



**PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID  
SISTEM APPY PIE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS XA JURUSAN  
PEMASARAN SMK AR-RAUDLAH JEMBER**  
(Studi Kasus pada Kompetensi Dasar Menerapkan  
Ilmu Ekonomi dalam Kegiatan Usaha  
Tahun Ajaran 2019/2020)

**SKRIPSI**

Oleh

**Nur Indah Sari**

**NIM 130210301079**

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

**2020**



**PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID  
SISTEM *APPY PIE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS XA JURUSAN  
PEMASARAN SMK AR-RAUDLAH JEMBER  
(Studi Kasus pada Kompetensi Dasar Menerapkan  
Ilmu Ekonomi dalam Kegiatan Usaha  
Tahun Ajaran 2019/2020)**

**SKRIPSI**

diajukan guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ilmu  
Pengetahuan Sosial (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan Universitas Jember

**Oleh :**

**Nur Indah Sari**

**NIM 130210301079**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2020**

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puja dan puji syukur keridhoan Allah SWT yang Maha Pengasih dan Penyayang atas segala rahmat dan hidayah-Nya, shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan segala ketulusan dan kerendahan hati serta berbagai ucapan terima kasih maka skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Abdul Azis dan Ibunda Mariatul Kibitiah atas segala ketulusan cinta, kasih sayang dan perhatian yang diberikan kepada saya, kerja keras serta pengorbanan yang begitu besar, dukungan, arahan dan do'a yang tiada henti demi keberhasilan dan kesuksesan saya.
2. Adik saya Fira Dwi Febriyanti yang selalu memberikan semangat, dorongan dan do'a yang diberikan demi keberhasilan dan kesuksesan saya.
3. Almamater yang saya banggakan Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember sebagai tempat menuntut ilmu.
4. Bapak/Ibu Guruku mulai dari SD, SMP, dan SMA, Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman dengan penuh keikhlasan.

**MOTTO**

*“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kemampuannya.”*

**(QS. Al-Baqarah, 286)**

*“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).*

*Dan kepada Tuhanmulah engkau berharap.*

**(QS. Al-Insyirah, 6-8)**

*“Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya; hidup di tepi jalan dan dilempari orang dengan batu, tetapi dibalas dengan buah.”*

**(Abu Bakar Sibli)**

**PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nur Indah Sari

NIM : 130210301079

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Sistem Appy Pie untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XA Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember (Studi Kasus Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Ilmu Ekonomi Dalam Kegiatan Usaha Tahun Ajaran 2019/2020)”** 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 kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 24 September 2020  
Yang Menyatakan,

Nur Indah Sari  
NIM. 130210301079

**PERSETUJUAN**

**PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID  
SISTEM *APPY PIE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS XA JURUSAN  
PEMASARAN SMK AR-RAUDLAH JEMBER  
(Studi Kasus pada Kompetensi Dasar Menerapkan  
Ilmu Ekonomi dalam Kegiatan Usaha  
Tahun Ajaran 2019/2020)**

diajukan guna memenuhi syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program  
Sarjana Strata Satu Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Program Studi Pendidikan Ekonomi pada  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

Oleh

Nama Mahasiswa : Nur Indah Sari  
NIM : 130210301079  
Jurusan : Pendidikan IPS  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi  
Angkatan Tahun : 2013  
Daerah Asal : Jember  
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 12 Februari 1995

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

Dr. Sukidin, M.Pd.  
NIP. 9660323 199301 1 001

Dr. Pudjo Suharso, M.Si.  
NIP. 19591116 198601 1 001

**PENGESAHAN**

Skripsi yang berjudul “**Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Sistem Appy Pie untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XA Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember (Studi Kasus Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Ilmu Ekonomi Dalam Kegiatan Usaha Tahun Ajaran 2019/2020)**” telah diuji dan disahkan pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 24 September 2020  
Tempat : Gedung 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

**Dr. Sukidin, M.Pd.**  
NIP. 19660323 199301 1 001  
Anggota I

**Dr. Pudjo Suharso, M.Si.**  
NIP. 19591116 198601 1 001  
Anggota II

**Drs. Joko Widodo, M.M.**  
NIP. 19600217 198603 1 003

**Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19870924 201504 1 001

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

**Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd.**  
NIP. 19600612 198702 1 001

## RINGKASAN

**Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Sistem Appy Pie untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XA Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember (Studi Kasus Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Ilmu Ekonomi Dalam Kegiatan Usaha Tahun Ajaran 2019/2020;** Nur Indah Sari, 130210301079; Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember, 69 halaman.

Kegiatan belajar mengajar merupakan faktor utama berhasilnya tujuan pembelajaran. Faktor pembelajaran yang memiliki peran cukup penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas yaitu pada penggunaan media pembelajaran, karena penggunaan media yang tepat akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Perkembangan media pembelajaran berbasis android saat ini sangat pesat. Banyak sekali diciptakan media pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran salah satunya adalah *Appy Pie*. Pada era teknologi informasi seperti sekarang, kebanyakan siswa memanfaatkan internet untuk membuka situs jejaring sosial. SMK Ar-Raudlah Jember merupakan salah satu sekolah yang juga sudah mengenal pembelajaran berbasis internet akan tetapi belum menggunakan multimedia interaktif berbasis android sistem *appy pie*. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi Bisnis menggunakan multimedia interaktif berbasis android sistem *appy pie*.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XA Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember melalui multimedia interaktif berbasis android *appy pie* yang dilakukan pada saat pembelajaran di kelas. Lokasi yang dijadikan penelitian adalah SMK Ar-Raudlah Jember. Penentuan lokasi menggunakan metode

*purposive area*. Penentuan subjek dan objek penelitian menggunakan metode *purposive*. Jenis data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis data motivasi belajar melalui observasi dan analisis data hasil belajar melalui tes formatif.

Hasil dari penggunaan multimedia interaktif berbasis android *appy pie* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XA Jurusan Pemasaran di SMK Ar-Raudlah Jember menunjukkan bahwa adanya peningkatan skor motivasi belajar dari pra-siklus 1,8 (kategori rendah) menjadi 2,85 (kategori sedang) pada siklus 1. Peningkatan pada siklus 1 disebabkan karena adanya tindakan penelitian dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis android sistem *appy pie*. Pada siklus 1 terdapat 4 indikator yang termasuk ke dalam kategori sedang yaitu semangat belajar siswa untuk melaksanakan tugas-tugas belajarnya, tanggungjawab siswa terhadap tugas belajarnya, reaksinya terhadap stimulus yang diberikan oleh guru, rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan guru. Dari hasil siklus 1 motivasi belajar meningkat lagi menjadi 3,37 (kategori tinggi) pada siklus 2. Peningkatan pada siklus 2 disebabkan karena siswa sudah mulai terbiasa multimedia interaktif berbasis android sistem *appy pie* pada pembelajaran dan guru lebih mendorong siswa untuk terus aktif belajar menggunakan multimedia interaktif berbasis android sistem *appy pie*. Seluruh indikator mengalami peningkatan terutama pada ke-3 indikator yang termasuk dalam kategori sedang berubah menjadi tinggi pada siklus 2.

Hasil belajar setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis android sistem *appy pie* juga ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dari pra-siklus 71,5 menjadi 74,2 pada siklus 1, dan 81,9 pada siklus 2 dengan kategori tuntas. Kesimpulannya bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis android sistem *appy pie* pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis ternyata dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XA Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember.

## PRAKATA

Syukur Alhamdulillah penulis penatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah, berupa skripsi yang berjudul **“Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Sistem Appy Pie untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XA Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember (Studi Kasus Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Ilmu Ekonomi Dalam Kegiatan Usaha Tahun Ajaran 2019/2020)”**. Karya tulis ilmiah ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Dr. Sumardi, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dr. Sukidin, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Dr. Pudjo Suharso, M.Si. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya guna memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini, serta Drs. Joko Widodo, M.M. selaku Dosen Penguji I dan Wiwin Hartanto, S.Pd, M.Pd. selaku Dosen penguji II yang telah memberikan masukan pada skripsi ini;
5. Semua dosen-dosen FKIP Program Studi Pendidikan Ekonomi yang selama ini telah banyak membimbing serta memberikan ilmu kepada penulis sampai akhirnya saya dapat menyelesaikan studi ini;
6. Bapak Dani Dharmawan, S.Pd. Selaku Kepala SMK Ar-Raudlah Jember yang telah memberikan izin penelitian;

7. Ibu Nur Aini Indra S.Pd. selaku Guru mata pelajaran Ekonomi Bisnis SMK Ar-Raudlah Jember yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk saya dan memberikan banyak informasi yang saya butuhkan;
8. Siswa-siswi kelas X Jurusan Pemasaran 3 SMK Ar-Raudlah Jember yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk observasi dan wawancara;
9. Sahabat-sahabat yang saya sayangi Iin, Ipul, Indri, Desy, Dwi, dan Dewi yang telah memberikan saya banyak inspirasi, pembelajaran hidup dan kesetiaan dikala sedih maupun senang.
10. Seluruh teman-teman satu almamater di Program Studi Pendidikan Ekonomi angkatan 2013, serta kakak dan adik angkatan yang telah memberikan banyak kenangan, pengalaman berharga, semangat dan dukungan yang selama ini telah diberikan.
11. Semua pihak yang membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Jember, 24 September 2020

Penulis

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<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 PERSETUJUAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>RINGKASAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	7
2.2 Karakteristik Kompetensi Dasar Menerapkan Ilmu Ekonomi .....	8
2.3 Media Pembelajaran .....	15
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	15
2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran .....	16
2.3.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	17
2.3.4 Jenis Media Pembelajaran .....	17
2.4 Multimedia Interaktif Berbasis Android sistem <i>Appy Pie</i> .....	18
2.4.1 Multimedia Interaktif .....	18

2.4.2	Android .....	20
2.4.3	<i>Appy Pie</i> .....	21
2.4.4	Sintaks Pembelajaran .....	22
2.5	Motivasi Belajar .....	23
3.5.1	Pengertian Motivasi Belajar .....	23
3.5.2	Fungsi Motivasi Belajar .....	24
3.5.3	Indikator Motivasi Belajar .....	24
2.6	Hasil Belajar Siswa .....	26
2.7	Peran Multimedia Interaktif Berbasis Android dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa .....	28
2.8	Kerangka Berpikir .....	29
2.9	Hipotesis Penelitian.....	30
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN .....</b>		<b>31</b>
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian .....	31
3.1.1	Tempat Penelitian .....	31
3.1.2	Waktu Penelitian .....	31
3.2	Subjek Penelitian .....	32
3.3	Definisi operasional Variabel .....	32
3.4	Desain Penelitian dan Prosedur Penelitian .....	32
3.4.1	Desain Penelitian .....	32
3.4.2	Rencana Penelitian Tindakan .....	33
3.5	Metode Pengumpulan Data .....	36
3.5.1	Metode Observasi .....	36
3.5.2	Metode Tes .....	36
3.5.3	Metode Wawancara .....	37
3.5.4	Metode Dokumen .....	37
3.6	Teknik Analisis Data .....	37
3.6.1	Analisis Data Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa .....	38
3.6.2	Analisis Data Hasil Observasi Guru .....	40
<b>BAB 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>42</b>
4.1	Data Pendukung .....	42
4.1.1	Profil Sekolah .....	42
4.2	Data Utama.....	42
4.2.1	Hasil Observasi Pra Siklus .....	43
4.2.2	Proses Pembelajaran Siklus I .....	44
4.2.3	Proses Pembelajaran Siklus II.....	53
4.3	Rekapitulasi hasil penelitian .....	60
4.4	Pembahasan.....	62

<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>65</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>

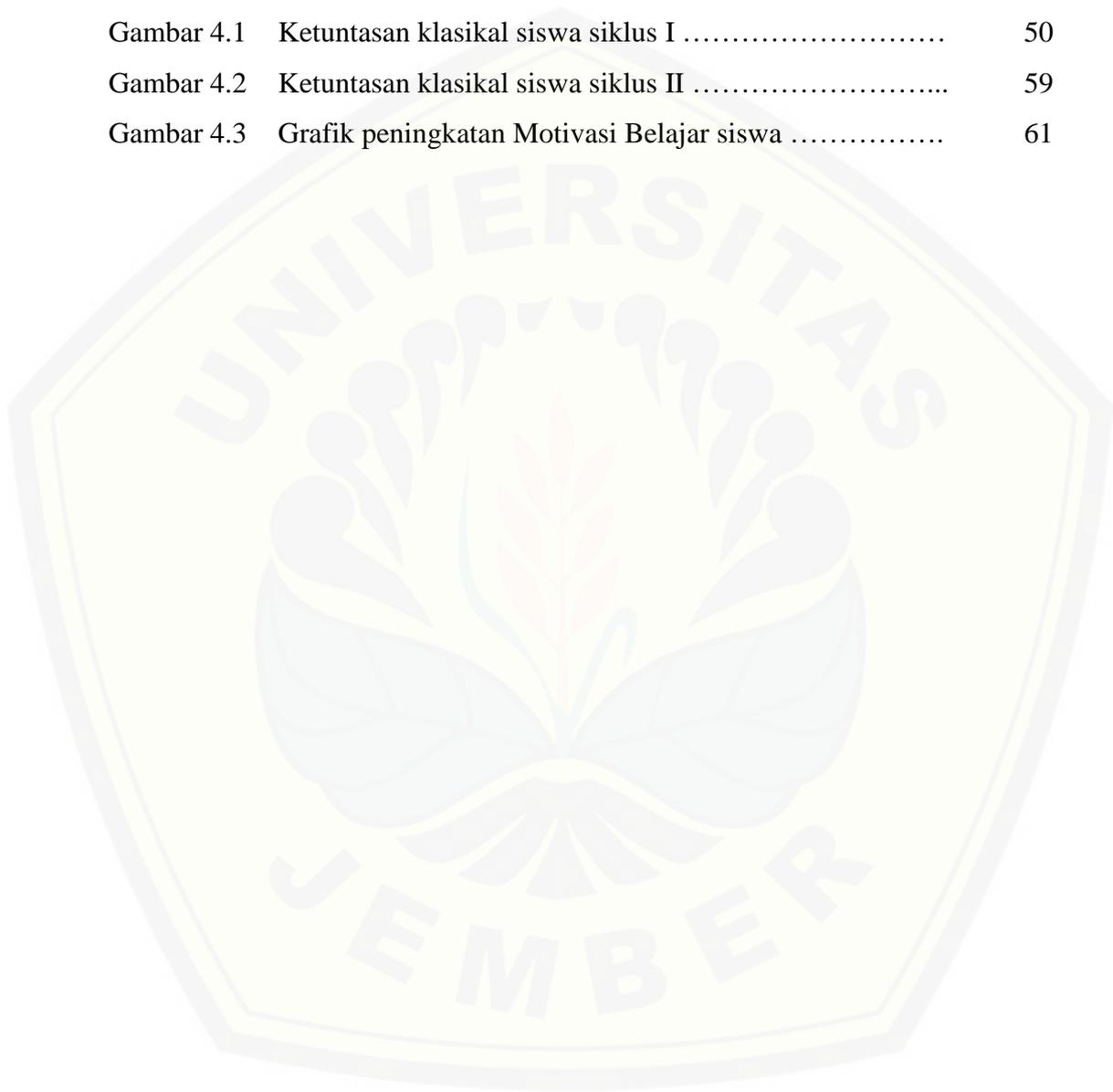


**DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1	Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Pemasaran .....	3
Tabel 2.1	Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan Kurikulum 2013 .....	9
Tabel 2.2	Sintaks Multimedia Interaktif .....	22
Tabel 3.1	Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa.....	38
Tabel 3.2	Pedoman Interpretasi Skor Motivasi Belajar .....	40
Tabel 3.3	Lembar Observasi Guru.....	41
Tabel 4.1	Hasil Observasi Motivasi Belajar Pra Siklus.....	43
Tabel 4.2	Jadwal Pelaksanaan dan Materi Belajar Siklus I .....	44
Tabel 4.3	Skor Motivasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1 .....	45
Tabel 4.4	Skor Motivasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2 .....	48
Tabel 4.5	Skor Rata-rata Motivasi Belajar Siswa Siklus I.....	49
Tabel 4.6	Jadwal Pelaksanaan dan Materi Belajar Siklus II.....	53
Tabel 4.7	Skor Motivasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1 .....	54
Tabel 4.8	Skor Motivasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2 .....	56
Tabel 4.9	Skor Rata-rata Motivasi Belajar Siswa Siklus II .....	58
Tabel 4.10	Kategori Indikator Motivasi Belajar Siklus I dan Siklus II ...	61

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1	Kerangka berpikir .....	29
Gambar 3.1	Diagram siklus penelitian tindakan kelas adopsi model Kemmis & MC Taggart .....	33
Gambar 4.1	Ketuntasan klasikal siswa siklus I .....	50
Gambar 4.2	Ketuntasan klasikal siswa siklus II .....	59
Gambar 4.3	Grafik peningkatan Motivasi Belajar siswa .....	61



**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran A Matriks Penelitian .....	70
Lampiran B Tuntunan Penelitian .....	71
Lampiran C Silabus Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis .....	73
Lampiran D.1 RPP Pra Siklus .....	75
Lampiran D.2 RPP Siklus I.....	79
Lampiran D.3 RPP Siklus II .....	89
Lampiran E.1 Pedoman Observasi Motivasi Belajar Siswa .....	99
Lampiran E.2 Pedoman Observasi Kegiatan Guru .....	102
Lampiran F.1 Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa .....	103
Lampiran F.2 Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I	
Pertemuan 1 .....	107
Lampiran F.3 Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I	
Pertemuan 2 .....	108
Lampiran F.2 Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II	
Pertemuan 1 .....	109
Lampiran F.3 Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II	
Pertemuan 2 .....	110
Lampiran F.6 Analisis Motivasi Belajar Siswa Siklus I .....	111
Lampiran F.7 Analisis Motivasi Belajar Siswa Siklus II .....	112
Lampiran G.1 Hasil Belajar Siswa Kelas XA Jurusan Pemasaran	
Sebelum Siklus.....	113
Lampiran G.2 Hasil Belajar Siswa Kelas XB Jurusan Pemasaran	
Sebelum Siklus.....	114

Lampiran H.1 Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1 .....	115
Lampiran H.2 Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2 .....	116
Lampiran H.3 Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1 .....	117
Lampiran H.4 Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2 .....	118
Lampiran H.1 Hasil Belajar Siswa Siklus I .....	119
Lampiran H.1 Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	120
Lampiran I.1 Hasil Observasi Guru Siklus I Pertemuan 1.....	121
Lampiran I.1 Hasil Observasi Guru Siklus I Pertemuan 2.....	122
Lampiran I.1 Hasil Observasi Guru Siklus II Pertemuan .....	123
Lampiran I.1 Hasil Observasi Guru Siklus II Pertemuan 2 .....	124
Lampiran J.1 Transkrip Wawancara Sebelum Penggunaan Media .....	125
Lampiran J.1 Transkrip Wawancara Setelah Penggunaan Media.....	127
Lampiran K Dokumentasi Kegiatan .....	129
Lampiran L Tampilan Multimedia Interaktif Appy Pie .....	130
Lampiran M Lembar Konsultasi .....	131
Lampiran N Surat Ijin Penelitian .....	132

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1. 1 Latar Belakang**

Kegiatan belajar mengajar merupakan faktor utama berhasilnya tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tentunya memiliki beberapa faktor pendukung agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Faktor-faktor yang menunjang agar tujuan pembelajaran tercapai yaitu tujuan pembelajaran yang dirumuskan secara jelas, sarana dan prasarana belajar yang memadai, lingkungan belajar yang nyaman, penerapan model pembelajaran yang tepat, serta penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung siswa dalam belajar yang lebih baik sesuai dengan perkembangan zaman.

Faktor pembelajaran yang memiliki peran cukup penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas yaitu pada penggunaan media pembelajaran, karena penggunaan media yang tepat akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memudahkan siswa dalam menerima materi yang disampaikan guru. Penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan pada semua mata pelajaran, salah satunya pada mata pelajaran ekonomi bisnis kompetensi dasar menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Mata pelajaran ekonomi bisnis kompetensi dasar menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha merupakan salah satu materi pelajaran di sekolah yang mempelajari tentang teori dan perilaku masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa tujuan yang diharapkan dapat dicapai dengan mempelajari materi ini yaitu agar siswa mampu mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha dan siswa dapat membuat keputusan yang bertanggungjawab mengenai nilai-nilai sosial ekonomi dalam masyarakat. Siswa harus diajarkan untuk mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi yang terjadi secara nyata.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada guru mata pelajaran ekonomi bisnis kelas XA jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember,

guru masih memberlakukan pembelajaran konvensional dan tidak memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan menggunakan media visual seperti papan tulis, dan bagan. Sehingga dapat membuat rendahnya motivasi belajar siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari tingkah laku siswa selama kegiatan pembelajaran, hanya sedikit siswa yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa lebih banyak diam saat guru bertanya maupun saat guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya. Selain itu semangat dan tanggung jawab siswa dalam pembelajaran juga masih rendah, ditunjukkan dengan siswa berkeluh saat diberikan tugas oleh guru dan kurang berusaha dalam menyelesaikan tugas.

Menurut Purwanto (2004:73), motivasi belajar adalah Suatu usaha yang didasari untuk menggerakkan, mengarahkan, menjaga tingkahlaku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil dan tujuan tertentu. di dalam kegiatan pembelajaran, motivasi sangat diperlukan untuk merangsang siswa agar semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya motivasi belajar siswa timbul dari diri siswa sendiri dan juga timbul karena faktor dari luar siswa. Pemilihan media pembelajaran oleh guru hendaknya lebih menarik agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Rendahnya motivasi Belajar siswa akan mengakibatkan siswa kurang berminat dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Apabila siswa tidak bersemangat dan tidak berminat dalam pelajaran maka siswa tidak akan mampu menerima materi yang diberikan oleh guru secara maksimal sehingga hasil belajar siswa yang diperoleh juga tidak akan maksimal.

Motivasi belajar yang dimiliki siswa akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan peraturan sekolah mengenai ketuntasan belajar siswa, siswa dapat dikatakan tuntas apabila hasil belajar siswa atau nilai tes yang diperoleh siswa diatas KKM (kriteria ketuntasan minimal) yaitu sebesar 75 dan ketuntasan klasikal siswa dalam peraturan kurikulum 2013, suatu kelas dapat dikatakan tuntas secara klasikal apabila jumlah siswa yang tuntas secara individu sebesar 75% dari jumlah siswa. Namun berdasarkan informasi yang diberikan oleh guru mata pelajaran ekonomi bisnis, dari seluruh kelas X jurusan Pemasaran SMK Ar-

Raudlah Jember yang berjumlah dua kelas, terdapat perbedaan ketuntasan klasikal yang diperoleh dari masing-masing kelas yang ditunjukkan oleh hasil ulangan harian yang telah dilakukan pada kompetensi dasar menerapkan prosedur kelengkapan dokumen perdagangan dalam dan luar negeri. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Kelas X jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	Jumlah Siswa Yang Tuntas	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	Ketuntasan Klasikal Siswa
XA	23	71.5	13	10	56.52%
XB	15	82.5	12	5	80 %

Sumber: Data hasil belajar siswa kelas XA jurusan Pemasaran pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis kompetensi dasar menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh guru pada kelas XA jurusan Pemasaran yaitu rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Untuk itu guru membutuhkan media yang tepat dalam menyampaikan materi, bukan hanya berupa tulisan, namun penggabungan antara media gambar, video, teks, dan memiliki ciri khas atau kemenarikan tertentu sehingga membuat siswa menjadi lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran dan tidak mudah bosan dengan kegiatan pembelajaran. Guru perlu untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif berbasis android yang memanfaatkan penggunaan *smartphone* dalam penerapannya dapat menjadi alternatif bagi guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Multimedia interaktif merupakan salah satu media yang dapat mendukung pembelajaran menjadi aktif. Munir (2013) mengemukakan bahwa pengertian multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh

desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya. Media ini termasuk salah satu produk media yang dapat dioperasikan oleh siswa secara mandiri, sehingga siswa dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Isi dari multimedia interaktif adalah penggabungan teks, grafik, audio, dan gambar bergerak (video). Salah satu kelebihan multimedia interaktif adalah media ini bersifat interaktif sehingga dapat menarik indra dan minat siswa karena multimedia interaktif merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Multimedia interaktif digunakan karena media tersebut lebih mudah dan memiliki banyak pilihan fitur (penggabungan teks, grafik, audio, dan video). Multimedia interaktif berbasis android akan digunakan untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa yang terjadi di kelas XA jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Sistem *Appy Pie* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XA Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember (Studi Kasus Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Ilmu Ekonomi Dalam Kegiatan Usaha Tahun Ajaran 2019/2020)”

### **1. 1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis android dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha kelas XA jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember semester genap tahun ajaran 2019/2020?
2. Apakah penggunaan multimedia interaktif berbasis android dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada kompetensi dasar menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha kelas XA jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember semester genap tahun ajaran 2019/2020?

3. Apakah penggunaan multimedia interaktif berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha kelas XA jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember semester genap tahun ajaran 2019/2020?

### **1. 2 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan permasalahan yang ada diatas dapat dirumuskan tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses penggunaan multimedia interaktif berbasis android untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada kompetensi dasar menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha kelas XA jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember semester genap tahun ajaran 2019/2020.
2. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada kompetensi dasar menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha kelas XA jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember semester genap tahun ajaran 2019/2020.
3. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha kelas XA jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember semester genap tahun ajaran 2019/2020?

### **1. 3 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi peserta didik
  - a. Peserta didik dapat mengembangkan pemahaman konsep pelajaran, yang pada akhirnya memperoleh hasil belajar yang optimal;
  - b. Peserta didik dapat lebih mudah memahami materi menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
2. Bagi guru
  - a. Sebagai alternatif bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang variatif, sehingga siswa termotivasi dalam belajar; dan



## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Konsep tinjauan pustaka dalam penelitian ini meliputi kajian mengenai: (1) Tinjauan Penelitian terdahulu, (2) Karakteristik kompetensi dasar menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha, (3) Media pembelajaran, (4) Multimedia pembelajaran Interaktif berbasis android, (5) Motivasi belajar, (6) Hasil belajar, (7) Peran multimedia pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, (8) Kerangka berfikir, (9) Hipotesis tindakan.

### 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian tindakan kelas tentang penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar sudah pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian sejenis mengenai pemanfaatan media untuk meningkatkan motivasi belajar dilakukan oleh Desy Andriyani (2013) yang berjudul "*Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kemandirian Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X-7 SMA Negeri Arjasa Semester Ganjil Tahun 2012/2013 Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Sistem Ekonomi untuk Memecahkan Masalah Ekonomi)*" menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa, ditunjukkan pada siklus 1 rata-rata skor motivasi sebesar 2 (katergri sedang) dan mengalami peningkatan pada siklus 2 sebesar 2,5 (kategori tinggi). Kemudian diketahui kemandirian belajar siswa pada siklus 1 sebesar 2,1 (kategori cukup) dan meningkat pada siklus 2 sebesar 2.6 (kategori tinggi)

Penelitian sejenis dengan penelitian ini juga dilakukan oleh Maimuna (2015) yang berjudul "*Penggunaan Media CD (Compact Disc) 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 Hewani SMA Negeri Arjasa Semester Gasal Tahun Ajaran 2014/2015)*", diketahui bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Diketahui motivasi belajar siswa mencapai skor rata-rata 3,23 yaitu kategori tinggi dan hasil belajar siswa menunjukkan pada siklus I diperoleh ketuntasan

klasikal sebesar 69,44% dan pada siklus II diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 100%. Dari hasil penelitian diatas dapat dijadikan sebagai acuan, bahwasanya dengan menggunakan multimedia interaktif dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

## **2.2 Karakteristik Kompetensi Dasar Menerapkan Ilmu Ekonomi Dalam Kegiatan Usaha**

Mata pelajaran ekonomi bisnis merupakan mata pelajaran yang kontekstual, sangat berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu tujuan yang diharapkan dapat dicapai dengan mempelajari mata pelajaran ekonomi bisnis yaitu agar siswa mampu memenuhi konsep ekonomi yang berkaitan dengan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran ekonomi bisnis di SMK Ar-Raudlah Jember sudah diterapkan kurikulum 2013. Alokasi waktu mata pelajaran ekonomi yaitu 4 jam pelajaran dalam satu minggu. Kompetensi sikap spiritual dan kompetensi sikap sosial dapat dicapai melalui pembelajaran tidak langsung. Pada pembelajaran kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi siswa. Pertumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan digunakan sebagai bahan pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter siswa lebih lanjut. Berikut ini adalah kompetensi keterampilan yang ingin dicapai:

Tabel 2.1 Kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan kurikulum 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Siswa mampu:		
3.12 Menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha	1. Hakikat Ilmu Ekonomi a. Pengertian ilmu ekonomi	1. Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
4.12 Menggunakan konsep ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha	2. Pelaku-pelaku Ekonomi 3. Prinsip dan Motif Ekonomi a. Prinsip ekonomi b. Motif ekonomi 4. Kebutuhan Manusia a. Macam-macam kebutuhan	2. Mengumpulkan data tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha 3. Mengolah data tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha 4. Mengomunikasikan tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha

Sumber: Silabus kelas X jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember tahun pelajaran 2019/2020

Mata pelajaran ekonomi bisnis materi konsep ilmu ekonomi diberikan kepada siswa SMK Ar-Raudlah Jember kelas X pada semester genap. Jam pelajaran mata pelajaran ekonomi bisnis dilaksanakan dua kali pertemuan dalam satu minggu dengan waktu 180 menit atau 4 jam pelajaran. Materi konsep ilmu ekonomi merupakan salah satu materi pelajaran di sekolah yang mempelajari tentang teori dan perilaku masyarakat dalam kegiatan ekonomi. Beberapa tujuan yang diharapkan dapat dicapai dengan mempelajari materi ini yaitu agar siswa mampu memenuhi konsep ekonomi yang berkaitan dengan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, dan siswa dapat membuat keputusan yang bertanggungjawab mengenai nilai-nilai sosial ekonomi dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional.

Pembahasan materi konsep ilmu ekonomi adalah sebagai berikut:

a. Hakikat Ilmu Ekonomi

Kehidupan manusia tidak bisa lepas dari ilmu ekonomi. Untuk memenuhi kebutuhannya, masyarakat dapat melakukan kegiatan ekonomi yang meliputi kegiatan konsumsi, produksi, dan distribusi. Kegiatan ekonomi dapat berjalan

dengan lancar apabila berpedoman pada ilmu ekonomi. Oleh karena itu konsep ilmu ekonomi harus dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari

1) Pengertian ilmu ekonomi

Istilah ekonomi berasal dari bahasa Yunani *oikonomia*. terdiri atas kata *oikos* berarti rumah tangga dan *nomos* berarti aturan. jadi *oikonomia* mengandung arti aturan yang berlaku untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam suatu rumah tangga. menurut P. A. Samuelson dalam Sadono Sukirno (2011:9), ilmu ekonomi adalah suatu studi mengenai individu-individu, dan masyarakat membuat pilihan, dengan atau tanpa penggunaan uang dengan menggunakan sumber-sumber daya yang terbatas tetapi dapat digunakan dalam berbagai cara untuk menghasilkan berbagai jenis barang dan jasa dan mendistribusikannya untuk kebutuhan konsumsi, sekarang dan di masa datang kepada individu dan golongan masyarakat.

Dari definisi diatas dapat kita simpulkan bahwa ilmu ekonomi menyangkut hal-hal berikut.

- a) Ekonomi sangat erat kaitannya dengan perilaku individu dan masyarakat.
- b) Adanya sumber daya yang langka, tetapi memiliki beberapa alternatif penggunaan.
- c) Kegiatan ekonomi terdiri atas produksi distribusi atau penyaluran dan konsumsi.
- d) Konsumen bisa saja dalam bentuk masyarakat kelompok atau individu

Tujuan keberadaan ilmu ekonomi yaitu,

- a) untuk mempelajari berbagai usaha manusia dalam mencapai kemakmuran
- b) untuk mempelajari berbagai peristiwa ekonomi dan cara pemecahannya
- c) untuk mendapatkan pengetahuan tentang hidup bermasyarakat yang berhubungan dengan pemenuhan kebutuhan
- d) untuk mempelajari sarana dan prasarana yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan

## 2) Kegiatan ekonomi

Kegiatan ekonomi adalah kegiatan yang dilakukan orang dalam bidang ekonomi untuk menghasilkan pendapatan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup. Kegiatan ekonomi secara garis besarnya meliputi produksi, distribusi dan konsumsi.

- a) Produksi adalah kegiatan menambah faedah ( kegunaan ) suatu benda atau menciptakan benda baru sehingga lebih bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan. Produksi di bagi menjadi dua macam yaitu produksi barang dan produksi jasa.
- b) Distribusi adalah suatu proses penyampaian barang atau jasa dari produsen ke konsumen dan para pemakai, sewaktu dan dimana barang atau jasa tersebut diperlukan. Proses distribusi tersebut pada dasarnya menciptakan faedah (utility) waktu, tempat, dan pengalihan hak milik
- c) Konsumsi adalah tindakan menghabiskan atau mengurangi secara berangsur-angsur manfaat suatu barang dalam memenuhi kebutuhan untuk memelihara kelangsungan hidupnya. Tujuan konsumsi adalah untuk memenuhi kebutuhan hidup. Fungsi dari konsumsi adalah agar kelangsungan hidup tetap terjaga,

### b. Pelaku-pelaku Ekonomi

Indonesia memiliki tiga kelompok pelaku ekonomi, yaitu Badan Usaha Milik Negara (BUMN), usaha swasta, dan koperasi. Tiga pelaku ekonomi itu dilakukan baik secara perseorangan maupun secara kelompok

Pelaku-pelaku ekonomi sebagai berikut:

- 1) Badan Usaha Milik Negara (BUMN)
  - a) Perusahaan umum antara lain Perum Perumnas, Damri, ASDP, dan Perumka
  - b) Persero antara lain, PT Perkebunan PT Nikomas PT Telkom PT intikom PT Garuda dan sebagainya
- 2) Usaha Swasta
  - a) Perusahaan perseorangan, misalnya perusahaan keluarga, kaki lima, pedagang eceran dan sebagainya
  - b) Persekutuan firma

- c) Persekutuan komanditer, dan
- d) Perseroan terbatas
- 3) Koperasi
  - a) Koperasi Unit Desa (KUD)
  - b) Koperasi Fungsional (Koperasi karyawan, pabrik, nelayan, dll.)
  - c) Koperasi sekolah
- 4) Yayasan
  - a) Yayasan pendidikan,
  - b) Yayasan panti sosial,
  - c) Yayasan kesehatan,
  - d) Yayasan keagamaan
- c. Prinsip dan Motif Ekonomi

Setiap kegiatan ekonomi, baik kegiatan produksi distribusi, maupun konsumsi, harus dilandaskan atau didasarkan pada prinsip-prinsip ekonomi

1) Prinsip ekonomi

Prinsip ekonomi dalam kegiatan produksi adalah dasar berpikir untuk menghasilkan barang atau jasa sebanyak-banyaknya dengan biaya produksi dan pengorbanan tertentu. Atau, dengan biaya produksi dan pengorbanan yang serendah-rendahnya diperoleh barang atau jasa tertentu.

Penerapan prinsip ekonomi dalam kegiatan produksi adalah sebagai berikut:

- a) Menggunakan bahan baku berkualitas terbaik tetapi dengan harga yang paling murah.
- b) Mendirikan tempat usaha yang dekat dengan bahan baku, tenaga kerja, atau daerah pemasaran.
- c) Menggunakan sumber daya seperti modal, tenaga kerja, dan waktu seefisien mungkin.
- d) Menggunakan tenaga kerja terampil.
- e) Menggunakan mesin modern dengan produktivitas tinggi tetapi dengan biaya yang rendah.

Prinsip ekonomi dalam kegiatan distribusi adalah upaya menyampaikan barang dan jasa dari produsen ke konsumen dalam jumlah, mutu, dan waktu yang tepat dengan biaya tertentu.

Penerapan prinsip ekonomi dalam kegiatan distribusi adalah sebagai berikut.:

- a) Menyalurkan barang dengan tepat waktu.
- b) Menggunakan sarana distribusi yang murah.
- c) Memilih lokasi perusahaan di antara produsen dan konsumen.
- d) Meningkatkan mutu pelayanan.
- e) Membeli barang pada produsen yang tepat.

Prinsip ekonomi dalam kegiatan konsumsi adalah dasar berpikir untuk memperoleh kepuasan sebesar-besarnya dari satu barang atau jasa dengan anggaran dan pengorbanan tertentu. Atau, dengan anggaran dan pengorbanan yang sekecil-kecilnya, diperoleh kepuasan dari barang atau jasa tertentu.

Penerapan prinsip ekonomi dalam kegiatan konsumsi adalah sebagai berikut:

- a) Membeli barang dengan kualitas bagus.
- b) Membeli barang dengan harga murah.
- c) Memilih barang sebelum membelinya.
- d) Membeli barang sesuai dengan kebutuhan.
- e) Membuat daftar kebutuhan barang penerapan dengan skala prioritas.

## 2) Motif ekonomi

Keinginan yang berperan sebagai pendorong itu dinamakan Motif. Kata motif berasal dari bahasa latin yaitu motus yang artinya penggerak atau pendorong. Semua kegiatan ekonomi juga tidak lepas dari keinginan yang melatar belakanginya. Jadi Pengertian motif ekonomi adalah Alasan atau keinginan yang mendorong seseorang melakukan kegiatan ekonomi. Usaha manusia dalam melakukan kegiatan ekonomi tersebut berbeda beda dan bermacam ragamnya,

akibatnya motif ekonomi yang melatar belakangnya juga bermacam macam.

Motif ekonomi bisa datang dari dalam diri manusia dan juga dapat datang dari luar. Motif yang datang dari dalam manusia disebut Motif Intrinsik, motif yang datang dari luar (orang lain) disebut Motif Ekstrinsik.

Kedua motif tersebut terdapat contoh dan pengertian nya sendiri, berikut:

- a) Motif intrinsik merupakan keinginan untuk memperoleh barang atau jasa atas kesadaran sendiri.
- b) Motif ekstrinsik merupakan keinginan untuk memperoleh barang ataupun jasa karena dorongan orang lain atau pihak luar.

d. Kebutuhan Manusia

Kebutuhan manusia sangat banyak ragamnya dan tidak terbatas jumlahnya dan akan terus bertambah sesuai dengan peradaban atau kebudayaan titik keanekaragaman kebutuhan manusia itu disebabkan oleh faktor usia jenis kelamin jenis pekerjaan dan tingkat pendidikan itu perbedaan tingkat kebutuhan dapat disebabkan oleh status sosial, tingkat pendidikan, kemajuan kebudayaan

Kebutuhan manusia merupakan segala sesuatu keinginan yang dirasa perlu untuk dipenuhi manusia titik tindakan ekonomi merupakan tindakan untuk memenuhi kebutuhan kebutuhan hidupnya dengan jalan bekerja

Kebutuhan adalah keinginan yang timbul dalam diri manusia dan masyarakat dalam bentuk tuntutan untuk memperoleh kebutuhannya, Sedangkan kebutuhan ekonomi ialah kebutuhan akan barang-barang kebutuhan hidup yang dapat dinilai dengan uang atau harga

Sifat-sifat kebutuhan ekonomi antara lain:

- 1) Kebutuhan setiap orang berbeda tergantung kepada golongan suku agama atau kelompok masyarakat
- 2) tidak sama sepanjang waktu dan generasi akan berbeda

- 3) jumlah dan waktunya akan selalu berkembang
- 4) kebutuhan akan saling melengkapi atau bahkan saling berlawanan

Menurut kepentingannya kebutuhan dapat dibedakan atas:

- 1) kebutuhan primer atau kebutuhan utama
- 2) kebutuhan sekunder atau kebutuhan tambahan
- 3) kebutuhan tersier atau kebutuhan mewah

Kebutuhan manusia menurut sifatnya terbagi menjadi:

- 1) kebutuhan jasmani atau kebutuhan lahir yang pemenuhannya ditunjukkan untuk memberikan kepuasan kepada badan atau jasmani dan bersifat materi seperti makanan, pakaian, kendaraan, dan sebagainya.
- 2) kebutuhan rohani atau kebutuhan batin yang pemenuhannya untuk kepuasan batiniah yang bersifat material seperti pendidikan agama dan lain-lain.

## 2.3 Media Pembelajaran

### 2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan oleh guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi kepada siswa. Menurut Gagne (1970) media adalah berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu pembelajar untuk belajar. Briggs (1977) mendefinisikan media sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik sehingga merangsang mereka untuk belajar. Gerlach dan Ely (1971) dalam Asyhar (2012) media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras itu.

Sanaky (2013:4) mengungkapkan media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Menurut Munadi (2012: 7) media pembelajaran adalah segala sesuatu

yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Daryanto (2015:20) menjelaskan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Dari beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik.

### 2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Menurut Rusman (2012:60) media memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengifisienkan proses belajar. Pendapat lainnya yang diungkapkan oleh Sunaryo (2002:172) media pembelajaran yang menarik minat akan mempermudah untuk mempelajari serta berakibat pada hasil belajar. Dengan demikian siswa lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2013: 9) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

#### a. Memotivasi minat atau tindakan

Memberikan dorongan kepada diri siswa untuk lebih memperhatikan materi yang disampaikan. Siswa yang memiliki minat pasti lebih memperhatikan pelajaran tanpa ada perintah dari guru. Ciri khas dari media tertentu memberikan rasa ketertarikan yang berbeda terhadap siswa.

#### b. Menyampaikan informasi

Media merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi yang disampaikan kepada siswa. Untuk lebih memudahkan guru menyampaikan informasi dibutuhkan penggunaan media yang sesuai. Kesesuaian media dengan materi menyebabkan siswa lebih mudah dalam menerima materi.

### c. Memberi instruksi

Media membantu guru menginstruksi siswa dalam penyampaian materi. Instruksi yang lebih sederhana dan memudahkan siswa dalam menggunakan media ataupun menerima pelajaran.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu memperjelas pesan pembelajaran sehingga memotivasi siswa dalam kegiatan belajarnya dan memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga tujuan pembelajarannya dapat tercapai.

### 2.3.3 Manfaat media pembelajaran

Secara umum dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Sanaky (2013: 5) Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar. Jadi manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Ahmad Rifai (dalam Sanaky 2013:5) adalah sebagai berikut:

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik,
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga,
- d. Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

### 2.3.4 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012: 44), media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu sebagai berikut:

- a. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung dengan kemampuan penglihatannya. Contoh media visual antara lain yaitu buku, jurnal, modul, dan gambar.
- b. Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan kemampuan pendengaran. Pesan atau informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti kata-kata, sedangkan pesan nonverbal dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, suara tiruan, dan sebagainya. Contoh media audio yang umum digunakan yaitu tape recorder, radio, dan *CD player*.
- c. Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain-lain.
- d. Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Multimedia interaktif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu multimedia interaktif yang di dalamnya terdapat materi menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha yang akan ditayangkan melalui media komputer.

## **2.4 Multimedia Interaktif Berbasis Android dengan Sistem *Appy Pie***

### **2.4.1. Multimedia Interaktif**

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video dan lain-lain yang telah dikemas menjadi

file digital. Multimedia interaktif adalah hubungan antara manusia, sebagai pengguna produk, dan komputer. Munir (2013) mengemukakan bahwa pengertian multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya. Menurut Daryanto (2015:53) multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Multimedia adalah sebuah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, dan video yang merupakan elemen-elemen yang saling berkaitan, ketika dapat mengikuti keinginan pengguna, menampilkan proyek multimedia dan dapat mengontrol apa dan kapan elemen diserahkan, maka itulah yang disebut multimedia interaktif (Vaughan, 1998). Dalam Munir (2013) penelitian telah menunjukkan bahwa orang mengingat 20% dari apa yang mereka lihat, 40% dari apa yang mereka lihat dan dengar, dan 75% dari apa yang mereka lihat, dengar, dan lakukan secara bersamaan (Lindstrom 1994).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif diartikan sebagai program pembelajaran yang berbasis multimedia dengan menggunakan perangkat komputer untuk menyampaikan materi-materi yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan memudahkan siswa mencapai kompetensi belajar yang telah ditetapkan.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, akan membantu pendidik menciptakan pola penyajian yang interaktif. Selain itu materi pembelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, tujuan materi yang sulit akan menjadi mudah, suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan. Menurut Munir (2013) kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya yaitu:

- a. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif
- b. Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran

- c. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi, gambar, atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- d. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- e. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional
- f. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

#### 2.4.2. Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara peranti (*device*) dan penggunanya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*. Android adalah system operasi yang bersifat *open source* (sumber terbuka). Disebut *open source* karena *source code* dari sistem operasi android dapat dilihat, diunduh, dan dimodifikasi secara bebas. Paradigma *open source* ini memudahkan pengembang teknologi android karena semua pihak yang tertarik dapat memberikan kontribusi, baik pada pengembangan sistem operasi maupun aplikasi. Berikut ini kekurangan dan kelebihan android:

##### a. *Hardware*

- 1) Kelebihan: android dapat ditemukan di banyak *smartphone* yang berasal dari produsen berbeda. Contohnya Samsung, Oppo, Xiaomy, dan lain-lain.
- 2) Kekurangan: sebagian besar ponsel android mengalami masalah pada daya tahan baterai yang buruk. Ini disebabkan banyaknya *software* dan aplikasi yang dijalankan pada *device*

##### b. *Software*

- 1) Kelebihan: android memungkinkan untuk menjalankan beberapa aplikasi pada saat yang sama. Fitur lain yang disebut *ActiveSync*

memungkinkan untuk melakukan sinkronisasi semua data seperti kontak, pesan, mail, dan sebagainya

- 2) Kekurangan: Google melakukan *upgrade* versi yang sangat cepat sehingga ketika user memutuskan untuk membeli *device* pada saat ini, maka beberapa bulan kemudian user akan menemui *device* yang lebih baru dan sudah *upgrade*.

c. Ketersediaan aplikasi

- 1) Kelebihan: android yang berbasis Linux memudahkan programmer dalam membuat aplikasi baru yang bebas didistribusikan dengan lisensi *open source*, *shareware*, atau *freeware*.
- 2) Kekurangan: Google tidak menyaring aplikasi yang ditambahkan pada market android sehingga user masih bisa menemukan aplikasi yang kualitasnya di bawah standar.

Manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis android adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien karena praktis bisa dibawa kemana-mana.
- 2) Mempermudah peserta didik dalam mencari referensi.
- 3) Menarik peserta didik karena isi aplikasi android bisa bermacam-macam seperti materi, gambar, video dan kuis interaktif.
- 4) Melatih kemampuan atau pengetahuan peserta didik terhadap materi melalui kuis interaktif yang terdapat dalam aplikasi android.

#### 2.4.3. Appy Pie

*Appypie* adalah salah satu online builder yang tersedia di internet. *Appypie* ini dapat mendukung proses pembuatan aplikasi berbasis Android, Mac OS, Windows Phone, Blackberry, dan HTML. Online app builder adalah sebuah website yang dapat digunakan untuk memproses pembuatan aplikasi. Dengan menggunakan online builder proses pengembangan aplikasi akan menjadi lebih mudah. Sebagian besar proses pembuatan aplikasi melalui online app builder hanya proses drag and drop. Karena fitur-fitur seperti layout, icon dan button

sudah tersedia pada builder dengan banyak pilihan. Sehingga proses coding tidak terlalu diperlukan, bahkan tidak diperlukan sama sekali.

*Appypie* merupakan suatu website yang menyediakan template dalam pembuatan aplikasi android secara gratis dan berbayar. Dalam pembuatan dengan *appypie* harus terkoneksi langsung dengan internet yaitu secara online. Materi pembelajaran yang diisi bisa berisi teks, gambar, video, link, dan kuis interaktif.

#### 2.4.4. Sintaks Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif berbasis android

Sintaks pembelajaran berisi langkah langkah menggunakan multimedia interaktif berbasis android yang harus dilakukan guru dan siswa dalam pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2.2 Sintaks pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis android

No.	Guru	Siswa
1.	Guru membuka pembelajaran dengan melakukan apresepsi	Siswa mengikuti petunjuk guru
2.	Guru memberikan arahan kepada siswa untuk membuka media yang berisi materi pembelajaran	Siswa mengikuti arah guru untuk membuka media pembelajaran
3.	Guru menghimbau siswa untuk membuka dan mengamati video pembelajaran yang berisi materi awal konsep ilmu ekonomi	Siswa mengikuti arahan guru untuk membuka dan mengamati video pembelajaran yang berisi materi awal konsep ilmu ekonomi
4.	Guru memberikan penjelasan materi awal konsep ilmu ekonomi	Siswa mendengarkan dengan seksama penjelasan dari guru
5.	Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi konsep ilmu ekonomi	Siswa bertanya dan menjawab tentang materi konsep ilmu ekonomi yang sudah dijelaskan oleh guru
6.	Guru mengarahkan siswa untuk membuka daftar anggota kelompok	Siswa membuka daftar anggota kelompok dan langsung bergabung dengan kelompok masing-masing
7.	Guru mengarahkan siswa untuk membuka topik diskusi dari masing-masing kelompok dan membimbing jalannya diskusi	Siswa menganalisis topik diskusi bersama kelompok
8.	Guru membahas hasil diskusi kelompok	Siswa memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi dari masing-masing kelompok
9.	Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan mengenai materi pelajaran yang sudah dilaksanakan	Siswa dibimbing oleh guru untuk membuat kesimpulan terkait materi yang sudah dipelajari

Sumber: Lubis (2007:13) yang dimodifikasi

## 2.5 Motivasi Belajar

### 2.5.1 Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Mc. Donald dalam Djamarah (2002: 114) motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dalam aktivitasnya, maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dia lakukan.

Purwanto (2004:73) mengatakan bahwa motivasi adalah suatu usaha yang didasari untuk menggerakkan, mengarahkan, menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil dan tujuan tertentu. Di dalam proses pembelajaran, motivasi sangat diperlukan untuk merangsang siswa agar semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Sardiman (2005:75) dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dalam diri siswa yang mengarahkan sikap dan perilaku siswa untuk tekun belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

### 2.5.2 Fungsi Motivasi Belajar

Pada proses pembelajaran motivasi merupakan hal yang penting. Motivasi dapat mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan.

Menurut Hamalik (2016:161) motivasi belajar mempunyai tiga fungsi, yaitu:

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan mencapai tujuan yang diinginkan.

- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Menurut Sardiman (2005: 85) terdapat tiga fungsi motivasi yaitu:

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

### 2.5.3 Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah menurut pendapat Sudjana (2005:61). Aspek-aspek dari motivasi belajar yang diamati yaitu sebagai berikut:

- a. Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran

Siswa yang memiliki minat terhadap suatu bidang studi cenderung tertarik perhatiannya untuk mempelajari bidang studi tersebut (Dimiyati dkk, 2002:43). Menurut Slameto (2003:180) minat adalah suatu rasa suka dan tertarik pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Ketertarikan siswa terhadap materi membuat siswa memperhatikan materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran, perhatian terhadap materi pelajaran ditunjukkan dengan pemahaman siswa.

Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran dalam penelitian ini dapat dilihat melalui perhatian siswa terhadap guru ketika guru mengajar, siswa akan memperhatikan penjelasan yang diberikan guru melalui multimedia interaktif yang diterapkan, siswa tidak sibuk sendiri dengan temannya, siswa juga akan mencatat hal-hal penting yang disampaikan oleh guru.

- b. Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya

Dimiyati dkk (2002:51) mengatakan bahwa salah satu keaktifan siswa berwujud perilaku ingin tahu dengan mencari informasi yang dibutuhkan. Menurut Hakim (2001:13) salah satu sikap positif dalam proses belajar mengajar adalah tidak mudah putus asa bila mengalami kesulitan dan kegagalan. Siswa

akan terus belajar dan mencoba sampai dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran.

Multimedia interaktif berbasis android dalam penelitian ini berisi tugas, baik dalam bentuk tulisan maupun video yang harus dianalisis oleh siswa. Siswa yang semangat dalam belajar dan mengerjakan tugas-tugasnya akan selalu berusaha untuk mengerjakan tugas dari guru dengan benar dan akan menyelesaikan tugasnya dengan tepat waktu, tidak diganggu dengan kegiatan lain seperti menunda mengerjakan tugas untuk mengobrol dengan temannya.

#### c. Tanggungjawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya

Dimiyati dkk (2002:53) mengungkapkan, salah satu bentuk tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas dari guru yaitu siswa tidak mencontek pekerjaan temannya. Sardiman (2006:83) bahwa siswa dikatakan memiliki tanggung jawab dalam mengerjakan tugas apabila siswa tersebut dapat mengumpulkan tugas tepat pada waktunya.

Ketekunan dan keuletan siswa dalam mengerjakan tugas untuk mengumpulkan tugas tepat waktu merupakan ciri dari siswa yang memiliki tanggungjawab terhadap tugasnya. Dalam penelitian ini ada dua macam bentuk tugas yaitu tugas individu dan tugas kelompok. Siswa yang bertanggung jawab dalam mengerjakan tugasnya akan mengerjakan tugas individu secara mandiri dan jujur, dan dalam mengerjakan tugas kelompok, siswa akan berusaha untuk bekerjasama dengan kelompoknya sehingga dapat mempercepat serta tepat waktu dalam mengerjakan tugasnya.

#### d. Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru

Menurut Sudjana (2005:160) interaksi antara guru dengan siswa dapat dilihat dalam wujud tanya jawab yang dilakukan oleh guru ketika proses belajar mengajar berlangsung. Tanggapan siswa ketika guru memberikan stimulus di dalam kelas, dan tanya jawab merupakan bukti bahwa siswa memperhatikan materi yang diberikan oleh guru. Siswa nantinya lebih merespon apa yang dikatakan oleh guru karena siswa dari awal pembelajaran sudah tertarik terhadap materi, yang disebabkan oleh penyajian materi yang berbeda dari biasanya. Siswa akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yaitu dengan memberikan respon

ketika guru menjelaskan, siswa akan bertanya jika ada yang belum dipahami serta akan menjawab ketika guru bertanya.

e. Rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan

Slameto (2003:48) mengungkapkan, rasa senang siswa dapat diwujudkan melalui partisipasi dalam mengerjakan tugas dari guru. Dimiyati dkk (2002:28) rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan oleh guru dapat diwujudkan melalui partisipasi dalam mengerjakan tugas. Djamarah (2002:121) menyatakan bahwa peserta didik yang menyenangi mata pelajaran tertentu akan dengan senang hati mempelajarinya. Siswa tidak mengeluh atas tugas yang diberikan merupakan ciri siswa yang senang untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Ketika siswa memiliki rasa senang terhadap media ataupun materi pelajaran dapat menimbulkan siswa senang dalam mengerjakan tugas pula.

Tampilan multimedia interaktif yang menarik dapat membuat siswa senang untuk mempelajarinya. Siswa akan senang dalam mengerjakan tugas dan tidak mengeluh ketika guru memberikan tugas. Siswa akan berusaha untuk mengerjakan tugas sebaik mungkin untuk mendapatkan jawaban yang benar.

## **2.6 Hasil Belajar Siswa**

Belajar pada dasarnya merupakan peristiwa yang bersifat individual yakni terjadi perubahan tingkah laku sebagai dampak dari pengalaman yang dialami individu. Pengalaman dapat berupa situasi yang sengaja diciptakan oleh orang lain atau tercipta begitu adanya (secara alami). Peristiwa belajar yang terjadi karena orang lain di luar keinginan individu disebut proses pembelajaran, proses ini biasanya dirancang guru untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dalam setiap kegiatan selalu memiliki tujuan, demikian pula dengan belajar. Belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Menurut Jihad dkk (2012:14), “siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan – tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.”

Menurut Uno (2014:14) hasil belajar merupakan pengalaman– pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam bentuk kemampuan– kemampuan tertentu.

Menurut Jihad dkk (2012:14) hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan tingkahlaku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pengajaran yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang telah dilakukan dalam waktu tertentu. Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar. Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, pengetahuan, keterampilan, dan sikap – sikap yang baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.

Menurut Susanto (2014:5) hasil belajar siswa merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Oleh karena itu, kegiatan belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Hasil belajar siswa dapat ditunjukkan melalui nilai, nilai diperoleh setelah pembelajaran berlangsung. Penilaian ketuntasan pembelajaran siswa dilakukan melalui kegiatan penilaian atau evaluasi.

Pada penelitian ini akan dicari hasil belajar siswa, hasil belajar tersebut dapat terlihat dari perbandingan ketuntasan hasil belajar pada siklus I dan II, serta untuk peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan melalui hasil ulangan harian siswa. Hasil ulangan siswa dikatakan meningkat apabila siswa dikatakan tuntas. Ketuntasan hasil belajar siswa ditentukan oleh KKM yang dimiliki oleh SMK Ar-Raudlah Jember, Kriteria ketuntasannya yaitu:

1. Ketuntasan seorang siswa telah tuntas belajar apabila telah mencapai skor  $\geq 75$  dari skor maksimal 100.
2. Ketuntasan klasikal suatu kelas dikatakan tuntas belajar apabila dikelas tersebut telah terdapat 75% siswa yang telah mencapai skor  $\geq 75$  dari skor maksimal 100.

Sehingga dalam penelitian ini dapat dilihat peranan multimedia interaktif berbasis android dalam proses pembelajaran ekonomi bisnis untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XA jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember pada kompetensi dasar menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha tahun ajaran 2019/2020.

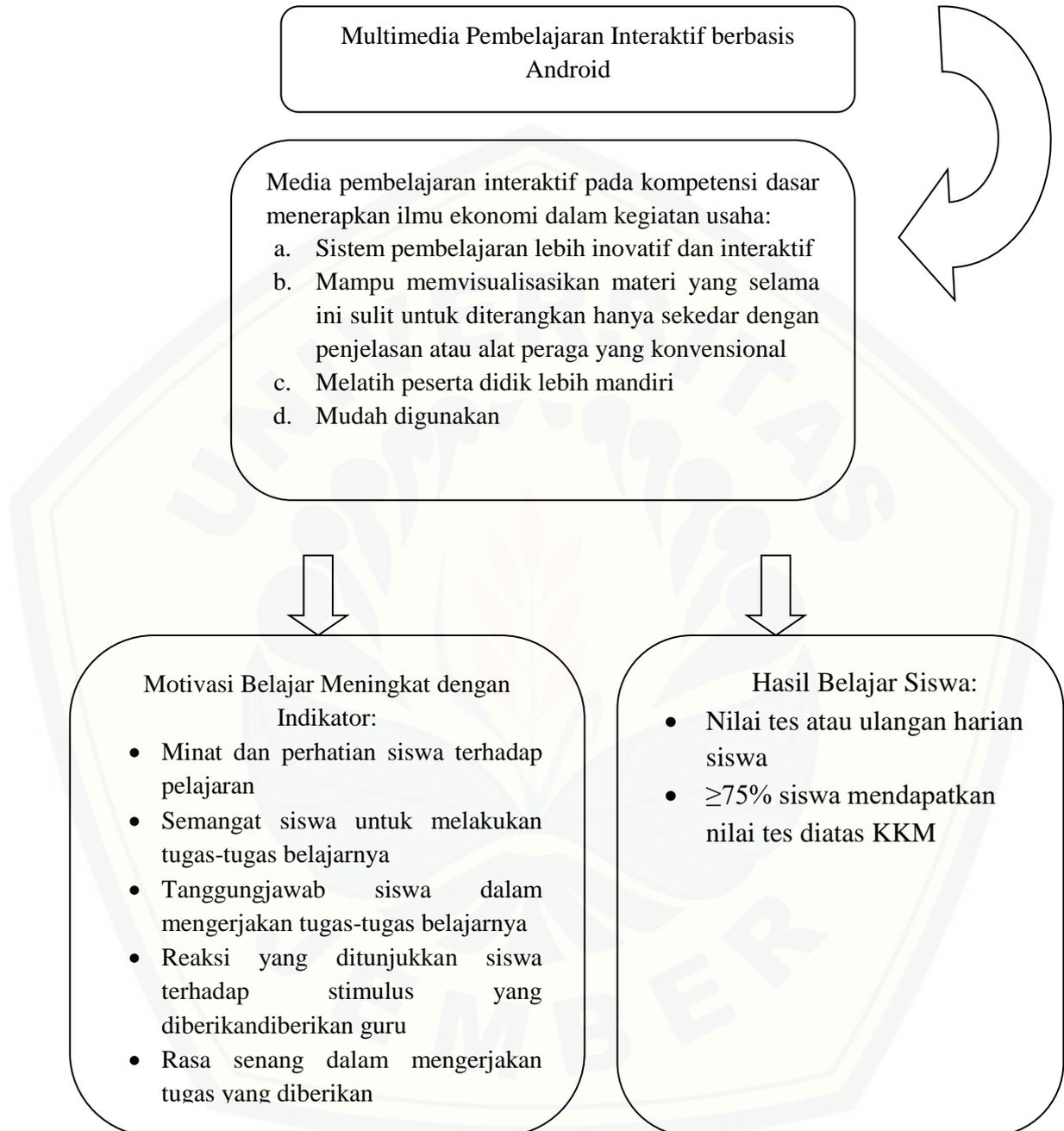
## **2.7 Peran Multimedia Interaktif Berbasis Android dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa**

Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis android ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena multimedia interaktif berbasis android ini dirancang dengan tampilan yang lebih menarik yaitu dengan penyajian materi dan tugas dengan berbasis komputer. Penggunaan multimedia berbasis android akan lebih memotivasi siswa karena media berbasis android selalu dikaitkan dengan permainan yang menyenangkan. Siswa dapat menggunakan media pembelajaran secara mandiri dengan tampilan dan fungsi yang lebih praktis. Seperti dalam pendapat Munir (2013) yaitu multimedia interaktif mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, dan animasi atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Penggunaan multimedia interaktif berbasis android dalam pembelajaran dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, akan membantu pendidik menciptakan pola penyajian yang interaktif. Selain itu materi pembelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, tujuan materi yang sulit akan menjadi mudah, suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan.

Menurut Sudjana dan Ahmad Rifai (dalam Sanaky 2013:5) penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, dengan meningkatnya motivasi belajar, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya pula. Siswa yang lebih senang dengan kegiatan belajarnya akan lebih memperhatikan secara serius materi yang disampaikan. Sehingga ketika diberi tugas maupun ulangan harian, siswa dapat lebih mudah dalam mengingat materi yang sudah dijelaskan. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat membuat siswa lebih memahami pelajaran dan meningkatkan motivasi belajar. Dengan suasana pembelajaran yang aktif akan menarik perhatian siswa untuk ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran, maka dengan suasana seperti ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2.8 Kerangka berpikir



## 2.8 Hipotesis tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan multimedia interaktif berbasis android dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada kompetensi menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha kelas X jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember semester genap tahun ajaran 2019/2020.
2. Penggunaan multimedia interaktif berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha kelas X jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember semester genap tahun ajaran 2019/2020.

### BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini menyajikan bahasan berkaitan dengan metode penelitian antara lain (1) Tempat penelitian, (2) Subjek penelitian, (3) Definisi operasional penelitian (4) Desain penelitian dan rencana penelitian tindakan (5) Metode pengumpulan data, serta (6) Teknik analisis data.

#### 3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

##### 3.1.1 Tempat Penelitian

Penentuan daerah penelitian ini menggunakan metode *purposive*, yaitu menentukan dengan sengaja daerah atau tempat penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu (Arikunto, 2006:139). Tempat penelitian yang digunakan adalah SMK Ar-Raudlah Jember Tahun Ajaran 2019/2020 pada siswa kelas XA jurusan Pemasaran dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi bisnis SMK Ar-Raudlah Jember, di kelas kelas XA jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember motivasi belajar siswa termasuk dalam kategori rendah dibandingkan kelas X jurusan Pemasaran lainnya;
- b. Kesiediaan pihak sekolah untuk dijadikan tempat penelitian ini;
- c. Diperbolehkannya siswa untuk membawa *smartphone* untuk kegiatan pembelajaran
- d. Belum pernah dilakukan penelitian dengan judul dan permasalahan yang sama.

##### 3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada waktu kegiatan mata pelajaran ekonomi bisnis kompetensi dasar menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha tahun ajaran 2019/2020. Lama pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan alokasi waktu menurut silabus SMK Ar-Raudlah Jember tahun ajaran 2019/2020 dan kebijakan SMK Ar-Raudlah Jember.

### 3.2 Subjek Penelitian

Penentuan subjek penelitian menggunakan metode populasi yaitu siswa kelas X jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember semester genap tahun ajaran 2019/2020. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi menggunakan lembar observasi motivasi belajar di kelas X jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah yang menunjukkan rendahnya motivasi siswa.

### 3.3 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

#### 1. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif berbasis android yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* yang dapat dioperasikan siswa secara mandiri, terdiri dari media tulisan, audio, visual, dan audio visual. Multimedia interaktif berbasis android digunakan untuk menyampaikan kompetensi dasar menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha pada siswa kelas X jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020.

#### 2. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu dorongan dalam diri siswa kelas X jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember yang mengarahkan sikap dan perilaku siswa untuk tekun belajar dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis android, semangat siswa dalam mengerjakan tugas-tugas individu maupun kelompok, serta rasa senang siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis android.

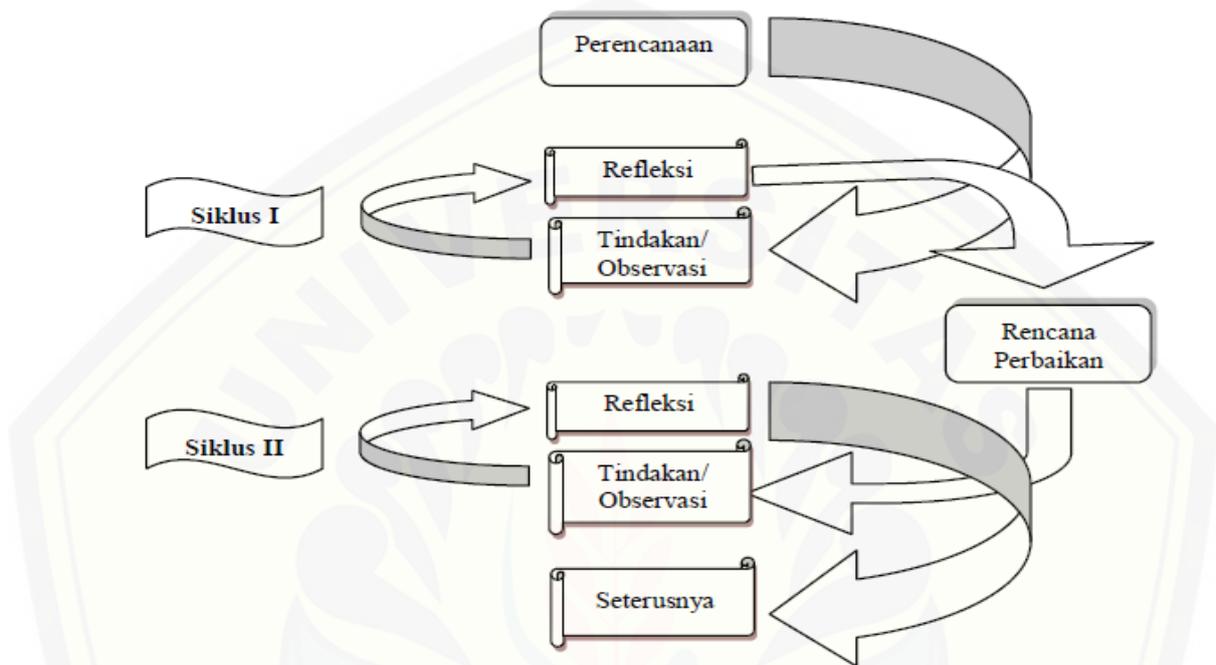
### 3.4 Desain Penelitian dan Prosedur Penelitian

#### 3.4.1 Desain Penelitian

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *classroom action research* atau penelitian tindakan kelas (PTK). Tahapan langkah dalam penelitian ini disusun dalam 2 siklus, masing-masing siklus tersebut terdapat empat fase yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan

penelitian ini bersifat kolaboratif, yakni antara pelaksana tindakan (guru) dan pihak pengamat proses jalannya tindakan (observer).

Diagram siklus penelitian tindakan kelas model Kemmis & MC Taggart (dalam Arikunto, 2006:93) adalah sebagai berikut



Gambar 3.1 Diagram siklus penelitian tindakan kelas adopsi model Kemmis & MC Taggart (dalam Arikunto, 2006: 93)

### 3.4.2 Rencana Penelitian Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan setelah ditemukan permasalahan pembelajaran serta solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tahap tindakan ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdapat fase-fase sebagai berikut:

#### 1. Siklus I

Langkah-langkah dalam siklus pertama dimulai dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi akan dijelaskan sebagai berikut:

##### a. Perencanaan

- 1) Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis android, alokasi waktu setiap pertemuan 2 x 45 menit.

- 2) Peneliti berkoordinasi dengan guru dan observer tentang teknis pelaksanaan penelitian menggunakan multimedia interaktif berbasis android
- 3) Peneliti mempersiapkan materi, lembar observasi motivasi belajar siswa, lembar observasi guru, dan pendokumentasian.
- 4) Peneliti dan guru melakukan simulasi penggunaan multimedia interaktif berbasis android sebelum disajikan kepada siswa.
- 5) Peneliti mengecek sarana yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis android.

b. Tindakan

Peran guru dalam tahap tindakan ini yaitu sebagai pengajar sesuai dengan RPP yang telah disiapkan, sedangkan observer berperan sebagai pengumpul data. Adapun langkah-langkah pembelajaran kompetensi dasar menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha menggunakan multimedia interaktif berbasis android adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, doa, memberikan apresepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru memberikan gambaran umum mengenai multimedia interaktif berbasis android sebagai media baru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 3) Guru memberikan arahan kepada siswa untuk membuka media yang berisi materi pembelajaran.
- 4) Guru menghimbau siswa untuk membuka dan mengamati video pembelajaran yang berisi materi awal konsep ilmu ekonomi.
- 5) Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi konsep ilmu ekonomi.
- 6) Guru mengarahkan siswa untuk membuka daftar anggota kelompok.
- 7) Guru mengarahkan siswa untuk membuka topik diskusi dari masing-masing kelompok dan membimbing jalannya diskusi.
- 8) Guru membahas hasil diskusi kelompok.

9) Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan mengenai materi pelajaran yang sudah dilaksanakan.

10) Guru memberikan refleksi.

c. Observasi

Tahap observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang sudah disiapkan, baik lembar observasi motivasi belajar siswa maupun lembar observasi guru. Tahap observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran dengan mengamati proses pembelajaran. Observasi dilakukan oleh observer. Tugas observer yaitu mengamati dan menilai motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis android. Observer juga bertugas untuk mengobservasi kegiatan guru dalam menggunakan multimedia interaktif berbasis android. Hasil dari observasi yang dilakukan oleh observer akan digunakan untuk refleksi dan perbaikan pada siklus berikutnya.

d. Refleksi

Tahapan refleksi pada siklus I dilakukan untuk mengkaji serangkaian kegiatan yang telah dilakukan. Secara garis besar hal-hal yang dilakukan pada tahap refleksi siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Guru dan peneliti berkolaborasi menganalisis data yang telah diperoleh dari hasil observasi untuk mengetahui target yang berhasil dicapai dan belum tercapai.
- 2) Mencatat kekurangan-kekurangan pada siklus I yang dihadapi siswa dalam menggunakan multimedia interaktif untuk melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.
- 3) Membuat simpulan terhadap pelaksanaan siklus I.

2. Siklus II

Prosedur penelitian yang dilakukan pada siklus II sebenarnya tidak jauh berbeda dengan siklus I. Siklus II dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang dialami di siklus I. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut:

Perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah direvisi berdasarkan hasil evaluasi dari siklus I. Kegiatan pembelajaran difokuskan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Observer melakukan tugasnya yaitu mengobservasi para siswa dan guru untuk mengetahui perubahan motivasi dan tindakan guru selama proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis android dibandingkan dengan siklus I. Langkah selanjutnya yaitu untuk mengkaji dan menganalisis kembali data-data yang sudah diperoleh untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil refleksi pada siklus II digunakan untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi di siklus I serta untuk memastikan jika penggunaan multimedia interaktif berbasis android dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada kompetensi dasar menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha.

### **3.5 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode tes, metode wawancara, metode dokumen.

#### **3.5.1 Metode Observasi**

Metode observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran ekonomi dan perkembangan motivasi belajar siswa. Metode observasi dilakukan langsung pada subjek yang diteliti yaitu siswa kelas X jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pengamatan dilakukan sebanyak tiga kali yaitu saat observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan siswa di kelas, selanjutnya yaitu ketika dilaksanakannya siklus I dan siklus II. Peneliti menggunakan lembar observasi untuk mendapatkan data selama penelitian.

#### **3.5.2 Metode Tes**

Metode tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis android. Tes yang diberikan yaitu berupa tes uraian. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada akhir siklus I dan siklus II.

### 3.5.3 Metode Wawancara

Metode wawancara pada penelitian ini menggunakan pedoman wawancara tidak terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan (Arikunto, 2002: 202) dan pengembangannya dilakukan saat wawancara berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran ekonomi bisnis kelas X dan siswa kelas X jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember. Wawancara dilakukan sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis android.

Wawancara kepada guru sebelum penerapan pembelajaran dilakukan untuk mengetahui media apa yang digunakan selama proses pembelajaran, serta kelas mana yang memiliki tingkat motivasi paling rendah. Wawancara kepada siswa sebelum penerapan pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran ekonomi bisnis selama ini. Wawancara kepada guru dan siswa setelah penerapan pembelajaran digunakan untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif berbasis android saat pembelajaran berlangsung.

### 3.5.4 Metode Dokumen

Metode dokumen dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data yang berisi nama siswa dan jenis kelamin kelas X jurusan Pemasaran. Metode dokumen juga digunakan mengumpulkan data tentang profil sekolah dan dokumentasi foto kegiatan saat pelaksanaan tindakan

## 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah metode yang digunakan untuk menyusun dan mengolah data yang diperoleh selama penelitian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif, yaitu pemaparan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi pada penerapan pembelajaran multimedia interaktif berbasis android.



- b. Berusaha menyelesaikan pekerjaan secepat mungkin
- c. Mengerjakan tugas secepat mungkin

Langkah-langkah yang dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada pembelajaran menggunakan multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

1. Aspek-aspek yang diamati pada masing-masing indikator motivasi belajar dilihat melalui lembar observasi motivasi belajar siswa
2. Menentukan skor siswa untuk masing-masing indikator dengan cara sebagai berikut:
  - a. Jika siswa memenuhi ke 3 aspek yang diamati, memperoleh skor 4
  - b. Jika siswa memenuhi 2 dari 3 aspek yang diamati, memperoleh skor 3
  - c. Jika siswa memenuhi skor 1 dari 3 aspek yang diamati, memperoleh skor 2
  - d. Jika siswa tidak memenuhi ketiga aspek yang diamati, memperoleh skor 1
3. Data yang diperoleh dari hasil observasi dianalisis dengan distribusi frekuensi dan langkah selanjutnya yang ditempuh adalah:
  - a. Menjumlah masing-masing skor siswa dan membaginya dengan jumlah indikator
  - b. Menjumlah masing-masing aspek yang diamati serta indikatornya
  - c. Menjumlah masing-masing indikator kemudian dibagi dengan jumlah siswa sehingga diperoleh skor rata-rata masing-masing indikator

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

Keterangan:

X : skor rata-rata masing-masing indikator

$\sum$  Skor : jumlah skor yang diperoleh siswa

$\sum$  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

$$\text{Jumlah skor rata-rata masing-masing indikator} = \frac{\sum \text{Skor X}}{\sum \text{Indikator}}$$

(Sudjana, 2010:423)

- e. Peneliti melakukan tabulasi kemudian menghitung 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.

Rumus untuk menentukan interval kelas yaitu:

$$\text{Interval Kelas} = \frac{\sum \text{Range}}{\sum \text{Kelas}} = \frac{4 - 1}{3} = \frac{3}{3} = 1$$

Ujian bawah interval pertama = 1

(Sumber: Purwano dan Sulistyastuti, 2007:57)

Tabel 3.2 Pedoman interpretasi skor rata-rata motivasi belajar

No.	Rata-rata Skor	Kriteria Motivasi Belajar
1.	1,0 – 2,0	Rendah
2.	>2,0 – 3,0	Sedang
3.	>3,0 – 4,0	Tinggi

(Sudjana, 2010:435)

Setelah data observasi dianalisis, maka dapat diketahui skor rata-rata dari motivasi belajar siswa apakah rendah, sedang, tinggi sesuai dengan skor rata-rata yang telah ditentukan. Jika terjadi peningkatan motivasi belajar siswa, menunjukkan tujuan dari pembelajaran menggunakan multimedia interaktif tercapai. Peningkatan motivasi diketahui dari perbandingan motivasi belajar siswa sebelum dengan sesudah penerapan multimedia interaktif.

### 3.6.2 Analisis Data Hasil Observasi Guru

Analisis data hasil observasi guru dilakukan untuk mengetahui kemampuan guru dalam menggunakan multimedia interaktif. Data tersebut digunakan sebagai acuan untuk perbaikan hasil penelitian. berikut adalah aspek yang diobservasi pada kegiatan guru:

Tabel 3.3 Lembar observasi guru

No.	Aspek yang Diamati	Skor		
		1	2	3
1.	Menyampaikan tujuan pembelajaran			
2.	Memberikan apresepasi kepada siswa			
3.	Menjelaskan aturan proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif			
4.	Memberi waktu kepada siswa untuk belajar materi di dalam multimedia interaktif			
5.	Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sudah dipelajari			
6.	Membentuk kelompok secara heterogen			
7.	Memberikan alokasi waktu untuk mengerjakan tugas			
8.	Membimbing siswa mengerjakan tugas kelompok			
9.	Membimbing presentasi siswa			
10.	Menilai hasil kerja kelompok			
11.	Memberikan apresiasi kepada siswa			
12.	Membimbing siswa mengambil kesimpulan			
<b>Jumlah Skor</b>				

Keterangan:

1. Tidak melakukan kegiatan
2. Melakukan kegiatan, tetapi kurang baik
3. Melakukan kegiatan dengan baik

Kemampuan guru dalam penggunaan media CD Interaktif, dihitung dengan rumus:

$$E = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

- E = Tingkat kemampuan guru saat pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis android dengan system *appy pie*
- n = Jumlah skor yang diperoleh
- N = Total skor

## BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XA Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember pada KD menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha. Penggunaan multimedia interaktif berjalan dengan baik karena media mudah digunakan, baik siswa maupun guru. Dari hasil analisa, rata-rata motivasi belajar siswa pada saat siklus I yaitu kategori sedang dengan skor 2,77, dan meningkat pada siklus II yaitu kekategori tinggi dengan skor 3,38. Peningkatan motivasi belajar juga diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa. Ketuntasan individu pada siklus I yaitu, terdapat 15 siswa tuntas dan 8 siswa tidak tuntas karena nilai dibawah KKM. Pada siklus II seluruh siswa tuntas, karena nilai siswa sudah memenuhi KKM. Ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I sebesar 65,21%, dan siklus II ketuntasan belajar siswa sebesar 100%.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan multimedia interaktif berbasis android system *appy pie* pada siswa kelas XA Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

- 1) Guru dapat menggunakan media ini sebagai alternatif pembelajaran dan dapat digunakan pada KD selanjutnya, serta guru lebih kreatif mengembangkan media ini sehingga siswa tidak akan bosan dengan pembelajaran.
- 2) Guru harus lebih sering memberikan motivasi dan memberikan apresiasi kepada siswa agar siswa lebih termotivasi dan semangat dalam belajarnya.
- 3) Berdasarkan analisis peneliti, tidak semua mata pelajaran bisa menggunakan multimedia interaktif berbasis android system *appy pie* tetapi mata pelajaran ekonomi bisnis hampir seluruh materi bisa

menggunakan multimedia interaktif berbasis android system *appy pie* karena materi disampaikan lebih kontekstual, dengan contoh, video, dll.



## Daftar Pustaka

### Referensi Buku

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*.

Yogyakarta: Rineka Cipta

Arsyad, Arsyad. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Arsyad, Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta:

Referensi

Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa

Djamarah. Syaiful. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Hamalik, Oemar. 2016. *Pembelajaran Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi

Aksara

Lubis, C. 2007. *Pembelajaran E-learning*. Bandung. Nusa Media.

Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta:

Gaung Persada Pers

Munir. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung:

Alfabeta

Purwanto dan Sulistyastuti. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif untuk*

*Administrasi Publik dan Masalah-masalah Sosial*. Yogyakarta: Gava

Media

Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Rusman dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*

*Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pres

Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara

Sardiman. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pres

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Sudjana, Nana. 2005. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta

### **Skripsi**

Andriyani, Desy. 2013. Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemandirian Belajar Siswa (Studi Kasus pada Siswa Kelas X-7 SMA Negeri Arjasa Semester Ganjil Tahun 2012/2013 Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Sistem Ekonomi untuk Memecahkan Masalah Ekonomi). *Skripsi*. Jember: Universitas Jember.

Maimuna. 2015. Penggunaan Media CD (*Compac Disk*) Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus pada Siswa Kelas X IPS 2 pada Konsep Kewirausahaan dalam Menjalankan Sebuah Wirausaha Pengawetan Bahan Nabati dan Hewani SMA Negeri

Arjasa Semester Gasal Tahun Ajaran 2014/2015). *Skripsi*.

Jember:Universitas Jember.



## Lampiran A

## MATRIKS PENELITIAN

Judul	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Penggunaan Multimedia Interaktif Ber-basis Android Sistem <i>Appy Pie</i> untuk Me-ningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XA Jurusan Pe-masaran SMK Ar-Raudlah Jember (Studi Kasus Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Ilmu Ekonomi dalam Kegiatan Usaha Tahun Ajaran 2019/2020)	<p>4. Bagaimana peng-gunaan multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i> dalam mening-katkan motivasi dan hasil belajar siswa?</p> <p>5. Bagaimana pening-katan motivasi belajar siswa me-lalui penggunaan multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i>?</p> <p>6. Bagaimana pening-katan hasil belajar siswa melalui peng-gunaan multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i>?</p>	<p>1. Multimedia interaktif</p> <p>2. Motivasi belajar</p> <p>3. Hasil belajar</p>	<p>1. Motivasi belajar siswa</p> <p>a. Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran yang disampaikan</p> <p>b. Semangat belajar siswa untuk melakukan tugasnya</p> <p>c. Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugasnya</p> <p>d. Reaksi yang tepat yang ditunjukkan siswa sesuai dengan stimulus yang diberikan guru</p> <p>e. Rasa senang dalam melakukan tugas yang diberikan guru</p> <p>2. Ketuntasan tiga kompetensi yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang memenuhi KKM pada kompetensi dasar menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha tahun ajaran 2019/2020</p>	<p>1. Data primer: data utama adalah motivasi dan hasil belajar. Diperoleh dari observasi dan tugas siswa kelas XA Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember</p> <p>2. Data sekunder: Data presensi siswa, prota, promes, profil sekolah. Diperoleh dari guru mata pelajaran ekonomi bisnis kelas XA Jurusan Pemasaran dan dari dokumen sekolah</p>	<p>1. Jenis penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK)</p> <p>2. Metode Pengumpulan Data</p> <p>a. Metode Observasi</p> <p>b. Metode Tes</p> <p>c. Metode Wawancara</p> <p>d. Metode Dokumen</p> <p>3. Analisis Data: Deskriptif Kualitatif</p>	<p>1. Jika multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i> digunakan maka dapat mening-katkan motivasi belajar siswa kelas XA pada kompetensi dasar menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha di SMK Ar-Raudlah tahun ajaran 2019/2020</p> <p>2. Jika multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i> digunakan maka dapat mening-katkan hasil belajar siswa kelas XA pada kompetensi dasar menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha di SMK Ar-Raudlah tahun ajaran 2019/2020</p>

## Lampiran B

## TUNTUNAN PENELITIAN

## 1. Tuntunan Observasi

No.	Data yang Ingin Diperoleh	Sumber Data
1.	Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi bisnis	Siswa kelas XA Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember
2.	Hasil belajar siswa pada kompetensi sikap dan keterampilan	Siswa kelas XA Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember
3.	Media pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada mata pelajaran ekonomi bisnis	Guru mata pelajaran ekonomi kelas X Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember

## 2. Tuntunan Tugas

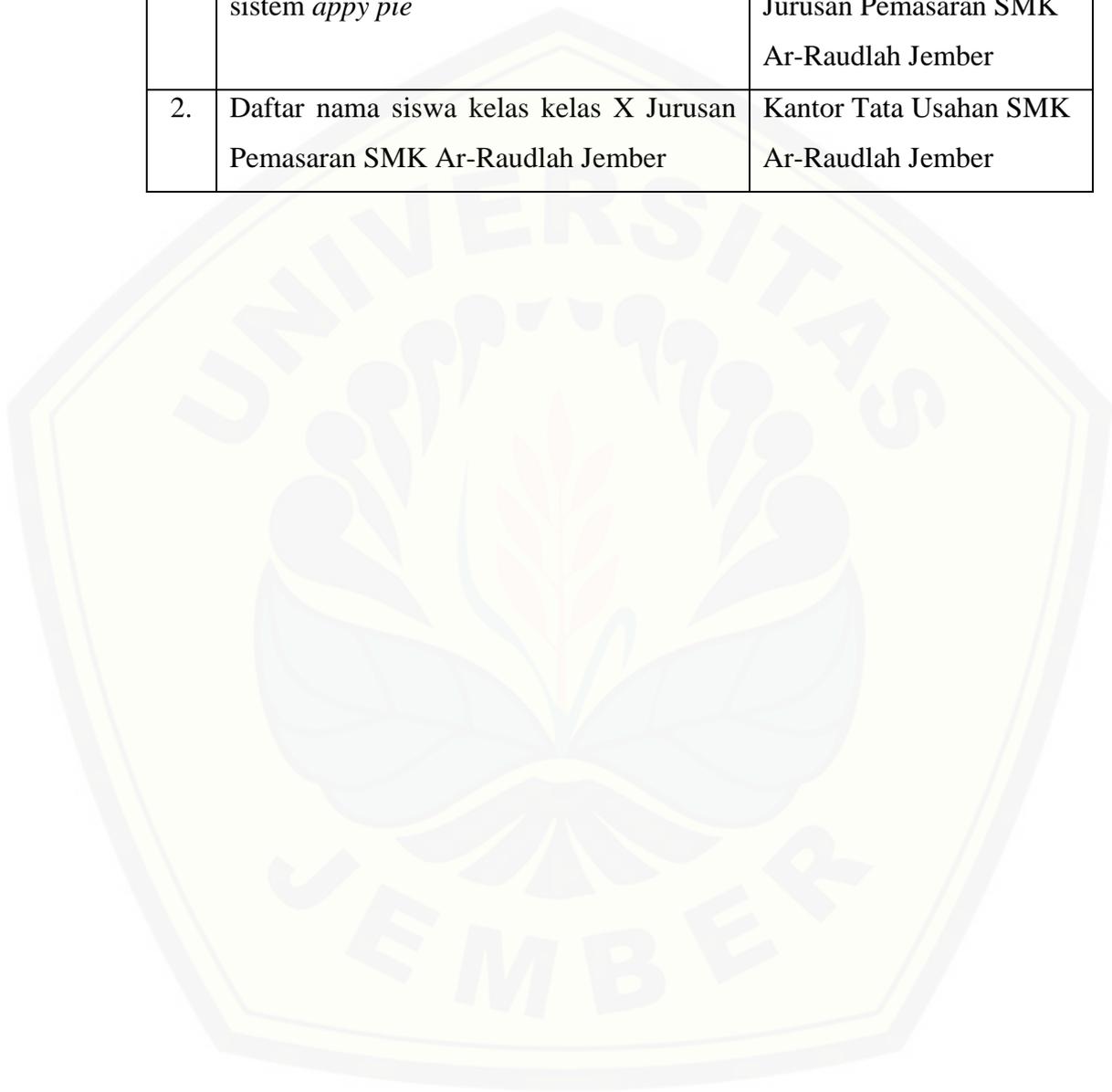
No.	Data yang Ingin Diperoleh	Sumber Data
1.	Nilai tugas setelah penggunaan multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i>	Siswa kelas XA Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember

## 3. Tuntunan Wawancara

No.	Data yang Ingin Diperoleh	Sumber Data
1.	Media yang digunakan guru mata pelajaran ekonomi bisnis dalam proses pembelajaran	Guru mata pelajaran ekonomi bisnis kelas XA Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember
2.	Tanggapan guru terhadap penggunaan multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i> dalam proses pembelajaran ekonomi bisnis	Guru mata pelajaran ekonomi bisnis kelas XA Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember
3.	Tanggapan siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i> dalam proses pembelajaran ekonomi bisnis	Siswa kelas XA Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember
4.	Kendala yang dialami guru dalam menggunakan multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i> selama proses pembelajaran	Guru mata pelajaran ekonomi bisnis kelas XA Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember
5.	Kendala yang dialami siswa dalam menggunakan multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i> selama proses pembelajaran	Siswa kelas XA Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember

**4. Tuntunan Dokumen**

No.	Data yang Ingin Diperoleh	Sumber Data
1.	Hasil belajar siswa sebelum penggunaan multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i>	Guru mata pelajaran ekonomi bisnis kelas XA Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember
2.	Daftar nama siswa kelas kelas X Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember	Kantor Tata Usahan SMK Ar-Raudlah Jember



## Lampiran C

**SILABUS MATA PELAJARAN EKONOMI BISNIS**

Nama Sekolah : SMK Ar-Rudlah Jember  
 Bidang Keahlian : Bisnis dan Manajemen  
 Kompetensi Keahlian : Akuntansi dan Keuangan Lembaga  
 Mata Pelajaran : Ekonomi Bisnis  
 Tahun Pelajaran : 2019/2020

**KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)**

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Bisnis dan Manajemen pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

**KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)**

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Bisnis dan Manajemen. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu (JP)	Penilaian
1	2	3	4	5	6
3.11 Menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha	3.11.1 Menjelaskan prinsip ekonomi dan penerapannya dalam kegiatan ekonomi 3.11.2 Menjelaskan penerapan prinsip ekonomi dalam kegiatan Produksi 3.11.3 Menjelaskan penerapan prinsip ekonomi dalam kegiatan Distribusi 3.11.4 Menjelaskan penerapan prinsip ekonomi dalam kegiatan Konsumsi	Ilmu Ekonomi Dalam Kegiatan Usaha	1. Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha 2. Mengumpulkan data tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha 3. Mengolah data tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha 4. Mengomunikasikan tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha	4	Pengetahuan 1. Tes tertulis Keterampilan 2. Tes tertulis 3. Portofolio
4.11 Menggunakan konsep ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha	4.11.1 Menggunakan konsep ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha				

## Lampiran D.1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PRA SIKLUS**

Sekolah : SMK Ar-Raudlah Jember

Mata Pelajaran : Ekonomi Bisnis

Kelas : XA Jurusan Pemasaran

Standart Kompetensi : 4. Memahami perekonomian terbuka

Kompetensi Dasar : 4.1 Mengidentifikasi Dampak Kebijakan Perdagangan Internasional

Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Mendeskripsikan pengertian dan tujuan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
2. Mengidentifikasi masalah tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
3. Merumuskan masalah tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
4. Mengumpulkan data tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
5. Mengolah data tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
6. Mengomunikasikan tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha

Alokasi Waktu : 4 x 45 menit (2 kali pertemuan)

**A. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat mendeskripsikan pengertian dan tujuan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
2. Siswa dapat mengidentifikasi masalah tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
3. Siswa dapat merumuskan masalah tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
4. Siswa dapat mengumpulkan data tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
5. Siswa dapat mengolah data tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
6. Siswa dapat mengomunikasikan tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha

**B. Materi Pokok**

- Konsep dasar ilmu ekonomi

**C. Uraian Materi**

1. Hakikat ilmu ekonomi
  - 1.1 Pengertian ilmu ekonomi
  - 1.2 Kegiatan ekonomi

2. Pelaku-pelaku ekonomi
3. Prinsip ekonomi
4. Motif ekonomi
5. Kebutuhan manusia

**D. Pendekatan**

- Kontekstual

**E. Metode Pembelajaran**

- Ceramah, Diskusi Kelompok

**F. Kegiatan Pembelajaran**

PERTEMUAN 1

Langkah	Kegiatan Guru-Siswa	Waktu
Kegiatan pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apersepsi: mengaitkan pentingnya memahami ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha</li> <li>b. Pengaturan awal (advance organizer) : menyepakatai hal-hal yang dipelajari meliputi berbagai kompetensi dasar (atau materi pokok) yang relevan dengan tema.</li> <li>c. Menyampaikan inti tujuan pembelajaran pertemuan ke-1.</li> </ol>	
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menjelaskan sedikit materi tentang konsep ilmu ekonomi</li> <li>b. Siswa dibagi 4-5 kelompok untuk mendiskusikan tentang hakikat dan prinsip ekonomi (<u>eksplorasi</u>)</li> <li>c. Siswa diberi buku teks untuk membantu mencari informasi terkait teori hakikat dan prinsip ekonomi (<u>elaborasi</u>)</li> <li>d. Siswa mendiskusikan LKK yang diberikan guru tentang teori hakikat dan prinsip ekonomi</li> <li>e. Siswa mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas.</li> </ol>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan pertanyaan terkait teori hakikat dan prinsip ekonomi</li> <li>b. Menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini bersama-sama</li> </ol>	

## Lembar Diskusi Siswa

Nama Siswa :

Kelompok :

Kelas :

**A. Kompetensi Dasar**

Mengidentifikasi sistem ekonomi untuk memecahkan masalah ekonomi.

**B. Tujuan pembelajaran**

1. Siswa dapat mendeskripsikan pengertian dan tujuan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
2. Siswa dapat mengidentifikasi masalah tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
3. Siswa dapat merumuskan masalah tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
4. Siswa dapat mengumpulkan data tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
5. Siswa dapat mengolah data tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
6. Siswa dapat mengomunikasikan tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usahawa dapat menyebutkan tujuan dan dampak kebijakan perdagangan internasional

**C. Alokasi Waktu**

30 menit

**D. Langkah-Langkah Kerja**

Diskusikan dalam kelompok hal-hal dibawah ini:

1. Sebutkan tujuan ekonomi secara jelas!
2. Sebutkan faktor-faktor penghambat !!
3. Sebutkan tujuan prinsip ekonomi dalam kegiatan produksi!
4. Sebutkan tujuan prinsip ekonomi dalam kegiatan distribusi!
5. Sebutkan tujuan prinsip ekonomi dalam kegiatan konsumsi!

**Penilaian diskusi**

No.	Nama Siswa	Aspek Pengamatan					Jumlah Skor	Nilai	Ket.
		Kerja sama	Mengkomunikasikan pendapat	Toleransi	Keaktifan	Menghargai pendapat teman			

**Keterangan Skor :**

Masing-masing kolom diisi dengan kriteria

4 = Baik Sekali

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

$\Sigma$  Skor perolehan

Nilai =  $\frac{\Sigma \text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal (20)}} \times 100$

**Skor Maksimal (20)**

**Kriteria Nilai**

A = 80 – 100 :Baik Sekali

B = 70 – 79 :Baik

C = 60 – 69 :Cukup

D = < 60 :Kurang

## Lampiran D.2 RPP Siklus I

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan	: SMK Ar-Raudlah Jember
Kelas / Semester	: XA Jurusan Pemasaran
Mata Pelajaran	: Ekonomi Bisnis
Tema	: Konsep Ilmu Ekonomi
Alokasi Waktu	: 4 x 45 menit (2x pertemuan)

**A. Kompetensi Inti**

**KI-1:** Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

**KI-2:** Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

**KI-3:** Memahami, Menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

**KI-4:** Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

**B. Kompetensi Dasar**

- 1.1 Mensyukuri pembangunan dan pertumbuhan ekonomi di Indonesia untuk kesejahteraan rakyat
- 2.1 Bersikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, kreatif, dan mandiri dalam upaya mengatasi masalah pembangunan di Indonesia
- 2.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, dan kritis sebagai pelaku ekonomi
- 3.11 Menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
- 4.11 Menggunakan konsep ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha

**C. Indikator Ketercapaian Kompetensi**

1. Mendeskripsikan pengertian dan tujuan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
2. Mengidentifikasi masalah tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
3. Merumuskan masalah tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
4. Mengumpulkan data tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
5. Mengolah data tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
6. Mengomunikasikan tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat mendeskripsikan pengertian dan tujuan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
2. Siswa dapat mengidentifikasi masalah tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
3. Siswa dapat merumuskan masalah tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
4. Siswa dapat mengumpulkan data tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
5. Siswa dapat mengolah data tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha
6. Siswa dapat mengomunikasikan tentang ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha

**E. Materi Pembelajaran**

1. Hakikat ilmu ekonomi
  - a. Pengertian ilmu ekonomi
  - b. Kegiatan ekonomi
2. Pelaku-pelaku ekonomi
3. Prinsip ekonomi
4. Motif ekonomi
5. Kebutuhan manusia
  - a. Macam-macam kebutuhan

**F. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model Pembelajaran : Problem based learnig

**G. Alat/Media/Sumber Belajar**

1. Alat/bahan : Papan tulis, Laptop, hp android
2. Media : Multimedia Interaktif berbasis android sistem *appy pie* materi konsep dasar ilmu ekonomi
3. Sumber Belajar :
  - Buku “Ekonomi Bisnis untuk SMK/MAK kelas X, bidang keahlian bisnis dan manajemen”

**H. Kegiatan Pembelajaran****Pertemuan 1**

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mengucapkan salam</li> <li>b. Apresepsi</li> <li>c. Meyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan pertama</li> <li>d. Guru membeikan penjelasan tentang multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i></li> </ol>	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa diberi penjelasan tentang konsep dasar ilmu ekonomi</li> <li>b. Siswa membuka multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i></li> <li>c. Siswa diarahkan untuk membaca pedoman penggunaan multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i></li> <li>d. Siswa diarahkan untuk mengamati vidio pembelajaran dalam multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i></li> <li>e. Siswa diarahkan untuk membaca materi               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian ilmu ekonomi</li> <li>- Kegiatan ekonomi</li> <li>- Pelaku-pelaku ekonomi</li> </ul> </li> <li>f. Siswa diarahkan untuk mengejakan kuis yang tedapat di multimedia interaktif berbasis android</li> </ol>	65 menit

	<p>sistem <i>appy pie</i></p> <p>g. Besama guru siswa membahas kuis yang sudah dikejakan siswa</p> <p>h. Siswa diberi kesempatan bertanya tentang materi</p>	
Penutup	<p>a. Siswa diminta membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 orang untuk membahas materi selanjutnya</p> <p>b. Siswa dibantu oleh guru menyimpulkan materi tentang konsep dasar ilmu ekonomi</p> <p>c. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dan memberi informasi tentang materi selanjutnya</p> <p>d. Mengucapkan salam dan doa</p>	10 menit

## Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pembuka	<p>a. Mengucapkan salam</p> <p>b. Apresepsi</p> <p>c. Meyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan kedua</p> <p>d. Guru melakukan tanya jawab tentang materi sebelumnya (apresepsi)</p>	15 menit
Inti	<p>a. Siswa membuka multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i></p> <p>b. Siswa diarahkan untuk membaca pedoman penggunaan multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i></p> <p>c. Siswa diarahkan untuk membaca materi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prinsip ilmu ekonomi</li> <li>- Motif ekonomi</li> <li>- Macam-macam kebutuhan manusia</li> </ul> <p>d. Siswa mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompok yang sudah dibentuk sebelumnya</p> <p>e. Guru membimbing jalannya diskusi</p> <p>f. Siswa diarahkan untuk mengerjakan kuis yang terdapat di multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i></p> <p>g. Besama guru siswa membahas kuis yang sudah dikejakan siswa</p> <p>h. Siswa diberi kesempatan bertanya tentang materi</p>	65 menit
Penutup	<p>a. Siswa dibantu oleh guru menyimpulkan materi</p> <p>b. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dan memberi informasi tentang materi selanjutnya</p> <p>c. Mengucapkan salam dan doa</p>	10 menit

**I. Penilaian Hasil Belajar**

Penilaian menggunakan penilaian autentik yang terdiri dari: penilaian sikap, psikomotor dan pengetahuan.

No	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> a. Terlibat aktif dalam pembelajaran b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok c. Toleran terhadap pemecahan masalah yang berbeda d. Tanggungjawab dalam mengerjakan tugas	Pengamatan	Selama kegiatan pembelajaran dan diskusi
2.	<b>Pengetahuan</b> Menyelesaikan soal soal yang relevan	Penugasan	Penilaian pribadi
3.	<b>Keterampilan</b> Terampil dalam memecahkan masalah	Analisis	Penilaian kelompok

**I.1 Lembar Penilaian Sikap**

Nama Sekolah : SMK Ar-Raudlah Jember  
 Mata Pelajaran : Ekonomi Bisnis  
 Kelas : X  
 Kompetensi Dasar : 3.11 Menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha  
 Indikator : 1.Kerjasama  
 2.Toleransi  
 3.Keaktifan

No.	Nama Siswa	A s p e k P e n g a m a t a n			Rata-rata Skor	Nilai	Ket.
		Kerjasama	Toleransi	Keaktifan			

**Keterangan Skor :**

Masing-masing kolom diisi dengan kriteria

4 = Baik sekali

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

$$Nilai = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 4$$

**Kriteria Nilai**

A = 3,26 - 4 : Baik Sekali

B = 2,51 - 3,25 : Baik

C = 1,76 - 2,50 : Cukup

D = 1 - 1,75 : Kurang

## I.2 Lembar Penilaian Pengetahuan

No.	Nama siswa	Kriteria penilaian				Skor
		Tata bahasa	Kreativitas	Sistematika	Kuantitas	
1.						
Dst.						

Indikator Penilaian :

a. Tata bahasa

Nilai:

- 1= siswa tidak memperhatikan tata bahasa laporan
- 2= siswa sedikit memperhatikan tata bahasa laporan
- 3= siswa cukup memperhatikan tata bahasa laporan
- 4= siswa memperhatikan tata bahasa laporan
- 5= siswa sangat memperhatikan tata bahasa laporan

b. Kreativitas

Nilai:

- 1= siswa menulis laporan tanpa mengembangkan isi
- 2= siswa menulis laporan dengan sedikit mengembangkan isi
- 3= siswa menulis laporan dengan cukup mengembangkan isi
- 4= siswa menulis laporan dengan mengembangkan isi
- 5= siswa menulis laporan dengan sangat mengembangkan isi

c. Sistematika

Nilai:

- 1= urutan tugas tidak sesuai dengan perintah dan tidak lengkap
- 2= urutan tugas hanya beberapa sesuai perintah, tidak lengkap
- 3= urutan tugas hanya beberapa sesuai perintah, kurang lengkap
- 4= urutan tugas sesuai perintah, kurang lengkap
- 5= urutan tugas sesuai perintah dan lengkap

## d. Kuantitas

Nilai:

- 1= laporan hanya ½ halaman
- 2= laporan hanya 1 halaman
- 3= laporan hanya 1 ½ halaman
- 4= laporan hanya 2 halaman
- 5= laporan lebih dari 2 halaman

Perhitungan skor:

$$\text{Skor akhir} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 4$$

Perhitungan nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100$$

A	= 80 – 100	: Baik Sekali
B	= 70 – 79	: Baik
C	= 60 – 69	: Cukup
D	= < 60	: Kurang

### I.3 Lembar Penilaian Keterampilan

Mempresentasikan hasil diskusi

No	Nama Siswa	1			2			3			4			Total Skor
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1														
....														

Keterangan :

1. Penyajian hasil diskusi
  - a. Membuka presentasi
  - b. Mempersilahkan temannya untuk mengajukan pertanyaan, tambahan, dan sanggahan
  - c. Menutup presentasi
2. Mengemas penyajian secara lengkap dan sistematis
  - a. Menyampaikan hasil pekerjaan secara sistematis
  - b. Menyampaikan hasil pekerjaan secara lengkap
  - c. Menyampaikan hasil pekerjaan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh kelompok lain
3. Menunjukkan kemampuan mempertahankan pendapat
  - a. Menjawab dengan percaya diri atas pertanyaan dari kelompok lain
  - b. Menjelaskan kembali hasil yang yang disampaikan
  - c. Mempertahankan pendapat tetapi tetap toleran terhadap pertanyaan, tambahan, dan sanggahan dari siswa lain
4. Menerapkan konsep dari materi secara benar
  - a. Menjelaskan hasil pekerjaan sesuai dengan konsep
  - b. Menjawab pertanyaan sesuai dengan konsep
  - c. Menyangga sanggahan dari teman sesuai dengan konsep

## Kriteria Penilaian :

- Mendapat nilai 4 jika semua aspek terpenuhi
- Mendapat nilai 3 jika 2 aspek terpenuhi
- Mendapat nilai 2 jika 1 aspek terpenuhi
- Mendapat nilai 1 jika semua aspek tidak terpenuhi

A = 3,26 - 4 : Baik Sekali

B = 2,51 – 3,25 : Baik

C = 1,76 – 2,50 : Cukup

D = 1 – 1,75 : Kurang

Jember, 12 Maret 2020

Kepala SMK Ar-Raudlah Jember

Peneliti

Dani Dharmawan, S.Pd.

Nur Indah Sari

## Lampiran D.3 RPP Siklus II

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan	: SMK Ar-Raudlah Jember
Kelas / Semester	: XA Jurusan Pemasaran
Mata Pelajaran	: Ekonomi Bisnis
Tema	: Dokumen Perdagangan Dalam dan Luar Negeri
Alokasi Waktu	: 4 x 45 menit (2x pertemuan)

**A. Kompetensi Inti**

**KI-1:** Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

**KI-2:** Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

**KI-3:** Memahami, Menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

**KI-4:** Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

**B. Kompetensi Dasar**

- 1.1 Mensyukuri pembangunan dan pertumbuhan ekonomi di Indonesia untuk kesejahteraan rakyat
- 2.1 Bersikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, kreatif, dan mandiri dalam upaya mengatasi masalah pembangunan di Indonesia
- 2.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, dan kritis sebagai pelaku ekonomi
- 3.12 Menerapkan prosedur kelebkgkapan dokumen perdagangan dalam dan

luar negeri

- 4.12 Membuat kelengkapan dokumen yang diperlukan dalam lalulintas perdagangan dalam dan luar negeri

### C. Indikator Ketercapaian Kompetensi

1. Menjelaskan dokumen perdagangan dalam negeri
2. Menjelaskan dokumen perdagangan luar negeri
3. Menentukan dokumen perdagangan dalam dan luar negeri
4. Menyiapkan berbagai kebutuhan yang diperlukan untuk membuat dokumen perdagangan dalam dan luar negeri
5. Membuat kelengkapan dokumen yang diperlukan dalam lalulintas perdagangan dalam dan luar negeri

### D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan dokumen perdagangan dalam negeri
2. Siswa dapat menjelaskan dokumen perdagangan luar negeri
3. Siswa dapat menentukan dokumen perdagangan dalam dan luar negeri
4. Siswa dapat menyiapkan berbagai kebutuhan yang diperlukan untuk membuat dokumen perdagangan dalam dan luar negeri
5. Siswa dapat membuat kelengkapan dokumen yang diperlukan dalam lalulintas perdagangan dalam dan luar negeri

### E. Materi Pembelajaran

Dokumen perdagangan dalam dan luar negeri

### F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model Pembelajaran : Problem based learnig

### G. Alat/Media/Sumber Belajar

1. Alat/bahan : Papan tulis, Laptop, hp android
2. Media : Multimedia Interaktif berbasis android sistem *appy pie* materi dokumen perdangan dalam dan luar negeri

3. Sumber Belajar :
- Buku “Ekonomi Bisnis untuk SMK/MAK kelas X, bidang keahlian bisnis dan manajemen”

## H. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pembuka	a. Mengucapkan salam b. Apresepsi c. Meyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan pertama d. Guru membeikan penjelasan tentang multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i>	15 menit
Inti	a. Siswa diberi penjelasan tentang konsep dasar dokumen perdagangan dalam dan luar negeri b. Siswa membuka multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i> c. Siswa diarahkan untuk membaca pedoman penggunaan multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i> d. Siswa diarahkan untuk mengamati vidio pembelajaran dalam multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i> e. Siswa diarahkan untuk membaca materi dokumen perdagangan dalam dan luar negeri bagian ekspor f. Siswa diarahkan untuk mengejakan kuis yang tedapat di multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i> g. Bersama guru siswa membahas kuis yang sudah dikejakan siswa h. Siswa diberi kesempatan bertanya tentang materi	65 menit
Penutup	a. Siswa diminta membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 orang untuk membahas materi selanjutnya b. Siswa dibantu oleh guru menyimpulkan materi tentang konsep dasar ilmu ekonomi c. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dan memberi informasi tentang materi selanjtnya d. Mengucapkan salam dan doa	10 menit

**Pertemuan 2**

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pembuka	a. Mengucapkan salam b. Apresepsi c. Meyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan kedua d. Guru melakukan tanya jawab tentang materi sebelumnya (apresepsi)	15 menit
Inti	a. Siswa membuka multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i> b. Siswa diarahkan untuk membaca pedoman penggunaan multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i> c. Siswa diarahkan untuk membaca materi dokumen perdagangan dalam dan luar negeri bagian impor d. Siswa mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompok yang sudah dibentuk sebelumnya e. Guru membimbing jalannya diskusi f. Siswa diarahkan untuk mengerjakan kuis yang terdapat di multimedia interaktif berbasis android sistem <i>appy pie</i> g. Bersama guru siswa membahas kuis yang sudah dikerjakan siswa h. Siswa diberi kesempatan bertanya tentang materi	65 menit
Penutup	a. Siswa dibantu oleh guru menyimpulkan materi b. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dan memberi informasi tentang materi selanjutnya c. Mengucapkan salam dan doa	10 menit

**I. Penilaian Hasil Belajar**

Penilaian menggunakan penilaian autentik yang terdiri dari: penilaian sikap, psikomotor dan pengetahuan.

No.	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> e. Terlibat aktif dalam pembelajaran f. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok g. Toleran terhadap pemecahan masalah yang berbeda h. Tanggungjawab dalam mengerjakan tugas	Pengamatan	Selama kegiatan pembelajaran dan diskusi
2.	<b>Pengetahuan</b> Menyelesaikan soal soal yang relevan	Penugasan	Penilaian pribadi
3.	<b>Keterampilan</b> Terampil dalam memecahkan masalah	Analisis	Penilaian kelompok

**I.1 Lembar Penilaian Sikap**

Nama Sekolah : SMK Ar-Raudlah Jember  
 Mata Pelajaran : Ekonomi Bisnis  
 Kelas : X  
 Kompetensi Dasar : 3.11 Menerapkan ilmu ekonomi dalam kegiatan usaha  
 Indikator : 1.Kerjasama  
 2.Toleransi  
 3.Keaktifan

No.	Nama Siswa	A s p e k P e n g a m a t a n			Rata-rata Skor	Nilai	Ket.
		Kerjasama	Toleransi	Keaktifan			

**Keterangan Skor :**

Masing-masing kolom diisi dengan kriteria

4 = Baik sekali

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

$$Nilai = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 4$$

**Kriteria Nilai**

A = 3,26 - 4 : Baik Sekali

B = 2,51 - 3,25 : Baik

C = 1,76 - 2,50 : Cukup

D = 1 - 1,75 : Kurang

## I.2 Lembar Penilaian Pengetahuan

No.	Nama siswa	Kriteria penilaian				Skor
		Tata bahasa	Kreativitas	Sistematika	Kuantitas	
1.						
Dst.						

Indikator Penilaian :

a. Tata bahasa

Nilai:

- 1= siswa tidak memperhatikan tata bahasa laporan
- 2= siswa sedikit memperhatikan tata bahasa laporan
- 3= siswa cukup memperhatikan tata bahasa laporan
- 4= siswa memperhatikan tata bahasa laporan
- 5= siswa sangat memperhatikan tata bahasa laporan

b. Kreativitas

Nilai:

- 1= siswa menulis laporan tanpa mengembangkan isi
- 2= siswa menulis laporan dengan sedikit mengembangkan isi
- 3= siswa menulis laporan dengan cukup mengembangkan isi
- 4= siswa menulis laporan dengan mengembangkan isi
- 5= siswa menulis laporan dengan sangat mengembangkan isi

c. Sistematika

Nilai:

- 1= urutan tugas tidak sesuai dengan perintah dan tidak lengkap
- 2= urutan tugas hanya beberapa sesuai perintah, tidak lengkap
- 3= urutan tugas hanya beberapa sesuai perintah, kurang lengkap
- 4= urutan tugas sesuai perintah, kurang lengkap
- 5= urutan tugas sesuai perintah dan lengkap

## d. Kuantitas

Nilai:

- 1= laporan hanya ½ halaman
- 2= laporan hanya 1 halaman
- 3= laporan hanya 1 ½ halaman
- 4= laporan hanya 2 halaman
- 5= laporan lebih dari 2 halaman

Perhitungan skor:

$$\text{Skor akhir} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 4$$

Perhitungan nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100$$

- A = 80 – 100 : Baik Sekali  
B = 70 – 79 : Baik  
C = 60 – 69 : Cukup  
D = < 60 : Kurang

### I.3 Lembar Penilaian Keterampilan

Mempresentasikan hasil diskusi

No	Nama Siswa	1			2			3			4			Total Skor
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1														
....														

Keterangan :

5. Penyajian hasil diskusi
  - a. Membuka presentasi
  - b. Mempersilahkan temannya untuk mengajukan pertanyaan, tambahan, dan sanggahan
  - c. Menutup presentasi
6. Mengemas penyajian secara lengkap dan sistematis
  - a. Menyampaikan hasil pekerjaan secara sistematis
  - b. Menyampaikan hasil pekerjaan secara lengkap
  - c. Menyampaikan hasil pekerjaan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh kelompok lain
7. Menunjukkan kemampuan mempertahankan pendapat
  - a. Menjawab dengan percaya diri atas pertanyaan dari kelompok lain
  - b. Menjelaskan kembali hasil yang yang disampaikan
  - c. Mempertahankan pendapat tetapi tetap toleran terhadap pertanyaan, tambahan, dan sanggahan dari siswa lain
8. Menerapkan konsep dari materi secara benar
  - a. Menjelaskan hasil pekerjaan sesuai dengan konsep
  - b. Menjawab pertanyaan sesuai dengan konsep
  - c. Menyangga sanggahan dari teman sesuai dengan konsep

## Kriteria Penilaian :

- Mendapat nilai 4 jika semua aspek terpenuhi
- Mendapat nilai 3 jika 2 aspek terpenuhi
- Mendapat nilai 2 jika 1 aspek terpenuhi
- Mendapat nilai 1 jika semua aspek tidak terpenuhi

A = 3,26 - 4 : Baik Sekali

B = 2,51 – 3,25 : Baik

C = 1,76 – 2,50 : Cukup

D = 1 – 1,75 : Kurang

Jember, 12 Maret 2020

Kepala SMK Ar-Raudlah Jember

Peneliti

Dani Dharmawan, S.Pd.

Nur Indah Sari

## Lampiran E.1

**PEDOMAN OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA**

Berilah tanda ( $\checkmark$ ) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan indikator motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran

No	Nama	Aspek yang diamati															$\Sigma$ Skor setiap siswa	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.																							
...																							
$\Sigma$ Skor																							
Rata																							

Sumber : Arikunto (2011:169)

## Keterangan:

1. Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran
  - a. Memperhatikan penjelasan guru
  - b. Mencatat hal-hal yang penting mengenai materi yang dijelaskan oleh guru
  - c. Siswa tidak mengerjakan hal-hal lain kecuali mengikuti pembelajaran secara seksama
2. Semangat belajar siswa untuk melaksanakan tugas-tugas belajarnya
  - a. Memperhatikan penjelasan guru dan tidak bergurau dengan teman
  - b. Tidak putus asa dalam mengerjakan tugas
  - c. Selalu berusaha mencoba sampai siswa mampu menjawab dengan tepat dalam mengerjakan tugas
3. Tanggung jawab siswa terhadap tugas belajarnya
  - a. Langsung mengerjakan tugas
  - b. Fokus dan memberi kontribusi pada kelompok belajarnya

- c. Tepat waktu dalam mengumpulkan tugas
4. Reaksi siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru
  - a. Memperhatikan pertanyaan yang diberikan guru
  - b. Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
  - c. Menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan guru
5. Rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan guru
  - a. Tidak mengeluh saat guru memberikan tugas
  - b. Berusaha menyelesaikan pekerjaan secepat mungkin
  - c. Mengerjakan tugas secepat mungkin

Langkah-langkah yang dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada pembelajaran menggunakan multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

4. Aspek-aspek yang diamati pada masing-masing indikator motivasi belajar dilihat melalui lembar observasi motivasi belajar siswa
5. Menentukan skor siswa untuk masing-masing indikator dengan cara sebagai berikut:
  - a. Jika siswa memenuhi ke 3 aspek yang diamati, memperoleh skor 4
  - b. Jika siswa memenuhi 2 dari 3 aspek yang diamati, memperoleh skor 3
  - c. Jika siswa memenuhi skor 1 dari 3 aspek yang diamati, memperoleh skor 2
  - d. Jika siswa tidak memenuhi ketiga aspek yang diamati, memperoleh skor 1
6. Data yang diperoleh dari hasil observasi dianalisis dengan distribusi frekuensi dan langkah selanjutnya yang ditempuh adalah:
  - a. Menjumlah masing-masing skor siswa dan membaginya dengan jumlah indikator
  - b. Menjumlah masing-masing aspek yang diamati serta indikatornya
  - c. Menjumlah masing-masing indikator kemudian dibagi dengan jumlah siswa sehingga diperoleh skor rata-rata masing-masing indikator

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

Keterangan:

X : skor rata-rata masing-masing indikator

$\Sigma$  Skor : jumlah skor yang diperoleh siswa

$\Sigma$  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

$$\text{Jumlah skor rata-rata masing-masing indikator} = \frac{\Sigma \text{Skor X}}{\Sigma \text{Indikator}}$$

(Sudjana, 2010:423)

- e. Peneliti melakukan tabulasi kemudian menghitung 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.

Rumus untuk menentukan interval kelas yaitu:

$$\text{Interval Kelas} = \frac{\Sigma \text{Range}}{\Sigma \text{Kelas}} = \frac{4 - 1}{3} = \frac{3}{3} = 1$$

Ujian bawah interval pertama = 1

(Sumber: Purwano dan Sulistyastuti, 2007:57)

## Lampiran E.2

**PEDOMAN OBSERVASI KEGIATAN GURU**

Nama Guru : Nur Aini Indra, S.Pd.

Hari, tanggal :

Materi :

No.	Aspek yang Diamati	Terlaksana	Tidak terlaksana
1.	Menyampaikan tujuan pembelajaran		
2.	Memberikan apresepsi kepada siswa		
3.	Menjelaskan aturan proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif		
4.	Memberi waktu kepada siswa untuk belajar materi di dalam multimedia interaktif		
5.	Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sudah dipelajari		
6.	Membentuk kelompok secara heterogen		
7.	Memberikan alokasi waktu untuk mengerjakan tugas		
8.	Membimbing siswa mengerjakan tugas kelompok		
9.	Membimbing presentasi siswa		
10.	Menilai hasil kerja kelompok		
11.	Memberikan apresiasi kepada siswa		
12.	Membimbing siswa mengambil kesimpulan		

Petunjuk:

Berilah tanda ceklis (v) pada salah satu kolom (terlaksana / tidak terlaksana) untuk setiap keterampilan.

## Lampiran F.1

## Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Kelas XA Jurusan Pemasaran Pra Siklus

No	Nama	Aspek Yang Diamati																				Jumlah Skor Siswa	Rerata Skor Siswa
		1				2				3				4				5					
		a	b	c	skor	a	b	c	skor	a	b	c	skor	a	b	c	skor	a	b	c	skor		
1	BAYU ROBITO	v			2				1				2				1	v			2	8	1.6
2	DANDI				1			v	2				1				1	v			2	7	1.4
3	DHOFIR ABRORI		v		2		v		2	v			2				1				1	8	1.6
4	HAKIKI	v			2				1		v		2				2		v		2	9	1.8
5	HARIS				1	v			2		v	v	3	v			2			v	2	10	2
6	IFAN PRANATA			v	2	v		v	3			v	2			v	2		v		2	11	2.2
7	IMDAD ALFIAN	v			2				1				1		v		2	v			2	8	1.6
8	M. IFAN FEBIAN	v		v	3		v		2		v		2				1				1	9	1.8
9	MOCH.ROFIQI MUTA'ALI				1	v			2				1	v			2	v			2	8	1.6
10	MOH. DANIL		v		2	v			2			v	2				1	v			2	9	1.8
11	MOH. ROIHAN FEBRIANSYAH	v	v		3	v			2	v			2	v	v		3				1	11	2.2
12	MOH. ZULVIKAR ABDURROHMAN	v			2		v		2	v			2				1				1	8	1.6
13	MUH.SHOFI			v	2				1			v	2				1	v			2	9	1.8
14	MUHAMMAD IMRON		v		2			v	2			v	2	v			2	v	v		3	11	2.2
15	MUHAMMAD MUHIBBIN		v	v	3		v		2			v	2		v		2		v	v	3	12	2.4
16	MUHAMMAD RIZKI FIRDAUZI				1			v	2	v	v		3	v			2		v		2	10	2
17	MUHAMMAD RIZQI				1		v		2	v			2	v			2		v		2	9	1.8
18	PRAS SETYA KURNIAWAN	v			2	v			2		v		2	v			2	v			2	10	2
19	RIDO FAJAR			v	2	v			2				1				1	v			2	8	1.6
20	ROBETUL UMAM				1		v		2				1	v			2			v	2	8	1.6
21	ROBI MAWARDI				1				1		v		2	v			2				1	7	1.4
22	TOLIB BIN NORIL			v	2				1				1		v		2			v	2	8	1.6
23	WARIS				1			v	2			v	2		v		2		v		2	9	1.8
Rata-rata																							
		Jumlah																					41.4

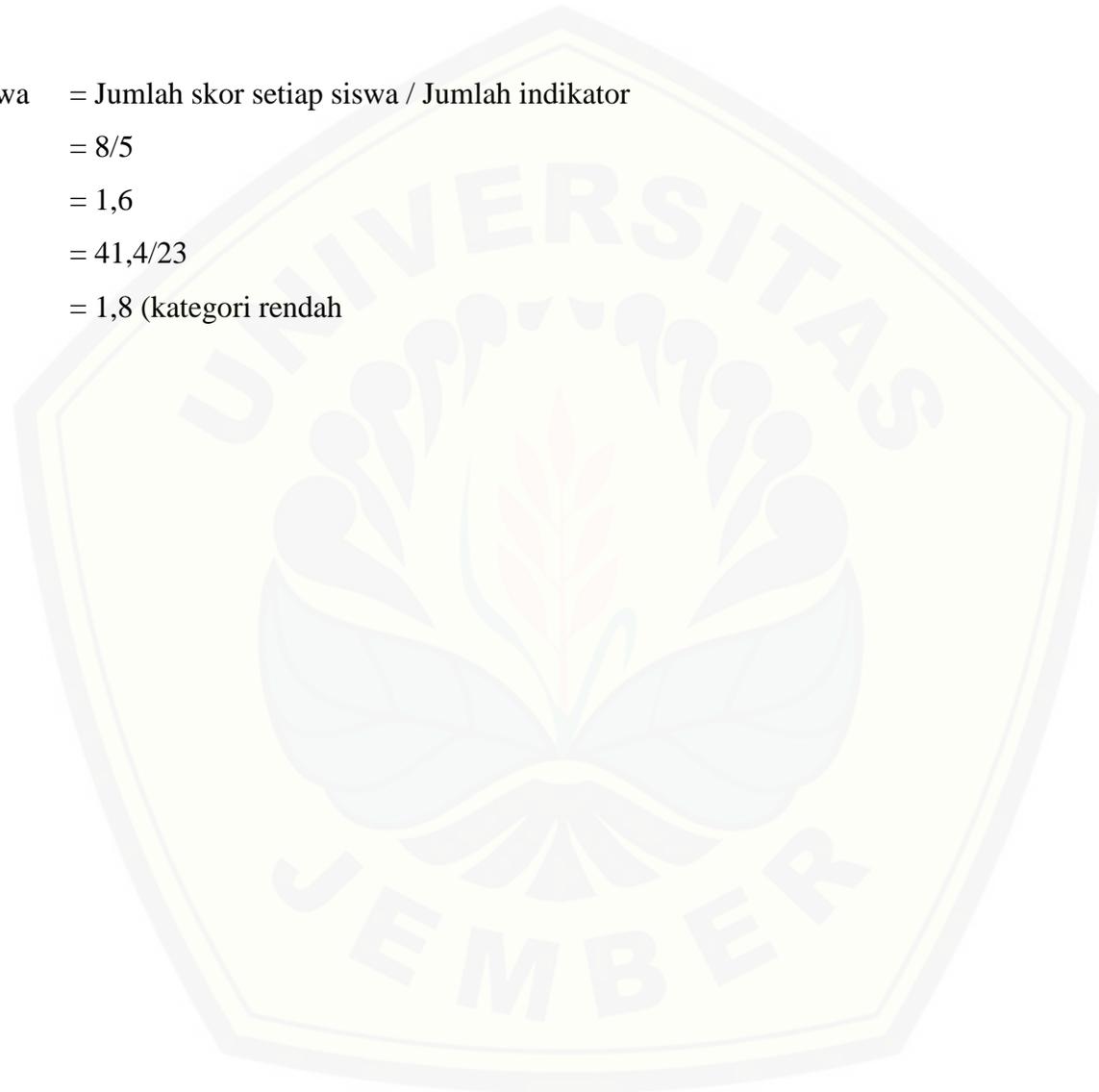
Rata-rata skor setiap siswa = Jumlah skor setiap siswa / Jumlah indikator

Bayu Robito = 8/5

= 1,6

Skor Kelas = 41,4/23

= 1,8 (kategori rendah



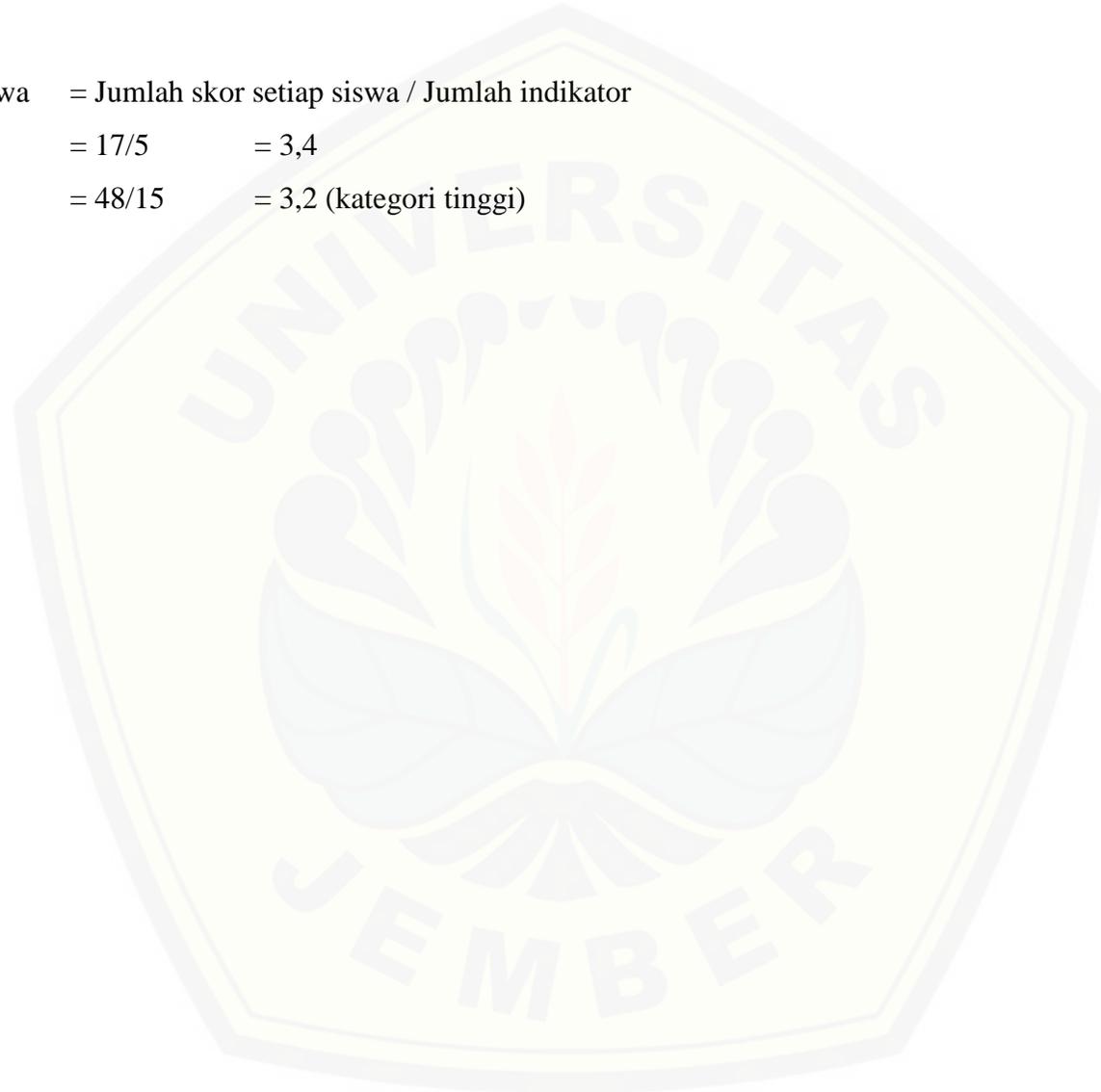
## Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Kelas XB Jurusan Pemasaran Pra Siklus

No	Nama	Aspek Yang Diamati																		Jumlah Skor Siswa	Rerata Skor Siswa		
		1				2				3				4				5					
		a	b	c	skor	A	b	c	skor	a	b	c	skor	a	b	c	skor	a	b			c	skor
1	AINUN NISA	v			4	V	v	v	4	v		v	3		v	v	3	v		v	3	17	3.4
2	ANISA BAHAR	v	v	v	4	v	v	v	4	v	v		3	v	v		3	v	v	v	4	18	3.6
3	CINDI WIDIYAWATI	v	v	v	4	v	v		3	v	v		3	v	v	v	4		v	v	3	17	3.4
4	DELATUL HASANAH	v	v	v	4	v	v	v	4	v	v	v	4	v	v	v	4	v		v	3	19	3.8
5	DEWI ANGGRAINI			v	2	v		v	3		v	v	3			v	2		v	v	3	13	2.6
6	DWI YULIANTI	v		v	3	v		v	3			v	2			v	2		v		2	12	2.4
7	IFTITAH FIRDAUSIAH	v	v		3		v	v	3			v	2		v		2	v			2	16	3.2
8	MASIROH	v	v		3		v		2		v		2	v	v	v	4	v	v	v	4	15	3
9	MAULIDA ULFA	v	v	v	4	v			2		v		2	v	v	v	4	v	v	v	4	16	3.2
10	NADIATUS SHOLIAH	v	v		3	v	v	v	4	v	v	v	4	v	v	v	4	v		v	3	17	3.4
11	RITA	v	v	v	4	v	v	v	4	v			2	v	v	v	4	v	v	v	4	18	3.6
12	ROHMAHWATI	v			2	v	v	v	4	v			2	v	v	v	4		v		2	14	2.8
13	SITI KHOIROH	v	v		3	v		v	3	v		v	3	v	v		3	v			2	14	2.8
14	SITTI AYYUBI	v	v	v	4	v	v	v	4	v	v	v	4	v		v	3	v	v	v	4	19	3.8
15	TORVIATUL AINIAH	v		v	3		v		2	v	v	v	4		v		2	v	v	v	4	15	3
		Jumlah																			48		

Rata-rata skor setiap siswa = Jumlah skor setiap siswa / Jumlah indikator

Bayu Robito = 17/5 = 3,4

Skor Kelas = 48/15 = 3,2 (kategori tinggi)



## Lampiran F.2

## Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1

No	Nama	Aspek yang diamati																Jumlah skor siswa	Rerata skor siswa				
		1				2				3				4						5			
		a	b	c	skor	a	b	c	skor	a	b	c	skor	a	b	c	skor			a	b	c	skor
1	BAYU ROBITO	v			2		v		2		v		2		v	v	3	v			2	11	2.2
2	DANDI	v	v	v	4			v	2	v	v		3	v	v		3	v			2	14	2.8
3	DHOFIR ABRORI	v	v	v	4	v	v		3	v	v		3	v			2		v	v	3	15	3
4	HAKIKI	v		v	3	v	v		3		v		2		v		2	v		v	3	13	2.6
5	HARIS	v	v	v	4	v		v	3		v	v	3	v	v	v	4		v	v	3	17	3.4
6	IFAN PRANATA	v		v	3	v	v	v	4			v	2		v		2	v	v	v	4	15	3
7	IMDAD ALFIAN	v	v		3		v	v	3			v	2		v		2	v			2	12	2.4
8	M. IFAN FEBIAN	v	v		3		v		2		v	v	3		v	v	3		v		2	13	2.6
9	MOCH.ROFIQI MUTA'ALI		v	v	3	v			2		v		2	v			2	v	v	v	4	13	2.6
10	MOH. DANIL	v	v		3	v			2			v	2		v	v	3	v			2	12	2.4
11	MOH. ROIHAN FEBRIANSYAH	v	v	v	4	v			2	v	v	v	4		v		2			v	2	14	2.8
12	MOH. ZULVIKAR ABDURROHMAN	v			2	v	v		3	v		v	3			v	2	v		v	3	13	2.6
13	MUH.SHOFI	v	v	v	4	v		v	3	v		v	3	v	v		3	v			2	15	3
14	MUHAMMAD IMRON	v	v	v	4			v	2			v	2	v			2		v		2	12	2.4
15	MUHAMMAD MUHIBBIN	v		v	3		v		2	v	v	v	4		v		2		v		2	13	2.6
16	MUHAMMAD RIZKI FIRDAUZI	v		v	3			v	2	v	v		3	v			2		v		2	12	2.4
17	MUHAMMAD RIZQI	v	v		3		v		2	v			2	v			2		v		2	11	2.2
18	PRAS SETYA KURNIAWAN	v	v		3	v			2		v		2	v			2	v	v	v	4	13	2.6
19	RIDO FAJAR	v	v	v	4	v			2			v	2	v	v		3	v			2	13	2.6
20	ROBETUL UMAM	v	v	v	4	v	v		3		v		2	v			2			v	2	13	2.6
21	ROBI MAWARDI	v	v	v	4			v	2		v		2	v			2				1	11	2.2
22	TOLIB BIN NORIL	v	v	v	4			v	2		v		2		v		2			v	2	12	2.4
23	WARIS		v	v	3			v	2		v	v	3	v	v	v	4		v		2	14	2.8
Jumlah Skor					74				53				55				52				55	301	60.2
Rata-rata					3.22				2.3				2.39				2.26				2.39	13.08	2.61

## Lampiran F.3

## Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2

No	Nama	Aspek yang diamati																		Jumlah skor siswa	Rerata skor siswa		
		1				2				3				4				5					
		a	b	c	skor	a	b	c	skor	a	b	c	skor	a	b	c	skor	A	b			c	Skor
1	BAYU ROBITO	v		v	3	v		v	3		v	v	3		v	v	3	v			2	14	2.8
2	DANDI	v	v	v	4	v		v	3	v	v		3	v	v		3	v			2	15	3
3	DHOFIR ABRORI	v	v	v	4	v	v		3	v	v	v	4	v		v	3		v	v	3	17	3.4
4	HAKIKI	v		v	3	v	v		3		v		2	v		v	3	v		v	3	14	2.8
5	HARIS	v	v	v	4	v		v	3		v	v	3	v	v	v	4		v	v	3	17	3.4
6	IFAN PRANATA	v	v	v	4	v	v	v	4	v	v	v	4	v	v	v	4	v	v	v	4	20	4
7	IMDAD ALFIAN	v	v		3		v	v	3	v	v	v	4		v		2	v			2	14	2.8
8	M. IFAN FEBIAN	v	v		3		v		2		v	v	3		v	v	3		v		2	13	2.6
9	MOCH.ROFIQI MUTA'ALI		v	v	3	v		v	3		v		2	v		v	3	v	v	v	4	15	3
10	MOH. DANIL	v	v		3	v			2			v	2		v	v	3	v			2	12	2.4
11	MOH. ROIHAN FEBRIANSYAH	v	v	v	4	v		v	3	v	v	v	4		v		2			v	2	15	3
12	MOH. ZULVIKAR ABDURROHMAN	v			2	v	v		3	v		v	3			v	2	v		v	3	13	2.6
13	MUH.SHOFI	v	v	v	4	v		v	3	v		v	3	v	v		3	v			2	15	3
14	MUHAMMAD IMRON	v	v	v	4			v	2			v	2	v			2	v	v	v	4	14	2.8
15	MUHAMMAD MUHIBBIN	v		v	3		v		2	v	v	v	4		v		2	v	v	v	4	15	3
16	MUHAMMAD RIZKI FIRDAUZI	v		v	3	v		v	3	v	v	v	4	v			2	v	v	v	4	16	3.2
17	MUHAMMAD RIZQI	v	v		3		v		2	v		v	3	v			2		v		2	12	2.4
18	PRAS SETYA KURNIAWAN	v	v		3	v			2		v		2	v			2	v	v	v	4	13	2.6
19	RIDO FAJAR	v	v	v	4	v		v	3			v	2	v	v		3	v			2	14	2.8
20	ROBETUL UMAM	v	v	v	4	v	v		3		v		2	v			2			v	2	13	2.6
21	ROBI MAWARDI	v	v	v	4			v	2	v		v	3	v			2	v		v	3	14	2.8
22	TOLIB BIN NORIL	v	v	v	4	v		v	3	v		v	3		v		2	v		v	3	15	3
23	WARIS		v	v	3			v	2		v	v	3	v	v	v	4		v		2	14	2.8
Jumlah Skor					76				60				65				57				64	334	66.8
Rata-rata					3.3				2.61				2.83				2.48				2.78	14,52	2,90

## Lampiran F.4

## Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1

No	Nama	Aspek yang diamati																		Jumlah skor siswa	Rerata skor siswa		
		1				2				3				4				5					
		a	b	c	skor	a	b	c	skor	a	b	c	skor	a	b	c	skor	a	b			c	Skor
1	BAYU ROBITO	v		v	3	v		v	3		v	v	3		v	v	3	v			2	14	2.8
2	DANDI	v	v	v	4	v		v	3	v	v		3	v	v		3	v			2	15	3
3	DHOFIR ABRORI	v	v	v	4	v	v		3	v	v	v	4	v		v	3		v	v	3	17	3.4
4	HAKIKI	v		v	3	v	v		3		v		2	v	v	v	4	v		v	3	15	3
5	HARIS	v	v	v	4	v		v	3		v	v	3	v	v	v	4		v	v	3	17	3.4
6	IFAN PRANATA	v	v	v	4	v	v	v	4	v	v	v	4	v	v	v	4	v	v	v	4	20	4
7	IMDAD ALFIAN	v	v		3		v	v	3	v	v	v	4	v	v	v	4	v			2	16	3.2
8	M. IFAN FEBIAN	v	v		3	v	v	v	4		v	v	3		v	v	3	v	v	v	4	17	3.4
9	MOCH.ROFIQI MUTA'ALI		v	v	3	v		v	3	v	v	v	4	v		v	3	v	v	v	4	17	3.4
10	MOH. DANIL	v	v		3	v	v	v	4	v	v	v	4		v	v	3	v	v	v	4	18	3.6
11	MOH. ROIHAN FEBRIANSYAH	v	v	v	4	v		v	3	v	v	v	4	v	v	v	4	v	v	v	4	19	3.8
12	MOH. ZULVIKAR ABDURROHMAN	v			2	v	v		3	v		v	3	v	v	v	4	v		v	3	15	3
13	MUH.SHOFI	v	v	v	4	v		v	3	v		v	3	v	v		3	v			2	15	3
14	MUHAMMAD IMRON	v	v	v	4	v	v	v	4	v	v	v	4	v			2	v	v	v	4	18	3.6
15	MUHAMMAD MUHIBBIN	v		v	3	v	v	v	4	v	v	v	4		v		2	v	v	v	4	17	3.4
16	MUHAMMAD RIZKI FIRDAUZI	v		v	3	v		v	3	v	v	v	4	v	v	v	4	v	v	v	4	18	3.6
17	MUHAMMAD RIZQI	v	v		3		v		2	v		v	3	v			2		v		2	12	2.4
18	PRAS SETYA KURNIAWAN	v	v		3	v			2		v		2	v	v	v	4	v	v	v	4	15	3
19	RIDO FAJAR	v	v	v	4	v		v	3	v	v	v	4	v	v		3	v			2	16	3.2
20	ROBETUL UMAM	v	v	v	4	v	v		3		v		2	v			2	v	v	v	4	15	3
21	ROBI MAWARDI	v	v	v	4			v	2	v		v	3	v	v	v	4	v		v	3	16	3.2
22	TOLIB BIN NORIL	v	v	v	4	v		v	3	v		v	3		v		2	v		v	3	15	3
23	WARIS		v	v	3			v	2		v	v	3	v	v	v	4	v	v	v	4	16	3.2
Jumlah Skor					76				68				73				70				74	373	74.6
Rata-rata					3.3				2.96				3.17				3.04				3.21	16,2	3,2

## Lampiran F.5

## Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2

No	Nama	Aspek yang diamati																		Jumlah skor siswa	Rerata skor siswa		
		1				2				3				4				5					
		a	B	c	skor	a	b	c	skor	a	b	c	skor	a	b	c	skor	a	b			c	Skor
1	BAYU ROBITO	v		v	3	v	v	v	4		v	v	3		v	v	3	v	v	v	4	17	3.4
2	DANDI	v	V	v	4	v		v	3	v	v		3	v	v	v	4	v	v	v	4	18	3.6
3	DHOFIR ABRORI	v	V	v	4	v	v		3	v	v	v	4	v		v	3		v	v	3	17	3.4
4	HAKIKI	v		v	3	v	v		3	v	v	v	4	v	v	v	4	v		v	3	17	3.4
5	HARIS	v	V	v	4	v		v	3		v	v	3	v	v	v	4		v	v	3	17	3.4
6	IFAN PRANATA	v	V	v	4	v	v	v	4	v	v	v	4	v	v	v	4	v	v	v	4	20	4
7	IMDAD ALFIAN	v	V		3		v	v	3	v	v	v	4	v	v	v	4	v			2	16	3.2
8	M. IFAN FEBIAN	v	V		3	v	v	v	4		v	v	3		v	v	3	v	v	v	4	17	3.4
9	MOCH.ROFIQI MUTA'ALI		V	v	3	v		v	3	v	v	v	4	v		v	3	v	v	v	4	17	3.4
10	MOH. DANIL	v	V		3	v	v	v	4	v	v	v	4		v	v	3	v	v	v	4	18	3.6
11	MOH. ROIHAN FEBRIANSYAH	v	V	v	4	v		v	3	v	v	v	4	v	v	v	4	v	v	v	4	19	3.8
12	MOH. ZULVIKAR ABDURROHMAN	v	V	v	4	v	v		3	v		v	3	v	v	v	4	v		v	3	17	3.4
13	MUH.SHOFI	v	V	v	4	v		v	3	v		v	3	v	v		3	v	v	v	4	17	3.4
14	MUHAMMAD IMRON	v	V	v	4	v	v	v	4	v	v	v	4	v	v		3	v	v	v	4	19	3.8
15	MUHAMMAD MUHIBBIN	v		v	3	v	v	v	4	v	v	v	4		v		2	v	v	v	4	17	3.4
16	MUHAMMAD RIZKI FIRDAUZI	v		v	3	v		v	3	v	v	v	4	v	v	v	4	v	v	v	4	18	3.6
17	MUHAMMAD RIZQI	v	v		3		v		2	v		v	3	v	v	v	4	v	v	v	4	16	3.2
18	PRAS SETYA KURNIAWAN	v	v		3	v			2	v	v	v	4	v	v	v	4	v	v	v	4	17	3.4
19	RIDO FAJAR	v	v	v	4	v		v	3	v	v	v	4	v	v		3	v	v	v	4	18	3.6
20	ROBETUL UMAM	v	v	v	4	v	v		3	v	v	v	4	v	v	v	4	v	v	v	4	19	3.8
21	ROBI MAWARDI	v	v	v	4	v	v	v	4	v		v	3	v	v	v	4	v		v	3	18	3.6
22	TOLIB BIN NORIL	v	v	v	4	v		v	3	v		v	3	v	v	v	4	v		v	3	17	3.4
23	WARIS		v	v	3	v	v	v	4		v	v	3	v	v	v	4	v	v	v	4	18	3.6
Jumlah Skor					78				71				79				78				84	404	80.8
Rata-rata					3.39				3.09				3.43				3.39				3.65		

## Lampiran F.6

## Analisis Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	Aspek yang diamati															Jumlah skor siswa	Rerata skor siswa
		1			2			3			4			5				
		Pert.1	Pert.2	Skor	Pert.1	Pert.2	Skor	Pert.1	Pert.2	Skor	Pert.1	Pert.2	Skor	Pert.1	Pert.2	Skor		
1	BAYU ROBITO	2	3	2.5	2	3	2.5	2	3	2.5	3	3	3	2	2	2	12.5	2.5
2	DANDI	4	4	4	2	3	2.5	3	3	3	3	3	3	2	2	2	14.5	2.9
3	DHOFIR ABRORI	4	4	4	3	3	3	3	4	3.5	2	3	2.5	3	3	3	16	3.2
4	HAKIKI	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2.5	3	3	3	13.5	2.7
5	HARIS	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	17	3.4
6	IFAN PRANATA	3	4	3.5	4	4	4	2	4	3	2	4	3	4	4	4	17.5	3.5
7	IMDAD ALFIAN	3	3	3	3	3	3	2	4	3	2	2	2	2	2	2	13	2.6
8	M. IFAN FEBIAN	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	13	2.6
9	MOCH.ROFIQI MUTA'ALI	3	3	3	2	3	2.5	2	2	2	2	3	2.5	4	4	4	14	2.8
10	MOH. DANIL	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	12	2.4
11	MOH. ROIHAN FEBRIANSYAH	4	4	4	2	3	2.5	4	4	4	2	2	2	2	2	2	14.5	2.9
12	MOH. ZULVIKAR ABDURROHMAN	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	13	2.6
13	MUH.SHOFI	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	15	3
14	MUHAMMAD IMRON	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	13	2.6
15	MUHAMMAD MUHIBBIN	3	3	3	2	2	2	4	4	4	2	2	2	2	4	3	14	2.8
16	MUHAMMAD RIZKI FIRDAUZI	3	3	3	2	3	2.5	3	4	3.5	2	2	2	2	4	3	14	2.8
17	MUHAMMAD RIZQI	3	3	3	2	2	2	2	3	2.5	2	2	2	2	2	2	11.5	2.3
18	PRAS SETYA KURNIAWAN	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	13	2.6
19	RIDO FAJAR	4	4	4	2	3	2.5	2	2	2	3	3	3	2	2	2	13.5	2.7
20	ROBETUL UMAM	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	13	2.6
21	ROBI MAWARDI	4	4	4	2	2	2	2	3	2.5	2	2	2	1	3	2	12.5	2.5
22	TOLIB BIN NORIL	4	4	4	2	3	2.5	2	3	2.5	2	2	2	2	3	2.5	13.5	2.7
23	WARIS	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	4	4	2	2	2	14	2.8
Jumlah Skor		77	79	78	55	62	58.5	58	68	63	56	61	58.5	55	64	59.5	317.5	63.5
Rata-rata		3.35	3.43	3.39	2.30	2.60	2.45	2.39	2.95	2.73	2.43	2.65	2.37	2.39	2.78	2.59	13.80	2,77

## Lampiran F.7

## Analisis Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No	Nama	Aspek yang diamati															Jumlah skor siswa	Rerata skor siswa
		1			2			3			4			5				
		Pert.1	Pert.2	Skor	Pert.1	Pert.2	Skor	Pert.1	Pert.2	Skor	Pert.1	Pert.2	Skor	Pert.1	Pert.2	Skor		
1	BAYU ROBITO	3	3	3	3	4	3.5	3	3	3	3	3	3	2	4	3	15.5	3.1
2	DANDI	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3.5	2	4	3	16.5	3.3
3	DHOFIR ABRORI	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	17	3.4
4	HAKIKI	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	4	4	3	3	3	16	3.2
5	HARIS	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	17	3.4
6	IFAN PRANATA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	20	4
7	IMDAD ALFIAN	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	2	2	16	3.2
8	M. IFAN FEBIAN	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	17	3.4
9	MOCH.ROFIQI MUTA'ALI	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	17	3.4
10	MOH. DANIL	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	18	3.6
11	MOH. ROIHAN FEBRIANSYAH	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	19	3.8
12	MOH. ZULVIKAR ABDURROHMAN	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	16	3.2
13	MUH.SHOFI	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	16	3.2
14	MUHAMMAD IMRON	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	2.5	4	4	4	18.5	3.7
15	MUHAMMAD MUHIBBIN	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	17	3.4
16	MUHAMMAD RIZKI FIRDAUZI	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	18	3.6
17	MUHAMMAD RIZQI	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	4	3	2	4	3	14	2.8
18	PRAS SETYA KURNIAWAN	3	3	3	2	2	2	2	4	3	4	4	4	4	4	4	16	3.2
19	RIDO FAJAR	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	4	3	17	3.4
20	ROBETUL UMAM	4	4	4	3	3	3	2	4	3	2	4	3	4	4	4	17	3.4
21	ROBI MAWARDI	4	4	4	2	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	17	3.4
22	TOLIB BIN NORIL	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	16	3.2
23	WARIS	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	17	3.4
Jumlah Skor		79	81	80	70	75	72.5	76	82	79	74	82	78	74	84	79	388.5	77.7
Rata-rata		3.43	3.52	3.48	3.04	3.26	3.15	3.30	3.56	3.43	3.21	3.56	3.39	3.22	3.65	3.43	16.89	3.38

## Lampiran G.1

**Hasil Belajar Siswa Kelas XA Jurusan Pemasaran Sebelum Siklus**

No	Nama Siswa	Nilai Hasil Belajar Siswa		
		Sikap	Keterampilan	Pengetahuan
1	BAYU ROBITO	B	2.20	70
2	DANDI	B	1.54	72
3	DHOFIR ABRORI	B-	1.54	65
4	HAKIKI	B	3.00	73
5	HARIS	B	1.70	68
6	IFAN PRANATA	B	1.54	70
7	IMDAD ALFIAN	B-	1.54	80
8	M. IFAN FEBIAN	B	2.00	77
9	MOCH.ROFIQI MUTA'ALI	B	1.54	65
10	MOH. DANIL	B	1.54	63
11	MOH. ROIHAN FEBRIANSYAH	B	1.54	66
12	MOH. ZULVIKAR ABDURROHMAN	B-	2.64	69
13	MUH.SHOFI	B	2.65	71
14	MUHAMMAD IMRON	B	1.54	69
15	MUHAMMAD MUHIBBIN	B	2.00	70
16	MUHAMMAD RIZKI FIRDAUZI	B-	1.54	70
17	MUHAMMAD RIZQI	B+	1.54	75
18	PRAS SETYA KURNIAWAN	B	1.54	75
19	RIDO FAJAR	B	3.00	72
20	ROBETUL UMAM	B	2.78	82
21	ROBI MAWARDI	B+	1.54	78
22	TOLIB BIN NORIL	B	2.00	70
23	WARIS	B	1.54	75
Rata-rata		B	1.91	71.5

## Lampiran G.2

**Hasil Belajar Siswa Kelas XB Jurusan Pemasaran Sebelum Siklus**

No	Nama Siswa	Nilai Hasil Belajar Siswa		
		Sikap	Keterampilan	Pengetahuan
1	AINUN NISA	B	3.00	78
2	ANISA BAHAR	B-	3.00	85
3	CINDI WIDIYAWATI	B+	3.35	78
4	DELATUL HASANAH	B+	3.20	82
5	DEWI ANGGRAINI	B+	3.12	85
6	DWI YULIANTI	B	3.00	79
7	IFTITAH FIRDAUSIAH	B	3.20	80
8	MASIROH	B	3.12	85
9	MAULIDA ULFA	B+	3.20	88
10	NADIATUS SHOLIHAH	B	3.55	90
11	RITA	B	3.12	92
12	ROHMAHWATI	B-	2.78	76
13	SITI KHOIROH	B	3.00	78
14	SITTI AYYUBI	B	3.20	82
15	TORVIATUL AINIAH	B	3.35	80
Rata-rata		B	3.15	82.53

## Lampiran H.1

## Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1

No	Nama Siswa	Sikap					Pengetahuan			Keterampilan					Ket.		
		a	b	c	Skor	Predikat	Tugas	Skor	Predikat	a	b	c	d	Skor		Predikat	
1	BAYU ROBITO	3	3	2	2.67	B	72	2.88	B+	3	3	3	2	2.75	B	T	
2	DANDI	3	3	2	2.67	B	78	3.12	B+	3	3	3	2	2.75	B	T	
3	DHOFIR ABRORI	3	3	2	2.67	B	68	2.72	B-	4	3	3	3	3.25	B	T	
4	HAKIKI	3	2	2	2.33	C	70	2.8	B-	3	2	2	2	2.25	C	TT	
5	HARIS	3	3	2	2.67	B	68	2.72	B-	3	3	3	2	2.75	B	T	
6	IFAN PRANATA	3	3	2	2.67	B	74	2.96	B+	3	3	3	2	2.75	B	T	
7	IMDAD ALFIAN	3	2	2	2.33	C	70	2.8	B-	3	3	3	2	2.75	B	T	
8	M. IFAN FEBIAN	3	2	2	2.33	C	81	3.24	B+	3	3	3	2	2.75	B	T	
9	MOCH.ROFIQI MUTA'ALI	2	2	2	2.00	C	72	2.88	B+	3	3	3	2	2.75	B	T	
10	MOH. DANIL	3	2	3	2.67	B	76	3.04	B+	3	2	2	2	2.25	C	TT	
11	MOH. ROIHAN FEBRIANSYAH	3	2	3	2.67	B	80	3.2	B+	3	3	3	2	2.75	B	T	
12	MOH. ZULVIKAR ABDURROHMAN	3	3	2	2.67	B	74	2.96	B+	3	3	3	2	2.75	B	T	
13	MUH.SHOFI	3	2	2	2.33	C	72	2.88	B+	3	2	2	2	2.25	C	TT	
14	MUHAMMAD IMRON	3	3	2	2.67	B	70	2.8	B-	3	2	2	2	2.25	C	TT	
15	MUHAMMAD MUHIBBIN	3	3	2	2.67	B	72	2.88	B+	3	2	2	2	2.25	C	TT	
16	MUHAMMAD RIZKI FIRDAUZI	3	2	2	2.33	C	72	2.88	B+	4	3	3	3	3.25	B	T	
17	MUHAMMAD RIZQI	2	2	3	2.33	C	76	3.04	B+	3	2	2	2	2.25	C	TT	
18	PRAS SETYA KURNIAWAN	3	2	2	2.33	C	70	2.8	B-	3	3	3	2	2.75	B	T	
19	RIDO FAJAR	3	2	3	2.67	B	74	2.96	B+	3	2	2	2	2.25	C	TT	
20	ROBETUL UMAM	3	2	3	2.67	B	70	2.8	B-	3	3	3	2	2.75	B	T	
21	ROBI MAWARDI	2	2	3	2.33	C	64	2.56	B-	3	3	3	2	2.75	B	T	
22	TOLIB BIN NORIL	3	2	3	2.67	B	78	3.12	B+	4	3	3	3	3.25	B	T	
23	WARIS	3	2	3	2.67	B	70	2.8	B-	3	2	2	2	2.25	C	TT	
Rata-rata						2.52	B	72.65	2.91	B+					2.64	B	T

## Lampiran H.2

## Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2

No	Nama Siswa	Sikap				Pengetahuan			Keterampilan				Ket.			
		a	b	c	Skor	Predikat	Tugas	Skor	Predikat	a	b	c		d	Skor	Predikat
1	BAYU ROBITO	3	3	2	2.67	B	72	2.88	B+	3	3	3	2	2.75	B	T
2	DANDI	3	3	2	2.67	B	76	3.04	B+	4	3	3	2	3.00	B	T
3	DHOFIR ABRORI	3	3	2	2.67	B	64	2.56	B-	4	3	3	3	3.25	B	T
4	HAKIKI	3	4	2	3.00	B	68	2.72	B-	3	2	3	2	2.50	C	TT
5	HARIS	3	3	2	2.67	B	78	3.12	B+	3	3	3	2	2.75	B	T
6	IFAN PRANATA	3	3	2	2.67	B	74	2.96	B+	3	3	3	2	2.75	B	T
7	IMDAD ALFIAN	3	2	2	2.33	C	88	3.52	A-	3	3	3	2	2.75	B	T
8	M. IFAN FEBIAN	3	4	2	3.00	B	82	3.28	A-	3	4	3	2	3.00	B	T
9	MOCH.ROFIQI MUTA'ALI	2	3	2	2.33	C	70	2.8	B-	3	3	3	2	2.75	B	T
10	MOH. DANIL	3	2	4	3.00	B	78	3.12	B+	3	2	2	2	2.25	C	TT
11	MOH. ROIHAN FEBRIANSYAH	3	3	3	3.00	B	80	3.2	B+	3	3	3	2	2.75	B	T
12	MOH. ZULVIKAR ABDURROHMAN	3	3	2	2.67	B	74	2.96	B+	3	3	3	2	2.75	B	T
13	MUH.SHOFI	3	2	2	2.33	C	72	2.88	B+	3	3	2	3	2.75	B	T
14	MUHAMMAD IMRON	3	3	2	2.67	B	70	2.8	B-	3	2	2	2	2.25	C	TT
15	MUHAMMAD MUHIBBIN	3	3	2	2.67	B	78	3.12	B+	3	3	3	2	2.75	B	T
16	MUHAMMAD RIZKI FIRDAUZI	3	3	4	3.33	A	72	2.88	B+	4	3	3	3	3.25	B	T
17	MUHAMMAD RIZQI	2	3	3	2.67	B	88	3.52	A-	3	2	2	2	2.25	C	TT
18	PRAS SETYA KURNIAWAN	3	2	2	2.33	C	70	2.8	B-	3	3	3	2	2.75	B	T
19	RIDO FAJAR	3	2	3	2.67	B	74	2.96	B+	3	2	2	2	2.25	C	TT
20	ROBETUL UMAM	3	2	4	3.00	B	78	3.12	B+	3	4	3	2	3.00	B	T
21	ROBI MAWARDI	2	2	3	2.33	C	76	3.04	B+	3	3	3	2	2.75	B	T
22	TOLIB BIN NORIL	3	2	3	2.67	B	78	3.12	B+	4	3	3	3	3.25	B	T
23	WARIS	3	3	3	3.00	B	82	3.28	A-	3	2	3	3	2.75	B	T
Rata-rata					2.71	B	75.74	3.03	B+					2.75	B	T

## Lampiran H.3

## Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1

No	Nama Siswa	Sikap				Pengetahuan			Keterampilan				Ket.			
		a	b	c	Skor	Predikat	Tugas	Skor	Predikat	a	b	c		d	Skor	Predikat
1	BAYU ROBITO	3	4	2	3.00	B	80	3.2	B+	4	3	3	2	3.00	B	T
2	DANDI	3	3	2	2.67	B	78	3.12	B+	4	4	3	2	3.25	B	T
3	DHOFIR ABRORI	4	4	2	3.33	A	78	3.12	B+	4	3	3	3	3.25	B	T
4	HAKIKI	3	4	3	3.33	A	76	3.04	B+	4	2	3	3	3.00	B	T
5	HARIS	3	3	3	3.00	B	78	3.12	B+	3	4	3	2	3.00	B	T
6	IFAN PRANATA	3	3	4	3.33	A	76	3.04	B+	4	3	3	3	3.25	B	T
7	IMDAD ALFIAN	3	4	4	3.67	A	86	3.44	A-	4	3	3	2	3.00	B	T
8	M. IFAN FEBIAN	3	4	2	3.00	B	80	3.2	B+	3	4	3	2	3.00	B	T
9	MOCH.ROFIQI MUTA'ALI	4	4	3	3.67	A	80	3.2	B+	3	3	3	2	2.75	B	T
10	MOH. DANIL	4	2	4	3.33	A	78	3.12	B+	3	2	2	4	2.75	B	T
11	MOH. ROIHAN FEBRIANSYAH	3	3	3	3.00	B	80	3.2	B+	3	3	3	2	2.75	B	T
12	MOH. ZULVIKAR ABDURROHMAN	3	3	3	3.00	B	80	3.2	B+	3	3	3	2	2.75	B	T
13	MUH.SHOFI	3	4	4	3.67	A	76	3.04	B+	4	3	2	3	3.00	B	T
14	MUHAMMAD IMRON	3	4	3	3.33	A	78	3.12	B+	3	4	2	4	3.25	B	T
15	MUHAMMAD MUHIBBIN	4	3	3	3.33	A	78	3.12	B+	3	3	3	2	2.75	B	T
16	MUHAMMAD RIZKI FIRDAUZI	3	4	4	3.67	A	80	3.2	B+	4	3	3	3	3.25	B	T
17	MUHAMMAD RIZQI	2	3	4	3.00	B	88	3.52	A-	3	3	3	2	2.75	B	T
18	PRAS SETYA KURNIAWAN	4	2	3	3.00	B	74	2.96	B+	4	4	3	4	3.75	A	T
19	RIDO FAJAR	4	4	3	3.67	A	74	2.96	B+	4	4	2	4	3.50	A	T
20	ROBETUL UMAM	3	2	4	3.00	B	78	3.12	B+	4	4	3	4	3.75	A	T
21	ROBI MAWARDI	4	2	3	3.00	B	80	3.2	B+	3	3	3	2	2.75	B	T
22	TOLIB BIN NORIL	3	2	3	2.67	B	80	3.2	B+	4	3	3	4	3.50	A	T
23	WARIS	3	3	3	3.00	B	82	3.28	A-	3	2	3	3	2.75	B	T
Rata-rata					3.20	B	79.04	3.16	B+					3.08	B	T

## Lampiran H.4

## Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2

No	Nama Siswa	Sikap				Pengetahuan			Keterampilan				Ket.			
		a	b	c	Skor	Predikat	Tugas	Skor	Predikat	a	b	c		d	Skor	Predikat
1	BAYU ROBITO	3	4	4	3.67	A	86	3.44	A-	4	3	3	3	3.25	B	T
2	DANDI	3	3	2	2.67	B	90	3.6	A-	4	4	3	3	3.50	A	T
3	DHOFIR ABRORI	4	4	4	4.00	A	80	3.2	B+	3	3	3	3	3.00	B	T
4	HAKIKI	3	4	3	3.33	A	86	3.44	A-	4	2	3	3	3.00	B	T
5	HARIS	3	3	3	3.00	B	94	3.76	A+	3	4	3	3	3.25	B	T
6	IFAN PRANATA	3	3	4	3.33	A	82	3.28	A-	4	4	3	3	3.50	A	T
7	IMDAD ALFIAN	3	4	4	3.67	A	88	3.52	A-	4	3	4	2	3.25	B	T
8	M. IFAN FEBIAN	3	4	2	3.00	B	92	3.68	A+	3	4	3	3	3.25	B	T
9	MOCH.ROFIQI MUTA'ALI	4	4	3	3.67	A	82	3.28	A-	3	3	3	3	3.00	B	T
10	MOH. DANIL	4	4	4	4.00	A	90	3.6	A-	4	4	2	4	3.50	A	T
11	MOH. ROIHAN FEBRIANSYAH	3	3	3	3.00	B	80	3.2	B+	3	3	3	3	3.00	B	T
12	MOH. ZULVIKAR ABDURROHMAN	3	3	3	3.00	B	80	3.2	B+	4	3	3	3	3.25	B	T
13	MUH.SHOFI	3	4	4	3.67	A	78	3.12	B+	4	3	2	3	3.00	B	T
14	MUHAMMAD IMRON	3	4	3	3.33	A	80	3.2	B+	3	4	3	4	3.50	A	T
15	MUHAMMAD MUHIBBIN	4	3	3	3.33	A	90	3.6	A-	3	3	3	3	3.00	B	T
16	MUHAMMAD RIZKI FIRDAUZI	3	4	4	3.67	A	82	3.28	A-	4	3	3	3	3.25	B	T
17	MUHAMMAD RIZQI	3	3	4	3.33	A	92	3.68	A+	3	3	4	3	3.25	B	T
18	PRAS SETYA KURNIAWAN	4	2	3	3.00	B	90	3.6	A-	4	4	3	4	3.75	A	T
19	RIDO FAJAR	4	4	3	3.67	A	80	3.2	B+	4	3	4	4	3.75	A	T
20	ROBETUL UMAM	3	4	4	3.67	A	80	3.2	B+	4	4	3	4	3.75	A	T
21	ROBI MAWARDI	4	4	3	3.67	A	82	3.28	A-	3	4	3	3	3.25	B	T
22	TOLIB BIN NORIL	3	4	3	3.33	A	86	3.44	A-	4	3	3	4	3.50	A	T
23	WARIS	3	3	3	3.00	B	80	3.2	B+	3	2	3	3	2.75	B	T
Rata-rata					3.39	A	84.78	3.39	A-					3.28	A	T

## Lampiran H.5

## Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Sikap			Nilai Pengetahuan			Nilai Keterampilan			Keterangan
		Pert. 1	Pert. 2	Skor	Pert. 1	Pert. 2	Skor	Pert. 1	Pert. 2	Skor	
1	BAYU ROBITO	2.67	2.67	2.67	2.88	2.88	2.88	2.75	2.75	2.75	T
2	DANDI	2.67	2.67	2.67	3.12	3.04	3.08	2.75	3	2.88	T
3	DHOFIR ABRORI	2.67	2.67	2.67	2.72	2.56	2.64	3.25	3.25	3.25	T
4	HAKIKI	2.33	3	2.67	2.8	2.72	2.76	2.25	2.5	2.38	TT
5	HARIS	2.67	2.67	2.67	2.72	3.12	2.92	2.75	2.75	2.75	T
6	IFAN PRANATA	2.67	2.67	2.67	2.96	2.96	2.96	2.75	2.75	2.75	T
7	IMDAD ALFIAN	2.33	2.33	2.33	2.8	3.52	3.16	2.75	2.75	2.75	T
8	M. IFAN FEBIAN	2.33	3	2.67	3.24	3.28	3.26	2.75	3	2.88	T
9	MOCH.ROFIQI MUTA'ALI	2	2.33	2.17	2.88	2.8	2.84	2.75	2.75	2.75	T
10	MOH. DANIL	2.67	3	2.84	3.04	3.12	3.08	2.25	2.25	2.25	TT
11	MOH. ROIHAN FEBRIANSYAH	2.67	3	2.84	3.2	3.2	3.20	2.75	2.75	2.75	T
12	MOH. ZULVIKAR ABDURROHMAN	2.67	2.67	2.67	2.96	2.96	2.96	2.75	2.75	2.75	T
13	MUH.SHOFI	2.33	2.33	2.33	2.88	2.88	2.88	2.25	2.75	2.50	TT
14	MUHAMMAD IMRON	2.67	2.67	2.67	2.8	2.8	2.80	2.25	2.25	2.25	TT
15	MUHAMMAD MUHIBBIN	2.67	2.67	2.67	2.88	3.12	3.00	2.25	2.75	2.50	TT
16	MUHAMMAD RIZKI FIRDAUZI	2.33	3.33	2.83	2.88	2.88	2.88	3.25	3.25	3.25	T
17	MUHAMMAD RIZQI	2.33	2.67	2.50	3.04	3.52	3.28	2.25	2.25	2.25	TT
18	PRAS SETYA KURNIAWAN	2.33	2.33	2.33	2.8	2.8	2.80	2.75	2.75	2.75	T
19	RIDO FAJAR	2.67	2.67	2.67	2.96	2.96	2.96	2.25	2.25	2.25	TT
20	ROBETUL UMAM	2.67	3	2.84	2.8	3.12	2.96	2.75	3	2.88	T
21	ROBI MAWARDI	2.33	2.33	2.33	2.56	3.04	2.80	2.75	2.75	2.75	T
22	TOLIB BIN NORIL	2.67	2.67	2.67	3.12	3.12	3.12	3.25	3.25	3.25	T
23	WARIS	2.67	3	2.84	2.8	3.28	3.04	2.25	2.75	2.50	TT
<b>Rata-rata</b>		<b>2.52</b>	<b>2.71</b>	<b>2.62</b>	<b>2.91</b>	<b>3.03</b>	<b>2.97</b>	<b>2.64</b>	<b>2.75</b>	<b>2.70</b>	<b>T</b>

## Lampiran H.6

**Hasil Belajar Siswa Siklus II**

No	Nama Siswa	Nilai Sikap			Nilai Pengetahuan			Nilai Keterampilan			Keterangan
		Pert. 1	Pert. 2	Skor	Pert. 1	Pert. 2	Skor	Pert. 1	Pert. 2	Skor	
1	BAYU ROBITO	3.00	3.67	3.34	3.20	3.44	3.32	3.00	3.25	3.13	T
2.	DANDI	2.67	2.67	2.67	3.12	3.60	3.36	3.25	3.50	3.38	T
3.	DHOFIR ABRORI	3.33	4.00	3.67	3.12	3.20	3.16	3.25	3.00	3.13	T
4.	HAKIKI	3.33	3.33	3.33	3.04	3.44	3.24	3.00	3.00	3.00	T
5.	HARIS	3.00	3.00	3.00	3.12	3.76	3.44	3.00	3.25	3.13	T
6.	IFAN PRANATA	3.33	3.33	3.33	3.04	3.28	3.16	3.25	3.50	3.38	T
7.	IMDAD ALFIAN	3.67	3.67	3.67	3.44	3.52	3.48	3.00	3.25	3.13	T
8.	M. IFAN FEBIAN	3.00	3.00	3.00	3.20	3.68	3.44	3.00	3.25	3.13	T
9.	MOCH.ROFIQI MUTA'ALI	3.67	3.67	3.67	3.20	3.28	3.24	2.75	3.00	2.88	T
10.	MOH. DANIL	3.33	4.00	3.67	3.12	3.60	3.36	2.75	3.50	3.13	T
11.	MOH. ROIHAN FEBRIANSYAH	3.00	3.00	3.00	3.20	3.20	3.20	2.75	3.00	2.88	T
12.	MOH. ZULVIKAR ABDURROHMAN	3.00	3.00	3.00	3.20	3.20	3.20	2.75	3.25	3.00	T
13.	MUH.SHOFI	3.67	3.67	3.67	3.04	3.12	3.08	3.00	3.00	3.00	T
14.	MUHAMMAD IMRON	3.33	3.33	3.33	3.12	3.20	3.16	3.25	3.50	3.38	T
15.	MUHAMMAD MUHIBBIN	3.33	3.33	3.33	3.12	3.60	3.36	2.75	3.00	2.88	T
16.	MUHAMMAD RIZKI FIRDAUZI	3.67	3.67	3.67	3.20	3.28	3.24	3.25	3.25	3.25	T
17.	MUHAMMAD RIZQI	3.00	3.33	3.17	3.52	3.68	3.60	2.75	3.25	3.00	T
18.	PRAS SETYA KURNIAWAN	3.00	3.00	3.00	2.96	3.60	3.28	3.75	3.75	3.75	T
19.	RIDO FAJAR	3.67	3.67	3.67	2.96	3.20	3.08	3.50	3.75	3.63	T
20.	ROBETUL UMAM	3.00	3.67	3.34	3.12	3.20	3.16	3.75	3.75	3.75	T
21.	ROBI MAWARDI	3.00	3.67	3.34	3.20	3.28	3.24	2.75	3.25	3.00	T
22.	TOLIB BIN NORIL	2.67	3.33	3.00	3.20	3.44	3.32	3.50	3.50	3.50	T
23.	WARIS	3.00	3.00	3.00	3.28	3.20	3.24	2.75	2.75	2.75	T
<b>Rata-rata</b>		<b>3.20</b>	<b>3.39</b>	<b>3.30</b>	<b>3.16</b>	<b>3.39</b>	<b>3.28</b>	<b>3.08</b>	<b>3.28</b>	<b>3.18</b>	T

## Lampiran I.1

**Lembar Observasi Penggunaa Media Oleh Guru**

## Hasil Observasi Guru Siklus I Pertemuan 1

Hari, tanggal : Rabu, 1 April 2020  
 Materi : - Hakikat ilmu ekonomi  
 : - Pelaku-pelaku ekonomi

No.	Aspek yang diamati	Skor		
		1	2	3
1.	Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓
2.	Memberikan apresepsi kepada siswa		✓	
3.	Menjelaskan aturan proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif		✓	
4.	Memberi waktu kepada siswa untuk belajar materi di dalam multimedia interaktif			✓
5.	Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sudah dipelajari		✓	
6.	Membentuk kelompok secara heterogen		✓	
7.	Memberikan alokasi waktu untuk mengerjakan tugas		✓	
8.	Membimbing siswa mengerjakan tugas kelompok		✓	
9.	Membimbing presentasi siswa		✓	
10.	Menilai hasil kerja kelompok		✓	
11.	Memberikan apresiasi kepada siswa		✓	
12.	Membimbing siswa mengambil kesimpulan		✓	
Jumlah Skor Siswa			26	

$$E = \frac{26}{36} \times 100 \% = 72,22 \% \longrightarrow \text{Baik}$$

## Lampiran I.2

**Lembar Observasi Penggunaa Media Oleh Guru**

## Hasil Observasi Guru Siklus I Pertemuan 2

Hari, tanggal : Rabu, 8 April 2020  
 Materi : - Prinsip dan motif ekonomi  
 : - Kebutuhan manusia

No.	Aspek yang diamati	Skor		
		1	2	3
1.	Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓
2.	Memberikan apresepsi kepada siswa		✓	
3.	Menjelaskan aturan proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif		✓	
4.	Memberi waktu kepada siswa untuk belajar materi di dalam multimedia interaktif			✓
5.	Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sudah dipelajari			✓
6.	Membentuk kelompok secara heterogen		✓	
7.	Memberikan alokasi waktu untuk mengerjakan tugas			✓
8.	Membimbing siswa mengerjakan tugas kelompok		✓	
9.	Membimbing presentasi siswa		✓	
10.	Menilai hasil kerja kelompok		✓	
11.	Memberikan apresiasi kepada siswa		✓	
12.	Membimbing siswa mengambil kesimpulan		✓	
Jumlah Skor Siswa			28	

$$E = \frac{28}{36} \times 100 \% = 77,77 \% \longrightarrow \text{Baik}$$

## Lampiran I.3

**Lembar Observasi Pengguna Media Oleh Guru**

## Hasil Observasi Guru Siklus II Pertemuan 1

Hari, tanggal : Rabu, 29 April 2020

Materi : Dokumen perdagangan dalam negeri

No.	Aspek yang diamati	Skor		
		1	2	3
1.	Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓
2.	Memberikan apresepsi kepada siswa		✓	
3.	Menjelaskan aturan proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif		✓	
4.	Memberi waktu kepada siswa untuk belajar materi di dalam multimedia interaktif			✓
5.	Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sudah dipelajari			✓
6.	Membentuk kelompok secara heterogen		✓	
7.	Memberikan alokasi waktu untuk mengerjakan tugas			✓
8.	Membimbing siswa mengerjakan tugas kelompok		✓	
9.	Membimbing presentasi siswa			✓
10.	Menilai hasil kerja kelompok			✓
11.	Memberikan apresiasi kepada siswa			✓
12.	Membimbing siswa mengambil kesimpulan		✓	
Jumlah Skor Siswa			31	

$$E = \frac{31}{36} \times 100 \% = 86,11 \% \quad \longrightarrow \quad \text{Sangat Baik}$$

## Lampiran I.4

**Lembar Observasi Pengguna Media Oleh Guru**

## Hasil Observasi Guru Siklus II Pertemuan 2

Hari, tanggal : Rabu, 6 Mei 2020

Materi : Dokumen perdagangan luar negeri

No.	Aspek yang diamati	Skor		
		1	2	3
1.	Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓
2.	Memberikan apresepsi kepada siswa		✓	
3.	Menjelaskan aturan proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif			✓
4.	Memberi waktu kepada siswa untuk belajar materi di dalam multimedia interaktif			✓
5.	Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sudah dipelajari			✓
6.	Membentuk kelompok secara heterogen		✓	
7.	Memberikan alokasi waktu untuk mengerjakan tugas			✓
8.	Membimbing siswa mengerjakan tugas kelompok			✓
9.	Membimbing presentasi siswa			✓
10.	Menilai hasil kerja kelompok			✓
11.	Memberikan apresiasi kepada siswa			✓
12.	Membimbing siswa mengambil kesimpulan			✓
Jumlah Skor Siswa		34		

$$E = \frac{34}{36} \times 100 \% = 94,44 \% \quad \longrightarrow \quad \text{Sangat Baik}$$

## Lampiran J.1

**Transkrip Wawancara****Terhadap guru mata pelajaran Ekonomi Bisnis dan siswa kelas XA Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember Pra Siklus****Wawancara dengan guru (NAI, 26 tahun)**

- Peneliti : Selama proses pembelajaran, Media pembelajaran apa saja yang sudah ibu gunakan?
- Guru : Selama ini saya menggunakan buku paket, *power point*, dan peta konsep.
- Peneliti : Apa saja kendala yang ibu hadapi selama proses pembelajaran?
- Guru : Kendalanya biasanya siswa itu kurang aktif dan tidak fokus saat pembelajaran.
- Peneliti : Bagaimana dengan motivasi siswa saat proses pembelajaran?
- Guru : Tiap kelas berbeda mbak, ada kelas yang sudah bagus, tapi ada juga kelas-kelas yang perlu lebih intensif dalam pembelajaran. Biasanya mereka kurang semangat dan sering telat mengumpulkan tugas.
- Peneliti : Apakah ibu pernah menggunakan multimedia interaktif?
- Guru : Saya belum pernah menggunakan media itu. Media seperti apa itu mbak?
- Peneliti : Multimedia interaktif adalah perpaduan dari berbagai media berupa teks, grafik, suara, animasi maupun video bu, siswa bisa belajar secara interaktif melalui komputer. Ada video dan kuisnya juga bu. Seperti ini medianya bu (Menunjukkan multimedia interaktif)
- Guru : Bagus, ada videonya jadi menarik
- Peneliti : Terimakasih bu. Media ini ingin saya gunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Pemasaran bu. Saya meminta izin untuk melakukan observasi langsung di kelas dan wawancara dengan siswa.
- Guru : Boleh mbak, medianya menarik untuk digunakan selama pembelajaran agar motivasi siswa dapat meningkat.
- Peneliti : Baik bu, terimakasih untuk informasi dan izinnya.

**Wawancara dengan perwakilan siswa (BR, 16 Tahun)**

- Peneliti : Bagaimana tanggapan Anda mengenai proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi selama ini?
- Siswa : Baik Kak
- Peneliti : Apakah Anda selalu memperhatikan selama proses pembelajaran berlangsung?
- Siswa : Kadang-kadang tidak

- Peneliti : Apa sebabnya Anda tidak memperhatikan?  
Siswa : Kadang bosan sama pelajarannya, jadi tidak paham  
Peneliti : Bagaimana tanggapan Anda dengan media yang sering digunakan selama ini?  
Siswa : Gurunya menerangkan, kadang diskusi tapi jarang  
Peneliti : Bagaimana motivasi belajar Anda selama ini?  
Siswa : Kalau pelajarannya menarik semangat, juga sebaliknya



## Lampiran J.2

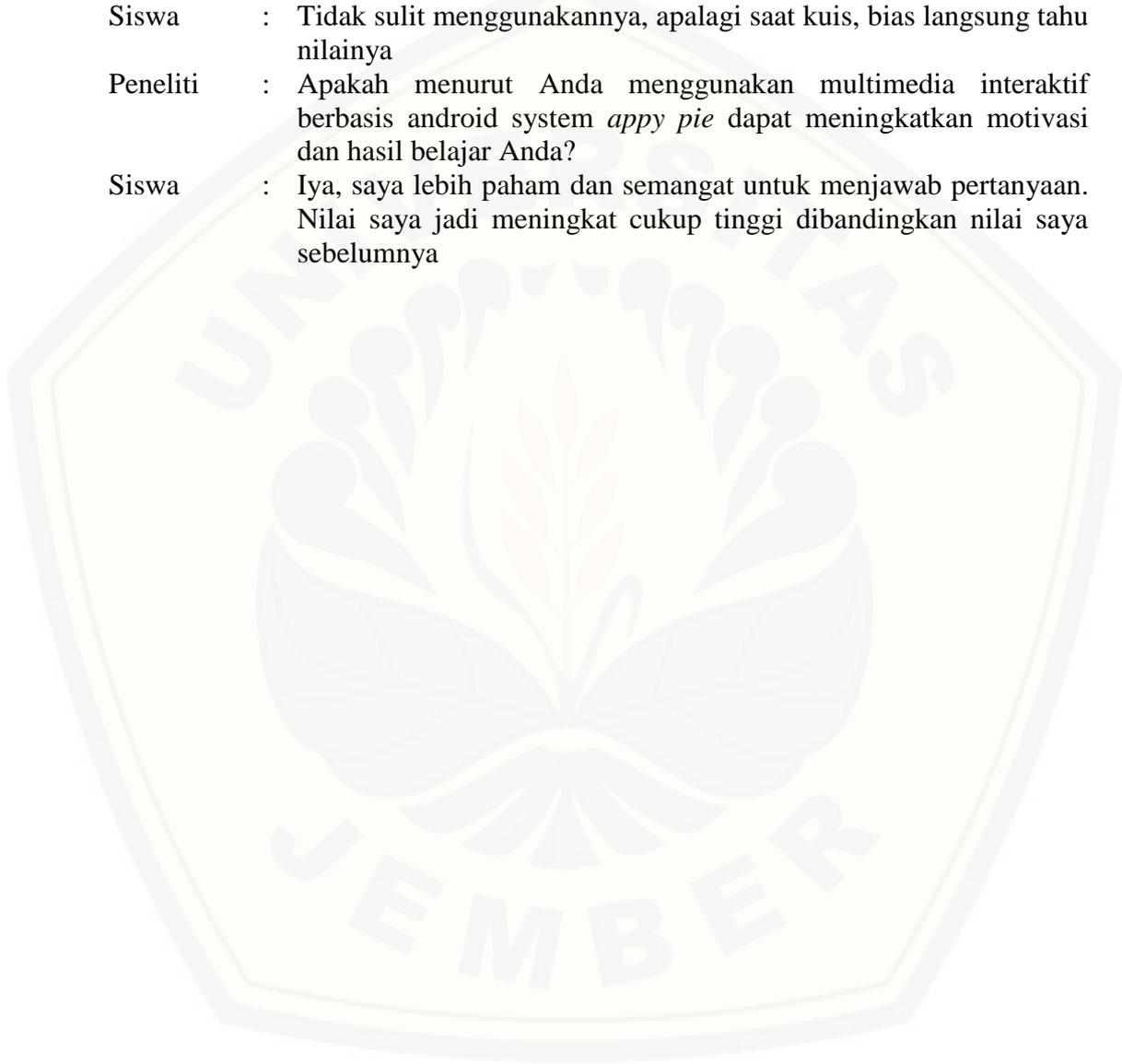
**Transkrip Wawancara****Terhadap guru mata pelajaran Ekonomi Bisnis dan siswa kelas XA Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember Setelah Penggunaan Multimedia Interaktif****Wawancara dengan guru (NAI, 26 tahun)**

- Peneliti : Bagaimana tanggapan ibu mengenai pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis android sistem *appy pie* pada mata pelajaran ekonomi bisnis?
- Guru : Pada awalnya anak-anak masih kurang bisa menggunakan medianya, tapi setelah terbiasa justru anak-anak lebih memperhatikan dan sering bertanya
- Peneliti : Apa saja kendala yang ibu hadapi selama proses pembelajaran?
- Guru : Hampir tidak ada kesulitan karena kan sudah diajari oleh peneliti sebelumnya. Cuma saat pertama memakai saja yang agak kurang.
- Peneliti : Bagaimana dampak penggunaan multimedia interaktif berbasis android system *appy pie* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa?
- Guru : Siswa antusias dengan pembelajarannya. Secara umum penggunaan multimedia interaktif ini perlahan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa
- Peneliti : Apakah menurut ibu penggunaan multimedia interaktif berbasis android system *appy pie* bermanfaat bagi ibu dan para siswa?
- Guru : Saat menggunakan multimedia interaktif ini saya jadi lebih mudah dalam menerangkan materi pelajaran. Anak-anak juga lebih tertarik, terbukti mereka jadi lebih sering bertanya
- Peneliti : Apakah ibu akan terus menggunakan multimedia interaktif berbasis android system *appy pie* untuk pembelajaran selanjutnya
- Guru : Penggunannya mudah, jadi saya akan sering menggunakan media ini sebagai variasi agar motivasi dan hasil belajar siswa tetap tinggi

**Wawancara dengan perwakilan siswa (BR, 16 Tahun)**

- Peneliti : Bagaimana tanggapan Anda mengenai proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi bisnis setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis android system *appy pie*?
- Siswa : Lebih menarik, saya lebih senang belajarnya, karena biasanya hanya diterangkan melalui PPT saja.
- Peneliti : Apakah Anda dapat lebih memperhatikan selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan multimedia interaktif berbasis android system *appy pie*?

- Siswa : Iya, banyak hal yang baru dan materinya lengkap, ada video juga
- Peneliti : Apakah setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis android system *appy pie* Anda jadi lebih termotivasi dalam proses pebelajaran?
- Siswa : Iya, karna beda suasana
- Peneliti : Apakah ada kendala saat menggunakan multimedia interaktif berbasis android system *appy pie*?
- Siswa : Tidak sulit menggunakannya, apalagi saat kuis, bias langsung tahu nilainya
- Peneliti : Apakah menurut Anda menggunakan multimedia interaktif berbasis android system *appy pie* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Anda?
- Siswa : Iya, saya lebih paham dan semangat untuk menjawab pertanyaan. Nilai saya jadi meningkat cukup tinggi dibandingkan nilai saya sebelumnya



## Lampiran K

## Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1. Saat proses pembelajaran berlangsung



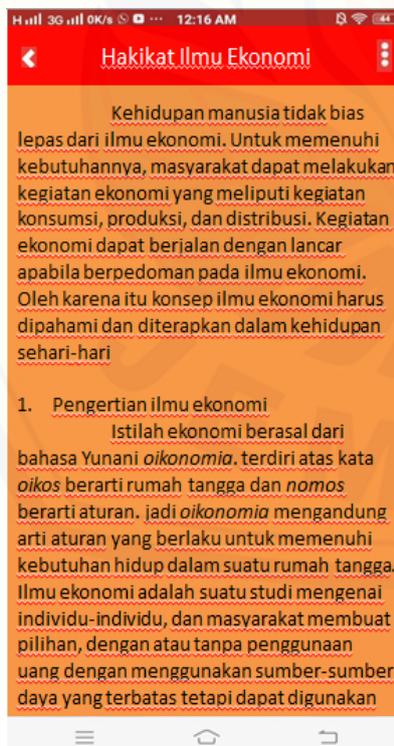
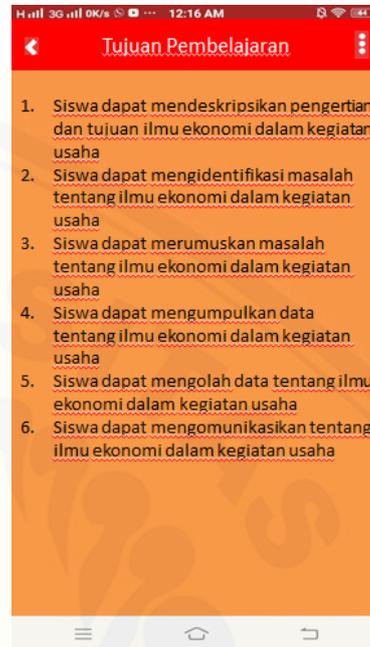
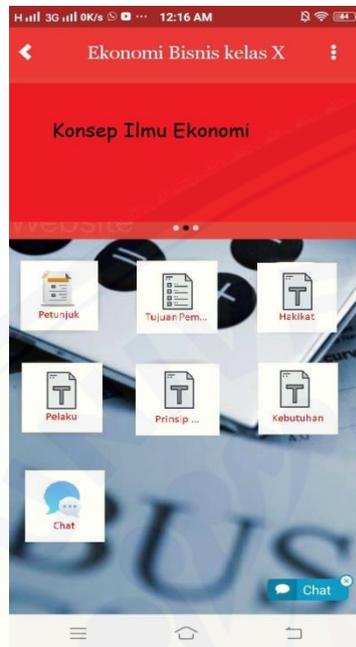
Gambar 2. Saat siswa melihat video pembelajaran



Gambar 3. Saat siswa melihat video pembelajaran

## Lampiran L

## Tampilan Multimedia Interaktif Berbasis Android Sistem Appy Pie



## Lampiran M

## Lembar Konsultasi


 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS JEMBER  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Alamat : Jalan Kalimantan III 37 Kampus Tegayboto Kotak Pos 162 Telp Faks (0331) 41408 Jember  
 68121

---

Nama : Nur Indah Sari  
 NIM/Angkatan : 130210301079  
 Jurusan/Program Studi : Pendidikan IPS/Pendidikan Ekonomi  
 Judul Skripsi : Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Sistem Appy Pie Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XA Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember (Studi Kasus pada Kompetensi Dasar Menerapkan Ilmu Ekonomi dalam Kegiatan Usaha Tahun Ajaran 2019/2020)

Dosen Pembimbing 1 : Dr. Sukidin, M.Pd.

**KEGIATAN KONSULTASI**

No	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan
1.	Kamis, 20 Des'19	Bab 1 - 3	
2.	Rabu, 9 Januari'20	Bab 1 - 3	
3.	Rabu, 16 Januari'20	Bab 1 - 3	
4.	Kamis, 17 Januari'20	Bab 1 - 3 dan lampiran	
5.	Kamis, 31 Januari'20	Bab 1, 2, 3, dan lampiran	
6.	Jum'at, 1 Februari'20	Bab 1, 2, 3, dan lampiran	
7.	Kamis, 7 Februari'20		
8.	Selasa, 2 Juni 2020	Bab 4	
9.	Jum'at, 5 Juni 2020	Bab 4	
10.	Rabu, 24 Juni 2020	Bab 4, 5	
11.	Rabu, 8 Juli 2020	Bab 4, 5, lampiran	
12.	Rabu, 22 Juli 2020	Bab 4, 5, lampiran	

Catatan:  
 1. Lembar ini harus dibawa dan diisi setiap melakukan konsultasi  
 2. Lembar ini harus dibawa sewaktu Seminar Proposal Skripsi

Acc  
 29/7/20

## Lampiran N

**YAYASAN AR-RAUDLAH**  
**SMK AR-RAUDLAH**  
NSS: 582052421393, NPSN: 69960308  
Gendir Karangpring Sukorambi (68151) Jember  
Telp. 082140776703 E-mail : smkarraudlah@gmail.com

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor: 037/Y.AR/SMK.AR.V/2020

Yang bertandatangan dibawah ini, Kepala SMK Ar-Raudlah Jember:

Nama : Dani Dharmawan  
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Nur Indah Sari  
NIM : 130210301079  
Program Jurusan : Pendidikan Ekonomi/Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Lama Penelitian : 1 Maret 2020 s/d 13 Mei 2020  
Dengan judul :

**“Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Sistem Appy Pie untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XA Jurusan Pemasaran SMK Ar-Raudlah Jember (Studi Kasus Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Ilmu Ekonomi Dalam Kegiatan Usaha Tahun Ajaran 2019/2020)”**

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan Observasi/ Penelitian Tahun 2020 di SMK Ar-Raudlah Jember.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Jember, 17 Mei 2020  
Kepala SMK Ar-Raudlah Jember

  
Dani Dharmawan, S.Pd