembelajaran?  
.....
3. Bagaimana dengan hasil belajar siswa dengan media yang sudah diterapkan oleh guru?  
.....
4. Dengan permasalahan tersebut apabila digunakan media pembelajaran presentasi berbantu Autoplay media studio, apakah Ibu setuju?  
.....

**II. Pedoman wawancara dengan siswa**

1. Bagaimana tanggapan anda mengenai pembelajaran ekonomi selama ini?  
.....
2. Apakah selama ini anda serius memperhatikan penjelasan dari guru?  
.....
3. Apa penyebab anda tidak memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung?  
.....
4. Bagaimana kondisi teman-teman anda ketika proses pembelajaran berlangsung?  
.....

**PEDOMAN WAWANCARA SETELAH TINDAKAN**

**A. Pedoman wawancara dengan guru mata pelajaran**

1. Bagaimana proses pembelajaran setelah menggunakan *Autoplay* media studio?  
.....
2. Bagaimana respon siswa terhadap media yang digunakan oleh guru?  
.....
3. Apa saja kendala yang dihadapi saat menggunakan *Autoplay* media studio?  
.....  
.....
4. Dengan kendala tersebut apakah Ibu akan terus menggunakan *Autoplay* media studio untuk pembelajaran berikutnya?  
.....

**B. Pedoman wawancara dengan siswa**

1. Bagaimana tanggapan anda mengenai proses pembelajaran ekonomi dengan menggunakan *Autoplay* media studio?  
.....
2. Apakah anda dapat lebih memperhatikan pelajaran dengan menggunakan *Autoplay* media studio?  
.....
3. Menurut anda apakah dengan menggunakan *Autoplay* media studio secara keseluruhan dapat meningkatkan hasil belajar anda?  
.....
4. Apakah dari proses pembelajaran menggunakan *Autoplay* media studio dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar anda?  
.....

## Lampiran F SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMA Nuris Jember  
 Mata Pelajaran : Ekonomi  
 Kelas/Program : X  
 Semester : 2  
 Standar Kompetensi : 7. Memahami uang dan perbankan.  
 Alokasi Waktu : 8 x 45 menit

Kompetensi Dasar	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber/ Bahan/ Alat
7.1 Menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang	<ul style="list-style-type: none"> <li>③ Kerja keras</li> <li>③ Jujur</li> <li>③ saling menghargai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>③ Kerja keras.</li> <li>③ Jujur.</li> <li>③ saling menghargai orang lain</li> <li>③ inovatif,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian uang</li> <li>• Fungsi uang</li> <li>• Permintaan uang</li> <li>• Penawaran uang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendeskripsikan pengertian dan fungsi uang melalui referensi.</li> <li>• Mendeskripsikan pengertian permintaan dan penawaran uang dan menggambarkan kurvanya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendeskripsikan pengertian uang.</li> <li>• Mengidentifikasi fungsi uang.</li> <li>• Mendeskripsikan permintaan uang.</li> <li>• Mendeskripsikan penawaran uang.</li> <li>• Mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi pergeseran kurva</li> </ul>	Jenis tagihan: kuis dan pertanyaan lisan melalui UPM, ulangan, laporan kerja praktik, tugas	2 x 45 menit	Buku Ekonomi dan sumber lain yang relevan

<p>7.2 Membedakan peran bank umum dan bank sentral</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⑧ Kerja keras</li> <li>⑧ Jujur</li> <li>⑧ saling menghargai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⑧ Kerja keras.</li> <li>⑧ Jujur.</li> <li>⑧ saling menghargai orang lain</li> <li>⑧ inovatif,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian bank</li> <li>• Fungsi bank</li> <li>• Peran bank umum dan bank sentral</li> <li>• Produk-produk perbankan</li> <li>• 5C</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi pergeseran kurva permintaan dan penawaran uang.</li> <li>• Mendeskripsikan pengertian, jenis, dan fungsi bank, serta cara memanfaatkan produk perbankan bagi siswa dan pengusaha melalui diskusi dan studi lapangan.</li> <li>• Mendeskripsikan pengertian kredit dan persyaratannya, serta kebaikan dan keburukan</li> </ul>	<p>permintaan dan penawaran uang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendeskripsikan pengertian bank.</li> <li>• Menguraikan fungsi bank sentral.</li> <li>• Menguraikan fungsi bank umum.</li> <li>• Menguraikan fungsi bank syariah.</li> </ul>	<p>individu dan kelompok (diskusi).</p> <p>Bentuk tagihan: pilihan ganda, uraian obyektif, uraian bebas, skala sikap</p>	<p>4 x 45 menit</p>	
--	---	---	---	--	--	--	---------------------	--

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kebaikan dan keburukan kredit</li> </ul>	<p>kredit melalui referensi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merumuskan kebijakan melalui referensi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menguraikan fungsi bank perkreditan rakyat.</li> <li>• Mengidentifikasi peran bank umum dan bank sentral.</li> <li>• Mengidentifikasi produk-produk perbankan.</li> <li>• Menyebutkan jenis dan fungsi lembaga keuangan.</li> <li>• Menguraikan 5C.</li> <li>• Mendeskripsikan kebaikan dan keburukan kredit bagi nasabah</li> <li>• Mendeskripsikan tujuan kebijakan moneter.</li> <li>• Mendeskripsikan kebijakan dan instrumen kebijakan moneter</li> </ul>			
--	--	--	---	--	---	--	--	--

<p>7.3 Mendeskripsikan kebijakan pemerintah di bidang moneter</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ⓢ Kerja keras</li> <li>Ⓢ Jujur</li> <li>Ⓢ saling menghargai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ⓢ Kerja keras.</li> <li>Ⓢ Jujur.</li> <li>Ⓢ saling menghargai orang lain</li> <li>Ⓢ inovatif,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuan kebijakan moneter</li> <li>• Kebijakan moneter pasar terbuka</li> <li>• Kebijakan moneter diskonto</li> <li>• Kebijakan moneter cadangan kas</li> <li>• Kebijakan moneter dorongan moral</li> </ul>				<p>2 x 45 menit</p>	
---	---	---	---	--	--	--	---------------------	--

**Mengetahui,**  
**Kepala SMA Nuris**  
**Jember**

**Robith Qoshidi, Lc**  
**NIP : -**

**Jember, 24 Juli 2015**  
**Guru mapel Ekonomi**

**Rista Sari, S.Pd**  
**NIP : -**

Lampiran G.1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**(RPP)**

**Nama Sekolah : SMA NURIS JEMBER**

**Mata Pelajaran : Ekonomi**

**Kelas / Semester : X (sepuluh) / 2**

**Standar Kompetensi:** Memahami Uang dan Perbankan

**Kompetensi Dasar : Menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang**

**Indikator Pencapaian Kompetensi :**

- Mendeskripsikan pengertian uang
- Mendeskripsikan fungsi uang
- Mengidentifikasi permintaan uang.
- Mendeskripsikan penawaran uang

**Alokasi Waktu : 4 x 40 menit**

**A. Tujuan Pembelajaran**

- a) Siswa dapat mendeskripsikan pengertian uang dan fungsi uang
- b) Siswa dapat mengidentifikasi fungsi uang
- c) Siswa dapat mendeskripsikan penawaran uang

 **Karakter siswa yang diharapkan :**

- *Religius, Disiplin, Kerja keras, Jujur, saling menghargai, Tanggung Jawab, Percaya Diri, Peduli, santun, Responsif dan proaktif.*

## B. Materi Pokok

- Pengertian Uang
- Permintaan dan Penawaran Uang

## C. Uraian Materi

- a) Pengertian Uang
- b) Fungsi uang
- c) Permintaan dan Penawaran Uang

## D. Pendekatan

Kontekstual

## E. Metode Pembelajaran

Diskusi kelompok

## Strategi Pembelajaran

Tatap Muka	Terstruktur	Mandiri
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami konsumsi dan investasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari informasi tentang permintaan dan penawaran uang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dapat Mengidentifikasi permintaan dan penawaran uang</li> </ul>

## F. Skenario Pembelajaran

### 1. Kegiatan Awal

- a. Apersepsi

Guru mengingatkan dan mengembangkan pengetahuan siswa tentang uang bagi siswa dan pengertian uang.

## b. Motivasi

uang adalah sesuatu yang paling penting dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang selain menggunakan uang melakukan pembayaran, menabung dll.

## 2. Kegiatan Inti

### **Eksplorasi**

*Dalam kegiatan eksplorasi, guru:*

- a. Siswa dapat mendeskripsikan pengertian uang. **(nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.);**

### **Elaborasi**

*Dalam kegiatan elaborasi, guru:*

- a. Siswa dikelompokkan menjadi lima kelompok, di mana masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang (d disesuaikan dengan jumlah siswa). **(nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.);**
- b. Kelompok pertama diberi tugas untuk mendeskripsikan pengertian uang. **(nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.);**
- c. Kelompok kedua diberi tugas untuk menentukan fungsi uang  
**nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.);**
- d. Kelompok ketiga diberi tugas untuk mengidentifikasi permintaan uang. **(nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.);**
- e. Kelompok keempat diberi tugas untuk mendeskripsikan penawaran uang. **(nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.);**
- f. Kelompok kelima diberi tugas untuk menjelaskan kurva permintaan dan penawaran uang. **(nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.);**
- g. Masing-masing kelompok mempersentasikan tugasnya di depan kelas, sedangkan kelompok yang lain menanggapi. **(nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.);**
- i. Dengan bimbingan guru, siswa membuat kesimpulan. **(nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.);**

## **Konfirmasi**

*Dalam kegiatan konfirmasi, Siswa:*

- a. Menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui (**nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.**);
- b. Menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui. (**nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.**)

## **3. Kegiatan Akhir**

- a. Guru dan siswa melakukan refleksi. (**nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.**);
- b. Penilaian. (**nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.**);
  - Tes lisan dengan beberapa pertanyaan (kognitif)
  - Lembar pengamatan (afektif)
  - Lembar pengamatan (psiko motorik)
- c. Siswa mengerjakan soal-soal evaluasi yang terdapat pada buku teks Ekonomi (**nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.**);

## **G. Sumber Belajar dan Alat**

Buku Paket, Laptop, LCD Proyektor, spidol

Mengetahui

Jember, 24 Juli 2015

Kepala SMA Nuris Jember

Guru Mata Pelajaran Ekonomi

Ttd

Ttd

**Robith Qoshidi, Lc**

**Rista Sari, S. Pd**

NIP.---

NIP.---

Lampiran G.2

RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN

(RPP) SIKLUS 1

Satuan Tingkat Pendidikan : SMA Nuris Jember

Mata Pelajaran : Ekonomi

Kelas/Semester : X (sepuluh) / II

Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

Memahami Uang dan Perbankan

B. Kompetensi Dasar

Menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang

C. Indikator

- Mendeskripsikan pengertian uang
- Mengidentifikasi fungsi uang
- Mendeskripsikan permintaan uang
- Mendeskripsikan penawaran uang

D. Tujuan Pembelajaran

- Dengan menyimak media yang diberikan, siswa mampu mendeskripsikan pengertian uang
- Dengan menyimak media yang diberikan, siswa mampu mengidentifikasi fungsi uang
- Dengan menyimak media yang diberikan, siswa dapat mendeskripsikan permintaan uang

- Dengan menyimak media yang diberikan, siswa dapat mendeskripsikan penawaran uang

E. Materi Pembelajaran (*terlampir*)

- a. Pengertian uang
- b. Fungsi uang
- c. Permintaan dan penawaran uang

F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : Kooperatif
2. Metode Pembelajaran
  - a. Ceramah
  - b. Tugas Tertstruktur

G. Langkah Pembelajaran

No	Aktivitas pembelajaran		Waktu
	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	
1.	<b>Kegiatan Awal</b>		10 menit
	Apersepsi		
	Mengucapkan salam	Menjawab salam	
	Berdo'a	Berdo'a	
	Guru mengkondisikan siswa dan memastikan siswa siap menerima materi pelajaran dan memberitahukan tujuan pembelajaran serta	Siap menerima pelajaran	

	memberikan gambaran umum materi.		
	Menjelaskan pentingnya memahami materi tentang konsep permintaan dan penawaran uang	Menyimak penjelasan dari guru	
	<b>Kegiatan Inti</b>		60 menit
	Aktivitas 1		
	Guru meminta siswa membentuk kelompok secara acak menjadi 6 kelompok	Siswa membentuk kelompok	
	Guru menayangkan 6 video tentang permintaan dan penawaran uang <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kelompok 1 tentang Sejarah Uang</li> <li>- Kelompok 2 Asal – usul uang</li> <li>- Kelompok 3 Sejarah uang dan bank</li> <li>- Kelompok 4 Fungsi Uang</li> <li>- Kelompok 5 Jenis- Jenis Uang</li> </ul>	Tiap-tiap kelompok mengamati dan menginterpretasikan gambar	

	- Kelompok 6 Permintaan dan Penawaran Uang		
	Guru memberi waktu tiap kelompok untuk berdiskusi	Diskusi dalam kelompok- kelompok	
	Guru mempersilakan kepada tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi	Masing-masing kelompok mempersentasikan hasil diskusi.	
	Guru mempersilakan kepada kelompok lain untuk memberikan pendapat terhadap kelompok yang presentasi	Siswa mengemukakan pendapat mengenai kelompok yang presentasi	
	Guru memberikan evaluasi tentang apa yang dipresentasikan tiap kelompok	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai evaluasi presentasi	
	Guru memberikan soal post test	Siswa mengerjakan soal post test	
	<b>Penutup</b>		20 menit
	Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran		
	Menutup pelajaran mengucapkan salam	Menjawab salam	

## H. Penilaian

1. Penilaian Kognitif

- Post test

I. Sumber Belajar dan Alat Pembelajaran

Sumber belajar :

- a. KTSP 2006
- b. Standar Isi mata pelajaran Ekonomi sekolah menengah atas
- c. Ebook Ismawanto, SMA
- d. Lembar kerja siswa

Alat Pembelajaran :

- a. Viewer
- b. Laptop
- c. Papan tulis
- d. Boardmarker

Mengetahui  
Guru Mata Pelajaran

Jember, 8 April 2015  
Peneliti

Ttd

Ttd

Rista Sari, S.Pd

Pipit Isnaini Endah S

NIP. -

NIM. 120210301026

Catatan : .....

.....

## Lampiran 1 Soal Post Test

## POST TES EKONOMI

## PERMINTAAN DAN PENAWARAN UANG

1. Berikut ini yang bukan merupakan syarat-syarat suatu benda menjadi uang adalah...
  - a. Mudah dibawa
  - b. Dapat diterima secara umum
  - c. Jumlahnya harus mencukupi kebutuhan
  - d. Kestabilannya terjamin
  - e. Mempunyai daya tarik tersendiri
2. Uang memiliki syarat yaitu tahan lama dan tidak lekas rusak disebut...
  - a. Acceptability
  - b. Durability
  - c. Scarctity
  - d. Portability
  - e. Divisibility
3. Berikut ini adalah fungsi uang.
  1. Sebagai alat tukar umum
  2. Sebagai alat pembayaran
  3. Sebagai pembayaran utang
  4. Sebagai satuan hitung
 Yang termasuk fungsi uang asli uang yaitu...
  - a. 1,2
  - b. 1,4
  - c. 1,3
  - d. 2,3
  - e. 2,4
4. Yang termasuk dalam uang kuasi yaitu...
  - a. Uang kertas
  - b. Giro
  - c. Deposit berjangka
  - d. Cek
  - e. Uang logam
5. Nilai yang diukur oleh kemampuan uang tersebut untuk ditukarkan dengan sejumlah mata uang luar negeri atau uang asing disebut..
  - a. Nilai nominal
  - b. Nilai internal
  - c. Nilai Inti
  - d. Nilai instrinsik
  - e. Nilai eksternal

**B. Jawablah soal berikut dengan benar !**

1. Sebutkan fungsi asli dan turunan uang!
2. Apakah yang dimaksud dengan permintaan uang? jelaskan menurut pendapat kalian!
3. Apakah yang dimaksud dengan penawaran uang?
4. Sebutkan pihak yang mendatangkan permintaan uang?
5. Jelaskan mengapa masyarakat melakukan permintaan uang!

**Lampiran 2. Lembar Jawab Siswa**

Nama :

No Absent :

Mata Pelajaran :

Hari/Tanggal :

Pilihan Ganda

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Uraian

1. ....  
.....
2. ....  
.....
3. ....  
.....
4. ....  
.....
5. ....  
.....

**Lampiran 3 Kunci Jawaban****Kunci Jawaban****Soal Pilihan Ganda**

1. E
2. B
3. B
4. B
5. E

**Soal Essay**

1. Fungsi asli : - Sebagai alat tukar menukar - Sebagai alat satuan hitung  
Fungsi turunan :
  - Sebagai alat pembayaran
  - Sebagai alat penunjuk harga
  - Sebagai alat penyimpanan
  - Sebagai alat pendorong kegiatan ekonomi
  - Sebagai alat standard pembayaran hutang
2. Permintaan uang adalah hasrat masyarakat untuk memegang uang dalam bentuk tunai
3.
  1. Permintaan uang untuk transaksi Kita menggunakan uang untuk membeli barang dan jasa. Permintaan uang untuk transaksi memiliki hubungan positif dengan pendapatan. Jika pendapatan naik, maka permintaan uang untuk transaksi juga meningkat.
  2. Permintaan uang untuk berjaga-jaga Permintaan terhadap uang bisa saja karena orang ingin berjaga-jaga terhadap suatu peristiwa yang tidak dikehendaki.
  3. Permintaan uang untuk spekulasi. Spekulasi artinya melakukan sesuatu tindakan atas dasar ramalan perubahan nilai harta dimasa depan. Jadi, spekulasi berharap bahwa mereka akan mendapat keuntungan dari peningkatan harga rumah, saham, atau emas di masa depan
4. Pihak – pihak yang mendatangkan permintaan uang adalah
  6. konsumen / pihak perseorangan
  7. produsen / pihak pengusaha
  8. penanam modal / pihak investor
  9. pihak pemerintah ( sebagai produsen, konsumen dan pengatur)
10. Masyarakat melakukan permintaan uang untuk memenuhi 3 keinginan yaitu
  1. Permintaan uang untuk tujuan transaksi yaitu uang dibutuhkan untuk membayar pembelian yang dilakukan
  2. Permintaan uang untuk tujuan berjaga-jaga untuk menghadapi kesusahan di hari esok.
  3. Permintaan uang untuk tujuan spekulasi yaitu untuk kegiatan untung-untungan.

## Lampiran 4 Rubrik Penilaian

## Rubrik Penilaian

## Pertemuan 1

## 1. Soal Pilihan Ganda

Jawaban Benar : 1

Jawaban Salah : 0

## 2. Soal essay

Skor	Keterangan
Soal No 1	
20	Jika siswa menyebutkan semua fungsi uang dengan benar, lengkap dan sesuai teori
15	Jika siswa menyebutkan 2 fungsi uang dengan benar
10	Jika siswa menyebutkan 1 fungsi uang dengan benar
5	Jika siswa menjawab pertanyaan tetapi salah
0	Jika siswa tidak menjawab soal
Soal No. 2	
10	Jika siswa mampu menjelaskan dengan pendapat sendiri
5	Jika menjawab tetapi kurang tepat
0	Jika siswa tidak menjawab soal
Soal No. 3	
20	Jika siswa mampu menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan uang secara lengkap dan sesuai dengan teori
15	Jika siswa menjawab pertanyaan dengan benar dan memberikan sedikit penjelasan
10	Jika siswa menjawab pertanyaan tanpa penjelasan
5	Jika siswa menjawab pertanyaan tetapi salah
0	Jika siswa tidak menjawab
Soal No. 4	
20	Jika siswa mampu menyebutkan 4 pihak-pihak yang mendatangkan permintaan uang
15	Jika siswa menyebutkan 3 pihak-pihak yang mendatangkan permintaan uang
10	Jika siswa menyebutkan 2 pihak-pihak yang mendatangkan permintaan uang
5	Jika siswa menyebutkan 1 pihak-pihak yang mendatangkan permintaan uang
0	Jika siswa tidak menjawab
Soal No 5	
25	Jika siswa mampu menjelaskan 3 alasan masyarakat melakukan permintaan uang

15	Jika siswa mampu menjelaskan 3 alasan masyarakat melakukan permintaan uang
5	Jika siswa mampu menjelaskan 1 alasan masyarakat melakukan permintaan uang
0	Jika siswa tidak menjawab soal



**Lampiran 5 Materi****Materi****1. Uang**

Alat untuk mempermudah pertukaran yang secara umum dapat diterima di dalam bentuk pembelian barang-baran atau jasa-jasa serta untuk pembayaran utang.

**2. Syarat-syarat uang**

- a. Diterima oleh umum (acceptability)
- b. Mudah disimpan dan dipindahtangankan (portability)
- c. Tahan lama dan tidak rusak (durability)
- d. Dapat dibagi-bagi tanpa mengurangi nilainya (divisibility)
- e. Mempunyai nilai yang tetap (stability of value)
- f. Jumlahnya memenuhi kebutuhan (scarcity)
- g. Mempunyai kesamaan kualitas (uniformity)

**3. Fungsi uang**

- a. Primer
  1. Sebagai alat tukar umum
  2. Sebagai satuan hitung
- b. Sekunder
  1. Sebagai alat pembayaran
  2. Sebagai pembayaran utang
  3. Penimbun kekayaan
  4. Ukuran harga

**4. Jenis-jenis uang**

- a. Berdasarkan Bahan
  1. Uang logam yaitu uang yang dibuat dari semacam logam tertentu dengan berat dan kadar tertentu.
  2. Uang kertas (fiduciary)
- b. Berdasarkan lembaga
  1. Uang kartal yaitu uang yang diberi tanda tertentu sehingga berlaku sebagai alat pembayaran yang sah dan diterima umum.
  2. Uang giral adalah simpanan atau deposito pada bank yang diambil dengan menggunakan cek, giro atau dll yang dibuat oleh bank umum.
- c. Berdasarkan nilainya
  1. Uang bernilai penuh yaitu uang yang nilai instrinsiknya sama dengan nilai nominal
  2. Nilai yang tidak bernilai penuh yaitu uang yang nilai instrinsiknya lebih kecil daripada nilai nominalnya.

- d. Berdasarkan kawasan
1. Uang domestik yaitu uang yang berlaku hanya di suatu negara tertentu.
  2. Uang internasional yaitu uang yang diakui di berbagai negara di dunia

## 5. Permintaan dan penawaran uang

### • Permintaan uang

Sejumlah uang tertentu yang dibutuhkan masyarakat untuk melakukan transaksi dalam perdagangan. Permintaan uang untuk memenuhi :

1. Permintaan uang untuk tujuan transaksi artinya uang dibutuhkan untuk membayar pembelian-pembelian.
2. Permintaan uang untuk tujuan berjaga-jaga yaitu sebagai alat untuk menghadapi kesusahan di masa yang akan datang.
3. Permintaan uang untuk tujuan spekulasi yaitu uang digunakan untuk kegiatan untung-untungan.

### Penawaran uang

Sejumlah uang yang disediakan oleh pemerintah atau bank untuk dapat dimiliki oleh masyarakat.

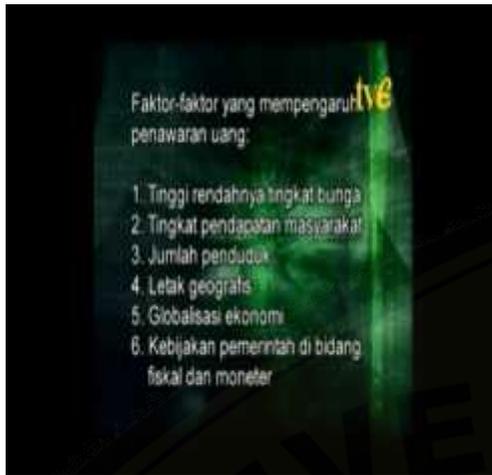
## 1. Nilai uang

1. Dilihat dari asalnya
  - ✓ Nilai nominal berdasarkan tulisan yang tertera pada uang
  - ✓ Nilai instrinsik berdasarkan bahan yang digunakan untuk membuat uang
2. Dilihat dari ukurannya
  - ✓ Nilai internal : nilai yang diukur oleh kemampuan uang untuk ditukarkan dengan sejumlah barang dan jasa
  - ✓ Nilai eksternal yaitu nilai yang diukur oleh kemampuan uang tersebut untuk ditukarkan dengan sejumlah mata uang luar negeri.

Lampiran 6 Media Pembelajaran Siklus I







- Lampiran Materi**
1. Uang
    - a. Apa yang dimaksudkan dengan uang? (fungsi dan definisi)
    - b. Bagaimana proses penciptaan uang?
    - c. Bagaimana proses distribusi uang?
    - d. Bagaimana proses peredaran uang?
  2. Mekanisme pasar uang
    - a. Bagaimana mekanisme pasar uang?
    - b. Bagaimana mekanisme pasar uang?
    - c. Bagaimana mekanisme pasar uang?
    - d. Bagaimana mekanisme pasar uang?
    - e. Bagaimana mekanisme pasar uang?
    - f. Bagaimana mekanisme pasar uang?
    - g. Bagaimana mekanisme pasar uang?
    - h. Bagaimana mekanisme pasar uang?
  3. Kebijakan moneter
    - a. Kebijakan moneter
    - b. Kebijakan moneter
    - c. Kebijakan moneter
    - d. Kebijakan moneter
    - e. Kebijakan moneter
    - f. Kebijakan moneter
    - g. Kebijakan moneter
    - h. Kebijakan moneter
  4. Kebijakan fiskal
    - a. Kebijakan fiskal
    - b. Kebijakan fiskal
    - c. Kebijakan fiskal
    - d. Kebijakan fiskal
    - e. Kebijakan fiskal
    - f. Kebijakan fiskal
    - g. Kebijakan fiskal
    - h. Kebijakan fiskal

**NewQuiz**

Soal 1 of 10 (Materi Dasar 1.10) 4/3

1. Berikut ini yang bukan merupakan syarat suatu bank menjadi bank adalah...

- Modal dikumpulkan
- Keabsahan tujuan
- Dapat diterima secara umum
- Mempunyai daya tarik tersendiri
- Tidak bisa lintas negara/batas

1. Berikut ini yang bukan merupakan syarat suatu bank menjadi bank adalah...
1. Modal dikumpulkan
  2. Keabsahan tujuan
  3. Dapat diterima secara umum
  4. Mempunyai daya tarik tersendiri
  5. Tidak bisa lintas negara/batas



Lampiran G.3

RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN

(RPP) SIKLUS II

Satuan Tingkat Pendidikan : SMA Nuris Jember

Mata Pelajaran : Ekonomi

Kelas/Semester : X (sepuluh) / II

Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

J. Standar Kompetensi

Memahami Uang dan Perbankan

K. Kompetensi Dasar

Menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang

L. Indikator

- Mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi pergeseran kurva permintaan dan penawaran uang

M. Tujuan Pembelajaran

- Dengan menyimak media yang diberikan, siswa dapat mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi pergeseran kurva permintaan dan penawaran uang

N. Materi Pembelajaran (*terlampir*)

- a. Fungsi uang
- b. Permintaan dan penawaran uang
- c. Faktor – faktor yang mempengaruhi pergeseran kurva permintaan dan penawaran

O. Model dan Metode Pembelajaran

3. Model Pembelajaran : Kooperatif
4. Metode Pembelajaran
  - a. Ceramah
  - b. Tugas Tertstruktur

P. Langkah Pembelajaran

No	Aktivitas pembelajaran		Waktu
	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	
1.	<b>Kegiatan Awal</b>		10 menit
	Apersepsi		
	Mengucapkan salam	Menjawab salam	
	Berdo'a	Berdo'a	
	Guru mengkondisikan siswa dan memastikan siswa siap menerima materi pelajaran dan memberitahukan tujuan pembelajaran serta memberikan gambaran umum materi.	Siap menerima pelajaran	
	Menjelaskan pentingnya memahami materi tentang konsep permintaan dan penawaran uang	Menyimak penjelasan dari guru	
	<b>Kegiatan Inti</b>		60 menit

Aktivitas 1	
Guru meminta siswa membentuk kelompok secara heterogen menjadi 6 kelompok	Siswa membentuk kelompok
<p>Guru menayangkan 6 video tentang permintaan dan penawaran uang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kelompok 1 Sejarah uang dan bank</li> <li>- Kelompok 2 Fungsi Uang</li> <li>- Kelompok 3 Jenis-Jenis Uang</li> <li>- Kelompok 4 Permintaan dan Penawaran Uang</li> <li>- Kelompok 5 faktor-faktor yang mempengaruhi pergeseran kurva permintaan uang</li> <li>- Kelompok 6 faktor-faktor yang mempengaruhi pergeseran kurva penawaran uang</li> </ul>	Tiap-tiap kelompok mengamati dan menginterpretasikan gambar

	Guru memberi waktu tiap kelompok untuk berdiskusi	Diskusi dalam kelompok-kelompok	
	Guru mempersilakan kepada tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi	Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi.	
	Guru mempersilakan kepada kelompok lain untuk memberikan pendapat terhadap kelompok yang presentasi	Siswa mengemukakan pendapat mengenai kelompok yang presentasi	
	Guru memberikan evaluasi tentang apa yang dipresentasikan tiap kelompok	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai evaluasi presentasi	
	Guru memberikan soal post test	Siswa mengerjakan soal post test	
	<b>Penutup</b>		20 menit
	Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran		
	Menutup pelajaran mengucapkan salam	Menjawab salam	

Q. Penilaian

2. Penilaian Kognitif

- Post test

3. Penilaian Afektif

R. Sumber Belajar dan Alat Pembelajaran

Sumber belajar :

- a. KTSP 2006
- b. Standar Isi mata pelajaran Ekonomi sekolah menengah atas
- c. Ebook Ismawanto, SMA
- d. Lembar kerja siswa

Alat Pembelajaran :

- e. Viewer
- f. Laptop
- g. Papan tulis
- h. Boardmarker

Mengetahui  
Guru Mata Pelajaran

Ttd

Rista Sari, S.Pd  
NIP. -

Jember, 8 April 2015  
Peneliti

Ttd

Pipit Isnaini Endah S  
NIM. 120210301026

Catatan : .....

.....

Lampiran 1 Soal Post Test

POST TES EKONOMI

PERMINTAAN DAN PENAWARAN UANG

Soal Pilihan Ganda!

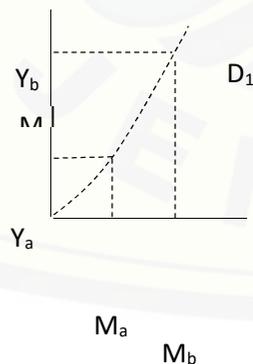
1. Uang memiliki syarat yaitu tahan lama dan tidak lekas rusak disebut...
 

d. Acceptability	d. Portability
e. Durability	e. Divisibility
f. Scarctity	
2. Jika bank sentral menetapkan peraturan cadangan kas yang harus ditaati oleh bank-bank umum sebesar 15 % dan dana yang tersedia di bank sebesar Rp 30 miliar, maka jumlah uang yang beredar (JUB) adalah...
 

a. Rp 45 miliar	d. Rp 75 miliar
b. Rp 150 miliar	e. Rp 450 miliar
c. Rp 200 miliar	
3. Bila sejumlah uang yang beredar (M) sebesar Rp 200 miliar kecepatan peredaran uang (V) sebesar 9 kali, dan jumlah barang yang diperdagangkan (T) sebesar 200, maka tingkat harga (P) adalah...
 

a. 7	d. 8
b. 9	e. 10
c. 11	
4. Perhatikan grafik permintaan uang berikut ini.

Pendapatan Nasional



Berdasarkan grafik diatas, permintaan uang bertujuan....

- a. Motif transaksi
  - b. Motif spekulasi
  - c. Motif transaksi dan spekulasi
  - d. Motif berjaga
  - e. Motif transaksi dan berjaga-jaga
5. Teori yang menjelaskan bahwa  $MV = PT$ , dan besarnya  $T$  konstan merupakan teori dari..
- b. Danvazati
  - c. Adam Smith
  - d. Irving Fisher
  - e. J.M Keynes
  - d. Gresham

**B. Jawablah soal berikut dengan benar !**

1. Sebutkan syarat-syarat uang!
2. Jelaskan jenis uang berdasarkan bahan bahannya!
3. Jelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan uang!
4. Jelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi penawaran uang!
5. Diketahui data-data sebagai berikut:

$M = 3000$ ,  $V = 200$ ,  $T = 500$ .

Apabila  $M$  berubah menjadi  $6000$ ,  $V$  dan  $T$  tetap menurut teori kuantitas Irving fisher.

Maka tingkat harga  $P$  adalah...

**Lampiran 2. Lembar Jawab Siswa**

Nama :

No Absent :

Mata Pelajaran :

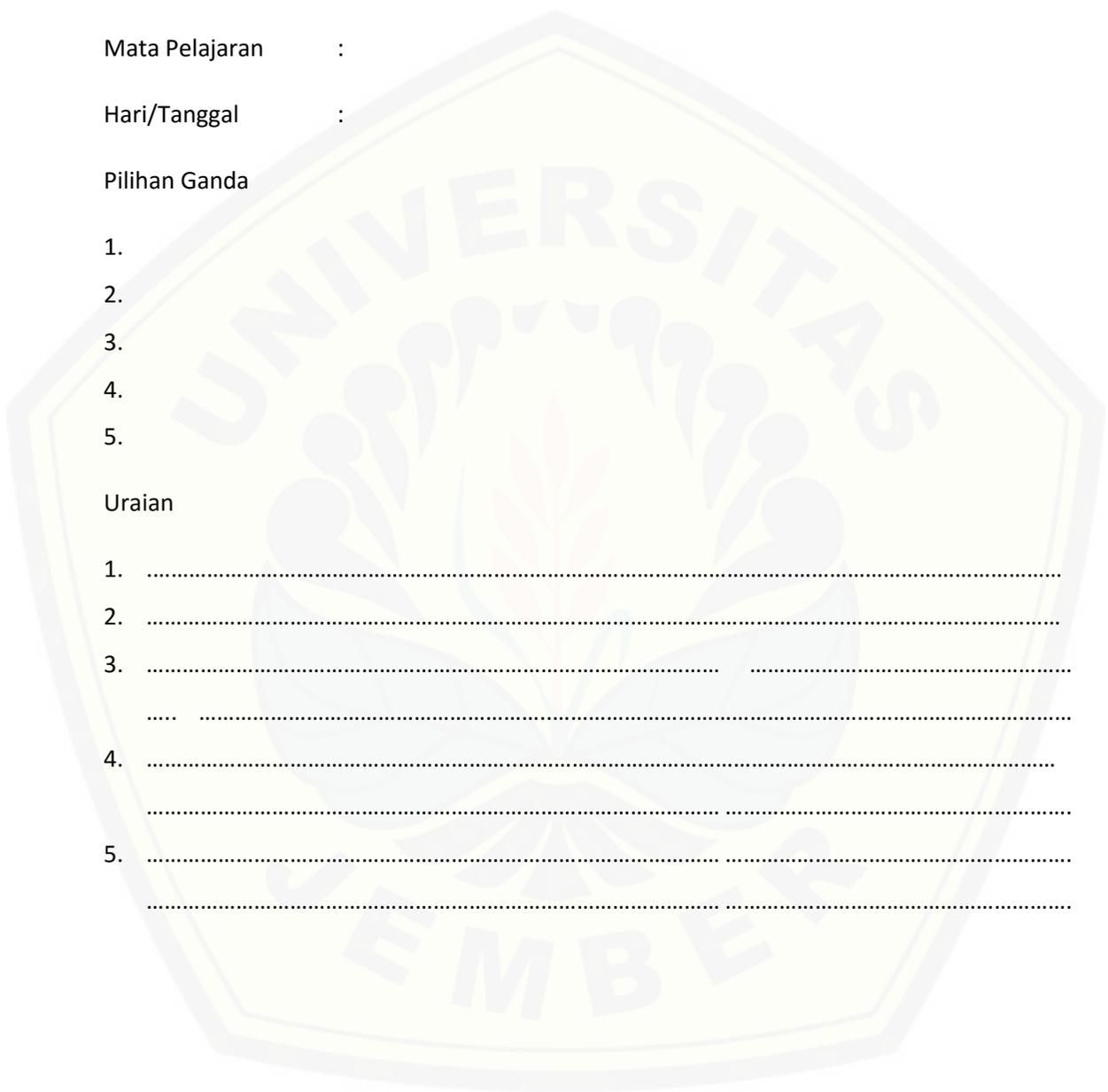
Hari/Tanggal :

Pilihan Ganda

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Uraian

1. ....
2. ....
3. ....  
.....
4. ....  
.....
5. ....  
.....



## Lampiran 3 Kunci Jawaban

## Kunci Jawaban

## A. Pilihan Ganda

1. B
2. E
3. B
4. E
5. D

## B. Essay

1. - Diterima oleh umum (acceptability)
  - Mudah disimpan dan dipindahtangankan (portability)
  - Tahan lama dan tidak rusak (durability)
  - Dapat dibagi-bagi tanpa mengurangi nilainya (divisibility)
  - Mempunyai nilai yang tetap (stability of value)
  - Jumlahnya memenuhi kebutuhan (scarcity)
  - Mempunyai kesamaan kualitas (uniformity)
2. - Uang logam yaitu uang yang dibuat dari semacam logam tertentu dengan berat dan kadar tertentu.
  - Uang kertas (fiduciary)
3. - Permintaan uang untuk transaksi Kita menggunakan uang untuk membeli barang dan jasa. Permintaan uang untuk transaksi memiliki hubungan positif dengan pendapatan. Jika pendapatan naik, maka permintaan uang untuk transaksi juga meningkat.
  - Permintaan uang untuk berjaga-jaga Permintaan terhadap uang bisa saja karena orang ingin berjaga-jaga terhadap suatu peristiwa yang tidak dikehendaki.
  - Permintaan uang untuk spekulasi. Spekulasi artinya melakukan sesuatu tindakan atas dasar ramalan perubahan nilai harta dimasa depan. Jadi, spekulasi berharap bahwa mereka akan mendapat keuntungan dari peningkatan harga rumah, saham, atau emas di masa depan
4.
  1. Semakin tinggi tingkat bunga, semakin sedikit uang yang beredar. Semakin rendah tingkat bunga, semakin banyak uang yang beredar
  2. Semakin tinggi pendapatan uang, semakin banyak uang yang beredar.
  3. Semakin banyak jumlah penduduk, semakin banyak dan cepat uang beredar.
  4. Keadaan geografis di perkotaan lebih cepat dan lebih banyak jumlah uang yang beredar, dibanding di pedesaan.
  5. Struktur ekonom negara agraris berbeda dengan negara industry. Negara industry peradaran uang lebih cepat dan banyak
5. Diket :  $M = 3000$   $V = 200$   $T = 500$

Ditanya : P ? (M = 6000)

Jawab :  $MV = PT \quad 6000 \times 200 = P \times 500$

$$1200000 = 500 P$$

$$P = 2400$$



## Lampiran 4 Rubrik Penilaian

### Rubrik Penilaian

1. Soal Pilihan Ganda
  - Jawaban Benar : 1
  - Jawaban Salah : 0
2. Soal essay

Skor	Keterangan
<b>Soal No 1</b>	
20	Jika siswa menyebutkan semua fungsi uang dengan benar, lengkap dan sesuai teori
15	Jika siswa menyebutkan 2 fungsi uang dengan benar
10	Jika siswa menyebutkan 1 fungsi uang dengan benar
5	Jika siswa menjawab pertanyaan tetapi salah
0	Jika siswa tidak menjawab soal
<b>Soal No. 2</b>	
15	Jika siswa mampu menjelaskan dengan pendapat sendiri
5	Jika menjawab tetapi kurang tepat
0	Jika siswa tidak menjawab soal
<b>Soal No. 3</b>	
20	Jika siswa mampu menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan uang secara lengkap dan sesuai dengan teori
15	Jika siswa menjawab pertanyaan dengan benar dan memberikan sedikit penjelasan
10	Jika siswa menjawab pertanyaan tanpa penjelasan
5	Jika siswa menjawab pertanyaan tetapi salah
0	Jika siswa tidak menjawab
<b>Soal No. 4</b>	
20	Jika siswa mampu menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan uang secara lengkap dan sesuai dengan teori
15	Jika siswa menjawab pertanyaan dengan benar dan memberikan sedikit penjelasan
10	Jika siswa menjawab pertanyaan tanpa penjelasan
5	Jika siswa menjawab pertanyaan tetapi salah
0	Jika siswa tidak menjawab
<b>Soal No 5</b>	
25	Jika siswa mampu menghitung sesuai rumus dan jawaban benar
15	Jika siswa mampu menghitung sesuai rumus tetapi jawaban salah
5	Jika siswa menjawab tidak sesuai dengan rumus
0	Jika siswa tidak menjawab soal

**Lampiran 5 Materi****Materi****6. Uang**

Alat untuk mempermudah pertukaran yang secara umum dapat diterima di dalam bentuk pembelian barang-barang atau jasa-jasa serta untuk pembayaran utang.

**7. Syarat-syarat uang**

- h. Diterima oleh umum (acceptability)
- i. Mudah disimpan dan dipindahtangankan (portability)
- j. Tahan lama dan tidak rusak (durability)
- k. Dapat dibagi-bagi tanpa mengurangi nilainya (divisibility)
- l. Mempunyai nilai yang tetap (stability of value)
- m. Jumlahnya memenuhi kebutuhan (scarcity)
- n. Mempunyai kesamaan kualitas (uniformity)

**8. Fungsi uang**

- c. Primer
  - 3. Sebagai alat tukar umum
  - 4. Sebagai satuan hitung
- d. Sekunder
  - 5. Sebagai alat pembayaran
  - 6. Sebagai pembayaran utang
  - 7. Penimbun kekayaan
  - 8. Ukuran harga

**9. Jenis-jenis uang**

- e. Berdasarkan Bahan
  - 3. Uang logam yaitu uang yang dibuat dari semacam logam tertentu dengan berat dan kadar tertentu.
  - 4. Uang kertas (fiduciary)
- f. Berdasarkan lembaga
  - 3. Uang kartal yaitu uang yang diberi tanda tertentu sehingga berlaku sebagai alat pembayaran yang sah dan diterima umum.
  - 4. Uang giral adalah simpanan atau deposito pada bank yang diambil dengan menggunakan cek, giro atau dll yang dibuat oleh bank umum.
- g. Berdasarkan nilainya
  - 3. Uang bernilai penuh yaitu uang yang nilai instrinsiknya sama dengan nilai nominal
  - 4. Nilai yang tidak bernilai penuh yaitu uang yang nilai instrinsiknya lebih kecil daripada nilai nominalnya.

- h. Berdasarkan kawasan
  - 3. Uang domestik yaitu uang yang berlaku hanya di suatu negara tertentu.
  - 4. Uang internasional yaitu uang yang diakui di berbagai negara di dunia

## 10. Permintaan dan penawaran uang

- **Permintaan uang**

Sejumlah uang tertentu yang dibutuhkan masyarakat untuk melakukan transaksi dalam perdagangan. Permintaan uang untuk memenuhi :

- 4. Permintaan uang untuk tujuan transaksi artinya uang dibutuhkan untuk membayar pembelian-pembelian.
- 5. Permintaan uang untuk tujuan berjaga-jaga yaitu sebagai alat untuk menghadapi kesusahan di masa yang akan datang.
- 6. Permintaan uang untuk tujuan spekulasi yaitu uang digunakan untuk kegiatan untung-untungan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan uang :

- 2. Adanya keinginan untuk memegang uang
- 3. Tingkat pendapatan riil
- 4. Tinggi rendahnya tingkat bunga
- 5. Adanya investasi
- 6. Tingkat harga yang berlaku di pasar

### **Penawaran uang**

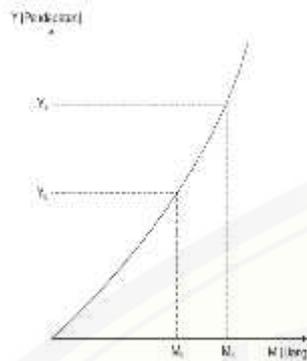
Sejumlah uang yang disediakan oleh pemerintah atau bank untuk dapat dimiliki oleh masyarakat.

Faktor-faktor yang mempengaruhi :

- 5. Kebutuhan pemerintah untuk memenuhi anggaran, menekan tingkat inflasi, menambah jumlah uang yang beredar
- 6. Keadaan internasional yang tidak stabil
- 7. Perkembangan perdagangan internasional
- 8. Sistem perbankan yang berlaku
- 9. Penciptaan uang yang baru.

## 7. Grafik permintaan uang

- 10. Permintaan uang untuk berjaga-jaga dan spekulasi



Gambar 11.1: Kurva Permintaan Uang menurut Model Trareaksi



Gambar 7.7 Kurva permintaan uang untuk spekulasi

### 8. Teori kuantitas uang

Adanya hubungan langsung antara perubahan jumlah uang yang beredar dengan perubahan harga barang.

1. Davanzati

$$M = P \times T$$

Keterangan :

M = jumlah uang yang beredar

P = tingkat harga barang

T = jumlah barang yang diperdagangkan

2. Irving fisher

$$MV = P \times T$$

Keterangan :

M = jumlah uang yang beredar

V = kecepatan peredaran uang

P = tingkat harga barang

T = jumlah barang yang diperdagangkan

### 9. Nilai uang

3. Dilihat dari asalnya

- ✓ Nilai nominal berdasarkan tulisan yang tertera pada uang
- ✓ Nilai instrinsik berdasarkan bahan yang digunakan untuk membuat uang

4. Dilihat dari ukurannya

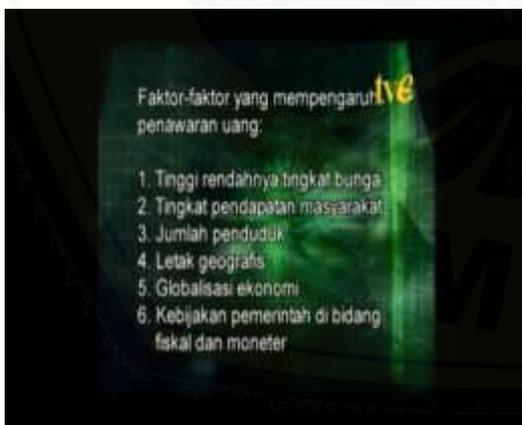
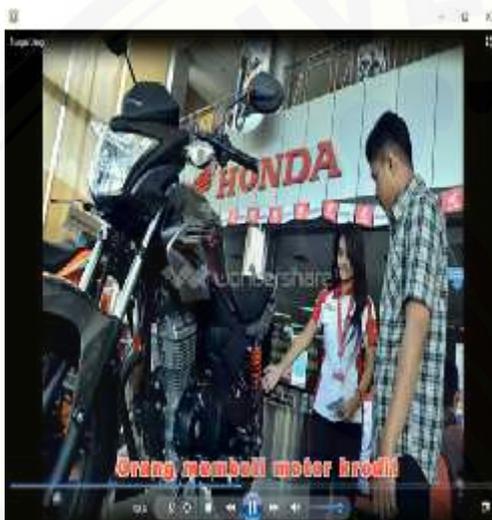
- ✓ Nilai internal : nilai yang diukur oleh kemampuan uang untuk ditukarkan dengan sejumlah barang dan jasa

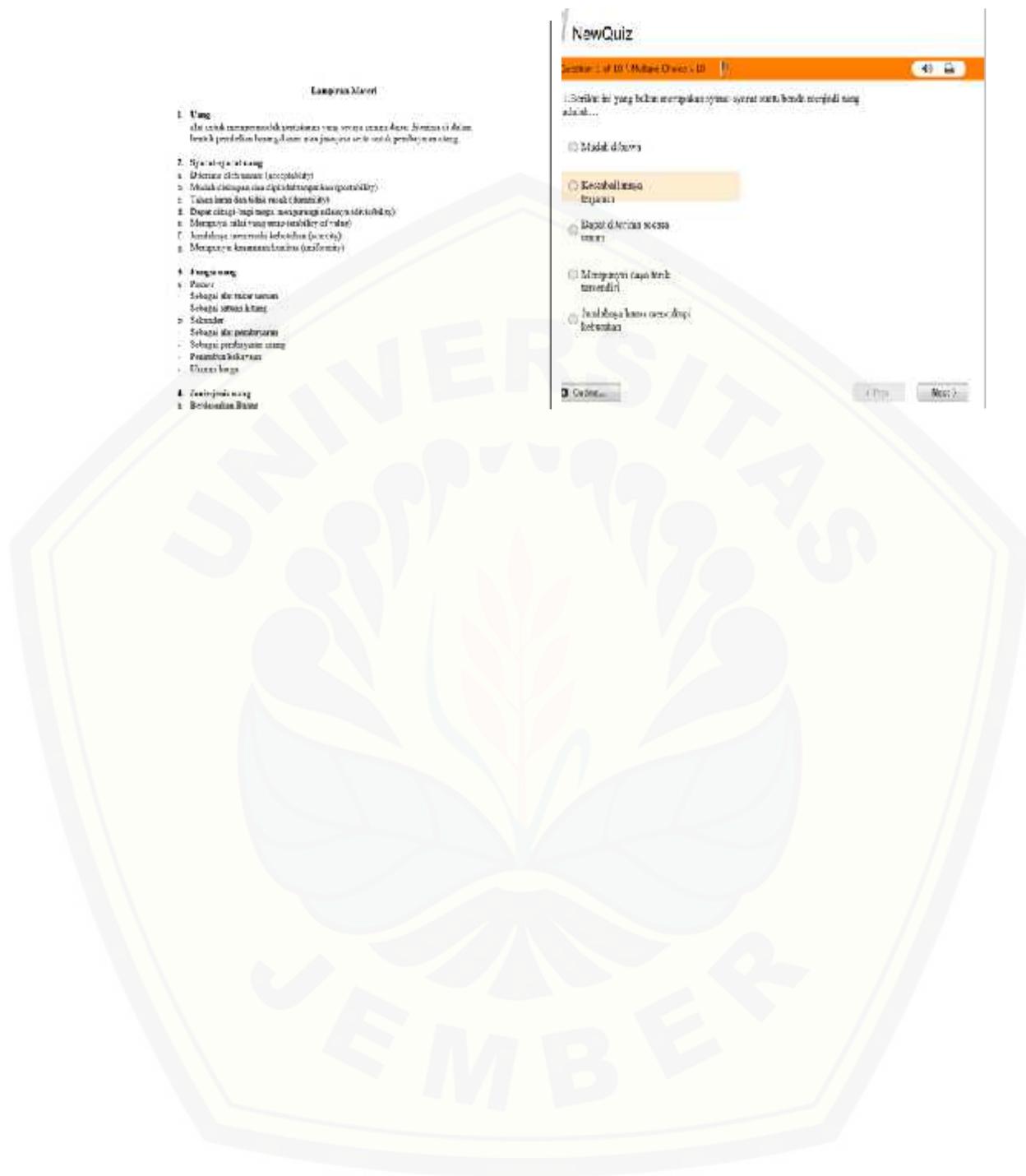
- ✓ Nilai eksternal yaitu nilai yang diukur oleh kemampuan uang tersebut untuk ditukarkan dengan sejumlah mata uang luar negeri.



Lampiran 6 Media Pembelajaran Siklus II







Lampiran H Hasil Observasi Motivasi X C Sebelum Tindakan																							
No	Nama	Aspek yang diamati															Skor Setiap Siswa	- X Skor Setiap Siswa					
		1			Sk o r	2			Sk o r	3			sk o r	4					sk o r	5			Sk o r
		a	b	c		a	b	c		A	b	c		a	B	c				a	b	c	
1.	Abdul Latif Agil S				2				2				1				1				2	7	1.4
2.	Abdul Malik Fahmi				1				1				1				2				0	5	1
3.	Ahsani Imandika				1				1				1				0				0	3	0.6
4.	Ainun Nissa Sakinah				1				2				2				2				0	7	1.4
5.	Ayuni Tri F				0				2				1				2				2	7	1.4
6.	Dewi Novitasari				0				1				1				0				1	3	0.6
7.	Dewi Puspita Sari N				1				2				2				1				1	7	1.6
8.	Fa'anta Iqbala Halal I				1				2				0				2				1	6	1.2
9.	Farah Maulida				1				2				2				1				0	6	1.2
10.	Hadi Siswanto				2				1				1				1				0	7	1.4
11.	Humairotul Warda				1				0				3				1				0	5	1
12.	Ifrohatul Kamilah				2				1				1				1				1	6	1.2
13.	Inayah Riski Wulandari				1				1				0				1				1	4	0.8
14.	Inayatur Rosadah				0				1				2				1				2	6	1.2
15.	Lilik Ustria Ningsih				1				1				1				1				0	4	0.8
16.	M. Ainul Yaqin				1				1				2				1				0	5	1
17.	Maria Ulfa Tuzziqiah				1				1				1				2				1	6	1.2
18.	Moch. Farel Ainul R				1				1				2				1				0	5	1
19.	Mochammad Hafiqi E				1				1				1				1				1	5	1
20.	Muh. Faisal Gunawan				1				3				2				1				0	7	1.4
21.	Muhmad Alfian M				1				1				2				1				0	5	1.4
22.	Muhammad Busrol U				1				2				1				1				2	7	1.4
23.	Muhammad Khoirullah M.S				1				2				1				0				1	5	1
24.	Nurma Syeha Fajaria				1				2				1				1				1	6	1.2
25.	Nurul Fajriati				1				3				0				2				1	7	1.4
26.	Nurul Holifah				1				3				0				1				1	6	1.2
27.	Qobit Ahmad Gufron				1				1				2				0				0	4	0.8

28.	Ravikatul Ikrom			1			2			0			2			1	6	1.2	
29.	Resty Bunga Nestya			1			3			1			1			1	7	1.4	
30.	Riski Umaroh			1			1			2			2			2	8	1.6	
31.	Rofiqotus Sholihah			1			1			1			1			0	4	0.8	
32.	Rutbatul Hasni			1			2			1			2			2	8	1.6	
33.	Sheila Halimatus Suhro			1			1			0			3			2	7	1.4	
34.	Silfin Nabila			2			0			1			2			2	7	1.4	
35.	Siti Sahroh Hidayah			2			2			1			1			1	7	1.4	
36.	Syaidah Rosyida R			3			1			2			1			0	7	1.4	
37.	Titin Asfiyatul Jannah			3			1			1			1			1	7	1.4	
38.	Tri Buana Rosidah			3			1			0			0			1	5	1	
39.	Ulfatul Karimah			1			2			1			1			0	5	1	
40.	Yuni Aisyah Ningrum			1			1			1			2			1	6	1.2	
41.	Zulfa Maulida			2			1			1			2			1	7	1.4	
Jumlah Skor		50			60			47			50			34			242		47
skor		1.21			1.46			1.14			1.21			0.82			5.9		1.19

Lampiran H.1 Hasil Observasi Penilaian Motivasi Belajar Siswa Kelas X Ips D Sebelum Tindakan																							
No	Nama	Aspek yang diamati															Skor Setiap Siswa	- X Skor Setiap Siswa					
		1			S k o r	2			S k o r	3			s k o r	4					s k o r	5			S k o r
		a	B	c		a	b	c		a	b	C		a	b	c				a	b	c	
1.	Alfin Fairuz Sofarina				3				1				1				2				3	9	1.8
2.	Amalia Rizqi				2				1				3				2				1	9	1,8
3.	Arik Aliatur Rofiah				2				3				2				2				1	10	2
4.	Ayu Safitri				2				2				2				2				2	15	3
5.	Cindya Ayu Putri				1				2				2				2				1	8	1.6
6.	Denik Dwi Berlianti				1				1				2				2				1	7	1.4
7.	Devi Aura Syarifah H				1				2				1				1				2	7	1.4
8.	Dwi Yuliana				1				3				1				2				1	8	1.6
9.	Dwi Zulfa Yuni U				1				2				1				1				2	7	1.4
10.	Eka Setya Wahyuli				1				1				2				1				3	8	1.6
11.	Fajar Sulaiman				1				2				2				1				1	7	1.4
12.	Firdausiah				2				2				2				2				2	10	2
13.	Helis Yuliawati				2				2				2				2				1	8	1.6
14.	Holilah				2				3				2				2				1	10	2
15.	Indahyani Puspita				2				2				2				2				1	9	1.8
16.	Ira Safiratul Ulum				0				1				1				2				1	5	1
17.	Istiqomah Ainun Iseh				1				2				2				1				1	7	1.4
18.	Khairul Ikhsan				1				2				2				1				1	7	1.4
19.	Kiswatun Hasanah				0				1				2				1				0	4	0.8
20.	Lubnatul Alawiyah				1				1				2				1				0	5	1
21.	Luk-Luk Rochmatul M				1				2				1				1				1	6	1.2
22.	Muaffin				1				2				2				1				1	7	1.4
23.	M Yusuf Hasyim				1				2				2				1				2	8	1.6
24.	Moh. Noval Rifandi				1				1				2				1				1	6	1.2
25.	Muhamad Faisal				1				1				2				1				1	6	1.2
26.	Muhammad Amirudin				1				3				1				2				1	8	1.6

27.	Muhammad Ikhlasul A				1				1				1				3	7	1.4	
28.	Muhammad Irsadul I				1				3				2				1	7	1.4	
29.	Muhammad Roviki E				2				2				2				1	9	1.8	
30.	Nadhirotun Nafiza				1				2				1				1	6	1.2	
31.	Nanang Khoirul A				3				3				1				2	12	2.4	
32.	Nurdiansyah				3				2				2				1	11	2,2	
33.	Nurul Jannatul F				1				1				2				1	6	1.2	
34.	Shanti Nurdika S				1				2				2				2	8	1.6	
35.	Silvia Nur Iwanis P				1				1				2				1	6	1.2	
36.	Suci Rahmawati				1				2				3				3	10	2	
37.	Sukaina Rohmawati				1				1				3				2	7	1.4	
38.	Ulfatul Hasanah				2				1				2				2	8	1.6	
39.	Wardatul Jannah F				2				2				2				2	10	2	
40.	Windi Mustika S A				1				1				2				2	9	2.8	
41.	Zuhrotul Amaliah				2				2				2				2	11	2.2	
Jumlah Skor		56			73			75			64			58			328		62.6	
skor		1.30			1.69			1.74			1.48			1.34			8		1.5	

Lampiran H.1 Hasil Observasi Penilaian Motivasi Belajar Siswa Kelas X Ips E Sebelum Tindakan																							
No	Nama	Aspek yang diamati															Skor Setiap Siswa	- X Skor Setiap Siswa					
		1			S k o r	2			S k o r	3			s k o r	4					s k o r	5			S k o r
		a	b	c		a	b	c		a	B	c		a	b	c				a	b	c	
1.	Abdillah Ibrohim A				3				2				2				0				2	8	1.6
2.	Abdul Malik Fahmi																						
2.	Ahmad Fawaid				2				0				2				1				2	7	1.4
3.	Albidsyah Nur Rahman				1				1				2				2				1	12	2,4
4.	Amila Firdatus S				0				2				2				1				0	6	1.2
5.	Ana Andriyani				1				1				1				1				0	4	0.8
6.	Azizah				1				1				1				1				2	7	1.2
7.	Babun				0				0				1				1				1	3	1.6
8.	Diah Fianita Rahma				1				1				3				1				1	8	1.6
9.	Dina Kamalia M				0				0				1				1				1	3	0,6
10.	Dina Rosyida				1				0				2				1				3	7	1.4
11.	Elda Helviana				0				2				1				2				2	7	1.4
12.	Fera Aini Septianingsih				1				1				1				1				1	5	1
13.	Firda Trisna W				2				2				1				0				1	6	1.2
14.	Hamidatul Rodiah				1				0				2				0				2	5	1
15.	Ida Sofiana				2				0				0				1				2	5	1
16.	Ilham Akbar Sultoni				2				1				2				1				0	6	1.2
17.	Intan Nur Savila				0				2				2				2				1	7	1.4
18.	Lia Hikmatul Maula				0				1				0				1				0	7	1,4
19.	M. Faisal Ulil F				3				2				2				1				0	8	1.6
20.	M. Iqbal Munasyiul A				2				1				2				1				1	7	2,4
21.	M. Irfan Efendi				1				0				1				2				1	5	1
22.	Maulida Ulfa D				1				1				1				2				2	7	1.4
23.	Maznah Habibatul B				1				1				1				1				1	5	1
24.	Mery Andayani				0				0				1				1				2	4	1.8
25.	Mochammad Kholik				1				2				1				2				2	8	1.6

26.	Mohammad Arif S				2				0				2				2			1	7	1.4
27.	Mohammad Ilyas				3				2				2				1			2	10	2
28.	Moch. Misbahur R				2				2				1				1			1	7	1.4
29.	Muhammad Ali Imron				2				2				0				1			2	7	1.4
30.	Muhammad Imam S				1				1				1				1			1	5	1
31.	Novita Anggraini				1				1				1				1			1	5	1
32.	Rena Sakinah				3				1				0				0			1	5	1
33.	Rizky Dwi Pangestu				1				2				2				2			1	8	1.6
34.	Sari Ayu Wahyuni				0				0				0				2			1	3	0,6
35.	Shinta Ratnasari				2				0				1				1			1	5	1
36.	Sinta Wulandari				1				1				0				1			1	9	1,8
37.	Syamela Massa K				3				1				2				0			0	6	1.2
38.	Ubaidillah Amin				2				1				1				2			2	8	1.6
39.	Umi Khoirun Nisa				1				0				0				2			1	4	0.8
40.	Vita Sulistiawati N				0				1				1				0			1	3	0.6
41.	Zilvina Nurillah				1				2				2				2			2	9	1.8
Jumlah skor		52			41			51			47			50			258		45.2			
skor		1.56			1			1.24			1.14			1.21			6.29		1,10			

Lampiran H.2 Lembar Observasi X C Siklus 1																							
No	Nama	Aspek yang diamati																		Skor Setiap Siswa	- X Skor Setiap Siswa		
		1			Skor	2			Skor	3			Skor	4			Skor	5				Skor	
		a	b	c		a	b	c		a	B	c		a	B	c		a	B				c
1.	Abdul Latif Agil S				2				1				2				2				2	14	2.8
2.	Abdul Malik Fahmi				2				1				2				2				2	14	2.8
3.	Ahsani Imandika				2				1				2				1				2	13	2.6
4.	Ainun Nissa Sakinah				2				2				2				2				2	15	3
5.	Ayuni Tri F				2				2				2				2				1	14	2.8
6.	Dewi Novitasari				2				1				1				2				2	13	2.6
7.	Dewi Puspita Sari N				2				1				2				1				2	14	2.8
8.	Fa'anta Iqbala Halal I				3				1				1				2				2	14	2.8
9.	Farah Maulida				2				2				2				1				1	13	2.6
10.	Hadi Siswanto				2				1				1				2				2	13	2.6
11.	Humairotul Warda				1				1				2				1				2	12	2.2
12.	Ifrohatul Kamilah				2				1				1				2				2	13	2.6
13.	Inayah Riski Wulandari				2				1				1				1				1	11	2.2
14.	Inayatur Rosadah				1				1				2				2				1	12	2.4
15.	Lilik Ustria Ningsih				3				1				2				1				1	13	2.6
16.	M. Ainul Yaqin				2				2				1				2				1	13	2.6
17.	Maria Ulfa Tuzziqiah				1				1				2				2				2	13	2.6
18.	Moch. Farel Ainul R				2				2				1				2				1	13	2.6

19.	Mochammad Hafiqi E			2			2			2			1			1	13	2.6	
20.	Muh. Faisal Gunawan			2			3			2			2			1	15	3	
21.	Muhmad Alfian M			1			1			2			1			1	11	2.2	
22.	Muhammad Busrol U			3			2			2			2			1	15	3	
23.	Muhammad Khoirullah M.S			2			1			2			2			1	8	1.6	
24.	Nurma Syeha Fajaria			2			2			2			2			2	10	2	
25.	Nurul Fajriati			1			3			3			2			1	9	1.8	
26.	Nurul Holifah			1			3			2			1			1	8	1.6	
27.	Qobit Ahmad Gufron			2			2			2			2			2	10	2	
28.	Ravikatul Ikrom			2			2			2			2			1	9	1.8	
29.	Resty Bunga Nestya			1			1			3		3	2			2	8	1.6	
30.	Riski Umaroh			1			2			2			2			2	9	1.8	
31.	Rofiqotus Sholihah			1			2			2			1			1	8	1.6	
32.	Rutbatul Hasni			2			2			2			2			2	9	1.8	
33.	Sheila Halimatus Suhro			2			2		3	2			3			2	11	2.2	
34.	Silfin Nabila			2			1			2			2			1	8	1.6	
35.	Siti Sahroh Hidayah			2			2			2			2			1	9	1.4	
36.	Syaidah Rosyida R			3			1			1			1			2	8	1.6	
37.	Titin Asfiyatul Jannah			3			1			2			2			2	10	2	
38.	Tri Buana Rosidah			3			2			1			2			2	10	2	
39.	Ulfatul Karimah			1			2			2			2			1	8	1.6	
40.	Yuni Aisyah Ningrum			1			1			1			2			2	7	1.4	
41.	Zulfa Maulida			2			2			2			3			2	10	2	
Jumlah Skor		77			65			76			74			63			555		109.8
skor		1.87			1.65			1.85			1.75			1.53			11.21		2.68

Lampiran H.3 Observasi Motivasi Belajar Siswa X C Siklus 2																							
No	Nama	Aspek yang diamati																		Skor Setiap Siswa	- X Skor Setiap Siswa		
		1			Skor	2			Skor	3			Skor	4			Skor	5				Skor	
		a	B	c		a	B	C		a	b	c		A	B	c		a	b				c
1.	Abdul Latif Agil S			3				2				2				2				3	12	2.4	
2.	Abdul Malik Fahmi			2				3				2				2				2	11	2.2	
3.	Ahsani Imandika			3				2				2				2				3	12	2.4	
4.	Ainun Nissa Sakinah			3				3				3				3				3	15	3	
5.	Ayuni Tri F			2				2				3				2				3	12	2.4	
6.	Dewi Novitasari			3				3				2				3				2	13	2.6	
7.	Dewi Puspita Sari N			2				2				3				2				3	12	2.4	
8.	Fa'anta Iqbala Halal I			3				2				2				3				2	12	2.4	
9.	Farah Maulida			3				3				3				2				3	14	2.8	
10.	Hadi Siswanto			2				2				3				2				2	11	2.2	
11.	Humairotul Warda			2				2				3				2				2	11	2.2	
12.	Ifrohatul Kamilah			2				2				3				3				2	12	2.4	
13.	Inayah Riski Wulandari			2				3				2				2				3	12	2.4	
14.	Inayatur Rosadah			2				2				3				2				2	11	2.2	
15.	Lilik Ustria Ningsih			3				2				3				2				3	13	2.6	
16.	M. Ainul Yaqin			3				3				3				2				2	13	2.6	

17.	Maria Ulfa Tuzziqiah				2				3					3				2			2	12	2.4
18.	Moch. Farel Ainul R				2				2					3				2			3	12	2.4
19.	Mochammad Hafiqi E				2				3					2				2			2	11	2.2
20.	Muh. Faisal Gunawan				3				3					2				3			2	13	2.6
21.	Muhmad Alfian M				2				2					2				2			2	10	2
22.	Muhammad Busrol U				3				2					3				2			3	13	2.6
23.	Muhmmad Khoirullah M.S				3				3					3				2			2	13	2.6
24.	Nurma Syeha Fajaria				2				2					3				2			2	11	2.2
25.	Nurul Fajriati				2				3					2				3			2	12	2.4
26.	Nurul Holifah				2				3					2				3			3	13	2.6
27.	Qobit Ahmad Gufron				2				2					3				2			3	12	2.4
28.	Ravikatul Ikrom				3				2					3				2			3	12	2.4
29.	Resty Bunga Nestya				2				3					2				3			3	13	2.6
30.	Riski Umaroh				2				2					3				2			3	12	2.4
31.	Rofiqotus Sholihah				2				2					3				2			3	12	2.4
32.	Rutbatul Hasni				3				3					1				2			2	12	2.4
33.	Sheila Halimatus Suhro				2				2					3				3			3	12	2.4
34.	Silfin Nabila				3				2					2				3			2	12	2.4
35.	Siti Sahroh Hidayah				2				2					3				3			3	13	2.6

36.	Syaidah Rosyida R			3			2			3			2			2	12	2.4		
37.	Titin Asfiyatul Jannah			3			2			2			3			3	13	2.6		
38.	Tri Buana Rosidah			3			2			3			3			2	13	2.6		
39.	Ulfatul Karimah			1			2			3			2			3	13	2.6		
40.	Yuni Aisyah Ningrum			2			3			2			2			2	13	2.6		
41.	Zulfa Maulida			3			3			3			3			3	15	3		
Jumlah Skor		99	98					106					96					103	103	101
skor		2.41	2.39					2.58					2.34					2.51	12.3	2.46
																		2		

## Lampiran I.1

## Lembar observasi Guru Siklus I

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
7.	Memberikan pengarahan tentang pembelajarn menggunakan <i>Autoplay</i> media studio		
8.	Guru meminta siswa membentuk kelompok secara acak menjadi 6 kelompok		
9.	Guru menayangkan 6 video tentang permintaan dan penawaran uang		
10.	Guru memberi waktu tiap kelompok untuk berdiskusi		
11.	Guru menyuruh kepada tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi		
12.	Guru menyuruh kepada kelompok lain untuk memberikan pendapat terhadap kelompok yang presentasi		
7.	Guru memberikan evaluasi tentang apa yang dipresentasikan tiap kelompok		
8.	Guru memberikan soal post test tentang permintaan dan penawaran uang		
9.	Pengelolaan waktu		

Sumber : data primer yang diolah

## Lampiran I.2

## Lembar observasi Guru Siklus II

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1.	Menyampaikan tujuan pembelajaran		
2.	Memotivasi siswa		
3.	Memberikan gambaran umum		
4.	Menjelaskan aturan proses pembelajaran menggunakan Autoplay media studio		
5.	Memberikan alokasi untuk mengerjakan tugas		
6.	Menilai proses siswa dalam pembelajaran		
7.	Memberikan apresiasi kepada siswa		
8.	Membimbing siswa mengambil keputusan		
9.	Pemberian tugas terstruktur		
10.	Pengelolaan waktu		

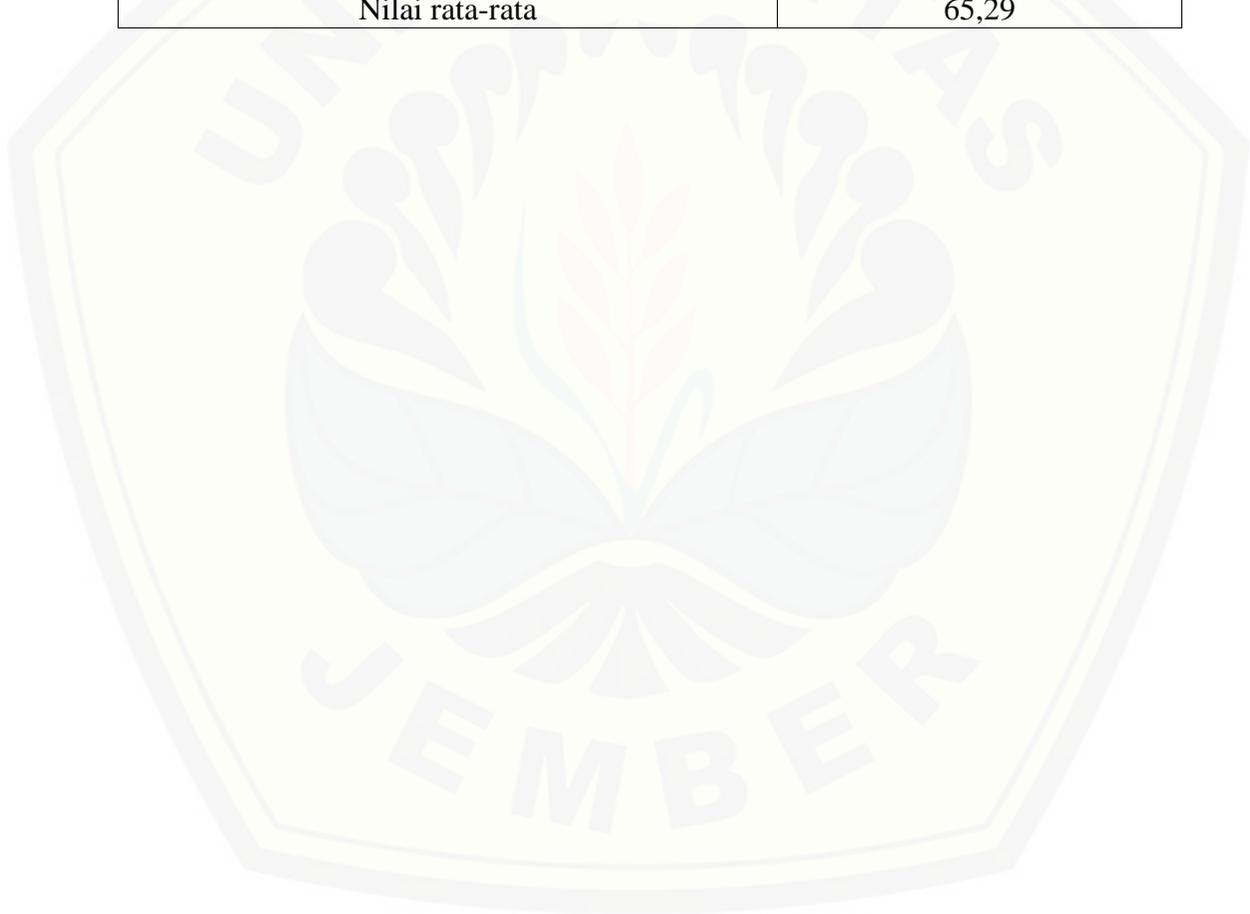
Sumber : data primer yang diolah

## Lampiran J.1

## DAFTAR NILAI ULANGAN SISWA KELAS X IPS C

No	Nama Siswa	Nilai Ulangan	Ketuntasan Individu	
			Tuntas	Tidak
1	ABDUL LATIF AGIL S	60		
2	ABDUL MALIK FAHMI	70		
3	AHSANI IMANDIKA	85		
4	AINUN NISSA SAKINAH	70		
5	AYUNI TRI F	65		
6	DEWI NOVITASARI	75		
7	DEWI PUSPITA SARI N	80		
8	FA'ANTA IQBALA HALAL IZZA	50		
9	FARAH MAULIDA	83		
10	HADI SISWANTO	84		
11	HUMAIROTUL WARDA	74		
12	IFROHATUL KAMILAH	73		
13	INAYAH RISKI WULANDARI	90		
14	INNAYATUR ROSADAH	73		
15	LILIK USTRIA NINGSIH	78		
16	M. AINUL YAQIN	65		
17	MARIA ULFA TUZZITQIAH	65		
18	MOCH. FAREL AINUL R	65		
19	MOCHAMMAD HAFIQI EFENDI	93		
20	MUH. FAISAL GUNAWAN	71		
21	MUHAMAD ALFAN MABRURI	70		
22	MUHAMMAD BUSROL UMAM	93		
23	MUHAMMAD KHOIRULLAH M.S	88		
24	NURMA SYEHA FAJARIA	71		
25	NURUL FAJRIATI	70		
26	NURUL HOLIFAH	81		
27	QOBIT AHMAD AL GUFRON	93		
28	RAVIKATUL IKROM	86		
29	RESTI BUNGA NESTYA	70		
30	RISKI UMAROH	89		
31	ROFIQOTUS SHOLIHAH	50		

32	RUTBATUL HASNI	82		
33	SHEILA HALIMATUS SUHRO	72		
34	SILFIN NABILA	77		
35	SITI SAHROH HIDAYAH	74		
36	SYAIDAH ROSYIDA ROSYID	70		
37	TITIN ASFIYATUL JANNAH	72		
38	TRI BUANA ROSIDAH	72		
39	UFATUL KARIMAH	78		
40	YUNI AISYAH NINGRUM	89		
41	ZULFA MAULIDA	80		
Jumlah Siswa			19	22
Ketuntasan Klasikal			41%	
Nilai rata-rata			65,29	



## Lampiran J.2

## DAFTAR NILAI ULANGAN SISWA KELAS X IPS D

No	Nama Siswa	Nilai Ulangan	Ketuntasan Individu	
			Tuntas	Tidak
1	ALFIN FAIRUZ SOFARINA	93		
2	AMALIA RIZQI	98		
3	ARIK ALIATUR ROFIAH	75		
4	AYU SAFITRI	93		
5	CINDYA AYU PUTRI	89		
6	DENIK DWI BERLIANTI	91		
7	DEVI AURA SYARIFAH H	75		
8	DWI YULIANA	93		
9	DWI ZULFA YUNI URSILA	79		
10	EKA SETYA WAHYULI	90		
11	FAJAR SULAIMAN	85		
12	FIRDAUSIAH	89		
13	HELIS YULIAWATI	83		
14	HOLILAH	98		
15	INDAHYANI PUSPITA	98		
16	IRA SAFIRATUL ULUM	75		
17	ISTIQOMAH AINUN ISEH	98		
18	KHAIRUL IKHSAN	81		
19	KISWATUN HASANAH	98		
20	LUBNATUL ALAWIYAH	90		
21	LUK-LUK ROCHMATUL M	91		
22	MUAFFIN	93		
23	M. YUSUF HASYIM	76		
24	MOH. NOVAL RIFANDI	96		
25	MUHAMAD FAISAL	77		
26	MUHAMMAD AMIRUDIN	76		
27	MUHAMMAD IKHLASUL AMAL	81		
28	MUHAMMAD IRSADUL IBED	91		
29	MUHAMMAD ROVIKI EVENDY	82		
30	NADHIROTUN NAFIZA	63		

31	NANANG KHOIRUL ANAM	88		
32	NURDIANSYAH	81		
33	NURUL JANNATUL FIRDAUS	78		
34	SHANTI NURDIKA SAFIRA	70		
35	SILVIA NUR IWANIS PUTRI	98		
36	SUCI RAHMAWATI	93		
37	SUKAINA ROHMAWATI	83		
38	ULFATUL HASANAH	63		
39	WARDATUL JANNAH FIRDAUSA	93		
40	WINDI MUSTIKA SALSA A	88		
41	ZUHROTUL AMALIAH	63		
Jumlah Siswa			31	5
Ketuntasan Klasikal			93%	
Nilai rata-rata			85,24	

## Lampiran J.1

## DAFTAR NILAI ULANGAN SISWA KELAS X IPS E

No	Nama Siswa	Nilai Ulangan	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak
1	ABDILLAH IBROHIM A	47		
2	AHMAD FAWAID	80		
3	ALBIDSYAH NUR RAHMAN	76		
4	AMILA FIRDATUS SA'IDAH	51		
5	ANA ANDRIYANI	77		
6	AZIZAH	39		
7	BABUN	50		
8	DIAH AL FIANITA RAHMA	76		
9	DINA KAMALIA MURSIDAH	78		
10	DINA ROSYIDA	73		
11	ELDA HELVIANA	80		
12	FERA AINI SEPTIANINGSIH	81		
13	FIRDA TRISNA WARDANI	83		
14	HAMIDATUL RODIAH	42		
15	IDA SOFIANA	88		
16	ILHAM AKBAR SULTONI	35		
17	INTAN NUR SAVILA	79		
18	LIA HIKMATUL MAULA	70		
19	M. FAISAL ULIL FIRMANSYAH	78		
20	M. IQBAL MUNASYIUL ALAM	58		
21	M. IRFAN EFENDI	84		
22	MAULIDA ULFA DUSTURIA	56		
23	MAZNAH HABIBATUL BAIZURO	82		
24	MERY ANDANI	88		
25	MOCHAMMAD KHOLIK	95		
26	MOHAMMAD ARIF SYARIFUDIN	76		
27	MOHAMMAD ILYAS	60		
28	MOCH. MISBAHUR RIDHO	88		

29	MUHAMMAD ALI IMRON	75		
30	MUHAMMAD IMAM SUBKI	81		
31	NOVITA ANGGRAINI	88		
32	RENA SAKINAH	25		
33	RIZKY DWI PANGESTU	75		
34	SARI AYU WAHYUNI	78		
35	SHINTA RATNASARI	50		
36	SINTA WULANDARI	47		
37	SYAMELA MASSA KAULIKA	70		
38	UBAIDILLAH AMIN	78		
39	UMI KHOIRUN NISA	71		
40	VITA SULISTIAWATI NINGSIH	76		
41	ZILVINA NURILLAH	77		
Jumlah Siswa Tuntas			25	16
Ketuntasan Klasikal			65%	
Nilai rata-rata			69,78	

## Lampiran K.1

## DAFTAR NILAI POST TEST KELAS X IPS C SIKLUS 1

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	ABDUL LATIF AGIL S	85		
2	ABDUL MALIK FAHMI	80		
3	AHSANI IMANDIKA	70		
4	AINUN NISSA SAKINAH	70		
5	ANIS KHOIRUN NISA	80		
6	AYUNI TRI F	76		
7	DEWI NOVITASARI	85		
8	DEWI PUSPITA SARI N	69		
9	ELISKA	75		
10	FA'ANTA IQBALA HALAL IZZA	70		
11	FARAH MAULIDA	65		
12	HADI SISWANTO	75		
13	HUMAIROTUL WARDA	80		
14	IFROHATUL KAMILAH	76		
15	INAYAH RISKI WULANDARI	78		
16	INAYATUR ROSADAH	74		
17	LILIK USTRIA NINGSIH	78		
18	M. AINUL YAQIN	75		
19	MARIA ULFA TUZZITQIAH	78		
20	MOCH. FAREL AINUL R	70		
21	MOCHAMMAD HAFIQI EFENDI	67		
22	MUHAMAD ALFAN MABRURI	76		
23	MUHAMMAD BUSROL UMAM	77		
24	MUHAMMAD KHOIRULLAH M.S	78		

25	NURMA SYEHA FAJARIA	75		
26	NURUL FAJRIATI	80		
27	NURUL HOLIFAH	83		
28	QOBIT AHMAD AL GUFRON	75		
29	RAVIKATUL IKROM	82		
30	RISKI UMAROH	65		
31	ROFIQOTUS SHOLIHAH	77		
32	RUTBATUL HASNI	82		
33	SHEILA HALIMATUS SUHRO	82		
34	SILFIN NABILA	80		
35	SITI SAHROH HIDAYAH	75		
36	SYAIDAH ROSYIDA ROSYID	75		
37	TITIN ASFIYATUL JANNAH	75		
38	TRI BUANA ROSIDAH	78		
39	UFATUL KARIMAH	76		
40	YUNI AISYAH NINGRUM	89		
41	ZULFA MAULIDA	95		
Jumlah Siswa Tuntas		32		
Ketuntasan Klasikal		78%		
Rata-rata		76.85		

## Lampiran K.2

## DAFTAR NILAI POST TEST KELAS X IPS C SIKLUS 2

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	ABDUL LATIF AGIL S	90		
2	ABDUL MALIK FAHMI	85		
3	AHSANI IMANDIKA	80		
4	AINUN NISSA SAKINAH	77		
5	ANIS KHOIRUN NISA	76		
6	AYUNI TRI F	75		
7	DEWI NOVITASARI	80		
8	DEWI PUSPITA SARI N	80		
9	ELISKA	80		
10	FA'ANTA IQBALA HALAL IZZA	70		
11	FARAH MAULIDA	83		
12	HADI SISWANTO	77		
13	HUMAIROTUL WARDA	76		
14	IFROHATUL KAMILAH	76		
15	INAYAH RISKI WULANDARI	78		
	INAYATUR ROSADAH	75		
16	LILIK USTRIA NINGSIH	78		
17	M. AINUL YAQIN	75		
18	MARIA ULFA TUZZITQIAH	78		
19	MOCH. FAREL AINUL R	73		
20	MOCHAMMAD HAFIQI EFENDI	71		
21	MUHAMAD ALFAN MABRURI	76		
22	MUHAMMAD BUSROL UMAM	75		
23	MUHAMMAD KHOIRULLAH M.S	78		
24	NURMA SYEHA FAJARIA	75		
25	NURUL FAJRIATI	80		
	NURUL HOLIFAH	85		
26	QOBIT AHMAD AL GUFRON	77		
27	RAVIKATUL IKROM	82		
	RISKI UMAROH	70		
28	ROFIQOTUS SHOLIHAH	80		
29	RUTBATUL HASNI	86		

30	SHEILA HALIMATUS SUHRO	84		
31	SILFIN NABILA	85		
32	SITI SAHROH HIDAYAH	75		
33	SYAIDAH ROSYIDA ROSYID	77		
34	TITIN ASFIYATUL JANNAH	80		
35	TRI BUANA ROSIDAH	81		
36	UFATUL KARIMAH	82		
37	YUNI AISYAH NINGRUM	89		
38	ZULFA MAULIDA	97		
Jumlah Siswa Tuntas		38		
Ketuntasan Klasikal		92%		



**Lampiran L****HASIL WAWANCARA****C. Hasil Wawancara Sebelum Tindakan**

5. Bagaimana proses pembelajaran ekonomi di kelas X IPS SMA Nuris Jember?  
*Pembelajaran ekonomi menggunakan teknologi mbak, saya mencoba menggunakan prowerpoint. Saya sesuaikan dengan fasilitas dan juga keadaan siswa.*
6. Apa kendala yang dialami guru dalam proses pembelajaran?  
*Pada saat pembelajaran, siswa banyak yang tidak memperhatikan, diberi tugas hanya 9-10 siswa yang mengerjakan, walaupun dikasih tugas mengerjakan di kelas cenderung bermalas-malasan dan hanya ramai sendiri, diberi kesempatan untuk bertanya juga diam bahkan kadang ramai sendiri. Oleh karena itu saya ingin menemukan cara agar siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan nilai yang diperoleh juga diatas KKM.*
7. Bagaimana dengan hasil belajar siswa dengan media yang sudah diterapkan oleh guru?  
*Hasil belajar siswa dari 3 kelas yang saya pegang yang paling rendah kelas X IPS C.*
8. Dengan permasalahan tersebut apabila digunakan media pembelajaran presentasi berbantu Autoplay media studio, apakah Ibu setuju?  
*Iya mbak. Saya setuju, saya mencari media yang sesuai dengan siswa sehingga siswa tergugah semangatnya untuk mengikuti pelajaran ekonomi.*

**III. Hasil Wawancara Dengan Salah Satu Siswa Kelas X IPS C (ZM, 14<sup>th</sup>)**

5. Bagaimana tanggapan anda mengenai pembelajaran ekonomi selama ini?

*Pembelajaran selama ini sudah menggunakan powerpoint tetapi saya tidak begitu tertarik, masih monoton.*

6. Apakah selama ini anda serius memperhatikan penjelasan dari guru?  
*Tidak, materi yang disampaikan kurang menarik, dan media juga tidak membuat saya bersemangat untuk mengikuti pembelajaran.*
7. Apa penyebab anda tidak memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung?  
*Media yang digunakan guru masih monoton.*
8. Bagaimana kondisi teman-teman anda ketika proses pembelajaran berlangsung?  
*Pada saat pembelajaran rata-rata ramai dan tidak memperhatikan akan tetapi apabila diberi pertanyaan tidak bisa menjawab.*

#### **IV. Hasil Wawancara Dengan Salah Satu Siswa Kelas X IPS C (SN, 15<sup>th</sup>)**

1. Bagaimana tanggapan anda mengenai pembelajaran ekonomi selama ini?  
*Mata pelajaran ekonomi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari jadi kurang menarik, cenderung hafalan, teori banyak.*
2. Apakah selama ini anda serius memperhatikan penjelasan dari guru?  
*Tidak, banyak teori sehingga bosan.*
3. Apa penyebab anda tidak memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung?  
*Terlalu banyak teori jadi susah untuk dihafal.*
4. Bagaimana kondisi teman-teman anda ketika proses pembelajaran berlangsung?  
*Pada saat pembelajaran rata-rata ramai dan tidak memperhatikan akan tetapi apabila diberi pertanyaan tidak bisa menjawab, tugas juga yang mengerjakan gak semua nya.*

**D. Pedoman wawancara dengan guru mata pelajaran (RS,30<sup>th</sup>) Setelah Tindakan**

5. Bagaimana proses pembelajaran setelah menggunakan *Autoplay* media studio?  
*Penggunaan media pembelajaran Autoplay media studio sangat membantu saya dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hasil belajar siswa meningkat karena siswa pada saat menerima materi tertarik dan memperhatikan. Media tersebut mampu membangkitkan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.*
6. Bagaimana respon siswa terhadap media yang digunakan oleh guru?  
*siswa pada saat proses pembelajaran kontributif, memperhatikan, bertanya ketika tidak memahami materi. Antusias pada saat pemberian kuis karena kuis tersebut interaktif, siswa berebut untuk mengerjakan maju ke depan.*
7. Apa saja kendala yang dihadapi saat menggunakan *Autoplay* media studio?  
*kendala yang saya hadapi cuma saya belum terbiasa dengan media ini hanya butuh waktu untuk menyesuaikan saja.*
8. Dengan kendala tersebut apakah Ibu akan terus menggunakan *Autoplay* media studio untuk pembelajaran berikutnya?  
*Iya, saya akan tetap menggunakan media tersebut karena kendala yang saya hadapi tidak cukup berarti dan media ini sangat membantu dalam menyampaikan materi sehingga siswa mudah dalam menyerap materi.*

**E. Pedoman wawancara dengan siswa (SN,15<sup>th</sup>)**

5. Bagaimana tanggapan anda mengenai proses pembelajaran ekonomi dengan menggunakan *Autoplay* media studio?  
*Media ini bagus, saya tertarik mengikuti pelajaran. Media ini mampu menarik minat saya dalam mengikuti pembelajaran. Dengan bukti saya penasaran di awal ditayangkan media tersebut. Media nya tidak hanya 1 aplikasi sehingga saya kagum. ternyata ada aplikasi yang mampu menggabungkan itu.*

6. Apakah anda dapat lebih memperhatikan pelajaran dengan menggunakan *Autoplay* media studio?

*Iya karena saya senang dengan media tersebut oleh karena itu saya lebih memperhatikan karena media tersebut mampu menggambarkan materi dengan kehidupan sehari-hari.*

7. Menurut anda apakah dengan menggunakan *Autoplay* media studio secara keseluruhan dapat meningkatkan hasil belajar Anda?

*Iya, karena saya terdorong untuk mengikuti pembelajaran sehingga saya memperhatikan, ketika tidak tau saya bertanya. Jadi saya benar-benar memahami materi tersebut dan ketika dilakukan test saya bisa mengerjakan.*

8. Apakah dari proses pembelajaran menggunakan *Autoplay* media studio dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar anda?

*iya, saya termotivasi mengikuti pelajaran pada awalnya saya kurang begitu tertarik, setelah tertarik nilai saya juga meningkat. Peningkatannya itu bertahap dari pertama menggunakan media dan diadakan tests tan kemudia pembelajaran lagi dan diadakan test lagi.*

#### **F. Pedoman wawancara dengan siswa (RH,15<sup>th</sup>)**

1. Bagaimana tanggapan anda mengenai proses pembelajaran ekonomi dengan menggunakan *Autoplay* media studio?

*Media ini bagus, sehingga saya tertarik minat untuk mengikuti pembelajaran. Pada saat diskusi saya benar-benar memperhatikan video yang ditayangkan guru sesuai dengan materi kelompok saya. Media nya tidak hanya 1 aplikasi sehingga saya kagum. ternyata ada aplikasi yang mampu menggabungkan itu.*

2. Apakah anda dapat lebih memperhatikan pelajaran dengan menggunakan *Autoplay* media studio?

*Iya saya lebih memperhatikan karena media tersebut mampu menggambarkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Materi tersebut disampaikan dengan video*

*sehingga saya bisa melihat gambaran secara umum dan kelengkapan materi tersebut yang membuat saya lebih mudah untuk mengulangi materi belajar.*

3. Menurut anda apakah dengan menggunakan *Autoplay* media studio secara keseluruhan dapat meningkatkan hasil belajar anda?

*Iya, karena saya terdorong untuk mengikuti pembelajaran sehingga saya memperhatikan, ketika tidak tau saya bertanya. Jadi saya benar-benar memahami materi tersebut dan ketika dilakukan test saya bisa mengerjakan dan nilai yang saya peroleh juga lebih baik dari sebelumnya.*

4. Apakah dari proses pembelajaran menggunakan *Autoplay* media studio dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar anda?

*iya, saya termotivasi mengikuti pelajaran pada awalnya saya kurang begitu tertarik, setelah tertarik nilai saya juga meningkat.*

Lampiran M

DOKUMENTASI KEGIATAN



Gambar 1. Guru Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran



Gambar 2. Diskusi Kelompok



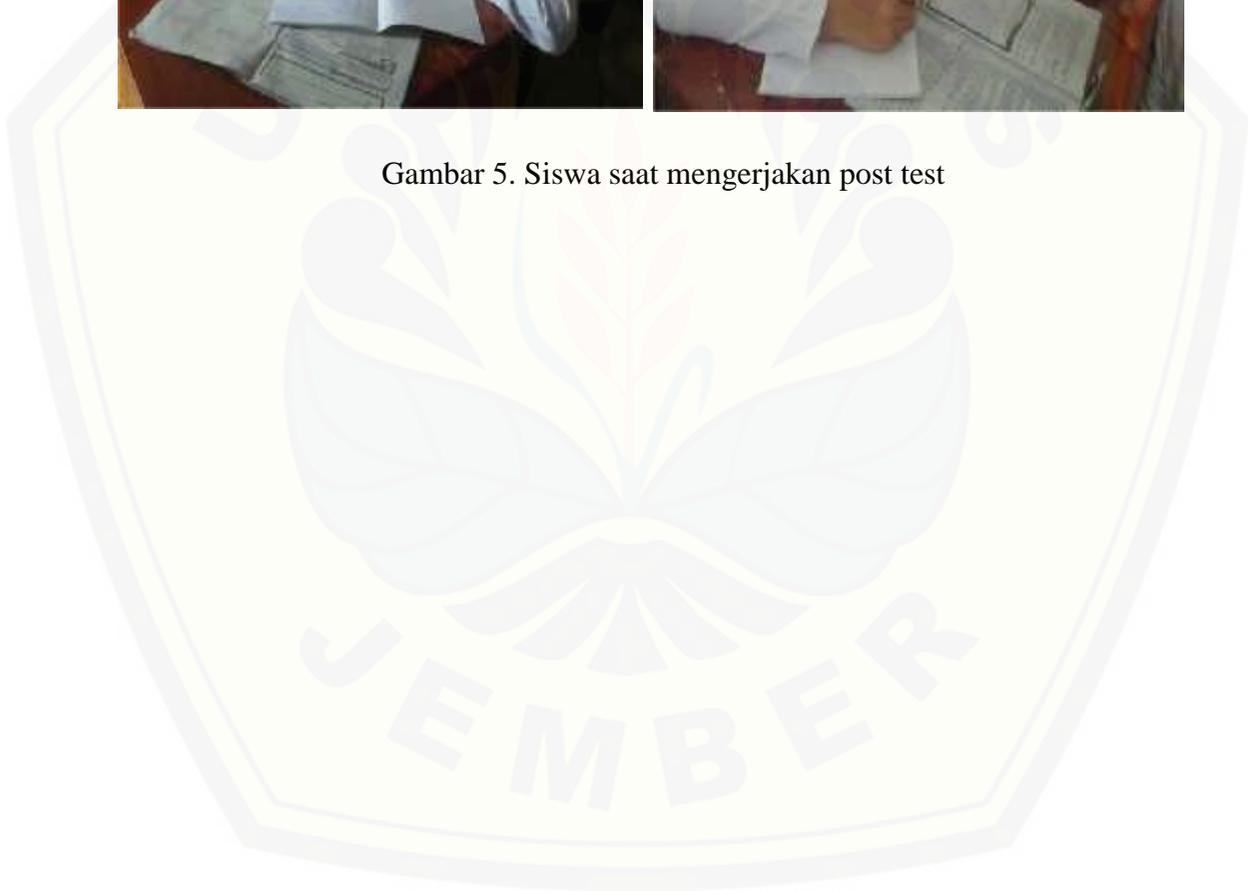
Gambar 3. Presentasi Kelompok

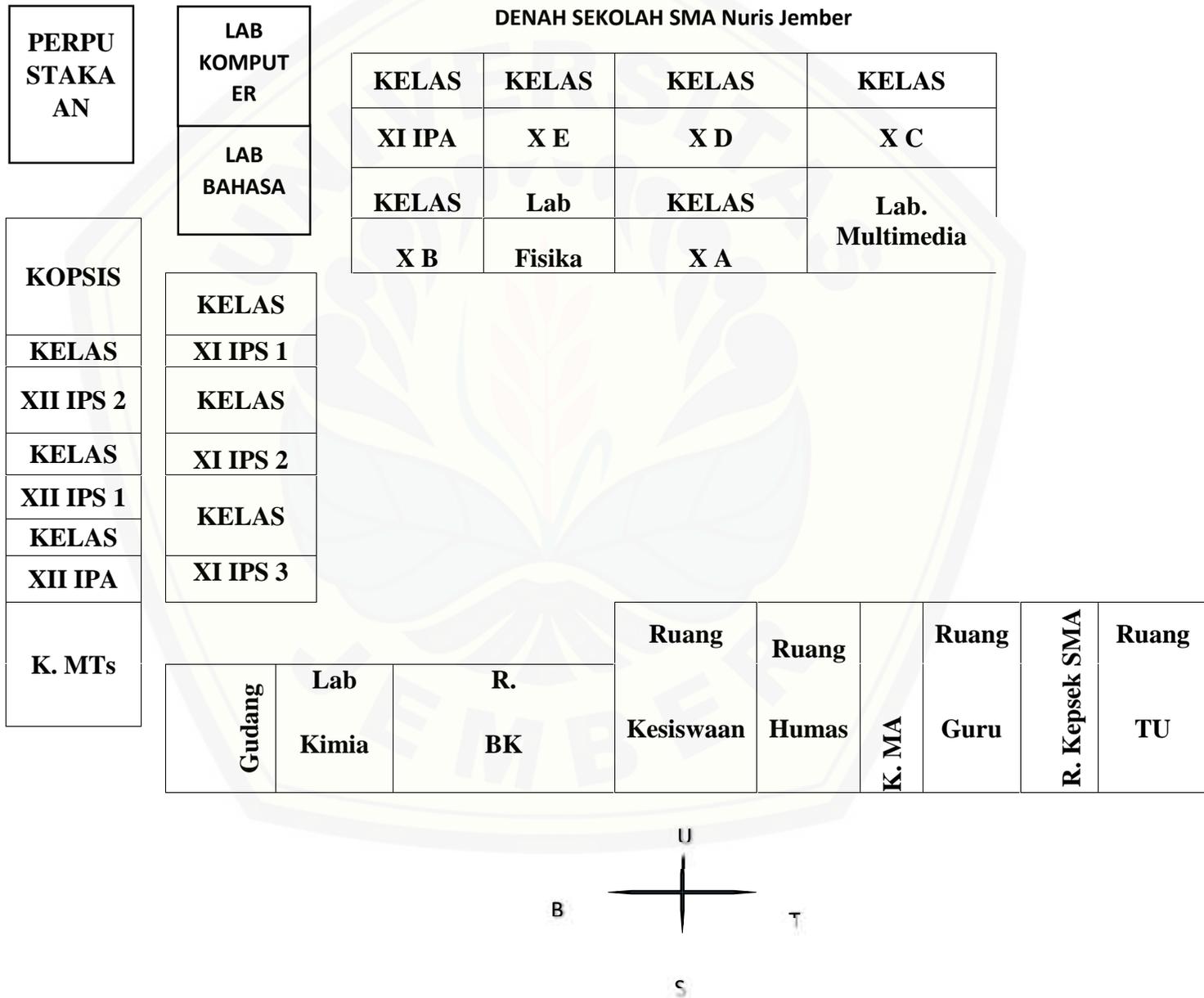


Gambar 4. Posisi Observer saat melakukan tugasnya



Gambar 5. Siswa saat mengerjakan post test





## Lampiran O

## Surat Ijin Observasi

 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalbata Jember 68121  
Telepon: 0331-334988, 330738 Faks: 0331-332475  
Laman: www.fkip.unj.ac.id

Nomor **0300** /UN25.1.5/LT/2016 **14 JAN 2016**  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Observasi/wawancara

Yth. Kepala SMA NURIS Jember  
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember tersebut di bawah ini:

Nama : Pipit Isnaini Endah Susanti  
NIM : 120210301026  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Sosial  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Bermaksud mengadakan Observasi/wawancara di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terimakasih.

  
Dekan Pembantu Dekan I,  
D. Sukatman, M.Pd.  
NIR.19640123 199512 1 001

## Lampiran Q Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-334988  
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 255 B/UN25.1.5/1.T/2016  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

11 APR 2016

Yth. Kepala SMA Nuris  
Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Pipit Isnaini Endah Susanti

NIM : 120210301026

Jurusan : Pendidikan IPS

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Berkennan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bernaksud melaksanakan penelitian di SMA Nuris Jember yang Saudara pimpin dengan judul "Penggunaan *Autoplay* media studio untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X IPS C SMA Nuris Jember (Studi kasus pada kompetensi dasar permintaan dan penawaran sang tahun ajaran 2015-2016)".

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Pembantu Dekan I,  
  
Dr. Adhikartaman, M.Pd.  
NIP.19640123.199512.1.001

## Lampiran Q Surat Keterangan SURAT KETERANGAN PENELITIAN



**SEKOLAH MENENGAH ATAS  
SMA NURIS JEMBER**  
( Terakreditasi " A " )  
NSS : 304 052 402 091      NDS : E. 38024004  
Jl. Pangandaran 48 Antirogo - Jember 68125 Telp. ( 0331 ) 339544 Jember

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 083 / SMA. Ni - Jbr / N / IV / 2016

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama	: ROBITH QOSHIDI, Lc
NIP	: -
Jabatan	: Kepala SMA Nuris Jember

Menerangkan bahwa :

Nama	: PIPIT ISNAINI ENDAH SUSANTI
NIM	: 120210301026
Jurusan	: Pendidikan IPS
Prodi	: Pendidikan Ekonomi

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian dengan judul Penggunaan *AUTOPLAY MEDIA STUDIO* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dikelas X (sepuluh) C di SMA Nuris Jember.

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 28 April 2016

Kepala Sekolah



**ROBITH QOSHIDI, Lc.**

Lampiran R Lembar Konsultasi



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS JEMBER**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Batu Tegalboto Jember 68121  
 Telp: 0331-334908, 3307347 Fax: 0331-334988  
 E-mail: www.diponegoro.ac.id

---

**LEMBAR KONSULTASI PENYUSUNAN SKRIPSI**

Nama : Pipit Imaning Eisdah Susanti  
 NIM/Angkatan : 120210301026  
 Jurusan/Program Studi : Pendidikan IPS/PendidikanEkonomi  
 Judul Skripsi : Penggunaan *Storyboard* media studio untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X IPS C pada kompetensi dasar permintaan dan penawaran uang di SMA Nuri Jember tahun ajaran 2015/2016

Pembimbing I : Dr. Sri Kanton, M.Ed  
 Pembimbing II : Drs. Bambang Suyadi, M.Si

**KEGIATAN KONSULTASI**

No	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	TT. Pembimbing I & II	
			Pembimbing I	Pembimbing II
1.	1/5/16	Bab 1,2,3	OK	OK
2.	15/5/16	Bab 1,2,3	OK	OK
3.	15/5/16	Bab 1,2,3	OK	OK
4.	5/6/16	Bab 1,2,3	OK	OK
5.	22/6/16	Bab 1,2,3	OK	OK
6.	24/6/16	Daftar Pustaka	OK	OK
7.	15/6/16	Abstrak	OK	OK
8.	3/7/16	Bab 4,5	OK	OK
9.	6/7/16	Bab 4,5	OK	OK
10.		15/11/16 Abstrak Ujian	OK	OK
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				

**Catatan:**

- Lembar ini harus dibawa dan diisi setiap melakukan konsultasi.
- Lembar ini harus dibawa sewaktu Seminar Proposal Skripsi dan Ujian Skripsi

## Lampiran S

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

## A. Identitas

1. Nama : Pipit Isnaini Endah Susanti
2. Tempat, tanggal lahir : Ngawi, 5 April 1993
3. Agama : Islam
4. Nama Ayah : Bini Asrori
5. Nama Ibu : Rusmiati
6. Alamat
  - a. Asal : Desa Kersoharjo, Dusun Kerso I RT 006 RW  
004 Kecamatan Geneng, Ngawi
  - b. Jember : Jln. Slamet Riyadi I No 62, Kecamatan Patrang,  
Jember

## B. Pendidikan

No	Nama Sekolah	Tempat	Tahun Lulus
1	TK Darma Wanita Dempel	Desa Dempel	2000
2	SD Negeri Dempel 1	Desa Dempel	2006
3	MTs Negeri Ngawi	Kabupaten Ngawi	2009
4	SMK Negeri 1 Ngawi	Kabupaten Ngawi	2012

## Lampiran 4

## PROFIL SEKOLAH

1. Nama Sekolah : SMA NURIS Jember  
 Alamat : Jl. Pangandaran 48 Antirogo – Sumpersari – Jember  
 No. Telepon / Fax : (0331) 339544  
 Email : smanuris\_jember@yahoo.co.id
2. Nama Yayasan (Bagi Swasta) : Yayasan Nurul Islam  
 Alamat Yayasan & No. Telpn : Jl. Pangandaran 48 Antirogo – Sumpersari – Jember
3. NSS : 304052402091
4. Jenjang Akreditasi : A
5. Nama Kepala Sekolah : Robith Qoshidi, Lc.  
 No. Telp. / HP : 0331-4152449
6. Kategori Sekolah : Mandiri
7. Tahun didirikan / Beroperasi : 1989
8. Kepemilikan Tanah/Bangunan : Yayasan  
 a. Luas Tanah / Status : 1.899 m<sup>2</sup> / Akte Jual Beli \*)  
 b. Luas Bangunan : 949 m<sup>2</sup>  
 Nomor Rekening Rutin Sekolah : 0032908217 Nama Bank: JATIM  
 Cabang : Jember  
 Nama Pemegang Rekening :
1. Robith Qoshidi, Lc. Jabatan : Kepala Sekolah
2. Asmaniah Handayani Jabatan : Bendahara Sekolah
9. Data Siswa dalam 4 (empat) tahun terakhir

Tahun Ajaran	Jml Pendaftar (Calon Siswa Baru)	Kelas I		Kelas II		Kelas III		Jumlah Siswa Kelas I+II+III	
		Jumlah Siswa	Jumlah Rombel	Jumlah Siswa	Jumlah Rombel	Jumlah Siswa	Jumlah Rombel	Siswa	Rombel
Tahun 2012/2013	74	74	2	74	2	56	2	204	6

Tahun 2013/2014	126	126	3	68	2	73	2	267	7
Tahun 2014/2015	169	169	4	103	3	53	2	325	9
Tahun 2015/2016	205	205	5	153	4	95	3	453	12

## 10. a. Data Ruang Kelas

	Jumlah Ruang Kelas Asli (d)				Jumlah ruang lainnya yang digunakan untuk R. Kelas (e)	Jumlah Ruang yang digunakan untuk R. Kelas f=d+e
	Ukuran 8 x 9 m (a)	Ukuran > 72 m (b)	Ukuran < 72 m (c)	Jumlah d=a+b+c		
Ruang Kelas	9	-	3	12	Jumlah : 3 Ruang Yaitu : Lab. Computer, 2 Asrama Pondok Pesantren	12

## b. Data Ruang Lainnya

Jenis Ruang	Jumlah	Ukuran	Jenis Ruang	Jumlah	Ukuran
1. Perpustakaan	1	... x ...	5. Lab. Bahasa	1	8 x 9
2. Lab. Kimia	1	... x ...	6. Lab. Komputer	1	... x ...
3. Lab. Fisika	1	... x ...	7. Lab. Multi Media	1	... x ...
4. Lab. Biologi	1	... x ...	8. Lab. IPS	-	... x ...

## 11. Data tenaga Pendidik dan Tata Usaha

Tenaga Pendidikan / TU	Jumlah	Keterangan
Tenaga Pendidik / Guru	27	Termasuk Kepala Sekolah
Pustakawan	1	

Laboran (IPA/Bahasa/Komputer)	-	
Staf Tata Usaha	4	Termasuk Kepala TU

Jember, 4 Januari 2016

Kepala Sekolah

ROBITH OOSHIDI, Lc.

