

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *ADOBE FLASH CS 6*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA KOMPETENSI DASAR MENDESKRIPSIKAN SISTEM
PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN
(Studi Kasus Pada Kelas X IPS 4 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun
Ajaran 2017/2018)**

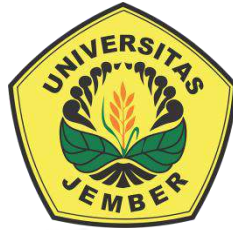
Oleh

Ali Ahmad Farhan

NIM 130210301087

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

2018



**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *ADOBE FLASH CS 6*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA KOMPETENSI DASAR MENDESKRIPSIKAN SISTEM
PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN
(Studi Kasus Pada Kelas X IPS 4 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun
Ajaran 2017/2018)**

SKRIPSI

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

Oleh

Ali Ahmad Farhan

NIM 130210301087

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**

PERSEMBAHAN

Dengan penuh kebahagiaan atas berkah dan rahmat Allah SWT, serta doa dari orang-orang yang tersayang karya tulis ini dapat terselesaikan. Terucap rasa syukur dan tulus hati saya persembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak Yuswanto dan Ibu Siti Musliha yang kuhormati dan kucintai, terima kasih atas segala pengorbanan, motivasi, semangat, kasih sayang, cucuran keringat tak kenal lelah, serta doa yang tak henti-hentinya untuk keberhasilan studiku yang kuraih hingga saat ini.
2. Adikku satu-satunya Ali Ahmad Danyal yang selalu memberi dukungan..
3. Guru-guruku sejak SD hingga Perguruan Tinggi yang kuhormati, terima kasih telah memberikan ilmu dan membimbing dengan penuh kesabaran.
4. Almamater yang kubanggakan Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Jember sebagai tempat menuntut ilmu.

MOTTO

“Jangan membandingkan dirimu dengan siapa pun di dunia ini. Kalau kau melakukannya, sama saja dengan menghina dirimu sendiri”

(Bill Gates)

“hidup ini seperti mengayuh sepeda. Agar tetap seimbang, kau harus terus bergerak”

(Albert Einstein)

“Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia”

(Nelson Mandela)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ali Ahmad Farhan

NIM : 130210301087

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul **“Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Flash CS6* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran (Studi Kasus Pada Kelas X IPS 4 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2017/2018)”** adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada instansi manapun, 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 ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 16 Juni 2018

Yang menyatakan,

Ali Ahmad Farhan

NIM. 130210301087

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *ADOBE FLASH CS 6* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
KOMPETENSI DASAR MENDESKRIPSIKAN SISTEM PEMBAYARAN
DAN ALAT PEMBAYARAN**

**(Studi Kasus Pada Kelas X IPS 4 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun
Ajaran 2017/2018)**

SKRIPSI

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

Oleh :

Nama Mahasiswa : Ali Ahmad Farhan
NIM : 130210301087
Jurusan : Pendidikan IPS
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Angkatan Tahun : 2013
Daerah Asal : Jember
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 02 November 1994

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Titin Kartini, S.Pd, M.Pd.

NIP. 19801205 200604 2 001

Dr. Sri Kantun, M.Ed

NIP.19581007 198602 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “**Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Flash CS6* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran (Studi Kasus Pada Kelas X IPS 4 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2017/2018)**” telah diuji dan sahkan pada:

Hari dan tanggal : Rabu, 16 Juni 2018
Jam : 08.00 – 10.00 WIB
Tempat : Gedung I FKIP Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

Titin Kartini, S.Pd, M.Pd
NIP. 19801205 200604 2 001

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

Anggota I

Anggota II

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

Dra. Sri Wahyuni, M.Si
NIP. 19570528 198403 2 002

Mengesahkan,

p.l.h Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Dr. Suratno, M.Si.
NIP. 19670625 199203 1 003

RINGKASAN

Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Flash CS6* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran (Studi Kasus Pada Kelas X IPS 4 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2017/2018); Ali Ahmad Farhan, 130210301087, 2018, 165 hlm, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Proses pembelajaran ekonomi yang selama ini berlangsung di MAN 1 Jember masih bergantung dengan media *power point*, media yang masih monoton dan tidak menarik siswa untuk belajar. Hal tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, guru harus variatif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran ekonomi khususnya pada kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran

Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik materi sistem pembayaran dan alat pembayaran adalah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran yang selama ini dilakukan siswa sehingga siswa memiliki minat belajar yang tinggi minat belajar yang tinggi akan menghasilkan hasil belajar yang tinggi pula.

Penelitian ini bertujuan untuk : 1.) Mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS6* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar pada kompetensi dasar system pembayaran dan alat pembayaran siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Jember Semester Gasal Tahun Pelajaran 2017/2018. 2.) Mengetahui peningkatan minat belajar siswa kelas X IPS 4 MAN 1 Jember melalui penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS6* pada kompetensi dasar system pembayaran dan alat pembayaran Semester Gasal Tahun Pelajaran 2017/2018. 3) Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas X IPS 4 MAN 1 Jember melalui penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe*

Flash CS6 pada kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran Semester Gasal Tahun Pelajaran 2017/2018.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan 2 siklus yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif dengan pendekatan kualitatif yaitu memaparkan data yang diperoleh dari hasil pelaksanaan tindakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS6* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar pada kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran siswa kelas X IPS 4 MAN 1 Jember Semester Gasal Tahun Pelajaran 2017/2018. Pada siklus I minat belajar siswa dalam kategori sedang dengan skor 2,91. Masih ada indikator minat belajar siswa yang berada pada kategori sedang. Dan hasil belajar siswa yang mendapat nilai di atas KKM 74%. Pada siklus II minat belajar siswa meningkat menjadi 3,4 dan semua indikator siswa pada kategori tinggi. Dan hasil belajar siswa yang mendapat nilai di atas KKM meningkat menjadi 85,18%. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Peneliti menyarankan kepada guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 4 MAN 1 Jember agar media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS6* dapat dijadikan alternatif penggunaan media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar yang lain.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah, berupa skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Flash CS6* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran (Studi Kasus Pada Kelas X IPS 4 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2017/2018)”. Skripsi 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 ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D 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. Dra. Sri Wahyuni, M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
4. Titin Kartini, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Dr. Sri Kantun, M.Ed selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan meluangkan waktunya dalam penulisan skripsi ini.
5. Drs. Bambang Suyadi, M.Si selaku Dosen Penguji I dan Dra. Sri Wahyuni, M.Si selaku Dosen Penguji II yang telah memberi masukan dalam penulisan skripsi ini.
6. Hety Mustika Ani, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik Program Studi Pendidikan Ekonomi.
7. Seluruh pihak MA Negeri 1 Jember yang turut membantu dalam memberikan informasi dan pengumpulan data skripsi ini.

8. Adikku Ali Ahmad Danyal, terimakasih yang sudah menjadi seorang motivator dalam pengerjaan skripsi ini
9. Ana Istikomah, terimakasih selalu memberiku motivasi, dukungan, semangat, serta senantiasa mendengarkan curahan hatiku.
10. Sahabat-sahabatku Defi Rianto, Rulianto Ratno, M. Idam Marzuki, Badrul Huda, Ilham Alamsyah, Rio Arianto, Rio Siswanto, Dely Achmad dan semuanya yang tergabung dalam grup “Ngopi For Future” terima kasih atas semangat dan kebersamaan yang indah ini.
11. Nur Laila, Fitra Yurisma, Firdaus Alamsyah, Waqiatul Aqidah, Qonit Darajat dan lainnya yang telah membantu proses pengerjaan dan memberikan motivasi karya tulis ilmiah ini.
12. Dely Achmad, Rio Siswanto, Widia Ayu, Santi sebagai tim Dota 2 PE yang memberikan motivasi dan dukungan pada pengerjaan skripsi ini
13. Wardhatul Firdananda, Ika Kusniatun, Citra Witiyara, Dely Achmad, Elmita Nanda, dan Ludviyatus Soleha sebagai *crew* “PE WEW” atau KKMT MAN 1 Jember 2016 yang senantiasa mendukung dan memotivasi pada skripsi ini, dan terimakasih telah menjadi teman yang selalu ada disampingku.
14. Semua pihak yang turut membantu terselesaikan skripsi ini.

Semoga segala dukungan dan bantuan yang telah diberikan senantiasa diterima sebagai amal sholeh dan diridhoi oleh Allah SWT. Penulis menyadari penyusunan skripsi ini jauh dari sempurna. Mengingat keterbatasan kemampuan dan ilmu pengetahuan yang penulis miliki, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat amin.

Jember, 16 Juni 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu yang Sejenis	7
2.2 Karakteristik Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran	9
2.4 Teori Media Pembelajaran	14
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	14
2.3.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	15
2.3.3 Fungsi Media Pembelajaran	16

2.4	Media Interaktif Adobe Flash CS6	17
2.4.1	Pengertian media Adobe Flash CS6	17
2.4.2	Kelebihan Adobe Flash CS6.....	17
2.4.3	Kekurangan Adobe Flash CS6.....	18
2.4.4	Manfaat Adobe Flash CS6.....	18
2.4.5	Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Media Adobe Flash CS6	19
2.5	Minat Belajar	20
2.5.1	Pengertian Minat Belajar	20
2.5.2	Ciri-ciri Minat Belajar.....	21
2.5.3	Indikator Minat Belajar	22
2.6	Landasan Teori Hasil Belajar	24
2.7	Peranan Penggunaan Media Pembelajaran Ispring Suite untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa	25
2.8	Kerangka Berpikir Penelitian	28
2.9	Hipotesis Tindakan	29
BAB III. METODE PENELITIAN		29
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	29
3.1.1	Tempat Penelitian	
3.1.2	Waktu Penelitian	
3.2	Subyek Penelitian	29
3.3	Desain Penelitian dan Rancangan Penelitian	30
3.4	Prosedur Penelitian	32
3.4.1	Tindakan Pendahuluan.....	32
3.5	Definisi Operasional	38
3.6	Teknik Pengumpulan Data	38

3.6.1 Metode Observasi	38
3.6.2 Metode Tes	39
3.6.3 Metode Wawancara	39
3.6.4 Metode Dokumentasi.....	40
3.7 Teknik Analisis Data	40
3.7.1 Analisis Data Observasi Minat Belajar	40
3.7.2 Analisis Data Hasil Observasi Guru	43
3.7.3 Analisis Data Hasil Belajar Siswa	44
3.8 Indikator Keberhasilan Tindakan	46
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Hasil Penelitian	47
4.1.1 Data Pendukung.....	47
4.1.2 Data Utama.....	49
4.2 Pembahasan	70
BAB IV. PENUTUP	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kompetensi Inti (KI) RPP Mata pelajaran Ekonomi	9
Tabel 2.2	Kompetensi dasar dan Indikator	10
Tabel 2.3	Langkah – Langkah Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran <i>Adobe Flash CS6</i>	19
Tabel 3.1	Lembar observasi minat belajar siswa	40
Tabel 3.2	Pedoman interpretasi skor rata-rata minat belajar..	43
Tabel 3.3	Lembar Observasi Guru.....	43
Tabel 3.4	Indikator keberhasilan tindakan.....	45
Tabel 4.1	Jumlah Guru dan Karyawan Tahun Pelajaran 2016/2017 MAN 1 Jember.....	48
Tabel 4.2	Skor Minat Belajar Siswa Pada Siklus I.....	51
Tabel 4.3	Rata-rata Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	53
Tabel 4.4	Hasil Observasi Kegiatan Guru.....	55
Tabel 4.5	Skor Minat Belajar Siswa Siklus II.....	62
Tabel 4.6	Skor Minat Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II...	63
Tabel 4.7	Rata-rata Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	63
Tabel 4.8	Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	65
Tabel 4.9	Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II.....	66

DAFTAR GAMBAR

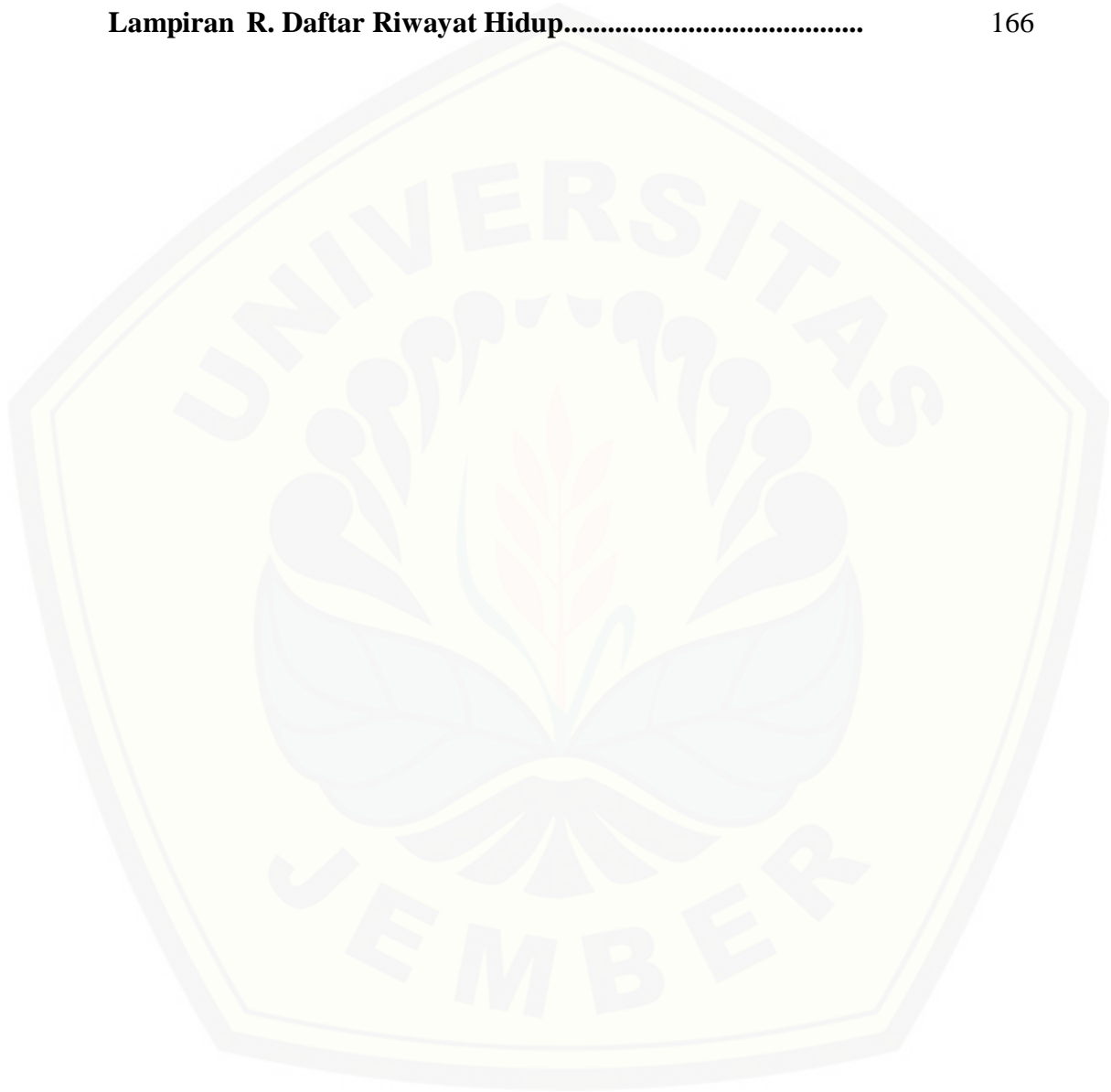
Gambar 2.1	Peta Konsep Materi Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran	11
Gambar 3.1	Diagram siklus penelitian tindakan kelas adopsi model Kemmis & MC Teggart.....	31
Gambar 4.1	Grafik Ketuntasan Klasikal Siklus I.....	54
Gambar 4.2	Grafik Ketuntasan Klasikal Siklus II.....	64
Gambar 4.3	Rata-rata Hasil Belajar Siswa.....	65
Gambar 4.4	Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Matriks Penelitian	77
Lampiran B. Pedoman Penelitian	78
Lampiran C. Pedoman Observasi	79
Lampiran C.1 Pedoman Observasi Minat Belajar.....	79
Lampiran C.2 Pedoman Observasi Guru Proses Penggunaan Media Pembelajaran <i>Adobe Flash CS6 Siklus I</i>	82
Lampiran C.3 Pedoman Observasi Guru Proses Penggunaan Media Pembelajaran <i>Adobe Flash CS6 Siklus II</i>	83
Lampiran D Pedoman Wawancara	84
Lampiran D.1 Pedoman Wawancara Sebelum Tindakan Narasumber Guru	84
Lampiran D.2 Pedoman Wawancara Setelah Tindakan Narasumber Guru	85
Lampiran D.3 Pedoman Wawancara Sebelum Tindakan Narasumber Siswa Kelas X IPS 4.....	86
Lampiran D.4 Pedoman Wawancara Setelah Tindakan Narasumber Siswa Kelas X IPS 4.....	87
Lampiran E Hasil Wawancara	88
Lampiran E.1 Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan.....	88
Lampiran E.2 Hasil Wawancara dengan Siswa Sebelum Tindakan.....	89
Lampiran E.3 Hasil Wawancara dengan Siswa Sebelum Tindakan.....	89
Lampiran E.4 Hasil Wawancara dengan Guru Setelah Tindakan.....	90
Lampiran E.5 Hasil Wawancara dengan Siswa Setelah Tindakan.....	91

Lampiran E.6 Hasil Wawancara dengan Siswa Setelah Tindakan.....	92
Lampiran F. Silabus Mata Pelajaran Ekonomi	93
Lampiran G. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	97
Lampiran G.1 RPP Pra Siklus	97
Lampiran G.2 RPP Siklus I	108
Lampiran G.3 RPP Siklus II.....	115
Lampiran H. Petunjuk Penggunaan Media <i>Adobe Flash CS6</i>	122
Lampiran I. Soal	127
Lampiran I.1 Soal Kuis Siklus I.....	127
Lampiran I.2 Soal Ulangan Harian Siklus I.....	128
Lampiran I.3 Soal Kuis I Siklus II.....	132
Lampiran I.4 Soal Ulangan Harian Siklus II	133
Lampiran J. Nama Anggota Kelompok Diskusi	135
Lampiran K. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa.....	137
Lampiran K.1 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Pra Siklus.....	137
Lampiran K.2 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus I	148
Lampiran K.3 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus II	150
Lampiran L. Daftar Nilai Ulangan Harian.....	152
Lampiran L.1 Daftar Nilai Ulangan Harian Pra Tindakan..	152
Lampiran L.2 Daftar Nilai Ulangan Harian Siklus I.....	154
Lampiran L.2 Daftar Nilai Ulangan Harian Siklus II	156
Lampiran M. Hasil Observasi Guru.....	158
Lampiran M.1 Hasil Observasi Guru Siklus I.....	158
Lampiran M.2 Hasil Observasi Guru Siklus II	159
Lampiran N. Dokumentasi	160

Lampiran O. Kartu Bimbingan.....	162
Lampiran P. Surat Ijin Penelitian	164
Lampiran Q. Surat Keterangan Setelah Melakukan Penelitian	165
Lampiran R. Daftar Riwayat Hidup.....	166



BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dengan siswa dan timbal balik yang berlangsung pada saat proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Tujuan pembelajaran adalah diperolehnya hasil belajar siswa yang sesuai standar dan terdapat perubahan perilaku positif pada siswa. Oleh karena itu perlu dilakukan proses pembelajaran yang berkualitas yang ditunjang oleh penerapan beberapa unsur-unsur pembelajaran. Unsur-unsur pembelajaran tersebut antara lain, tujuan belajar belajar yang dirumuskan dengan jelas, materi pelajaran yang disusun secara runtut, sarana prasarana belajar memadai, kondisi belajar nyaman, penggunaan metode pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran yang mampu mendukung proses pembelajaran.

Mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran merupakan salah satu materi pelajaran yang membahas konsep-konsep teori yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat sehari-hari. Oleh karena itu guru harus mampu menyajikan materi yang dapat menarik perhatian siswa serta menghadirkan permasalahan-permasalahan atau perkembangan perekonomian Indonesia baik dalam bentuk tabel, gambar, maupun video dalam kegiatan pembelajaran sehingga materi akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran ekonomi sangat dibutuhkan sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan sesuai. TIK juga dapat mempermudah pemahaman siswa dalam proses pembelajaran ekonomi sesuai karakter siswa di era sekarang dan tentunya akan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar siswa yang tinggi tentu akan berdampak pada hasil belajar yang tinggi pula.

Minat belajar tiap siswa tentunya berbeda – beda. Oleh sebab itu, agar minat belajar tersebut dimiliki oleh siswa maka guru dituntut agar memilih strategi yang

tepat dalam pembelajaran. Apabila siswa sudah memiliki minat untuk belajar dengan sendirinya, maka akan berdampak terhadap proses dan hasil pembelajaran yang diharapkan, serta dapat dijadikan dasar mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik. Ada tidaknya minat belajar terhadap sesuatu pelajaran dapat dilihat dari rasa suka atau senang, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, perhatian siswa. Minat belajar pada dasarnya adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan pelajaran. Semakin dekat hubungan antara diri sendiri dengan pelajaran maka semakin besar minatnya.

Berdasarkan informasi guru pada observasi pendahuluan di kelas, selama proses pembelajaran berlangsung terlihat siswa kelas X IPS 4 memiliki minat belajar paling rendah terhadap materi pelajaran ekonomi. Hal tersebut ditunjukkan dengan observasi pendahuluan siswa kelas tersebut memiliki skor 1,26 yang menunjukkan siswa kelas X IPS 4 kurang memiliki rasa senang terhadap materi pelajaran ekonomi. sehingga siswa banyak yang meninggalkan kelas dengan bermacam-macam alasan, kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran masih banyak siswa yang bermain dan berbicara sendiri selama proses pembelajaran, kurangnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran, dan kurangnya ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran ekonomi. Permasalahan ini sering terjadi di setiap pembelajaran mata pelajaran ekonomi dan mengganggu proses pembelajaran dalam kelas.

Minat belajar siswa yang rendah berdampak pada hasil belajar yang rendah. Berdasarkan dokumen yang diperoleh dari guru ekonomi bahwa daftar nilai untuk kelas X IPS MAN 1 Jember diketahui hasil belajar siswa kelas X IPS yang diperoleh ulangan harian pada kompetensi dasar mendeskripsikan konsep pembangunan ekonomi, pertumbuhan ekonomi, permasalahan dan cara mengatasinya ditunjukkan dalam tabel sebagai berikut:

Berdasarkan informasi dari guru bahwa kelas X IPS 4 memiliki nilai rata-rata yang paling rendah dibandingkan dengan kelas X IPS 1, X IPS 2, X IPS 3. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas X IPS 4 sebesar 68,5 dengan

ketuntasan klasikal siswa sebesar 55,3% lebih rendah dibandingkan kelas lain yang memiliki nilai rata-rata diatas 75. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal di MAN 1 Jember yaitu 75. Berdasarkan hasil nilai ulangan mata pelajaran ekonomi diatas, hasil belajar siswa kelas X IPS secara klasikal belum semuanya tuntas baik kelas X IPS 1, X IPS 2, X IPS 3, dan X IPS 4. Hal tersebut ditunjukkan oleh presentase ketuntasan klasikal kelas X IPS masih dibawah 75%, tetapi kelas X IPS 4 memiliki presentase ketuntasan hasil belajar yang paling rendah dibandingkan yang lain.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dikelas X IPS 4 MAN 1 Jember yaitu rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi, maka perlu ditingkatkan untuk mencapai Ketuntasan Kriteria Minimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Menurut siswa di kelas X IPS 4 selama ini proses pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi menggunakan media *power point*. rendahnya minat dan hasil belajar siswa disebabkan karena media yang digunakan guru kurang menarik bagi siswa sehingga siswa merasa cepat bosan terhadap kegiatan pembelajaran dikelas. Oleh karena itu guru memerlukan inovasi dengan memanfaatkan media pembelajaran. Inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa adalah menerapkan media pembelajaran *Adobe Flash Cs6*. Penerapan pembelajaran dengan *Adobe Flash Cs6* yang memberikan animasi-animasi yang bagus akan lebih menarik bagi siswa karena memberikan minat belajar dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran dikelas seperti biasanya sehingga siswa memiliki minat belajar yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pada waktu tertentu guru perlu menerapkan sebuah media pembelajaran yang variatif supaya siswa tidak bosan dan memiliki minat belajar yang tinggi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adobe Flash Cs6 software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus animasi, serta mudah dipelajari menurut Akbar, dkk (2008). *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan *game*, presentasi, membangun *web*, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. Animasi yang dihasilkan flash adalah animasi berupa *file movie*. *Movie* yang

dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor *file* suara, video maupun *file* gambar dari aplikasi lain.

Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh Alfian Weldon Arnanda (2016) “Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Mata pelajaran Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IIS 4 SMA Negeri 1 Kepanjen Malang” Hasil penelitian menunjukkan (1) penggunaan media interaktif berbasis *Adobe Flash* meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IIS 4 SMA Negeri 1 Kepanjen Malang. (2) berdasarkan analisis hasil belajar kelas X IIS 4 menunjukkan peningkatan dari pra tindakan sebesar 22.86% di siklus I meningkat menjadi 68.57% dan di siklus II meningkat menjadi 80%. Dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *Adobe Flash* meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IIS 4 SMA N 1 Kepanjen Malang. Peningkatan ini ditunjukkan dengan presentase hasil belajar pada awal observasi sebesar 22.86%. Siklus I meningkat menjadi 68.57% pada siklus II 80%. Disarankan guru dapat menyesuaikan media pembelajaran dengan perkembangan teknologi yang lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar sejarah pada siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai masalah tersebut, maka penulis menuliskan judul **“Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Flash CS6* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran (Studi Kasus Pada Kelas X IPS 4 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2017/2018)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X IPS 4 Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Jember pada mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran semester genap tahun ajaran 2017 - 2018?
- b. Apakah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas X IPS 4 Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Jember pada mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran semester genap tahun ajaran 2017-2018?
- c. Apakah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS 4 Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Jember pada mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran semester genap tahun ajaran 2017-2018?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mendeskripsikan proses penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash Cs6* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X IPS 4 Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Jember pada mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran semester genap tahun ajaran 2017-2018.
- b. Untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X IPS 4 Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Jember melalui penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash Cs6* pada mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar

mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran semester genap tahun ajaran 2017-2018.

- c. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS 4 Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Jember melalui penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash Cs6* pada mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran semester genap tahun ajaran 2017-2018.

1.4 Manfaat Penelitian

- a. Bagi peneliti, sebagai tambahan wawasan tentang penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash Cs6* serta sebagai bekal untuk terjun dalam kegiatan belajar mengajar disekolah
- b. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash Cs6*, dan dapat membuat semangat baru buat guru dalam mengajar
- c. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa
- d. Bagi lembaga atau sekolah, sebagai sumbangan pemikiran dalam rangka perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran disekolah

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun tinjauan pustaka dalam penelitian ini meliputi tinjauan penelitian terdahulu, karakteristik pelajaran ekonomi materi permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia, kajian teori media pembelajaran, Aplikasi *Adobe Flash Cs6*, minat belajar siswa, dan kajian teori tentang hasil belajar siswa. Tinjauan pustaka ini sebagai dasar untuk mengatasi permasalahan dengan baik maka permasalahan harus ditelaah dari berbagai kajian teori yang relevan dan pendapat para ahli, sehingga dapat membantu memecahkan permasalahan dan dipergunakan sebagai dasar perumusan hipotesis dalam penelitian ini.

2.1 Penelitian Terdahulu yang Sejenis

Penelitian tersebut dilakukan oleh Linda Widyaningrum (2012) “Penerapan Metode Pembelajaran *Card Sort* Dengan *Macromedia Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Gerak Pada Tumbuhan Kelas VIII H SMP Muhammadiyah 1 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012”. Hasil penelitian tindakan kelas adalah peningkatan prosentase hasil belajar (aspek kognitif) siswa, banyaknya siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sebelum tindakan 11 siswa (35,5%), siklus I aspek kognitif meningkat menjadi 20 siswa (64,5%); rata-rata aspek afektif= 9,8 (kategori cukup berminat), pada siklus II aspek kognitif meningkat menjadi 27 siswa (87,1%); rata-rata aspek afektif= 13,4 (kategori berminat). Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Card Sort* dengan *Macromedia Flash* dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas VIII H SMP Muhammadiyah 1 Surakarta.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media dengan bentuk *flash* (.swf) dan meningkatkan hasil belajar, perbedaannya adalah pada penelitian sebelumnya menggunakan media dengan aplikasi *Macromedia flash*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan aplikasi

Adobe Flash Cs6. Selain itu, perbedaan yang kedua adalah peneliti sebelumnya hanya ingin meningkatkan hasil belajar siswa saja, sedangkan dalam penelitian ini ingin meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dan perbedaan yang ketiga adalah subyek penelitian, penelitian sebelumnya subyek penelitiannya adalah seluruh siswa kelas VIII H SMP Muhammadiyah 1 Surakarta pada mata pelajaran Biologi Materi Sistem Gerak Pada Tumbuhan, sedangkan dalam penelitian ini subyek penelitiannya adalah seluruh siswa kelas X IPS 4 MAN I Jember pada mata pelajaran ekonomi materi permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia.

Penelitian lain yang sejenis juga pernah dilakukan oleh Wahyuningsih (2015) “Penerapan Pembelajaran Biologi Berbasis *Macromedia Flash* dan Implikasinya Terhadap Keterampilan Metakognitif dan Penguasaan Konsep Siswa Kelas VIII SMPN 6 Mataram” Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) siswa yang dibelajarkan dengan *Macromedia Flash* memiliki nilai rata-rata keterampilan metakognitif yang lebih tinggi daripada siswa yang dibelajarkan tanpa *Macromedia Flash*, yaitu 85,84 dan 66,80. Berdasarkan hasil uji t diperoleh bahwa terdapat perbedaan keterampilan metakognitif siswa antara kedua kelas tersebut. 2) nilai rata-rata penguasaan konsep siswa pada kelas kontrol lebih tinggi daripada kelas eksperimen yaitu sebesar 85,44 dan 84,79. Analisis uji t menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan penguasaan konsep siswa yang belajar dengan *Macromedia Flash* dengan siswa yang belajar tanpa *Macromedia Flash*.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *Flash*, perbedaannya adalah perbedaan yang kedua adalah peneliti sebelumnya hanya ingin mengetahui implikasi penerapan media terhadap keterampilan siswa, sedangkan dalam penelitian ini ingin meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dan perbedaan kedua adalah subyek penelitian, penelitian sebelumnya subyek penelitiannya adalah seluruh Kelas VIII SMPN 6 Mataram pada mata pelajaran Biologi, sedangkan dalam penelitian ini subyek penelitiannya adalah seluruh siswa kelas X IPS 4 MAN I Jember pada mata pelajaran ekonomi materi permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia.

2.2 Karakteristik Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran

Mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang kontekstual, karena memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan kehidupan sehari-hari manusia terutama dalam usaha memenuhi kebutuhan hidupnya yang terbatas dengan alat pemuas yang terbatas jumlahnya. Salah satu manfaat mempelajari ekonomi bagi siswa adalah membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan dasar agar siswa mampu mengambil keputusan tindakan ekonomi secara rasional dalam menentukan berbagai pilihan. Menurut Wahidmurni, dkk (2010:160) mata pelajaran ekonomi lebih difokuskan kepada fenomena ekonomi yang ada disekitar siswa, sehingga siswa dapat merekam peristiwa ekonomi yang terjadi di lingkungan sekitar dan mengambil manfaat untuk kehidupannya yang lebih baik.

MAN 1 Jember sudah menerapkan kurikulum 2013, mata pelajaran ekonomi untuk kelas X IPS dilaksanakan 4 jam pelajaran dalam seminggu 2 pertemuan dengan waktu 180 menit yaitu 2 x 45 menit pada pertemuan pertama dan 2 x 45 menit pada pertemuan kedua. Salah satu materi ekonomi yang diambil dalam penelitian tindakan kelas ini adalah menganalisis permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia. Berikut tabel Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan indicator pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 4 semester genap di MAN 1 Jember tahun ajaran 2017/2018 yang baru dicapai.

Tabel 2.1 Kompetensi Inti (KI) RPP Mata pelajaran Ekonomi

KI 1	Menghayati dan mengamalkan 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

Sumber : Silabus kelas X IPS MAN 1 Jember tahun ajaran 2017/2018

Tabel 2.2 Kompetensi dasar dan Indikator

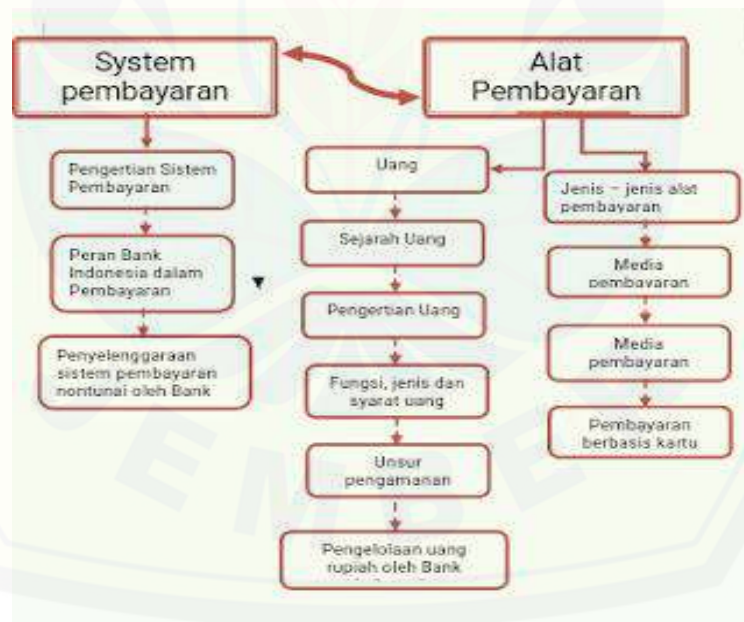
Kompetensi Dasar	Indikator
3.6 Mendeskripsikan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran	3.6.1 Menjelaskan pengertian Sistem Pembayaran
	3.6.2 Menjelaskan peran Bank Indonesia dalam Sistem Pembayaran
	3.6.3 Mendeskripsikan sejarah uang
	3.6.4 Menjelaskan pengertian uang
	3.6.5 Menjelaskan fungsi, jenis dan syarat uang
	3.6.6 Mengidentifikasi jenis-jenis alat pembayaran nontunai.

4.6 Menyimulasikan sistem pembayaran dan alat pembayaran	4.6.1 Menyusun skenario sistem pembayaran dengan menggunakan kartu debit, kartu kredit dan tuna
	4.6.2 Menyimulasikan sistem pembayaran dengan kartu debit, kartu kredit dan tunai.

Sumber: Silabus kelas X IPS MAN 1 Jember tahun ajaran 2017/2018

Materi Mendeskripsikan system pembayaran dan alat pembayaran ini diberikan pada siswa kelas X IPS semester genap. Pembahasan materi konsep system pembayaran dan alat pembayaran nampak seperti pada peta konsep di bawah ini:

Gambar 2.1 Peta Konsep Materi Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran



Sumber: Buku Ekonomi 2 Kurikulum 2013, Endang Mulyani Penerbit: Platinum

2.2.1 Sistem Pembayaran

a. Pengertian

Sistem Pembayaran adalah sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga dan mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Sistem Pembayaran merupakan sistem yang berkaitan dengan pemindahan sejumlah nilai uang dari satu pihak ke pihak lain menurut Rudianto, A (2013:162).

b. Prinsip sistem pembayaran

Kewenangan mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran di Indonesia dilaksanakan oleh Bank Indonesia yang dituangkan dalam Undang-Undang Bank Indonesia. Dalam menjalankan mandat tersebut, Bank Indonesia mengacu pada empat prinsip kebijakan sistem pembayaran, yakni

1. Aman berarti segala risiko dalam sistem pembayaran seperti risiko likuiditas, risiko kredit, risiko fraud harus dapat dikelola dan dimitigasi dengan baik oleh setiap penyelenggaraan sistem pembayaran.
2. Efisiensi menekankan bahwa penyelenggaraan sistem pembayaran harus dapat digunakan secara luas sehingga biaya yang ditanggung masyarakat akan lebih murah karena meningkatnya skala ekonomi.
3. Kesetaraan akses yang mengandung arti bahwa Bank Indonesia tidak menginginkan adanya praktek monopoli pada penyelenggaraan suatu sistem yang dapat menghambat pemain lain untuk masuk.
4. Kewajiban seluruh penyelenggara sistem pembayaran untuk memperhatikan aspek-aspek perlindungan konsumen.

c. Komponen sistem pembayaran

Komponen-komponen yang membangun sebuah sistem pembayaran terdiri dari Regulator, Penyelenggara, Infrastruktur, Instrumen, dan Pengguna menurut Rudianto, A (2013:165):

- 1) Regulator berwenang mengatur aturan main, ketentuan, dan kebijakan yang mengikat seluruh komponen sistem pembayaran.
- 2) Penyelenggara adalah lembaga yang memastikan penyelesaian akhir dari seluruh transaksi yang terjadi di penggunaannya.
- 3) Infrastruktur adalah sarana fisik yang mendukung operasional sistem pembayaran.
- 4) Instrumen adalah alat pembayaran baik tunai maupun non-tunai yang disepakati oleh para pengguna dalam melakukan transaksi.
- 5) Pengguna adalah konsumen yang memanfaatkan Sistem pembayaran.

d. Jenis-Jenis sistem pembayaran

Menurut Rudianto, A (2013:17) secara garis besar sistem pembayaran dibagi menjadi dua jenis, yaitu sistem pembayaran tunai dan Sistem pembayaran non-tunai. Perbedaan mendasar dari kedua jenis sistem pembayaran tersebut terletak pada instrumen yang digunakan. Pada sistem pembayaran tunai instrumen yang digunakan berupa uang kartal, yaitu uang kertas dan uang logam, sedangkan pada sistem pembayaran non-tunai instrumen yang digunakan berupa Alat pembayaran menggunakan kartu (APMK), Cek, Bilyet Giro, Nota Debet, maupun uang elektronik.

e. Peran Sistem Pembayaran dalam Perekonomian

Sistem pembayaran akan berperan sebagai penjaga stabilitas keuangan dan perbankan, sebagai sarana transmisi kebijakan moneter, serta sebagai alat untuk meningkatkan efisiensi ekonomi suatu negara. Untuk itu, sistem

pembayaran perlu diatur dan diawasi dengan baik agar sistem pembayaran berjalan dengan aman dan lancar.

f. Peran Bank Indonesia dalam Sistem Pembayaran

Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 1999 Tentang Bank Indonesia Bab III disebutkan bahwa Tujuan dan Tugas Bank Indonesia adalah sebagai berikut :

1. Pasal 7. Tujuan Bank Indonesia adalah mencapai dan memelihara kestabilan nilai rupiah.
2. Pasal 8. Untuk mencapai tujuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7, Bank Indonesia mempunyai tugas sebagai berikut :
 - a) menetapkan dan melaksanakan kebijakan moneter;
 - b) mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran;
 - c) mengatur dan mengawasi Bank.

Dalam Undang-Undang No.23 tahun 1999 tentang Bank Indonesia dinyatakan secara tegas, bahwa salah satu tugas Bank Indonesia dalam rangka mencapai dan memelihara kestabilan nilai rupiah adalah mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran, disamping dua tugas pokok lainnya yaitu menetapkan dan melaksanakan kebijakan moneter serta mengatur dan mengawasi bank.

2.3 Teori Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, terdapat dua unsur penting yang harus diperhatikan, yakni : model pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua unsur tersebut saling berkaitan satu sama lainnya; penggunaan terhadap suatu model pembelajaran tertentu nyatanya berpengaruh pada jenis media pembelajarannya. Media pembelajaran yang dimaksud adalah manusia, benda, tumbuhan atau kejadian-kejadian faktual yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah dan Zain, 2000:137), Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk memperlancar proses komunikasi antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan dipahami oleh guru. Setiap materi pelajaran memiliki karakteristik masing-masing, sehingga dibutuhkan ketepatan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai.

Menurut Gagne dan Briggs sebagaimana dikutip Arsyad (2002:32), “Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang antara lain terdiri dari: buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* foto, gambar, grafik televisi dan komputer.” Bentuk dan fungsi utama dari media pembelajaran yang baik haruslah meliputi hal-hal berikut:

1. Memiliki bentuk fisik dan non fisik: selain berupa hal-hal yang berbentuk fisik, media pembelajaran dapat juga berasal dari hal-hal yang tidak memiliki bentuk fisik, seperti : perasaan, keingintahuan, penasaran, empati dan lain-lain
2. Berfungsi untuk membantu siswa lebih dekat dengan objek penelitian melalui kemampuan visual dan/atau mendengar secara langsung tentang objek yang sedang mereka pelajari
3. Dapat digunakan untuk komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa
4. Dapat digunakan baik secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar, kelompok kecil (misalnya: film, *slide*, video, OHP) atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, *video recorder*);
5. Memberikan efek dalam pembentukan pola pikir dan sikap yang dimiliki siswa

6. Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan materi kepada siswa sehingga siswa menjadi lebih mudah dalam menyerap atau memahami materi pembelajaran. Alat bantu tersebut dapat berupa buku, *tape recorder*, kaset, *video recorder*, film, *slide* foto, gambar, grafik televisi dan computer.

2.3.2 Jenis-jenis media pembelajaran

Menurut Arsyad (2002:77) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu:

1. Media Visual

Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan panca indera penglihatan semata – mata dari peserta didik. Pengalaman belajar dengan menggunakan media ini sangat tergantung pada penglihatannya. Contoh: grafik, poster, kartu dan komik.

2. Media Audio

Media audio yaitu jenis media yang digunakan dalam pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam proses pembelajaran. Contoh: radio

3. Media Audio Visual

Media audio visual yaitu jenis media yang digunakan dalam pembelajaran yang melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam proses pembelajaran. Contoh: televisi

4. Media Interaktif

Media interaktif yaitu jenis media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Saat pelaksanaan pembelajaran, media interaktif melibatkan indera penglihatan, pendengaran melalui media teks, kuis

video dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan mengenai materi pembelajaran kepada siswa melalui komputer.

2.3.3 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga siswa mampu memahami materi dengan mudah. Media pembelajaran 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 mengefisiensikan proses belajar (Rusman, 2012:6).

Pendapat lain Sanaky (2013:7) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

1. Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka.
2. Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya.
3. Membuat konsep abstrak ke konsep konkret.
4. Memberi kesamaan persepsi.
5. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
6. Menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan
7. Memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Dari pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat untuk menyampaikan pesan materi pembelajaran kepada siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan menumbuhkan minat belajar siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Penggunaan media pembelajaran akan mempercepat proses pembelajaran dan bisa meningkatkan minat belajar.

2.4. Media Interaktif Adobe Flash Cs6

2.4.1 Pengertian media Adobe Flash Cs6

Menurut M. Amrullah Akbar et al (2008:5), *Adobe Flash CS6* adalah *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. *Adobe Flash CS6* menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para pengguna untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. *Adobe Flash CS6* telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik.

Menurut Madcoms (2012:1) mengemukakan bahwa *Adobe Flash CS6* adalah *software* yang baik digunakan untuk mendukung pembelajaran interaktif karena penampilan media, gabungan grafis, animasi, suara, serta memiliki interaktif pengguna. Elemen-elemen yang harus diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran *adobe flash CS5* di antaranya, teks, gambar, animasi, video dan suara.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa *Adobe Flash CS6* merupakan *software* yang bisa memudahkan seseorang dalam membuat media pembelajaran interaktif seperti: animasi video, kuis interaktif, presentasi dan lain lain. *Adobe Flash CS6* selalu memperbaharui versinya, agar memudahkan pengguna dalam pengaplikasiannya.

2.4.2 Kelebihan Adobe Flash CS6

Menurut M. Amrullah Akbar (2008: 11) Berikut ini beberapa kelebihan jika menggunakan *Adobe Flash CS6* sebagai media pembelajaran:

1. Kita dapat membuat object sesuai dengan keinginan kita, baik itu gambar, suara, atau animasi gerakan
2. Lebih menarik dari pada aplikasi presentasi lainnya.
3. Saat ini, hasil dari pembuatan *flash* dapat dijadikan program berbasis Android.

4. Program yang dihasilkan dapat berjalan atau berdiri sendiri tanpa kita memiliki program *Adobe Flash*, berbeda jika kita menggunakan Microsoft Power Point yang mengharuskan kita menginstall program tersebut terlebih dahulu, hal ini memberikan kita solusi jikalau kita sedang install ulang komputer atau laptop kita dan kita diharuskan presentasi. karena hasil pembuatannya dapat kita jadikan file berkstensi *.exe* atau aplikasi yang dapat berjalan sendiri tanpa ada dukungan dari program lain.

2.4.3 Kekurangan *Adobe Flash CS6*

Adobe Flash CS6 memiliki fitur yang lengkap dalam pembuatan sebuah media pembelajaran interaktif. Namun, ada kekurangan – kekurangan yang terdapat dalam aplikasi *Flash*, seperti waktu yang tidak sebentar dalam pengerjaan suatimedia. Hal ini sesuai pendapat Akbar, (2011: 13) yang menyatakan bahwa bahwa kekurangan dari *Adobe Flash CS6* sebagai berikut:

1. Pembuatan yang rumit dan waktu yang tidak sebentar. Karena, semua serba manual, mulai dari pembuatan gambar, gerakan, hingga pembuatan fungsi tombol seperti tombol *next*, *prev*, dan lain sebagainya.
2. Perangkat yang di gunakan harus mempunyai *Adobe Flash Player* sehingga terkadang ada beberapa pengguna yang mengalami kesulitan jika komputer atau perangkat yang digunakan belum terinstal *Adobe Flash Player*, terlebih bagi mereka yang jarang update aplikasi komputernya.
3. Dalam pembuatannya, kita membutuhkan banyak variabel untuk memberikan nama pada object yang akan kita mainkan, baik untuk nama gambar, suara, gambar bergerak dan perhitungan matematik.

2.4.4 Manfaat *Adobe Flash CS6*

Menurut M. Amrullah Akbar (2008: 19) ada beberapa manfaat *Adobe Flash CS 6* , seperti dibawah ini :

1. Membantu para pengguna untuk membuat animasi yang lebih menarik (animasi 2 dimensi atau 3 dimensi yang ringan)

2. Membantu memudahkan dalam mengolah teks materi pelajaran maupun objeknya dengan efek tiga dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik.
3. Membantu memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif, video, game dan yang lainnya.
4. Memudahkan dalam mengimpor suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain

2.4.5 Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Adobe flash CS6*

Tabel 2.3 Langkah – Langkah Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran *Adobe Flash CS6*

No	Guru	Siswa
1.	Menginformasikan bahwa pembelajaran dikelas menggunakan laptop/ komputer. Minimal 1 laptop/komputer untuk dua siswa	Mendengarkan informasi dari guru bahwa pembelajaran akan menggunakan laptop/komputer
2.	Memberikan penjelasan tentang penggunaan media pembelajaran interaktif dengan aplikadi <i>Adobe Flash CS6</i>	Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh sungguh
3.	Mengarahkan siswa untuk membuka media pembelajaran interaktif dengan aplikasi <i>Adobe Flash CS6</i>	Membuka media pembelajaran interaktif dengan aplikasi <i>Adobe Flash CS6</i>
4.	Meminta siswa untuk mengamati video yang ada dalam media pembelajaran interaktif dengan aplikasi <i>Adobe Flash CS6</i>	Mengamati video yang ada dalam media pembelajaran interaktif dengan aplikasi <i>Adobe Flash CS6</i> .

5.	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal pada media pembelajaran interaktif dengan aplikasi <i>Adobe Flash CS6</i>	Mengerjakan latihan soal pada media pembelajaran interaktif dengan aplikasi <i>Adobe Flash CS6</i> .
6.	Membahas latihan soal yang sudah dikerjakan melalui media pembelajaran interaktif dengan aplikasi <i>Adobe Flash CS6</i> .	Mengajukan pertanyaan apabila ada yang belum dimengerti
7.	Memberikan tugas kepada siswa melalui media pembelajaran interaktif dengan aplikasi <i>Adobe Flash CS6</i>	Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru

Sumber: Djamarah (2008:99) yang dikembangkan oleh peneliti

2.5 Minat Belajar

2.5.1 Pengertian minat belajar

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dengan minat belajar seorang siswa, dengan adanya minat belajar siswa dapat terfokus selama proses pembelajaran. Minat sangat erat hubungannya dengan kebutuhan. Misalnya seorang anak laki-laki yang sedang berkembang, yang membutuhkan pertumbuhan fisik, seperti sepak bola, basket dan aktivitas-aktivitas lainnya yang dapat mempercepat pertumbuhan fisiknya. Begitu pula anak kecil yang sedang membutuhkan hubungan dengan orang lain akan sangat menaruh minat terhadap alat komunikasi yaitu bahasa.

Minat yang timbul dari kebutuhan anak-anak akan merupakan faktor pendorong bagi anak dalam melaksanakan usahanya. Jadi dapat dilihat bahwa minat adalah sangat penting dalam pendidikan, sebab merupakan sumber dari usaha. Anak-anak tidak perlu mendapat dorongan dari luar, apabila pekerjaan yang dilakukannya cukup menarik minatnya

Menurut Djamarah (2008:132) minat belajar adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas dalam proses pembelajaran. Seseorang yang minat belajarnya tinggi terhadap pembelajaran akan memperhatikan pembelajaran itu secara konsisten dengan rasa senang. Menurut Djaali (2008:121) minat belajar didasari rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas dalam pembelajaran, tanpa ada yang menyuruh. Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa seseorang yang memiliki minat belajar yang baik akan memperhatikan apa yang dipelajari itu secara konsisten dengan rasa senang dikarenakan hal tersebut datang dari dalam diri seseorang yang didasarkan rasa suka dan tidak adanya paksaan dari pihak luar. Dengan kata lain, minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas dalam proses pembelajaran, tanpa ada yang memaksa.

Timbulnya minat belajar didapat karena adanya daya tarik dari sesuatu yang dipelajari tersebut. Minat belajar terhadap sesuatu yang akan dipelajari dapat mempengaruhi hasil belajar dan selanjutnya akan mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Oleh karena itu minat belajar besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Siswa yang memiliki minat belajar terhadap suatu pelajaran, maka siswa tersebut akan mempelajari dengan sungguh-sungguh, karena ada daya tarik baginya. Proses belajar akan berjalan dengan lancar bila disertai dengan minat. Minat belajar dapat dijadikan sebagai alat motivasi yang utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajar anak didik dalam rentangan waktu tertentu (Djamarah, 2008:133)

Dari beberapa gambaran definisi minat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.

2.5.2 Ciri-ciri Minat Belajar

Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri. Menurut Elizabeth Hurlock (dalam Susanto, 2013: 62) menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:

1. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
2. Minat tergantung pada kegiatan belajar
3. Perkembangan minat mungkin terbatas
4. Minat tergantung pada kesempatan belajar
5. Minat dipengaruhi oleh budaya
6. Minat berbobot emosional
7. Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat belajar adalah memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, berpartisipasi pada pembelajaran, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya. Ketika siswa ada minat dalam belajar maka siswa akan senantiasa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian prestasi belajar.

2.5.4 Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto (2010: 180) beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa. Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut diatas, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu:

1. Perasaan senang siswa terhadap mata pelajaran

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu

senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan mempunyai buku pedoman belajar.

2. Keterlibatan siswa selama proses pembelajaran

Keterlibatan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

3. Ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru, dan menyelesaikan semua tugas pekerjaan rumah (PR) dari guru.

4. Perhatian Siswa selama proses pembelajaran

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mencatat materi selama proses pembelajaran, mendengarkan penjelasan guru dan fokus terhadap materi pelajaran.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa indikator seorang siswa dikatakan mempunyai minat belajar yaitu siswa mempunyai perasaan senang terhadap mata pelajaran ekonomi, keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran ekonomi, dan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2.6 Landasan Teori Hasil Belajar

Hasil belajar dalam proses pembelajaran digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seorang peserta didik menguasai bahan yang sudah

diajarkan. Untuk mendapatkan informasi tentang baik atau buruknya proses dan hasil kegiatan pembelajaran, maka seorang guru harus mengadakan evaluasi. Penilaian atau evaluasi pada dasarnya adalah memberikan pertimbangan atau nilai berdasarkan kriteria tertentu kepada siswa dalam bentuk hasil belajar. Winkel (dalam Purwanto, 2014:45) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Sudjana (2016:22) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu perubahan perilaku. Pendapat lain diungkapkan oleh Suprijono (2015:7) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan belajar. Selain itu, hasil belajar tersebut ditunjukkan dengan nilai yang diberikan guru kepada siswa dalam bentuk angka, huruf, kata atau symbol setelah dilakukan evaluasi pembelajaran.

Evaluasi hasil belajar bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata, atau simbol (Dimiyati dan Mudjiono, 2015:200). Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan tes tulis maupun lisan untuk memperoleh hasil belajar. Hasil belajar yang sering digunakan seperti ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan selama pembelajaran berlangsung, tes akhir semester dan lain sebagainya.

Bloom (dalam Suprijono, 2015:6) mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehensive* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan,

menentukan hubungan), *shyntesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain *afektif* adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotorik meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. Dari ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang banyak dinilai oleh guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran (Sudjana, 2016:23).

Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif dalam bentuk angka. Hasil belajar diperoleh dari tes tulis setiap akhir siklus yaitu ulangan harian pada kompetensi dasar mendeskripsikan perdagangan internasional. Enam aspek yang ada pada ranah kognitif, dalam penelitian ini hasil belajar yang ingin dicapai mencakup 4 aspek yaitu pengetahuan hafalan, pemahaman, aplikasi dan analisis yang disesuaikan dengan kompetensi dasar mendeskripsikan ketenagakerjaan di Indonesia.

2.7 Peranan Penggunaan Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa

Media sebagai alat bantu pembelajaran, mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses KBM dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media, Djamarah dan Zain (2006:92)

Adobe Flash Cs6 merupakan salah satu aplikasi yang bisa membuat kemanarikan dalam penggunaan media, pada penggunaan media *Adobe Flash Cs6* banyak animasi dan efek yang dapat meningkatkan daya tarik siswa selama proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Menurut M. Amrullah Akbar et al, (2008:5) *Adobe Flash CS6* merupakan sebuah software yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Adobe Flash CS6* menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. *Adobe Flash CS6* telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik.

Penggunaan media pembelajaran Interaktif dapat memberikan dampak yang baik bagi siswa. Menurut Daryanto (2011:5) media pembelajaran interaktif adalah media yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Siswa akan merasa tertarik untuk belajar apabila dia bisa mengoperasikan sendiri media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sedangkan menurut Apriyani (2015:21) media pembelajaran interaktif yang didesain dengan output *flash (Adobe Flash Cs6)* memiliki kemampuan interaksi yang baik dengan pengguna, mudah dalam menggabungkan gambar, teks, video, dan bahkan animasi. Hal ini dapat menarik siswa untuk lebih meningkatkan minat dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran sistem pembayaran dan alat pembayaran dengan media pembelajaran *Adobe Flash Cs6* akan lebih menarik dan membantu guru dan siswa karena dalam media ini sudah memiliki komponen yang dibutuhkan dalam pembelajaran seperti pemberian materi pembelajaran, pemberian tugas kelompok atau individu serta pemberian nilai pada masing-masing siswa yang bisa dilihat langsung oleh siswa.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash Cs6* dapat menghidupkan suasana dan membangkitkan semangat belajar siswa. Dengan suasana pembelajaran yang hidup dapat menarik perhatian siswa maka dapat mempengaruhi minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

2.8 Kerangka berpikir penelitian

Masalah Pembelajaran Kelas X IPS-4

- Rendahnya minat belajar siswa yaitu sebesar dalam kategori rendah (1,0 – 2,0)
- 45% Siswa memperoleh hasil belajar diatas KKM yaitu 75



Penggunaan Media *Adobe Flash CS6* pada kompetensi dasar mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran

- Berbasis Flash player yang membuat mudah menggunakan dan menarik dalam tampilan
- Penggunaan lebih mudah
- Tampilan yang menarik
- Sudah mulai bisa digunakan di hp Android



Minat Belajar Siswa:

Indikator:

1. Perasaan senang siswa terhadap mata pelajaran
2. Keterlibatan siswa selama proses pembelajaran
3. Ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran
4. Perhatian Siswa selama proses pembelajaran



Hasil Belajar Siswa:

- Nilai tes atau nilai ulangan harian dalam tiap siklus.

2.9 Hipotesis Tindakan

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

1. Jika diterapkan media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash Cs6* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran kelas X IPS 4 MA Negeri 1 Jember tahun ajaran 2017/2018
2. Jika diterapkan media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash Cs6* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran kelas X IPS 4 MA Negeri 1 Jember tahun ajaran 2017/2018

BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode penelitian yang diuraikan oleh peneliti. Adapun metode penelitian yang dibahas meliputi latar penelitian, subyek penelitian, definisi operasional variabel, desain penelitian, prosedur penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis data, dan indikator keberhasilan tindakan

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2017/2018 tepatnya pada kelas X IPS 4 dengan pertimbangan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil wawancara dan dokumen daftar nilai dari guru mata pelajaran ekonomi MAN 1 Jember pada observasi pendahuluan, diketahui bahwa dikelas X IPS 4 MAN 1 Jember minat dan hasil belajar siswa termasuk dalam kategori rendah dibandingkan dengan kelas X IPS 1, X IPS 2, dan X IPS 3.
2. Ketersediaan pihak sekolah untuk dijadikan tempat penelitian
3. Belum pernah dilakukan penelitian dengan judul dan permasalahan yang sama;

3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada waktu kegiatan mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar menganalisis permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia tahun ajaran 2017/2018. Lama pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan alokasi waktu menurut silabus MAN 1 Jember tahun ajaran 2017/2018 dan kebijakan sekolah MAN 1 Jember

3.2 Subyek Penelitian

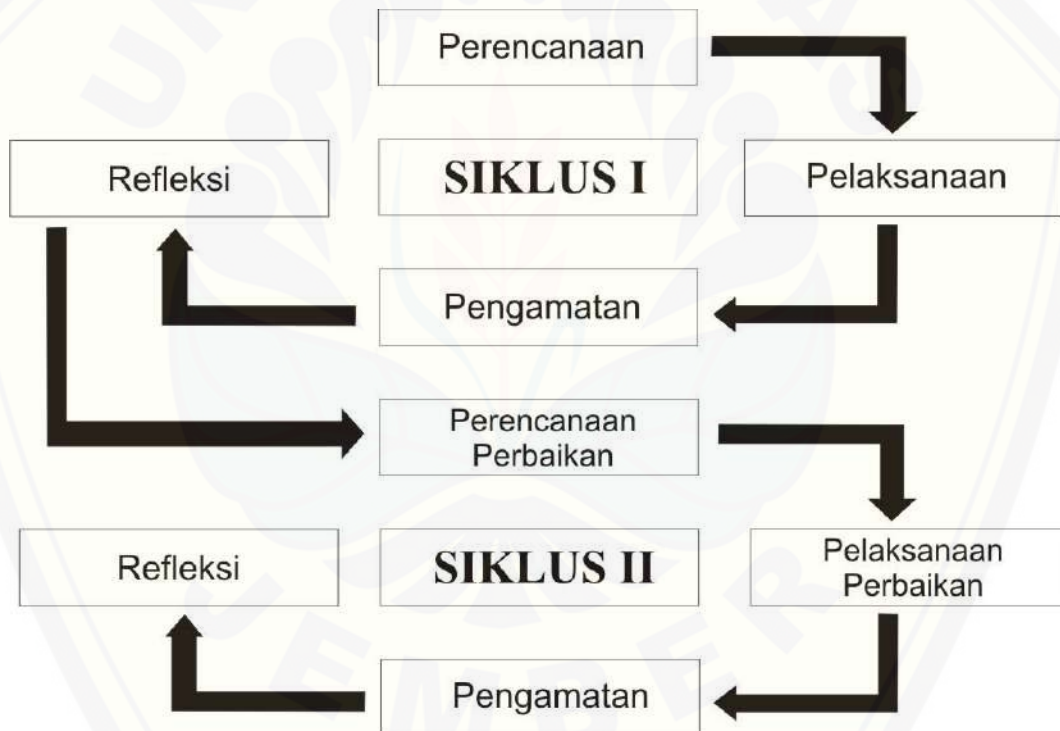
Subyek dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas X IPS 4 MAN 1 Jember semester genap tahun ajaran 2017/2018. Pemilihan subyek penelitian ini berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi MAN 1 Jember pada observasi pendahuluan bahwa dikelas X IPS 4 memiliki minat belajar yang rendah dan dari daftar nilai guru ekonomi menunjukkan hasil belajar siswa rendah. Sehingga setelah berdiskusi dengan guru mata pelajaran ekonomi ditentukan bahwa kelas yang sesuai digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah kelas X IPS 4 yang berjumlah 27 siswa terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

3.3 Desain Penelitian dan Rancangan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research*. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru bekerja sama dengan peneliti (atau dilakukan oleh guru sendiri yang bertindak juga sebagai peneliti) dikelas untuk meningkatkan mutu pembelajaran (Arikunto, dkk. 2015:125). Dalam rencana penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat fase dalam setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, pengamatan, dan evaluasi atau refleksi. Dalam PTK tindakan tersebut tidak hanya dilakukan satu kali atau 1 siklus, tetapi berulang-ulang sampai dengan tujuan PTK tercapai dan paling sedikit tindakan dilaksanakan 2 siklus (Arikunto, dkk. 2015:46). Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif yaitu adanya kolaborasi (kerjasama) antara guru sebagai pelaksana tindakan dan mahasiswa atau peneliti sebagai pelaksana tindakan dan mahasiswa atau peneliti sebagai pengamat proses jalannya tindakan (observer)

Target pencapaian dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan minat dan hasil belajar siswa dari yang semula rendah menjadi tinggi. Dalam

penelitian ini tindakan dilaksanakan dalam 2 siklus. Jika siklus I target ketercapaian tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal, maka dilanjutkan pada siklus II untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dari siklus I. Tetapi jika pada siklus I tujuan penelitian sudah tercapai, maka siklus II dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal sebagai penguatan dalam penelitian tindakan ini. Setelah hasil menunjukkan bahwa target penelitian tercapai, maka penelitian dihentikan dan dibuat pelaporan atas hasil yang dicapai. Berikut ini gambar desain penelitian menggunakan model skema spiral dengan empat fase dalam penelitian ini adalah:



Gambar 3.1 Diagram siklus penelitian tindakan kelas adopsi model Kemmis & MC Teggart (dalam Arikunto, 2014:137)

Berdasarkan gambar spiral di atas, dapat diketahui bahwa dalam penelitian ini peneliti melaksanakan 2 siklus. Jika siklus I hasil atau ketercapaian target peneliti belum maksimal, maka dilakukan perbaikan pada siklus II. Setiap siklus

terdiri dari empat fase, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Tahap – tahap tersebut adalah:

1. Perencanaan (*planning*), pada tahap perencanaan ini peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), pedoman penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6*, menyusun pedoman observasi berupa tabel penilaian terhadap minat belajar siswa kelas X IPS 4 MAN 1 Jember untuk melihat peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada siklus I.
2. Tindakan (*Acting*), setelah tahap perencanaan dilanjutkan pelaksanaan yaitu melaksanakan atau mengimplementasikan RPP yang telah disusun pada tahap perencanaan serta pengaplikasian media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran ekonomi kompetensi dasar menganalisis permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X IPS 4
3. Observasi (*Observation*), tahap ini dilakukan bersama dengan tahap dua yaitu pelaksanaan (*acting*). Jadi, dalam tahap ini selain dilakukan kegiatan pembelajaran oleh guru mata pelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* juga dilakukan pengamatan oleh obsever dengan menggunakan lembar observasi yang sudah dibuat pada tahap perencanaan awal
4. Refleksi (*Reflection*), setelah dilakukan tahap pelaksanaan dan tahap observasi, maka tahap selanjutnya adalah melakukan refleksi terhadap penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada kompetensi dasar menganalisis permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Pada tahap ini diperoleh hasil apakah target ketercapaian penelitian sudah memenuhi kriteria yang ditentukan atau belum. Kalau target penelitian belum tercapai secara maksimal, maka dilanjutkan perbaikan pada siklus II dengan tahap yang sama.

3.4 Prosedur Penelitian

3.4.1 Tindakan Pendahuluan

Tindakan pendahuluan dalam penelitian tindakan kelas dilakukan sebelum dilaksanakannya tindakan kelas yaitu siklus I dan siklus II. Tindakan pendahuluan dilaksanakan dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi. Tindakan pendahuluan ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data awal tentang kondisi sekolah serta masalah – masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru dan siswa. Tindakan pendahuluan sebelum penelitian ini meliputi.

1. Meminta izin penelitian kepada kepala sekolah, wakil kepala sekolah bagian kurikulum serta guru mata pelajaran ekonomi MAN 1 Jember
2. Melakukan wawancara dengan guru dan beberapa siswa yang dipilih secara acak untuk mengetahui media yang diterapkan guru dan permasalahan yang dihadapi guru dan siswa dalam proses pembelajaran
3. Peneliti melihat dokumen hasil belajar siswa pada kompetensi dasar sebelumnya untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi mata pelajaran ekonomi.
4. Melakukan observasi di kelas X IPS 1, X IPS 2, X IPS 3 dan X IPS 4 ketika pembelajaran ekonomi berlangsung untuk mengetahui suasana pembelajaran, media yang digunakan guru, serta cara belajar siswa di kelas sebelum tindakan penelitian.
5. Melakukan diskusi dengan guru mengenai tindakan yang harus dilakukan untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat dan hasil belajar siswa.
6. Peneliti mengajukan penerapan pembelajaran menggunakan media *Adobe Flash CS6* sebagai salah satu alternatif pilihan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat dan hasil belajar siswa.

7. Peneliti memberi panduan dan penjelasan kepada guru mata pelajaran ekonomi mengenai penggunaan media *Adobe Flash CS6* pada siklus I dan II

3.4.2 Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan setelah tahap pendahuluan dan permasalahan pembelajaran telah ditemukan serta solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pada tahap tindakan ini dilaksanakan dua siklus tindakan, masing-masing siklus tersebut adalah sebagai berikut

1. Siklus I

Siklus pertama dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflecting*). Kegiatannya meliputi:

a. Perencanaan (*Planning*)

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan digunakan untuk 2 kali pertemuan yang disampaikan pada pembelajaran menggunakan media *Adobe Flash CS6*.
- 2) Peneliti menyusun lembar observasi minat belajar siswa serta kegiatan guru terhadap pembelajaran menggunakan media *Adobe Flash CS6* yang nantinya akan diisi oleh dua observer yang telah disiapkan.
- 3) Peneliti menyusun petunjuk penggunaan media *Adobe Flash CS6*.
- 4) Peneliti memeriksa dan menyiapkan kelengkapan yang mendukung pembelajaran dengan media *Adobe Flash CS6* yaitu komputer dan LCD proyektor
- 5) Sebelum media pembelajaran digunakan untuk proses pembelajaran, terlebih dahulu guru dan peneliti melakukan simulasi kepada siswa tentang proses pembelajaran menggunakan media *Adobe Flash CS6*.
- 6) Peneliti dan guru menyiapkan materi yang dapat berbentuk teks deskriptif, gambar video yang akan di unggah ke dalam *Adobe Flash CS6* yang kemudian dapat di diperhatikan oleh siswa, kemudian menyiapkan tugas yang akan dikerjakan siswa melalui media *Adobe*

Flash CS6 baik individu maupun kelompok, serta menyiapkan soal tes tulis berupa pilihan ganda atau esay yang akan dikerjakan siswa secara offline melalui media *Adobe Flash CS6* untuk mendapatkan nilai sebagai tolok ukur hasil belajar siswa

- 7) Peneliti mempersiapkan instrumen penilaian
- 8) Melakukan simulasi kepada guru dan *observer* mengenai tindakan pelaksanaan penelitian.
- 9) Peneliti menyiapkan alat dokumentasi yang digunakan dalam penelitian.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Tahap tindakan merupakan tahap lanjutan dari tahap pendahuluan, jadi kegiatan pada tahap ini adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi menggunakan media *Adobe Flash CS6* yang mengacu pada perencanaan yang sudah dilakukan. Pada tahap ini guru berperan sebagai pelaksanaan pembelajaran atau pengajar dan *observer* sebagai pengamat proses pembelajaran dan mengumpulkan data, baik data yang telah dikumpulkan melalui pengamatan langsung maupun melalui wawancara. Adapun rincian kegiatan yang akan dilakukan oleh guru pada tahap pelaksanaan ini adalah sebagai berikut:

- 1) guru melakukan pendahuluan kegiatan belajar mengajar dengan mengucapkan salam, do'a, presensi dan apersepsi
- 2) Guru memberikan gambaran umum dan memperkenalkan pembelajaran dengan media *Adobe Flash CS6* sebagai media baru yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
- 3) Guru memberikan arahan kepada siswa untuk memperhatikan tampilan dari media pembelajaran *Adobe Flash CS6* didepan
- 4) Guru meminta siswa untuk membuka materi pelajaran ekonomi pada kompetensi dasar mendeskripsikan sistem pembayaran dan

alat pembayarandan meminta siswa untuk mempelajarinya secara singkat

- 5) Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami berdasarkan materi yang sudah dipelajarinya secara singkat
- 6) Guru meminta siswa untuk membuka daftar anggota kelompok dan topik diskusi setiap kelompok yang ada pada media *Adobe Flash CS6* dan meminta kelompok untuk melakukan diskusi mengenai topik yang sudah di dapatkan berdasarkan intruksi dari guru
- 7) Guru memberikan kesempatan untuk mengerjakan dan langsung mengumpulkan hasil diskusi bersamakelompoknya tadi.
- 8) Guru meminta siswa mengerjakan soal past test melalui media *Adobe Flash CS6* yang ada pada menu *Quizzes/test*
- 9) Penutup, guru memberikan penguatan, penghargaan, dan bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang sudah dipelajari, kemudia mengakhiri kegiatan belajar mengajar.

c. Pengamatan (*Observation*)

Tahap observasi dilakukan bersama dengan kegiatan pembelajaran berlangsung pada tahap tindakan yaitu ketika guru menerapkan pembelajaran dengan media *Adobe Flash CS6*. Observasi ini dimaksudkan secara umum untuk refleksi dengan menggunakan lembar observasi. Tahap observasi ini dilakukan untuk mengamati dan menilai minat belajar siswa di dalam kelas pada pembelajaran dengan media *Adobe Flash CS6* dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan observasi ini akan membantu oleh tiga *observer* yang telah disiapkan dan sudah di beri simulasi mengenai tindakan pelaksanaan penelitian pada tahap pendahuluan sebelumnya. Tugas dari *observer* adalah mengamati dan menilai minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar serta mengobservasi guru dalam menerapkan media *Adobe Flash CS6* berdasarkan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Tahap refleksi dilakukan untuk mengetahui dan mengkaji serangkaian kegiatan tindakan yang telah dilaksanakan. Refleksi dilaksanakan berdasarkan data yang diperoleh pada tahap observasi untuk mengetahui berhasil tidaknya pelaksanaan tindakan pada tahap I berdasarkan kriteria dan target penelitian yang sudah ditentukan sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi yaitu mengumpulkan data hasil pada saat pembelajaran, menganalisis dan menjelaskan untuk mengetahui target yang telah dicapai dan belum tercapai. Selain itu, melalui refleksi peneliti juga akan mengetahui kekurangan serta kesulitan yang dihadapi siswa berkaitan dengan penerapan media *Adobe Flash CS6* dan untuk menetapkan tindakan selanjutnya untuk mencapai target penelitian yang telah ditetapkan. Apabila tujuan penelitian pada siklus I tujuan penelitian sudah tercapai, maka siklus II dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal sebagai penguatan dalam penelitian tindakan ini.

2. Siklus II

Kegiatan yang dilakukan oleh siklus dua ini pada dasarnya sama dengan tahapan- tahapan yang dilakukan pada siklus I, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Siklus II ini dilaksanakan untuk memperbaiki kekurangan – kekurangan dari siklus I dan untuk melakukan kegiatan – kegiatan yang belum dilakukan pada siklus I berdasarkan hasil refleksi siklus I. Adapun kegiatan yang akan dilakukan pada siklus II ini adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan pada siklus II ini merupakan rencana perbaikan dari hasil perencanaan yang telah dilakukan pada siklus I. Hasil refleksi yang dilakukan pada siklus I akan diketahui kekurangan dan kegiatan – kegiatan yang belum dilakukan pada siklus I. Hasil tersebut kemudian

dijadikan acuan untuk perencanaan tindakan pada siklus II ini supaya tindakan pada siklus II ini dapat terlaksana dengan baik dan lebih optimal.

b. Tindakan (*Acting*)

Kegiatan pelaksanaan atau tindakan pada siklus II ini merupakan kegiatan menerapkan dan menyelesaikan dengan rencana perbaikan yang sudah ditetapkan pada tahap persiapan. Tahap tindakan pada siklus II ini guru akan lebih memfokuskan pada peningkatan minat dan hasil belajar siswa, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai dengan optimal pada siklus II ini.

c. Pengamatan (*Observation*)

Observasi pada siklus II ini sama dengan observasi pada siklus I yaitu dilakukan bersamaan dengan kegiatan tindakan belajar mengajar. Pada tahap observasi ini bertujuan untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa serta kegiatan guru selama tindakan berlangsung. Tahap observasi ini dibantu oleh tiga observer untuk melakukan observasi dengan lebih baik, teliti, dan cermat terhadap aspek-aspek yang belum bisa terobservasi dengan baik pada tahap I, sehingga aspek-aspek tersebut dapat benar-benar terobservasi dengan baik.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Tahapan refleksi pada siklus II ini dilakukan untuk mengkaji kembali hasil tindakan dan hasil observasi, kemudian dianalisis berhasil tidaknya serta ada tidaknya peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa pada siklus II ini. Hasil refleksi pada siklus II ini akan digunakan peneliti untuk melengkapi, memperbaiki kesalahan dan kekurangan yang ada pada siklus I, menyempurnakan serta memperkuat hasil kajian siklus I. Hal tersebut dilakukan agar dapat dipastikan bahwa penerapan media *Adobe Flash CS6* ini dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar menganalisis permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia kelas X IPS 4 di MAN 1 Jember

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran *Adobe Flash CS6*

Media pembelajaran *Adobe Flash CS6* merupakan sebuah aplikasi presentasi yang dapat menjadikan proses pembelajaran lebih variatif, karena *Adobe Flash CS6* dapat menjadikan hasil file berupa video, flash ataupun gambar, yang kelebihannya media yang ditampilkan akan ada animasi-animasi yang bergerak dan dapat menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa adalah dorongan rasa senang yang kuat terhadap mata pelajaran pada diri siswa kelas X IPS 4 MAN 1 Jember untuk belajar, minat belajar siswa tercapai siswa memiliki rasa suka atau senang, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai tes tulis siswa kelas X IPS 4 MAN 1 Jember pada mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar menganalisis permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia yang dikerjakan melalui media *Adobe Flash CS6*. Ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari perolehan skor siswa setelah dilakukan tes akhir pada setiap siklus. Siswa dikatakan tuntas secara individu apabila skor yang diperoleh minimal sama dengan KKM yaitu sebesar 75 ,dan ketuntasan klasikal apabila siswa yang memperoleh nilai 75 sebanyak 75% dari 100%.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah metode observasi, tes, wawancara dan dokumen.

3.6.1 Metode Observasi

Pada penelitian ini, metode observasi dilakukan secara langsung pada subjek yang diteliti yaitu seluruh siswa kelas X IPS 4 MAN 1 Jember. Metode observasi ini untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa pada saat penerapan dengan media *Adobe Flash CS6* serta untuk mengetahui keterlaksanaan rancangan pembelajaran menggunakan media *Adobe Flash CS6* dengan mengobservasi kegiatan belajar mengajar guru di kelas. Jadi metode observasi ini dilakukan secara langsung dikelas ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Metode observasi ini dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu ketika pendahuluan awal untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan ketika dilaksanakannya siklus I dan II yaitu ketika penerapan proses pembelajaran dengan media *Adobe Flash CS6* sebagai media pembelajaran. Metode observasi ini dilakukan oleh tiga orang observer dengan menggunakan lembar observasi untuk mendapatkan data minat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung.

3.6.2 Metode Tes

Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan atau kognitif setelah dilakukannya penelitian tindakan pembelajaran dengan media *Adobe Flash CS6*. Selain itu juga untuk mengetahui ketercapaian target penelitian yaitu penerapan proses pembelajaran dengan media *Adobe Flash CS6* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode tes ini dilakukan dua kali yaitu setiap akhir proses pembelajaran siklus I dan siklus II.

3.6.3 Metode Wawancara

Metode wawancara pada penelitian ini dilakukan secara langsung kepada guru ekonomi dan siswa kelas X IPS 4 MAN 1 Jember. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan secara terstruktur yaitu peneliti sebagai pewawancara

melakukan wawancara dengan membawa pedoman wawancara yang berisi garis besarnya dan pengembangannya dilakukan saat wawancara berlangsung. Wawancara dilakukan sebelum adanya tindakan untuk mengetahui media yang digunakan guru dan tingkat minat belajar siswa sebelum dilakukan tindakan dan wawancara sesudah adanya tindakan siklus I dan II untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan media *Adobe Flash CS6*.

Data yang diperoleh dari observasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat guru dan siswa mengenai pembelajaran sebelum dan sesudah penelitian tindakan penggunaan media *Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran. Kemudian data yang diperoleh akan dijadikan sebagai data pendukung hasil observasi minat belajar dan hasil tes belajar siswa.

3.6.4 Metode Dokumentasi

Metode dokumen dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data yang sudah tersedia dalam bentuk dokumen yang ada di MAN 1 Jember berupa daftar nama siswa kelas X IPS 4, nilai ulangan harian atau hasil belajar kelas X IPS 4 sebelum dilakukan penelitian tindakan, dan profil sekolah serta dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung ketika penerapan proses pembelajaran dengan media *Adobe Flash CS6* pada siklus I dan siklus II. Data yang diperoleh dari metode dokumen unu peneliti gunakan sebagai data pendukung dari data yng diperoleh pada metode observasi, tes, dan wawancara.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Analisis Data Observasi Minat Belajar Siswa

Observasi pada penelitian ini menggunakan lembar observasi minat belajar siswa seperti gambar table berikut ini :

Tabel 3.1 Lembar observasi minat belajar siswa

No	Nama	Aspek yang diamati												Σ skor setiap siswa	Rata-rata skor setiap siswa										
		1			skor	2			skor	3			skor			4									
		a	b	c		a	b	c		a	b	c				a	b	c							
1																									
2																									
Σ skor																									
Rata-rata																									

Sumber : Arikunto (2011:169)

Keterangan :

1. Perasaan senang siswa terhadap mata pelajaran yang terdiri dari aspek berikut ini :
 - a. Senang mengikuti pelajaran
 - b. Tidak ada perasaan bosan
 - c. Mempunyai buku pedoman belajar
2. Keterlibatan siswa selama proses pembelajaran yang terdiri dari aspek berikut ini :
 - a. Aktif dalam diskusi
 - b. Aktif bertanya
 - c. Aktif menjawab pertanyaan dari guru.
3. Ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran yang terdiri dari aspek berikut ini :

- a. Antusias dalam mengikuti pelajaran
 - b. Tidak menunda tugas dari guru
 - c. Menyelesaikan semua tugas pekerjaan rumah (PR) dari guru.
4. Perhatian siswa selama proses pembelajaran yang terdiri dari aspek berikut ini :
- a. Mencatat materi selama proses pembelajaran
 - b. Mendengarkan penjelasan guru
 - c. Fokus terhadap materi pelajaran.

Untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa pada pembelajaran dengan media *Adobe Flash CS6*, maka digunakan hal-hal berikut ini.

1. Aspek-aspek yang diamati pada masing-masing indikator tertera pada lembar observasi minat belajar siswa.
2. Menentukan skor siswa untuk masing-masing indikator dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Jika siswa memenuhi 3 aspek pada setiap indikator, maka akan memperoleh skor 4
 - b. Jika siswa memenuhi 2 aspek pada setiap indikator, maka akan memperoleh skor 3
 - c. Jika siswa memenuhi 1 aspek pada setiap indikator, maka akan memperoleh skor 2
 - d. Jika siswa tidak memenuhi semua aspek pada setiap indikator, maka akan memperoleh skor 1
3. Data yang diperoleh dari hasil observasi kemudian dianalisis dengan distribusi frekuensi dan langkah selanjutnya adalah sebagai berikut:
 - 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 rata-rata masing indikator

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

Keterangan :

X : skor rata-rata masing-masing indikator

\sum Skor : Jumlah skor yang diperoleh siswa

\sum Siswa : Jumlah siswa

(Sudjana, 2016:67)

- a. Mencari skor rata-rata minat belajar siswa dengan cara menjumlahkan skor rata-rata indikator dibagi dengan jumlah indikator

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

(Sudjana, 2010:423)

- b. Peneliti melakukan penghitungan skor rata-rata minat belajar siswa.
 c. Mendeskripsikan skor rata-rata minat belajar siswa berdasarkan indikator dan aspek yang diamati dan kemudian ditentukan kriteria minat belajar siswa
 d. Untuk mengetahui tingkat kriteria minat belajar siswa, peneliti membagi dalam 3 kriteria minat yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan interval kelas yaitu

:

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

Ujung bawah interval 1 = 1

Sumber : (Purwanto dan Sulistyastuti, 2007:57)

Tabel 3.2 Pedoman interpretasi skor rata-rata minat belajar

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

Setelah data observasi minat belajar siswa tersebut dianalisis, maka akan dapat diketahui skor rata-rata dari minat belajar siswa rendah, sedang, atau tinggi berdasarkan skor rata-rata yang telah ditentukan. Jika terjadi peningkatan minat belajar siswa, maka menunjukkan bahwa tujuan dari penerapan pembelajaran dengan media *Adobe Flash CS6* tercapai. Peningkatan minat belajar siswa dapat diketahui dari perbandingan minat belajar siswa sebelum penerapan pembelajaran dengan media *Adobe Flash CS6* dengan sesudah digunakannya media tersebut.

3.7.2 Analisis Data Hasil Observasi Guru

Analisis data hasil observasi guru dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan guru dalam menerapkan media *Adobe Flash CS6* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X IPS 4 MAN 1 Jember pada materi permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia. Data tersebut digunakan untuk refleksi sebagai acuan untuk perbaikan hasil penelitian. Berikut aspek yang di observasi pada kegiatan guru :

Tabel 3.3 Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang di amati	Terlaksana	Tidak terlaksana
1	Guru memberikan gambaran umum kepada siswa tentang media <i>Adobe Flash CS6</i>		

2	Guru menjelaskan aturan proses pembelajaran dengan media <i>Adobe Flash CS6</i>		
3	Guru mengarahkan siswa untuk tenang dan memperhatikan tampilan media <i>Adobe Flash CS6</i> di depan		
4	Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mengamati video yang ada dalam <i>Adobe Flash CS6</i>		
5	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya berkaitan dengan materi yang sudah di pelajarnya		
6	Guru membentuk kelompok secara heterogen		
7	Guru memberikan topik diskusi untuk masing – masing kelompok		
8	Guru memberikan alokasi waktu untuk diskusi kelompok		
9	Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok		
10	Guru mengordinasikan siswa untuk presentasi hasil diskusi kelompok dan menilainya		
11	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa		
12	Guru memberikan apresiasi kepada siswa		
13	Guru memberikan soal ulangan harian kepada siswa melalui media <i>Adobe Flash CS6</i>		

Petunjuk:

Berilah tandak ceklis (√) pada salah satu kolom (terlaksana/tidak terlaksana) untuk setiap keterampilan

3.7.3 Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Analisis data hasil belajar siswa dalam penelitian ini digunakan oleh peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa. Data tersebut diperoleh dari tes ulangan harian secara online melalui media *Adobe Flash CS6* yang diadakan setiap akhir siklus I dan siklus II. Pedoman standar ketuntasan MAN 1 Jember untuk mengetahui daya serap siswa secara individual maupun klasikal dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Ketuntasan individual

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

2. Ketuntasan klasikal

Suatu kelas dinyatakan tuntas belajarnya secara klasikal apabila kelas tersebut telah mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa yang mencapai ≥ 75 . Presentase ketuntasan klasikal dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Presentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal

n = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah seluruh siswa

Jadi, kriteria ketuntasan siswa adalah :

1. Siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 75 dari nilai maksimal 100
2. Kelas dinyatakan tuntas belajarnya apabila jumlah siswa tuntas mencapai 75% dari jumlah seluruh siswa dikelas

Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa, diolah dan dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM).

3.8 Indikator Keberhasilan Tindakan

Pengukuran keberhasilan penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dilakukan pada siswa kelas X IPS 4 MAN 1 Jember, menggunakan indikator ketercapaian. Indikator ketercapaian penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. 4 Indikator keberhasilan tindakan

No	Indikator	Target	
		Sebelum Tindakan	Setelah Tindakan
1	Penggunaan media pembelajaran <i>Adobe Flash CS6</i>	Belum terlaksana	Terlaksana
2	Minat belajar siswa	Rendah	Tinggi
3	Hasil belajar secara individual	<75	≥75
	Ketuntasan hasil belajar secara klasikal	<75%	≥75%

Sumber: Data primer yang diolah

Pemberian tindakan pada siklus I dikatakan berhasil meningkatkan minat belajar jika peserta didik yang mengalami peningkatan kategori dari sebelum pemberian tindakan sampai akhir siklus I per-indikator ada sebanyak minimal 65% peserta didik. Dengan demikian pemberian tindakan pada siklus I dikatakan belum berhasil jika terdapat suatu indikator, dimana peserta didik yang mengalami peningkatan kategori dari sebelum pemberian tindakan sampai akhir siklus I pada indikator tersebut kurang dari 65%.

Terjadinya perubahan dalam kegiatan pembelajaran siswa, khususnya minat belajar dan hasil belajar siswa adalah suatu hal yang perlu diperhatikan. Minat belajar siswa yang semula rendah diharapkan menjadi tinggi dan hasil belajar siswa yang semula kurang dari 75 diharapkan dapat meningkat, dengan kata lain apabila terjadi perubahan pada motivasi belajar, hasil belajar siswa dan penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6*, maka penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* ini efektif diterapkan dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar system pembayaran dan alat pembayaran

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada pelajaran ekonomi materi system pembayaran dan alat pembayaran kelas X IPS 4 MAN 1 Jember tahun ajaran 2017-2018 dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Peningkatan minat belajar berupa perasaan senang siswa terhadap mata pelajaran, keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran. Peningkatan minat belajar diiringi dengan peningkatan hasil belajar, hal ini disebabkan karena media *Adobe Flash CS6* sangat bagus dan siswa sangat suka dalam belajar dan memudahkan guru untuk memahamkan siswa dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar siswa sebelum tindakan sebesar 1,26 masuk pada kategori “rendah”, setelah pelaksanaan siklus 1 minat belajar siswa meningkat menjadi 2,91 masuk pada kategori “sedang” dan pada siklus 2 meningkat kembali menjadi 3,4 masuk pada kategori “tinggi”. Penggunaan media *Adobe Flash CS6* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan presentase siswa yang mendapat nilai di atas KKM pada sebelum tindakan sebesar 55,3%, setelah pelaksanaan siklus 1 meningkat menjadi 74% dan pada siklus 2 meningkat kembali menjadi 85,18%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada siswa kelas X IPS 4 MAN 1 Jember, maka saran yang dapat dikemukakan adalah:

1. Hendaknya penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dijadikan alternatif bagi guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran, sehingga lebih variatif dan siswa tidak merasa bosan.
2. Penelitian ini hendaknya dapat dijadikan masukan bagi peneliti lain untuk penelitian lebih lanjut dengan kompetensi dasar yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku

Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Akbar, Amrullah. 2008. *Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.

AH Sanaky, H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.

Arikunto, S.2011. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Arikunto, S.2014. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta

Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers

Daryanto.2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa Studio

Dimiyati, dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta

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

- Djamarah, Syaiful Bahri, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Madcoms. 2012. *Adobe Dreamweaver CS6 dan PHP-MYSQL untuk Pemula*. Yogyakarta: Andi
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puwanto, dan Sulistyastuti. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Administrasi Publik Masalah-masalah Sosial*. Yogyakarta: Gaya Media
- Rudianto. 2013. *Akuntansi Manajemen Informasi untuk Pengambilan Keputusan Strategis*. Jakarta: Erlangga
- Sadono, Sukirno. 2000. *Pengantar Teori Mikroekonomi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2010. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suprijono, A. 2015. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi Paikem)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wahidmurni, dkk. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Nuha Litera

Jurnal Online:

Apriyani, Tri.2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Adob Flash CS6 Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Pendek Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA El Shadai Magelang.Universitas Negeri Yogyakarta (32:194)

Saputro, Arif Bayu. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Materi Peluang Kelas X SMA 10 Tanjung Jabung Timur. Universitas Jambi (4).

Solihin, Insan.2013. Penerapan Media Pembelajaran Berbentuk Aplikasi Adobe Flash CS6 Untuk meningkatkan daya tarik dan hasil belajar mata pelajaran sejarah (studi kasus kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Jember 2013/2014). Universitas Jember.

SKRIPSI:

Amin, Azizah S. 2011. Penggunaan Media CD Interaktif Pembelajaran Dalam Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. (Studi Kasus Siswa Kelas X-6 SMA Muhammadiyah 6 Jember Kompetensi Dasar Konsumsi dan Investasi). Skripsi. Universitas Jember, Jawa Timur.

Sharizal M, 2013 Penggunaan Bahan Ajar Digital Pada Mata Pelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X-E Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Tindakan Ekonomi Berdasarkan Motif dan Prinsip Ekonomi dalam Berbagai Kegiatan Sehari – hari Semester Genap di MA 1 Zainul Hasan Genggong Probolinggo Tahun Pelajaran 2012/2013). Skripsi. Universitas Jember, Jawa Timur

Internet :

<http://www.sarjanaku.com/2012/12/pengertian-minat-belajar-siswa-menurut.html>
(diakses tanggal 3 September 2017, pukul 16.00 WIB)

Lampiran A

MATRIKS PENELITIAN

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS
<p>“Penggunaan Media <i>Adobe Flash CS6</i> Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X IPS 4 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018)”</p>	<p>a) Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>Adobe Flash CS6</i> di kelas X IPS 4 di MAN 1 Jember? b) Bagaimana meningkatkan minat belajar siswa dengan adanya penggunaan media <i>Adobe Flash CS6</i> di kelas X IPS 4 di MAN 1 Jember ? c) Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media <i>Adobe Flash CS6</i> di kelas X IPS 4 di MAN 1 Jember ?</p>	<p>1. Media Pembelajaran <i>Adobe Flash CS6</i> 2. Minat Belajar Siswa 3. Hasil Belajar Siswa</p>	<p>1. Minat belajar siswa: a. Perasaan senang siswa terhadap mata pelajaran b. Keterlibatan siswa selama proses pembelajaran c. Ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran d. Perhatian Siswa selama proses pembelajaran 2. siswa: - Tes nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Ekonomi Semester genap kelas X IPS 4 MAN 1 Jember</p>	<p>1. Data nilai ulangan harian materi pelajaran ekonomi sebelumnya 2. Hasil belajar siswa setelah diberikan materi mendeskripsikan system pembayaran dan Alat pembayaran</p>	<p>1. Jenis Penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 2. Metode pengumpulan data dengan observasi, tes, wawancara, dokumentasi. 3. Metode analisis data a) Deskripsi kualitatif b) Persentase per-indikator minat belajar: $P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$ c) Persentase ketuntasan hasil belajar siswa $P = \frac{n}{N} \times 100\%$</p>	<p>1. Penggunaan media pembelajaran <i>Adobe Flash CS6</i> dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas X IPS 4 di MAN 1 Jember pada mata pelajaran ekonomi materi system pembayaran dan alat pembayaran semester genap tahun ajaran 2017/2018. 2. Penggunaan media pembelajaran <i>Adobe Flash CS6</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS 4 di MAN 1 Jember pada mata pelajaran ekonomi materi Sistem pembayaran dan alat pembayaran semester genap tahun ajaran 2017/2018.</p>

Lampiran B

PEDOMAN PENELITIAN

A. TUNTUNAN OBSERVASI

No	Data yang diperoleh	Sumber data
1	Minat belajar siswa pada saat penggunaan media pembelajaran <i>Adobe Flash CS6</i>	Siswa kelas X IPS 4 MAN 1Jember
2	Cara mengajar guru mata pelajaran ekonomi ketika menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash CS6</i> .	Guru mata pelajaran IPS kelas X IPS 4 MAN 1Jember

B. TUNTUNAN WAWANCARA

No	Data yang diperoleh	Sumber data
1	Tanggapan guru mengenai penggunaan media pembelajaran <i>Adobe Flash CS6</i> dalam pembelajaran ekonomi	Guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 4 MAN 1Jember
2	Tanggapan siswa mengenai penggunaan media pembelajaran <i>Adobe Flash CS6</i> dalam pembelajaran ekonomi	Salah satu siswa kelas X IPS 4 MAN 1Jember

C. TUNTUNAN TES

No	Data yang diperoleh	Sumber data
1	Nilai tes (ulangan harian) siswa kelas X IPS 4 semester gasal MAN 1 Jember	Guru mata pelajaran Ekonomi kelas X IPS 4 MAN 1Jember

D. TUNTUNAN DOKUMEN

No	Data yang diperoleh	Sumber data
1	Daftar nama siswa kelas X IPS 4	Guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 4 MAN 1Jember
2	Nilai ulangan sebelum tindakan	Guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 4 MAN 1 Jember
3	Jadwal pelajaran	Guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 4 MAN 1 Jember

Lampiran C.1

**PEDOMAN OBSERVASI
MINAT BELAJAR SISWA**

Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan indikator minat belajar yang ditunjukkan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

No	Nama	1			Skor	2			Skor	3			Skor	4			Skor	Σ Skor setiap siswa	X Skor setiap siswa
		a	b	c		a	b	c		a	b	c		a	b	c			
1																			
2																			
...																			
Σ skor																			
...																			
\bar{X}																			

Keterangan

5. Perasaan senang siswa terhadap mata pelajaran yang terdiri dari aspek berikut ini :
 - a. Senang mengikuti pelajaran
 - b. Tidak ada perasaan bosan
 - c. Mempunyai buku pedoman belajar
6. Keterlibatan siswa selama proses pembelajaran yang terdiri dari aspek berikut ini :
 - a. Aktif dalam diskusi
 - b. Aktif bertanya
 - c. Aktif menjawab pertanyaan dari guru.
7. Ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran yang terdiri dari aspek berikut ini :
 - a. Antusias dalam mengikuti pelajaran
 - b. Tidak menunda tugas dari guru
 - c. Menyelesaikan semua tugas pekerjaan rumah (PR) dari guru.
8. Perhatian siswa selama proses pembelajaran yang terdiri dari aspek berikut ini :

- a. Mencatat materi selama proses pembelajaran
- b. Mendengarkan penjelasan guru
- c. Fokus terhadap materi pelajaran

Untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa pada pembelajaran dengan media *Adobe Flash CS6*, maka digunakan hal-hal berikut ini.

1. Aspek-aspek yang diamati pada masing-masing indikator tertera pada lembar observasi minat belajar siswa.
2. Menentukan skor siswa untuk masing-masing indikator dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Jika siswa memenuhi 3 aspek pada setiap indikator, maka akan memperoleh skor 4
 - b. Jika siswa memenuhi 2 aspek pada setiap indikator, maka akan memperoleh skor 3
 - c. Jika siswa memenuhi 1 aspek pada setiap indikator, maka akan memperoleh skor 2
 - d. Jika siswa tidak memenuhi semua aspek pada setiap indikator, maka akan memperoleh skor 1
3. Data yang diperoleh dari hasil observasi kemudian dianalisis dengan distribusi frekuensi dan langkah selanjutnya adalah sebagai berikut:
 - 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 rata-rata masing indikator

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

Keterangan :

X : skor rata-rata masing-masing indikator

\sum Skor : Jumlah skor yang diperoleh siswa

\sum Siswa : Jumlah siswa

(Sudjana, 2016:67)

- d. Mencari skor rata-rata minat belajar siswa dengan cara menjumlahkan skor rata-rata indikator dibagi dengan jumlah indikator

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

(Sudjana, 2010:423)

- e. Peneliti melakukan penghitungan skor rata-rata minat belajar siswa.
 f. Mendeskripsikan skor rata-rata minat belajar siswa berdasarkan indikator dan aspek yang diamati dan kemudian ditentukan kriteria minat belajar siswa
 g. Untuk mengetahui tingkat kriteria minat belajar siswa, peneliti membagi dalam 3 kriteria minat yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan interval kelas yaitu :

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

Ujung bawah interval 1 = 1

Sumber : (Purwanto dan Sulistyastuti, 2007:57)

Tabel 3.2 Pedoman interpretasi skor rata-rata minat belajar

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

Lampiran C.2

PEDOMAN OBSERVASI

PROSES PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *ADOBE FLASH CS6*

SIKLUS I

Nama Sekolah : MAN 1 Jember

Kelas/Semester : X IPS 4/ Genap

Petunjuk :

Beri tanda ceklis (√) pada salah satu kolom (terlaksana/tidak terlaksana) untuk setiap keterampilan.

No	Aspek yang di amati	Terlak sana	Tidak terlaksana
1	Guru memberikan gambaran umum kepada siswa tentang media <i>Adobe Flash CS6</i>		
2	Guru menjelaskan aturan proses pembelajaran dengan media <i>Adobe Flash CS6</i>		
3	Guru mengarahkan siswa untuk tenang dan memperhatikan tampilan media <i>Adobe Flash CS6</i> di depan		
4	Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mengamati video yang ada dalam <i>Adobe Flash CS6</i>		
5	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya berkaitan dengan materi yang sudah di pelajarnya		
6	Guru membentuk kelompok secara heterogen		
7	Guru memberikan topik diskusi untuk masing – masing kelompok		
8	Guru memberikan alokasi waktu untuk diskusi kelompok		
9	Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok		
10	Guru mengordinasikan siswa untuk presentasi hasil diskusi kelompok dan menilainya		
11	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa		
12	Guru memberikan apresiasi kepada siswa		
13	Guru memberikan soal ulangan harian kepada siswa melalui media <i>Adobe Flash CS6</i>		

Lampiran C.3

PEDOMAN OBSERVASI

PROSES PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *ADOBE FLASH CS6*

SIKLUS II

Nama Sekolah : MAN 1 Jember

Kelas/Semester : X IPS 4/ Genap

Petunjuk :

Beri tanda ceklis (√) pada salah satu kolom (terlaksana/tidak terlaksana) untuk setiap keterampilan.

No	Aspek yang di amati	Terlak sana	Tidak terlaksana
1	Guru memberikan gambaran umum kepada siswa tentang media <i>Adobe Flash CS6</i>		
2	Guru menjelaskan aturan proses pembelajaran dengan media <i>Adobe Flash CS6</i>		
3	Guru mengarahkan siswa untuk tenang dan memperhatikan tampilan media <i>Adobe Flash CS6</i> di depan		
4	Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mengamati video yang ada dalam <i>Adobe Flash CS6</i>		
5	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya berkaitan dengan materi yang sudah di pelajarnya		
6	Guru membentuk kelompok secara heterogen		
7	Guru memberikan topik diskusi untuk masing – masing kelompok		
8	Guru memberikan alokasi waktu untuk diskusi kelompok		
9	Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok		
10	Guru mengordinasikan siswa untuk presentasi hasil diskusi kelompok dan menilainya		
11	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa		
12	Guru memberikan apresiasi kepada siswa		
13	Guru memberikan soal ulangan harian kepada siswa melalui media <i>Adobe Flash CS6</i>		

LAMPIRAN D.1

**PEDOMAN WAWANCARA SEBELUM TINDAKAN
NARASUMBER GURU**

Nama Sekolah : MAN 1 Jember

Tahun Ajaran : 2017/2018

Kelas/Semester : X IPS 4/ Genap

1. Media pembelajaran apa yang sering Ibu gunakan dalam pembelajaran ekonomi?

.....
.....

2. Kendala-kendala apa saja yang sering Ibu alami selama ini pada saat menggunakan media tersebut?

.....
.....

3. Bagaimana untuk hasil belajar siswa (ulangan harian) siswa selama ini?

.....
.....

4. di MAN 1 Jember ini untuk kelas X IPS ada berapa kelas?

.....
.....

5. Dari beberapa kelas tersebut, kelas manakah yang memiliki hasil belajar yang rendah?

.....
.....

Lampiran D.2**PEDOMAN WAWANCARA SETELAH TINDAKAN
NARASUMBER GURU**

Nama Sekolah : MAN 1 Jember

Tahun Ajaran : 2017/2018

Kelas/Semester : X IPS 4/ Genap

1. Bagaimana penggunaan media *Adobe Flash CS6* yang diterapkan pada mata pelajaran ekonomi?

.....
.....

2. Kendala-kendala apa saja yang sering Ibu alami selama ini pada saat menggunakan media *Adobe Flash CS6* tersebut?

.....
.....

3. Bagaimana suasana kelas saat Ibu menggunakan media *Adobe Flash CS6* ini?

.....
.....

4. Bagaimana tanggapan Ibu mengenai minat belajar dari siswa selama Ibu menggunakan media *Adobe Flash CS6* ini?

.....
.....

5. Bagaimana untuk hasil belajar siswa (ulangan harian) siswa setelah penggunaan media *Adobe Flash CS6* ini?

.....
.....

Lampiran D.3

**PEDOMAN WAWANCARA SEBELUM TINDAKAN
NARASUMBER SISWA KELAS X IPS 4**

Nama Sekolah : MAN 1 Jember

Tahun Ajaran : 2017/2018

Kelas/Semester : X IPS 4/Genap

Nama Siswa :

1. Media pembelajaran apa yang biasanya digunakan guru mata pelajaran ekonomi untuk mengajar adik?

.....
.....

2. Bagaimana menurut adik mengenai penggunaan media tersebut?

.....
.....

3. Setujukah adik jika digunakan dengan media pembelajaran yang lain?

.....
.....

Lampiran D.4

**PEDOMAN WAWANCARA SETELAH TINDAKAN
NARASUMBER SISWA KELAS X IPS 4**

Nama Sekolah : MAN 1 Jember

Tahun Ajaran : 2017/2018

Kelas/Semester : VIIID/Genap

Nama Siswa :

1. Bagaimana pendapat adik mengenai penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* yang diterapkan pada pembelajaran ekonomi?

.....
.....

2. Apakah adik merasa tertarik untuk belajar setelah menggunakan media *Adobe Flash CS6* tersebut?

.....
.....

Lampiran E.1**HASIL WAWANCARA DENGAN GURU KELAS X IPS 4
MAN 1 JEMBER SEBELUM TINDAKAN**

Peneliti: Media pembelajaran apa yang sering ibu gunakan dalam pembelajaran ekonomi?

Guru : Dalam pembelajaran ekonomi, saya sering menggunakan media pembelajaran *powerpoint* mas, karena saya rasa media tersebut media yang paling mudah untuk diberikan kepada siswa.

Peneliti: Kendala-kendala apa saja yang sering ibu alami selama ini pada saat menggunakan media tersebut?

Guru : Kalau masalah kendala mungkin terletak pada siswanya ya mas. Karena banyak saya temukan siswa kurang memperhatikan, ada yang sedang berbicara dengan teman sebangku, sehingga mengganggu siswa yang lainnya.

Peneliti: Bagaimana untuk hasil belajar siswa (ulangan harian) siswa selama ini bu?

Guru : Untuk hasil belajar siswa ya bervariasi mas. Ada kelas yang nilai ulangannya bagus-bagus, tapi juga ada kelas yang nilai ulangannya masih banyak yang kurang dari KKM.

Peneliti: di MAN 1 Jember ini untuk kelas X IPS ada berapa kelas bu?

Guru : Untuk MAN 1 Jember kelas X IPS ada empat kelas mas. Kelas X IPS 1, X IPS 2, X IPS 3 dan X IPS 4.

Peneliti: dari empat kelas tersebut, kelas manakah yang memiliki hasil belajar terendah pak?

Guru : Kelas yang memiliki hasil belajar terendah saat ini adalah kelas X IPS 4 mas, masih 40% dari jumlah siswanya yang tuntas pada saat ulangan harian kemarin.

Lampiran E.2**HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS X IPS 4
MAN 1 JEMBER SEBELUM TINDAKAN****Nama Siswa : AA (Siswa dengan nilai tertinggi)**

Peneliti : Media pembelajaran apa yang biasanya digunakan guru mata pelajaran ekonomi untuk mengajar dek?

Siswa : pembelajaran dikelas biasanya guru hanya menggunakan media *powerpoint* kak.

Peneliti : Bagaimana menurut adik mengenai penggunaan media tersebut?

Siswa : Kalau menurut saya, bisa santai mendengarkan guru mengajar, tapi terkadang juga terasa bosan kak.

Peneliti : Setujukah adik jika digunakan dengan media pembelajaran yang lain?

Siswa : Setuju kak, biar ada variasi waktu belajar dikelas.

Lampiran E.3**HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS X IPS 4
MAN 1 JEMBER SEBELUM TINDAKAN****Nama Siswa : (Siswa dengan nilai terendah)**

Peneliti : Media pembelajaran apa yang biasanya digunakan guru mata pelajaran ekonomi untuk mengajar?

Siswa : Kalau guru mengajar di kelas hanya menggunakan media *powerpoint* saja, terkadang juga tidak menggunakan media kak.

Peneliti : Bagaimana menurut adik mengenai penggunaan media tersebut?

Siswa : Kalau menurut saya mengenai media *powerpoint*, saya merasa bosan. Karena tugas saya hanya mendengarkan penjelasan guru saja.

Peneliti : Setujukah adik jika digunakan dengan media pembelajaran yang lain?

Siswa : Kalau saya ya setuju saja kak. Yang penting bisa nyaman saat dikelas biar tidak mengantuk dan bosan.

Lampiran E.4**HASIL WAWANCARA DENGAN GURU MATA PELAJARAN EKONOMI
KELAS X IPS 4 MAN 1 JEMBER SETELAH TINDAKAN**

1. Bagaimana penggunaan media *Adobe Flash CS6* yang diterapkan pada mata pelajaran pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia?

Guru: *dalam penggunaan media Adobe Flash CS6 ini selama proses pembelajaran yang lancer, saat pertemuan pertama siswa sangat senang melihat tampilan mediana. Sangat bagus sekali menurut saya karena mampu membuat siswa senang dan memperhatikan saat dikelas.*

2. Kendala-kendala apa saja yang sering ibu alami selama ini pada saat menggunakan media *Adobe Flash CS6* tersebut?

Guru: *untuk kendala dalam preoses pembelajaran saat menggunakan media Adobe Flash CS6 ini ya pada saat pertemuan pertama saya masih bingung untuk menjelaskan. Meskipun siswa merasa suka dan memperhatikan media tersebut*

3. Bagaimana suasana kelas saat ibu menggunakan media *Adobe Flash CS6*?

Guru: *suasana kelas cukup kondusif ya mas, siswa Nampak semangat dalam mengikuti pembelajaran. Karena mereka merasa penasaran dengan media Adobe Flash CS6 yang baru ini yang mereka anggap sebuah media pembelajaran yang baru.*

4. Bagaimana tanggapan ibu mengenai minat belajar dari siswa selama ibu menggunakan media *Adobe Flash CS6* ini?

Guru: *untuk minat belajar siswa terlihat bahwa ada peningkatan saat siswa mengikuti pembelajaran didalam kelas menggunakan media Adobe Flash CS6 ini. Siswa sudah mulai berani bertanya baik kepada guru maupun kepada teman saat dilakukan diskusi. Selain itu siswa sangat bersemangat setiap saat guru memberikan tugas dalam media Adobe Flash CS6 tersebut.*

5. Bagaimana untuk hasil belajar siswa (ulangan harian) siswa setelah penggunaan media *Adobe Flash CS6* ini?

Guru: *hasil belajar siswa juga sudah meningkat kalau kita bandingkan dengan sebelumnya saat pembelajaran belum menggunakan media Adobe Flash CS6 ini. Dengan media Adobe Flash CS6 ini siswa sangat aktif dan senang dan alhasil ulangan harian sangat bagus. Hal ini yang membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat.*

Lampiran E.5

HASIL WAWANCARA SETELAH TINDAKAN NARASUMBER SISWA KELAS X IPS 4 MAN 1 JEMBER

Nama Siswa : (Siswa dengan nilai tertinggi)

1. Bagaimana pendapat Adik mengenai penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* yang diterapkan oleh guru pada pembelajaran sistem pembayaran dan alat pembayaran ?

Siswa: *menurut saya sangat menyenangkan dan sangat suka. Karena media ini membuat kami suka untuk melihat dan memperhatikannya.*

2. Apakah adik merasa berminat untuk belajar setelah menggunakan media *Adobe Flash CS6* tersebut?

Siswa: *iya kak, saya bersemangat, suka dan memperhatikan ketika guru menggunakan media *Adobe Flash CS6* sebagai media pembelajaran di kelas saya. Karena media ini merupakan media yang baru bagi kami dari sebelumnya guru cuma menggunakan *power point*. Jadi ini membuat saya dan teman-teman memperhatikan guru mengajar.*

3. Apakah adik merasa kesulitan saat guru menggunakan media *Adobe Flash CS6*?

Siswa: *Tidak kak, saya sangat senang dan suka dengan media *Adobe Flash CS6* ini.*

Lampiran E.6**HASIL WAWANCARA SETELAH TINDAKAN
NARASUMBER SISWA KELAS X IPS 4 MAN 1 JEMBER**

Nama Siswa : (Siswa dengan nilai terendah)

1. Bagaimana pendapat Adik mengenai penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* yang diterapkan pada pembelajaran pelaku-pelaku ekonomi?

Siswa: *bagi saya media ini sangat bagus kak, karena didalam media Adobe Flash CS6 ini terdapat materi yang terangkum secara jelas. Dan ketika ulangan pun saya senang karena dikerjakan dengan cara yang berbeda dari sebelumnya.*

2. Apakah adik merasa minat untuk belajar setelah guru menggunakan media *Adobe Flash CS6* tersebut?

Siswa: *saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran dan saya memperhatikan. Hanya saja waktu dalam mengerjakan soal-soal terlalu sedikit sehingga saya tidak maksimal dalam mengerjakannya kak.*

Lampiran F

**SILABUS**
MATA PELAJARAN EKONOMI

KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 JEMBER
Jalan Imam Bonjol 50, Telp 0331-485109, Faks 0331-484651, PO Box 168 Jember
Email: manjember1@yahoo.co.id
Website: www.man1jember.sch.id

SILABUS
MATA PELAJARAN EKONOMI

Satuan Pendidikan : MAN 1 Jember

Kelas : XI (Sebelas)

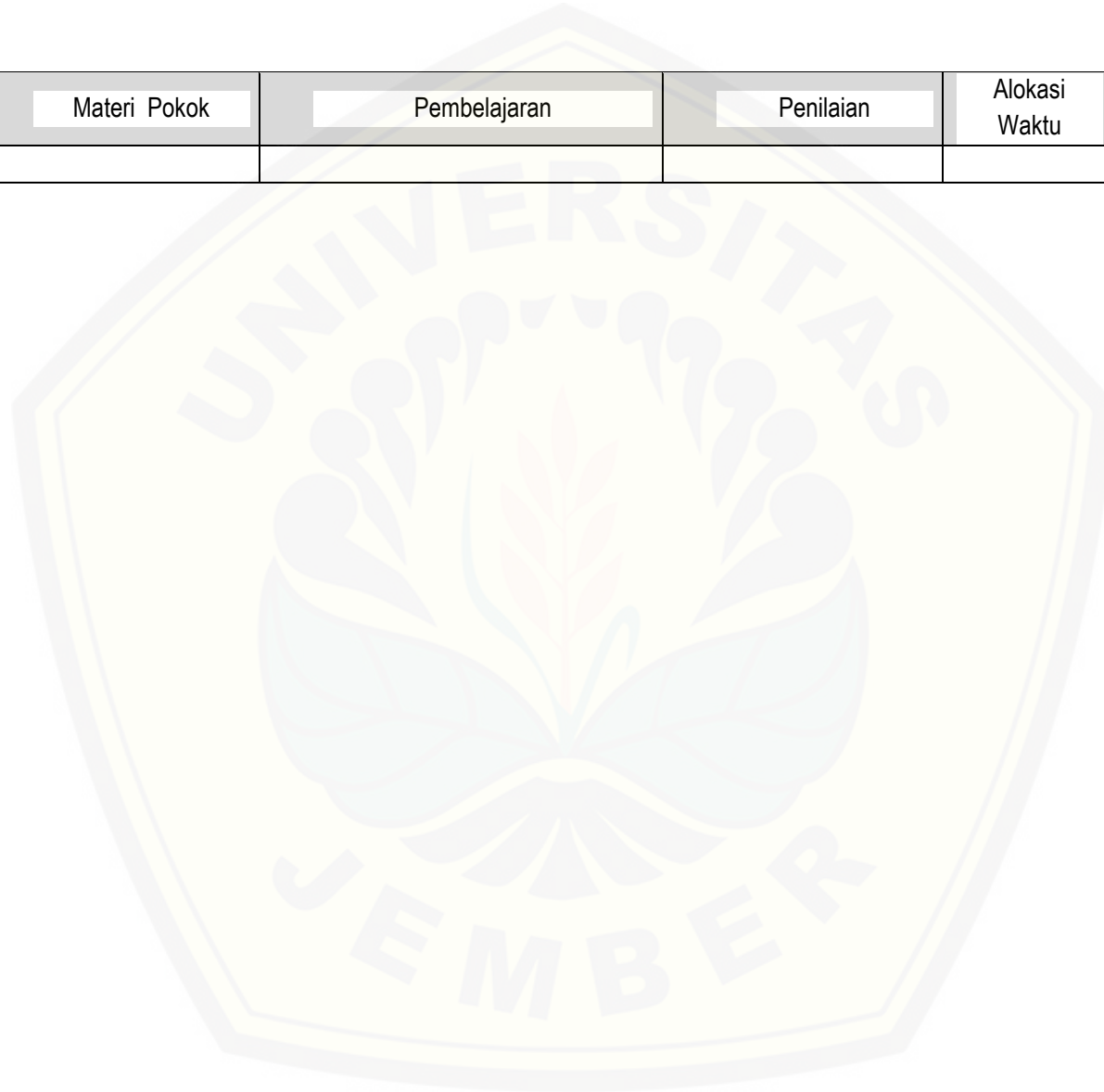
Kompetensi Inti :

- KI 1** : Menghayati dan mengamalkan 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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.6 Mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran</p> <p>4.6 Mensimulasikan sistem pembayaran dan alat pembayaran</p>	<p>Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Sistem Pembayaran • Peran Bank Indonesia dalam Sistem Pembayaran • Penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia <p>Uang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian uang • Fungsi, jenis dan syarat uang <p>Alat pembayaran nontunai</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis-jenis alat pembayaran nontunai 	<p>Mengamati: pengertian sistem pembayaran, peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran, penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia, pengertian uang, fungsi, jenis dan syarat uang, dan jenis-jenis alat pembayaran nontunai dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang relevan</p> <p>Menanya: bertanya dan berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang pengertian sistem pembayaran, peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran, penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia, pengertian uang, fungsi, jenis dan syarat uang, dan jenis-jenis alat pembayaran nontunai.</p> <p>Mengeksplorasi: mengumpulkan data/informasi tentang pengertian sistem pembayaran, peran Bank Indonesia dalam sistem</p>	<p>Tes tertulis : Menilai kemampuan kognitif tentang sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam bentuk objektif dan uraian</p> <p>Unjuk kerja: Menilai kemampuan mensimulasikan sistem pembayaran dan alat pembayaran (sikap dan keterampilan)</p> <p>Penilaian produk : Menilai laporan dan bahan penyajian tentang sistem pembayaran dan alat pembayaran</p> <p>Anecdotal Record untuk menilai ranah sikap keagamaan dan sikap sosial siswa selama proses pembelajaran</p>	<p>4 x 3 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku paket ekonomi Kemendikbud • Buku-buku ekonomi penunjang yang relevan • Media cetak/elektronik • Undang-undang Republik Indonesia No. 7 tahun 2011 Tentang Mata Uang • Peraturan Bank Indonesia No.6 /14/PBI/2004 tanggal 22 Juni 2004 tentang Pengeluaran, Penedaran, Pencabutan, Penarikan dan Pemusnahan Uang Rupiah

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>pembayaran, penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia, pengertian uang, fungsi, jenis dan syarat uang, dan jenis-jenis alat pembayaran nontunai dari berbagai sumber belajar yang relevan</p> <p>Mengasosiasi: menganalisis dan menyimpulkan informasi/data serta menghubungkannya tentang pengertian sistem pembayaran, peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran, penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia, pengertian uang, fungsi, jenis dan syarat uang, dan jenis-jenis alat pembayaran nontunai berdasarkan data/informasi yang sudah dikumpulkan</p> <p>Mengomunikasikan laporan dalam bentuk lisan dan tulisan, mempresentasikannya, serta mensimulasikan sistem pembayaran dan alat pembayaran di depan kelas.</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Peraturan Dewan Gubernur No.6/7PDG/2004 tanggal 22 Juni 2004 tentang Manajemen Pengedaran Uang • Surat Edaran Intern No.7/84/INTERN tanggal 28 Oktober 2005 tentang petunjuk Pelaksana Pengeluaran Uang Rupiah Baru

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar



Lampiran G.1**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)****PRA SIKLUS**

Sekolah	: MAN 1 Jember
Mata Pelajaran	: Ekonomi
Kelas/Semester	: X/Genap
Materi Pokok	: Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran
Waktu	: 4 x 3 JP

A. Tujuan Pembelajaran**1. Kompetensi Pengetahuan**

Setelah mempelajari materi ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Mengetahui pengertian sistem pembayaran
2. Menjelaskan peran sistem pembayaran dalam perekonomian
3. Mengidentifikasi peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran
4. Mengetahui pengertian uang
5. Menganalisis fungsi, jenis dan syarat uang
6. Menyebutkan jenis-jenis alat pembayaran nontunai

2. Kompetensi Keterampilan

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, diharapkan siswa mampu :

1. Mengemukakan contoh peran sistem pembayaran dalam perekonomian
2. Mengemukakan contoh peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran
3. Mengemukakan contoh konkret fungsi, jenis dan syarat uang
4. Mengemukakan penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia
5. Menyimulasikan penggunaan alat pembayaran nontunai

B. Kompetensi**1. Kompetensi Inti**

KI.1	Menghayati dan mengamalkan 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 metapengetahuan 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.

2. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
1.6 Sistem pembayaran dan alat pembayaran	<u>Sistem Pembayaran</u> 1. Mengetahui pengertian sistem pembayaran 2. Menjelaskan peran sistem pembayaran dalam perekonomian 3. Mengidentifikasi peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran
1.6 Mensimulasikan sistem pembayaran dan alat pembayaran	<u>Sistem Pembayaran Nontunai</u> 1. Mengetahui penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia <u>Alat Pembayaran</u> 1. Mengetahui pengertian alat pembayaran 2. Menjelaskan fungsi uang 3. Menyebutkan jenis uang 4. Mengidentifikasi syarat uang <u>Alat Pembayaran Nontunai</u> 1. Menyebutkan jenis-jenis alat pembayaran non tunai

C. Materi Pelajaran

Pertemuan I

Berdasarkan Fakta

1. Peran sistem pembayaran dalam perekonomian

2. Peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran

Berdasarkan Konsep : Pengertian sistem pembayaran

Berdasarkan Prosedur: Tahap evolusi sistem pembayaran

Berdasarkan Prinsip

1. Wewenang Bank Indonesia
2. Hak Bank Indonesia
3. Bank Indonesia mempunyai kewajiban

Pertemuan II

Berdasarkan Fakta : Jenis-jenis sistem pembayaran nontunai

Berdasarkan Prinsip : Ciri-ciri jenis sistem pembayaran nontunai

Pertemuan III

Berdasarkan Fakta :

1. Fungsi uang
2. Jenis uang
3. Syarat uang

Berdasarkan Konsep : Pengertian alat pembayaran

Pertemuan IV

Berdasarkan Fakta : Jenis-jenis alat pembayaran non tunai

Berdasarkan Prosedur : Cara penggunaan alat pembayaran non tunai

Berdasarkan Prinsip : Perbedaan masing-masing jenis alat pembayaran non tunai

D. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan adalah:

1. Diskusi
2. Tanya Jawab
3. Penugasan

Pendekatan : *Scientific*

Model : *Diskusi interaktif*

E. Media, alat, dan sumber belajar

1. Media.
 - a. Media Power Point

2. Alat/bahan
 - a. Laptop
 - b. Proyektor
 - c. Materi bahan ajar
3. Sumber belajar
 - a. Rudianto, Alam. 2013. *Ekonomi untuk SMA/MA Kelas X Kurikulum 2013 Kelompok Peminatan*. Jakarta: Erlangga

F. Langkah- langkah pembelajaran

Pertemuan I

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Orientasi <ol style="list-style-type: none"> i. Salam pembuka ii. Doa bersama sebelum memulai pelajaran iii. Presensi 2. Apersepsi Bertanya jawab sebagai pengantar tentang materi sistem pembayaran. 3. Motivasi <ol style="list-style-type: none"> i. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari sistem pembayaran. 4. Menyampaikan peta konsep dan tujuan pembelajaran tentang sistem pembayaran. 5. Pemberian Acuan: <ol style="list-style-type: none"> i. Menyampaikan cakupan materi mengenai sistem pembayaran. ii. Pembagian kelompok belajar dimana masing – masing kelompok beranggotakan 1 kelompok 6 dan 3 kelompok 7 orang. iii. Menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan diterapkan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	10 Menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati 	55 Menit

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> i. Guru menampilkan sebuah slide dari <i>Power Point</i> yang berkaitan dengan sistem pembayaran. ii. Guru menampilkan video yang relevan dengan topik bahasan yaitu sistem pembayaran. <p>2. Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Siswa bertanya kepada guru terkait sub bab sistem pembayaran yang dibaca siswa. <p>3. Mengumpulkan Informasi/ Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Masing-masing kelompok mencatat point-point yang didapatkan dari membaca <i>Power Point</i>. <p>4. Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Guru memberi kesempatan tiap kelompok melakukan diskusi selama 10 menit mengenai beberapa topik bahasan yang ada dalam <i>Power Point</i>. ii. Masing-masing kelompok membuat rangkuman hasil diskusi. <p>5. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi yang dilakukan. ii. Peserta didik menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas dan peserta didik yang lain mengajukan pertanyaan. 	
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang sistem pembayaran. ii. Guru memberikan post test kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran hari ini dengan memberikan 5 soal uraian singkat. iii. Guru memberikan informasi materi pada pertemuan selanjutnya tentang alat pembayaran. iv. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam. 	15 Menit

Pertemuan II

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Orientasi <ol style="list-style-type: none"> i. Salam pembuka ii. Doa bersama sebelum memulai pelajaran iii. Presensi 2. Apersepsi Bertanya jawab sebagai pengantar tentang materi sistem pembayaran nontunai. 3. Motivasi <ol style="list-style-type: none"> i. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari sistem pembayaran nontunai. ii. Menyampaikan peta konsep dan tujuan pembelajaran tentang sistem pembayaran nontunai. 4. Pemberian Acuan: <ol style="list-style-type: none"> i. Menyampaikan cakupan materi mengenai sistem pembayaran nontunai. ii. Menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan diterapkan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	10 Menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati <ol style="list-style-type: none"> i. Guru menampilkan sebuah <i>Power Point</i> yang berkaitan dengan sistem pembayaran nontunai. ii. Guru menampilkan video yang relevan dengan topik bahasan yaitu sistem pembayaran nontunai. 2. Menanya <ol style="list-style-type: none"> i. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait dengan komik sub bab sistem dan alat pembayaran nontunai yang dibaca siswa. 3. Mengumpulkan Informasi/ Mencoba <ol style="list-style-type: none"> i. Masing-masing kelompok mencatat point-point yang didapatkan dari membaca <i>Power Point</i>. 4. Mengasosiasi 	55 Menit

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> i. Guru memberi kesempatan tiap kelompok melakukan diskusi selama 10 menit mengenai beberapa topik bahasan yang ada dalam <i>Power Point</i>. ii. Masing-masing kelompok membuat rangkuman hasil diskusi. <p>5. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi yang dilakukan. ii. Peserta didik menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas dan peserta didik yang lain mengajukan pertanyaan. 	
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang sistem pembayaran nontunai. ii. Guru memberikan post test kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran hari ini dengan memberikan 5 soal uraian singkat. iii. Guru memberikan informasi materi pada pertemuan selanjutnya tentang sistem pembayaran nontunai. iv. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam. 	15 Menit

Pertemuan III

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Orientasi <ul style="list-style-type: none"> i. Salam pembuka ii. Doa bersama sebelum memulai pelajaran iii. Presensi 2. Apersepsi 	10 Menit

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>Bertanya jawab sebagai pengantar tentang materi alat pembayaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Motivasi <ol style="list-style-type: none"> i. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari alat pembayaran. 4. Menyampaikan peta konsep dan tujuan pembelajaran tentang alat pembayaran. 5. Pemberian Acuan: <ol style="list-style-type: none"> i. Menyampaikan cakupan materi mengenai alat pembayaran. ii. Menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan diterapkan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati <ol style="list-style-type: none"> i. Guru menampilkan sebuah <i>Power Point</i> yang berkaitan dengan alat pembayaran. ii. Guru menampilkan video yang relevan dengan topik bahasan yaitu alat pembayaran. 2. Menanya <ol style="list-style-type: none"> i. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait dengan komik sub bab alat pembayaran yang dibaca siswa. 3. Mengumpulkan Informasi/ Mencoba <ol style="list-style-type: none"> i. Masing-masing kelompok mencatat point-point yang didapatkan dari membaca <i>Power Point</i>. 4. Mengasosiasi <ol style="list-style-type: none"> i. Guru memberikan soal berupa teka-teki silang yang harus dipecahkan masing-masing kelompok. 5. Mengkomunikasikan <ol style="list-style-type: none"> i. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan pertanyaan pada kelompok lain kelompok yang mendapatkan pertanyaan harus menjawab pertanyaan yang diajukan kelompok lain dan memberikan alasan atas pemilihan jawaban. 	55 Menit
3.	Penutup	15 Menit

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> i. Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang alat pembayaran. ii. Guru memberikan post test kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran hari ini dengan memberikan 5 soal uraian singkat. iii. Guru memberikan informasi materi pada pertemuan selanjutnya tentang sistem dan alat pembayaran nontunai. iv. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam. 	

Pertemuan IV

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Orientasi <ul style="list-style-type: none"> i. Salam pembuka ii. Doa bersama sebelum memulai pelajaran iii. Presensi 2. Apersepsi <p>Bertanya jawab sebagai pengantar tentang materi alat pembayaran nontunai.</p> 3. Motivasi <ul style="list-style-type: none"> i. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari alat pembayaran nontunai. ii. Menyampaikan peta konsep dan tujuan pembelajaran tentang alat pembayaran nontunai. 4. Pemberian Acuan: <ul style="list-style-type: none"> i. Menyampaikan cakupan materi mengenai sistem dan alat pembayaran nontunai. ii. Menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan diterapkan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	10 Menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Mengamati 	55 Menit

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>i. Guru menampilkan sebuah <i>Power Point</i> yang berkaitan dengan alat pembayaran nontunai.</p> <p>ii. Guru menampilkan video yang relevan dengan topik bahasan yaitu alat pembayaran nontunai.</p> <p>2. Menanya</p> <p>i. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait dengan komik sub bab sistem dan alat pembayaran nontunai yang dibaca siswa.</p> <p>3. Mengumpulkan Informasi/ Mencoba</p> <p>i. Masing-masing kelompok mencatat point-point yang didapatkan dari membaca <i>Power Point</i>.</p> <p>4. Mengasosiasi</p> <p>i. Guru memberi kesempatan tiap kelompok melakukan diskusi selama 10 menit mengenai beberapa topik bahasan yang ada dalam <i>Power Point</i>.</p> <p>ii. Masing-masing kelompok membuat rangkuman hasil diskusi.</p> <p>5. Mengkomunikasikan</p> <p>i. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi yang dilakukan.</p> <p>ii. Peserta didik menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas dan peserta didik yang lain mengajukan pertanyaan.</p>	
3.	<p>Penutup</p> <p>v. Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang alat pembayaran nontunai.</p> <p>vi. Guru memberikan post test kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran hari ini dengan memberikan 5 soal uraian singkat.</p> <p>vii. Guru memberikan informasi materi pada pertemuan selanjutnya tentang alat pembayaran nontunai.</p> <p>viii. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	15 Menit

G. Penilaian

Aspek	Teknik	Instrumen
Pengetahuan	Tes tulis (<i>Post Test</i>)	Tes uraian singkat
Keterampilan	Observasi	Lembar aktivitas peserta didik Format penilaian laporan
Sikap	Observasi	Jurnal (jujur, santun, dan tanggung jawab)

Jember, 11 Desember 2017

Mengetahui,

Kepala MAN 1 Jember

Guru Mata Pelajaran

.....

.....

Lampiran G.2**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)****SIKLUS I**

Sekolah : MAN 1 Jember

Mata Pelajaran : Ekonomi

Kelas/Semester : X/Genap

Materi Pokok : Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran

Waktu : 4 x 3 JP

A. Tujuan Pembelajaran**1. Kompetensi Pengetahuan**

Setelah mempelajari materi ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Mengetahui pengertian sistem pembayaran
2. Menjelaskan peran sistem pembayaran dalam perekonomian
3. Mengidentifikasi peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran
4. Mengetahui pengertian uang
5. Menganalisis fungsi, jenis dan syarat uang
6. Menyebutkan jenis-jenis alat pembayaran nontunai

2. Kompetensi Keterampilan

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, diharapkan siswa mampu :

- a. Mengemukakan contoh peran sistem pembayaran dalam perekonomian
- b. Mengemukakan contoh peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran
- c. Mengemukakan contoh konkret fungsi, jenis dan syarat uang
- d. Mengemukakan penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia
- e. Menyimulasikan penggunaan alat pembayaran nontunai

B. Kompetensi

3. Kompetensi Inti

KI.1	Menghayati dan mengamalkan 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 metapengetahuan 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.

4. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
1.7 Sistem pembayaran dan alat pembayaran	<u>Sistem Pembayaran</u> 4. Mengetahui pengertian sistem pembayaran
1.7 Mensimulasikan sistem pembayaran dan alat pembayaran	5. Menjelaskan peran sistem pembayaran dalam perekonomian 6. Mengidentifikasi peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran
	<u>Sistem Pembayaran Nontunai</u> 2. Mengetahui penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia
	<u>Alat Pembayaran</u> 5. Mengetahui pengertian alat pembayaran 6. Menjelaskan fungsi uang 7. Menyebutkan jenis uang 8. Mengidentifikasi syarat uang
	<u>Alat Pembayaran Nontunai</u> 2. Menyebutkan jenis-jenis alat pembayaran non tunai

C. Materi Pelajaran

Pertemuan I

Berdasarkan Fakta

1. Peran sistem pembayaran dalam perekonomian
2. Peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran

Berdasarkan Konsep : Pengertian sistem pembayaran

Berdasarkan Prosedur: Tahap evolusi sistem pembayaran

Berdasarkan Prinsip

1. Wewenang Bank Indonesia
2. Hak Bank Indonesia
3. Bank Indonesia mempunyai kewajiban

Pertemuan II

Berdasarkan Fakta : Jenis-jenis sistem pembayaran nontunai

Berdasarkan Prinsip : Ciri-ciri jenis sistem pembayaran nontunai

D. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan adalah:

1. Diskusi
2. Tanya Jawab
3. Penugasan

Pendekatan : *Scientific*

Model : *Diskusi interaktif*

E. Media, alat, dan sumber belajar

1. Media.
 - a. Media *Adobe Flash CS6*
2. Alat/bahan
 - a. Laptop
 - b. Proyektor
 - c. Materi bahan ajar
3. Sumber belajar
 - a. Rudianto, Alam. 2013. *Ekonomi untuk SMA/MA Kelas X Kurikulum 2013 Kelompok Peminatan*. Jakarta: Erlangga

H. Langkah- langkah pembelajaran

Pertemuan I

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Orientasi <ol style="list-style-type: none"> i. Salam pembuka ii. Doa bersama sebelum memulai pelajaran iii. Presensi 2. Apersepsi Bertanya jawab sebagai pengantar tentang materi sistem pembayaran. 3. Motivasi <ol style="list-style-type: none"> i. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari sistem pembayaran. 4. Menyampaikan peta konsep dan tujuan pembelajaran tentang sistem pembayaran. 5. Pemberian Acuan: <ol style="list-style-type: none"> i. Menyampaikan cakupan materi mengenai sistem pembayaran. ii. Pembagian kelompok belajar dimana masing – masing kelompok beranggotakan 1 kelompok 6 dan 3 kelompok 7 orang. iii. Menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan diterapkan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	10 Menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Mengamati <ol style="list-style-type: none"> i. Guru menampilkan sebuah slide dari <i>Power Point</i> yang berkaitan dengan sistem pembayaran. ii. Guru menampilkan video yang relevan dengan topik bahasan yaitu sistem pembayaran. 7. Menanya <ol style="list-style-type: none"> i. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait dengan komik sub bab sistem pembayaran yang dibaca siswa. 8. Mengumpulkan Informasi/ Mencoba 	55 Menit

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>i. Masing-masing kelompok mencatat point-point yang didapatkan dari membaca <i>Power Point</i>.</p> <p>9. Mengasosiasi</p> <p>i. Guru memberi kesempatan tiap kelompok melakukan diskusi selama 10 menit mengenai beberapa topik bahasan yang ada dalam <i>Power Point</i>.</p> <p>ii. Masing-masing kelompok membuat rangkuman hasil diskusi.</p> <p>10. Mengkomunikasikan</p> <p>i. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi yang dilakukan.</p> <p>ii. Peserta didik menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas dan peserta didik yang lain mengajukan pertanyaan.</p>	
3.	<p>Penutup</p> <p>i. Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang sistem pembayaran.</p> <p>ii. Guru memberikan post test kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran hari ini dengan memberikan 5 soal uraian singkat.</p> <p>iii. Guru memberikan informasi materi pada pertemuan selanjutnya tentang alat pembayaran.</p> <p>iv. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	15 Menit

Pertemuan II

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <p>5. Orientasi</p> <p>i. Salam pembuka</p>	10 Menit

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ii. Doa bersama sebelum memulai pelajaran iii. Presensi 6. Apersepsi Bertanya jawab sebagai pengantar tentang materi sistem pembayaran nontunai. 7. Motivasi <ul style="list-style-type: none"> i. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari sistem pembayaran nontunai. ii. Menyampaikan peta konsep dan tujuan pembelajaran tentang sistem pembayaran nontunai. 8. Pemberian Acuan: <ul style="list-style-type: none"> i. Menyampaikan cakupan materi mengenai sistem pembayaran nontunai. ii. Menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan diterapkan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> 6. Mengamati <ul style="list-style-type: none"> i. Guru menampilkan sebuah <i>Power Point</i> yang berkaitan dengan sistem pembayaran nontunai. ii. Guru menampilkan video yang relevan dengan topik bahasan yaitu sistem pembayaran nontunai. 7. Menanya <ul style="list-style-type: none"> i. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait dengan komik sub bab sistem dan alat pembayaran nontunai yang dibaca siswa. 8. Mengumpulkan Informasi/ Mencoba <ul style="list-style-type: none"> i. Masing-masing kelompok mencatat point-point yang didapatkan dari membaca <i>Power Point</i>. 9. Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> i. Guru memberi kesempatan tiap kelompok melakukan diskusi selama 10 menit mengenai beberapa topik bahasan yang ada dalam <i>Power Point</i>. ii. Masing-masing kelompok membuat rangkuman hasil diskusi. 	55 Menit

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>10. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi yang dilakukan. ii. Peserta didik menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas dan peserta didik yang lain mengajukan pertanyaan. 	
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang sistem pembayaran nontunai. ii. Guru memberikan post test kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran hari ini dengan memberikan 5 soal uraian singkat. iii. Guru memberikan informasi materi pada pertemuan selanjutnya tentang sistem pembayaran nontunai. iv. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam. 	15 Menit

Jember, 11 Desember 2017

Mengetahui,
Kepala MAN 1 Jember

Guru Mata Pelajaran

.....

.....

Lampiran G.3**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)****SIKLUS II**

Sekolah	: MAN 1 Jember
Mata Pelajaran	: Ekonomi
Kelas/Semester	: X/Genap
Materi Pokok	: Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran
Waktu	: 4 x 3 JP

A. Tujuan Pembelajaran**1. Kompetensi Pengetahuan**

Setelah mempelajari materi ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Mengetahui pengertian sistem pembayaran
2. Menjelaskan peran sistem pembayaran dalam perekonomian
3. Mengidentifikasi peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran
4. Mengetahui pengertian uang
5. Menganalisis fungsi, jenis dan syarat uang
6. Menyebutkan jenis-jenis alat pembayaran nontunai

2. Kompetensi Keterampilan

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, diharapkan siswa mampu :

- a. Mengemukakan contoh peran sistem pembayaran dalam perekonomian
- b. Mengemukakan contoh peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran
- c. Mengemukakan contoh konkret fungsi, jenis dan syarat uang
- d. Mengemukakan penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia
- e. Menyimulasikan penggunaan alat pembayaran nontunai

B. Kompetensi**1. Kompetensi Inti**

KI.1	Menghayati dan mengamalkan 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 metapengetahuan 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.

2. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
1.8 Sistem pembayaran dan alat pembayaran	<u>Sistem Pembayaran</u> 7. Mengetahui pengertian sistem pembayaran
1.8 Mensimulasikan sistem pembayaran dan alat pembayaran	8. Menjelaskan peran sistem pembayaran dalam perekonomian 9. Mengidentifikasi peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran
	<u>Sistem Pembayaran Nontunai</u> 3. Mengetahui penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia
	<u>Alat Pembayaran</u> 9. Mengetahui pengertian alat pembayaran 10. Menjelaskan fungsi uang 11. Menyebutkan jenis uang 12. Mengidentifikasi syarat uang
	<u>Alat Pembayaran Nontunai</u> 3. Menyebutkan jenis-jenis alat pembayaran non tunai

C. Materi Pelajaran

Pertemuan III

Berdasarkan Fakta :

4. Fungsi uang
5. Jenis uang
6. Syarat uang

Berdasarkan Konsep : Pengertian alat pembayaran

Pertemuan IV

Berdasarkan Fakta : Jenis-jenis alat pembayaran non tunai

Berdasarkan Prosedur : Cara penggunaan alat pembayaran non tunai

Berdasarkan Prinsip : Perbedaan masing-masing jenis alat pembayaran non tunai

D. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan adalah:

4. Diskusi
5. Tanya Jawab
6. Penugasan

Pendekatan : *Scientific*

Model : *Diskusi interaktif*

E. Media, alat, dan sumber belajar

4. Media.
 - b. Media *Adobe Flash CS6*
5. Alat/bahan
 - d. Laptop
 - e. Proyektor
 - f. Materi bahan ajar
6. Sumber belajar
 - b. Rudianto, Alam. 2013. *Ekonomi untuk SMA/MA Kelas X Kurikulum 2013 Kelompok Peminatan*. Jakarta: Erlangga

F. Langkah-langkah pembelajaran

Pertemuan III

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Orientasi <ol style="list-style-type: none"> i. Salam pembuka ii. Doa bersama sebelum memulai pelajaran iii. Presensi 2. Apersepsi Bertanya jawab sebagai pengantar tentang materi alat pembayaran. 3. Motivasi <ol style="list-style-type: none"> i. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari alat pembayaran. 4. Menyampaikan peta konsep dan tujuan pembelajaran tentang alat pembayaran. 5. Pemberian Acuan: <ol style="list-style-type: none"> i. Menyampaikan cakupan materi mengenai alat pembayaran. ii. Menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan diterapkan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	10 Menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati <ol style="list-style-type: none"> i. Guru menampilkan sebuah <i>Adobe Flash CS6</i> yang berkaitan dengan alat pembayaran. ii. Guru menampilkan video yang relevan dengan topik bahasan yaitu alat pembayaran. 2. Menanya <ol style="list-style-type: none"> i. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait dengan komik sub bab alat pembayaran yang dibaca siswa. 3. Mengumpulkan Informasi/ Mencoba <ol style="list-style-type: none"> i. Masing-masing kelompok mencatat point-point yang didapatkan dari membaca <i>Adobe Flash CS6</i>. 4. Mengasosiasi 	55 Menit

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	i. Guru memberikan soal berupa teka-teki silang yang harus dipecahkan masing-masing kelompok. 5. Mengkomunikasikan i. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan pertanyaan pada kelompok lain kelompok yang mendapatkan pertanyaan harus menjawab pertanyaan yang diajukan kelompok lain dan memberikan alasan atas pemilihan jawaban.	
3.	Penutup i. Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang alat pembayaran. ii. Guru memberikan post test kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran hari ini dengan memberikan 5 soal uraian singkat. iii. Guru memberikan informasi materi pada pertemuan selanjutnya tentang sistem dan alat pembayaran nontunai. iv. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.	15 Menit

Pertemuan IV

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan 1. Orientasi i. Salam pembuka ii. Doa bersama sebelum memulai pelajaran iii. Presensi 2. Apersepsi Bertanya jawab sebagai pengantar tentang materi alat pembayaran nontunai. 3. Motivasi i. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari alat pembayaran nontunai.	10 Menit

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	ii. Menyampaikan peta konsep dan tujuan pembelajaran tentang alat pembayaran nontunai. 4. Pemberian Acuan: i. Menyampaikan cakupan materi mengenai sistem dan alat pembayaran nontunai. ii. Menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan diterapkan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.	
2.	Kegiatan Inti 1. Mengamati i. Guru menampilkan sebuah <i>Adobe Flash CS6</i> yang berkaitan dengan alat pembayaran nontunai. ii. Guru menampilkan video yang relevan dengan topik bahasan yaitu alat pembayaran nontunai. 2. Menanya i. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait dengan komik sub bab sistem dan alat pembayaran nontunai yang dibaca siswa. 3. Mengumpulkan Informasi/ Mencoba i. Masing-masing kelompok mencatat point-point yang didapatkan dari membaca <i>Adobe Flash CS6</i> . 4. Mengasosiasi i. Guru memberi kesempatan tiap kelompok melakukan diskusi selama 10 menit mengenai beberapa topik bahasan yang ada dalam <i>Adobe Flash CS6</i> . ii. Masing-masing kelompok membuat rangkuman hasil diskusi. 5. Mengkomunikasikan i. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi yang dilakukan. ii. Peserta didik menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas dan peserta didik yang lain mengajukan pertanyaan.	55 Menit
3.	Penutup	15 Menit

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	i. Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang alat pembayaran nontunai. ii. Guru memberikan post test kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran hari ini dengan memberikan 5 soal uraian singkat. iii. Guru memberikan informasi materi pada pertemuan selanjutnya tentang alat pembayaran nontunai. iv. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.	

I. Penilaian

Aspek	Teknik	Instrumen
Pengetahuan	Tes tulis (<i>Post Test</i>)	Tes uraian singkat
Keterampilan	Observasi	Lembar aktivitas peserta didik Format penilaian laporan
Sikap	Observasi	Jurnal (jujur, santun, dan tanggung jawab)

Mengetahui,
Kepala MAN 1 Jember

Guru Mata Pelajaran

.....

.....

Lampiran H**Petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif
dengan aplikasi *Adobe Flash CS6*.**

1. Buka aplikasi adobe flash dengan cara klik 2 kali



2. Tampilan Menu Awal



Tampilan Sub menu Flash

The screenshot shows a Flash sub-menu titled "Ekonomi" with the subtitle "Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran". The main content area is titled "Pembayaran" and contains the following text:

sistem yang berkaitan dengan pemindahan sejumlah nilai uang dari satu pihak ke pihak lain

Kewenangan mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran di Indonesia dilaksanakan oleh Bank Indonesia yang dituangkan dalam Undang Undang Bank Indonesia. Dalam menjalankan mandat tersebut, Bank Indonesia mengacu pada empat prinsip kebergakan sistem pembayaran, yakni

- Aman berarti segala risiko dalam sistem pembayaran seperti risiko likuiditas, risiko kredit, risiko fraud harus dapat dikelola dan dimitigasi dengan baik oleh setiap penyelenggaraan sistem pembayaran.
- Efisiensi menekankan bahwa penyelenggaraan sistem pembayaran harus dapat digunakan secara luas sehingga biaya yang ditanggung masyarakat akan lebih murah karena meningkatnya skala ekonomi.
- Keselarasan akses yang mengandung arti bahwa Bank Indonesia tidak

A "Main Menu" button with an anchor icon is visible on the right side of the content area. The footer includes the name "Ali Ahmad Farhan" and "Universitas Jember".

The screenshot shows a Flash sub-menu titled "Ekonomi" with the subtitle "Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran". The main content area is titled "Tujuan Pembelajaran" and contains the following list:

- Mengetahui pengertian sistem pembayaran
- Menjelaskan peran sistem pembayaran dalam perekonomian
- Mengidentifikasi peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran
- Mengetahui pengertian uang
- Menganalisis fungsi, jenis dan syarat uang
- Menyebutkan jenis-jenis alat pembayaran nontunai

A "Main Menu" button with a globe icon is visible on the right side of the content area. The footer includes the name "Ali Ahmad Farhan" and "Universitas Jember".



The image shows a presentation slide with a dark background. At the top left, the word "Ekonomi" is written in a large, white, serif font. Below it, the text "Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran" is displayed in a smaller, white, sans-serif font. In the center, there is a white-bordered box containing the title "Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran" and the subtitle "Indikator". Below the subtitle, there is a list of six indicators, each preceded by a number (3.6.1 to 3.6.6). To the right of the central box, there is a small yellow rectangular button with a red and white striped hot air balloon icon and the text "Main Menu". At the bottom left of the slide, the name "Ali Ahmad Farhan" is written in a small, white, sans-serif font. At the bottom right, the text "Universitas Jember" is written in a small, white, sans-serif font. A large, faint watermark of the Universitas Jember logo is visible in the background of the slide.

Ekonomi
Sistem Pembayaran dan Alat
Pembayaran

**Sistem Pembayaran dan Alat
Pembayaran**

Indikator

- 3.6.1 Menjelaskan pengertian Sistem Pembayaran
- 3.6.2 Menjelaskan peran Bank Indonesia dalam Sistem Pembayaran
- 3.6.3 Mendeskripsikan sejarah uang
- 3.6.4 Menjelaskan pengertian uang
- 3.6.5 Menjelaskan fungsi, jenis dan syarat uang
- 3.6.6 Mengidentifikasi jenis-jenis alat pembayaran nontunai.

Main Menu

Ali Ahmad Farhan

Universitas Jember

Lampiran I. 1**SOAL KUIS 1****Siklus I****Tugas 1.**

Di Dunia tidak ada lagi negara yang menganut sistem ekonomi yang murni. Sebagian Negara menggunakan sistem ekonomi campuran. Coba diskusikan dengan kelompok kalian yang terdiri atas 4 orang. Mengapa sebagian Negara-negara di Dunia memilih sistem ekonomi campuran ? Sebutkan sistem ekonomi yang dianut oleh Negara-negara di Asia Tenggara!

Tugas 2.

Sekarang ini bangsa Indonesia menganut sistem Ekonomi kerakyatan. Coba identifikasikanlah sesuai pengamatanmu mengenai bukti-bukti yang menunjukkan bahwa Indonesia menerapkan sistem ekonomi kerakyatan! Lalu, bagaimanakah pelaksanaan sistem ekonomi kerakyatan di Indonesia? Apakah mengenai ciri-ciri yang telah kalian pelajari sesuai dengan kenyataanya? Berilah alasan kalian!

Lampiran I.2**SOAL ULANGAN HARIAN****Siklus I****Soal Ulangan Harian**

Mata Pelajaran : Ekonomi

Kelas : X IPS

Kompetensi Dasar : Sistem dan Alat Pembayaran

Waktu Pengerjaan : 30 Menit

1. Sistem pembayaran adalah ...
 - a. Sistem yang mengatur pelaksanaan kewajiban pada pihak yang berhak atas suatu peristiwa ekonomi yang melibatkan uang dalam arti fisik maupun elektronik melalui alat-alat pemroses yang telah disediakan
 - b. Sistem yang berlaku dalam suatu negara yang didasarkan atas undang-undang dengan melibatkan lembaga, peralatan, pengaturan, sehingga terjadi suatu pemindahan hak dan kewajiban dalam rangka kegiatan ekonomi
 - c. **Sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi**
 - d. Sistem yang mengatur tentang cara, sarana, tempat, dan waktu pembayaran dalam rangka penyelesaian hak dan kewajiban
 - e. Sistem yang menjelaskan hubungan kreditur dan debitur yang mengatur bagaimana cara membayar menurut hukum yang berlaku
2. Berikut ini yang merupakan salah satu peran sistem pembayaran dalam perekonomian adalah ...
 - a. Mendorong semangat karena proses pembayaran dapat dilihat
 - b. Mempertinggi kepercayaan bahwa transaksi cepat selesai
 - c. **Menjamin kelancaran pasar sebagai tempat di mana terjadi transaksi**
 - d. Mempercepat proses penerimaan pajak untuk negara
 - e. Mendorong terjadinya kegiatan ekonomi yang menguntungkan
3. Sebagai operator, regulator, dan pengguna sistem pembayaran, Bank Indonesia berkewajiban untuk ...
 - a. Memberi nasihat kepada suboperator agar sistem pembayaran digunakan dengan benar
 - b. Menanggung segala risiko finansial atas kesalahan sistem
 - c. Menyediakan data transaksi-transaksi besar kepada publik
 - d. **Merumuskan dan menetapkan kebijakan baik yang dituangkan dalam bentuk regulasi maupun dalam bentuk lainnya**

- e. Mempertanggungjawabkan pelaksanaan sistem pembayaran pada menteri keuangan
4. Berikut yang merupakan peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran ...
 - a. Bank Indonesia menjadi penyedia dana untuk badan-badan strategis, seperti Badan Intelejen Negara (BIN)
 - b. Bank Indonesia menjadi operator pemindahan uang rupiah**
 - c. Bank Indonesia mengganti uang palsu dalam jumlah tertentu
 - d. Bank Indonesia adalah kasir pemerintah
 - e. Bank Indonesia adalah satu-satunya bank yang mengatur Sistem Pembayaran Nasional (SPN)
5. Resiko yang timbul dari adanya kinerja jaringan komunikasi yang kurang baik pada sistem transfer dana elektronik adalah resiko operasional, yang artinya ...
 - a. Dapat memperlambat mekanisme transfer dana**
 - b. Pihak yang berutang tidak dapat memenuhi kewajibannya
 - c. Likuiditas pihak-pihak lain terganggu
 - d. Mengganggu stabilitas sistem keuangan
 - e. Mengakibatkan sistem kredit macet
6. Berikut ini adalah beberapa fungsi uang
 1. Alat tukar
 2. Standar atau ukuran pembayaran yang ditunda
 3. Alat penyimpan kekayaan
 4. Alat pengalih nilai kekayaan
 5. Alat satuan hitung (pengukur nilai)Fungsi turunan dari uang adalah ...
 - a. 1, 2, dan 3
 - b. 1,2, dan 4
 - c. 1, 2, dan 5
 - d. 2, 3, dan 4**
 - e. 3, 4, dan 5
7. Harga satu unit komputer adalah Rp 6.000.000, sedangkan harga satu unit sepeda motor adalah Rp 12.000.000. berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan bahwa harga satu unit sepeda motor dua kali harga satu unit komputer. Dalam hal ini, fungsi uang adalah sebagai ...
 - a. Alat pengalih nilai kekayaan
 - b. Alat penyimpan kekayaan
 - c. Alat tukar
 - d. Alat satuan hitung**
 - e. Ukuran pembayaran yang ditunda
8. Beberapa macam jenis uang berdasarkan pihak yang mengeluarkan adalah ..
 - a. Uang kartal dan uang giral**
 - b. Uang logam dan uang kertas
 - c. Uang dalam negeri dan uang luar negeri
 - d. Uang bernilai penuh dan uang tidak bernilai penuh
 - e. Uang logam dan uang giral

9. Salah satu syarat uang adalah *portability* yang artinya ..
 - a. Dapat dipecah menjadi unit-unit yang lebih kecil
 - b. Tahan lama
 - c. Nilainya stabil
 - d. Diterima secara umum
 - e. **Mudah dibawa**

10. Wewenang Bank Indonesia dalam pengelolaan rupiah antara lain ...
 - a. Perencanaan, penyortiran, pengedaran, pengasumsian dan perlindungan uang rupiah
 - b. Pencetakan, pelaporan, perencanaan dan pemusnahan uang rupiah
 - c. Penarikan, pengambilan, pemusnahan, pencetakan, pembandingan uang rupiah
 - d. **Perencanaan, pencetakan, pengeluaran, pengedaran, pencabutan, penarikan dan pemusnahan uang rupiah**
 - e. Pembentukan, perencanaan, penerbitan, pelindung, pengedar uang rupiah

11. Sistem pembayaran non tunai BI-RTGS (Real Time Gross Settlement) adalah ...
 - a. Sistem yang menggunakan uang tunai untuk pembayaran
 - b. Sistem transfer yang membutuhkan bantuan alat elektronik
 - c. **Sistem transfer dana elektronik yang penyelesaian terhadap transaksinya dilakukan dalam waktu seketika**
 - d. Sistem dana transfer yang menghubungkan antara satu bank ke bank lain
 - e. Sistem pembayaran yang dilakukan pada tempat tertentu dengan alat tertentu

12. Berikut ini yang termasuk ciri-ciri Sistem Kliring Nasional Bank Indonesia (SKNBI) adalah ...
 - a. Cocok untuk transaksi pembayaran bernilai > Rp 100 juta
 - b. Waktu operasional setiap saat
 - c. **Penyelesaian transaksi selama dua jam**
 - d. Penyelesaian setiap transaksi dilakukan secara lokal
 - e. Memiliki batas maksimal pemrosesan setiap harinya

13. Risiko dikenakan biaya bunga yang relatif tinggi jika tidak mampu membayar kewajiban pada saat jatuh tempo merupakan kelemahan alat pembayaran nontunai berupa ...
 - a. Kartu debit
 - b. **Kartu kredit**
 - c. Cek
 - d. Kliring
 - e. Bilyet giro

14. Jenis alat pembayaran nontunai yang tidak mempunyai batas nilai minimal pembayaran yaitu ...
 - a. **E-Money**
 - b. ATM
 - c. Cek
 - d. Karu debit
 - e. Kliring

15. Tujuan pemerintah mencanangkan program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) adalah ...
- a. Memperlambat proses transaksi
 - b. Memberikan wawasan terhadap masyarakat akan pentingnya internet
 - c. **Meningkatkan kesadaran masyarakat, pelaku bisnis, dan lembaga pemerintah agar menggunakan instrumen pembayaran non tunai sehingga terbentuk *less cash society***
 - d. Memberikan pengaruh positif bagi para pelaku ekonomi untuk tetap meningkatkan bisinsnya
 - e. Menumbuhkan kesadaran masyarakat akan pentingnya mengikuti era globalisasi



Lampiran I. 3**SOAL KUIS****Siklus II**

Untuk menambah pengetahuan dan pemahaman kalian, kumpulkan data mengenai bermacam-macam kartu kredit dan debit yang kalian ketahui,. Tuliskan hasilnya pada tabel berikut!

No.	Kartu Kredit	Kartu Debit
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

Lampiran I. 4**SOAL ULANGAN HARIAN****Siklus II**

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut secara singkat dan jelas!

1. Apakah sistem pembayaran itu ? Berikan penjelasan!

Jawab: _____

2. Apa fungsi dari Bank Central itu ? Sebutkan 4 saja!

Jawab: _____

3. Bagaimana ciri-ciri alat pembayaran itu ?

Jawab: _____

4. Apa saja komponen sistem pembayaran itu ?

Jawab: _____

5. Lembaga apa saja yang terkait dalam Sistem pembayaran di Indonesia ?
Sebutkan 3!

Jawab: _____

6. Apa peran sistem pembayaran dalam perekonomian ?

Jawab: _____

7. Apa saja peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran!

Jawab: _____

8. Sebutkan jenis-jenis alat pembayaran !

Jawab: _____

9. Sebutkan fungsi-fungsi uang!

Jawab: _____

10. Sebutkan jenis-jenis uang !

Jawab: _____



Lampiran J**Nama Anggota Kelompok Diskusi****Dan Topik Diskusi**

Kelas : X IPS 4

Semester : Genap

Pokok Bahasan : Mendeskripsikan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran

Kelompok	Nama Anggota	Topik Diskusi
A	1. ALFINAS SHIHAB 2. MUHAMMAD PERDANA MULYA H.C. 3. LAILATUL MUZAYYANAH 4. AYU AMELIA PURWATI 5. MOHAMMAD RIKO PRASTIO 6. MUZAYYANAH 7. DWI ILMA DAMAYANTI	Pengertian Sistem Pembayaran
B	1. SOFI WAHYUNI 2. NATASYA FAJRIANTI NURAINI 3. AFFAN TEGUH ISHLAHUDIN 4. MUHAMMAD CHADAFI 5. SHOFA KAMILA NUR AZMI 6. TRI ADI SETIAWAN 7. AHMAD HUSAINI	Peran Bank Indonesia
C	1. IRZA FARADZI NOFIANTAR 2. FINE AGIS SAIFUL SEPTIAN 3. MAULANA WAHID WICAKSONO 4. MUHAMMAD RICO TAUFIKUR ROHMAN 5. MUHAMMAD TAUFIQAL HIDAYAT 6. AHMAD HAIDAR RAFLI 7. M. RICKWAN ABDILLAH	Pengertian, fungsi, jenis Uang

D	1. NAWIRIA WIRDANIA 2. SILFI EKA CINDI PRATIWI 3. ARINI FAKHRIA ARIFAH 4. DAVID DWI KURNIAWAN 5. MUTIARA SETYA FEBITASARI 6. SHANDY IKHWAN ZARKASY NUR	Pengertian Kartu Debit dan Kartu Kredit
---	---	--



Lampiran K.1

HASIL OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA PRA TINDAKAN
PROSES PEMBELAJARAN TANPA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH CS6
RESPONDEN SISWA KELAS X IPS 1

No	Nama	Aspek yang diamati												Σ Skor Setiap Siswa	X̄ Skor Setiap Siswa				
		1			Skor	2			Skor	3			Skor			4			Skor
		a	b	c		a	b	c		a	b	c				a	b	c	
1	Apri Mujibur Rohman				1		√		2				1			√	2	6	1.5
2	Devinco Ilham Prayogo Pangestu	√			2	√			2		√		2		√		2	8	2
3	M. Alfin Rusdi		√		2	√			2				1	√			2	7	1.75
4	Mochammad Najibulloh		√		2				1	√			2			√	2	7	1.75
5	Mochammad Syahri Romadhon	√			2			√	2	√			2			√	2	8	2
6	Muhammad Haqqin Nazil		√		2		√		2			√	2	√			2	8	2
7	Rifqi Sholehudin Al Zami	√		√	3				1		√		2		√		2	8	2
8	Alfiatul Rita Aprilia		√		2	√			2				1	√		√	3	8	2

9	Cindy Febriyanti	√			2			√	2				1		√	2	7	1.75	
10	Dyah Nur Aini Salsabila		√		2				1	√	√		3	√			2	8	2
11	Faizatul Hasanah			√	2			√	2				1				1	6	1.5
12	Hilda Meva Angraini		√		2		√		2		√		2		√	√	3	9	2.25
13	Lilik Shofiah	√			2	√	√		3			√	2		√		2	9	2.25
14	Sayyidatul Fadilah		√		2			√	2	√			2		√		2	8	2
15	Shofi Nurul Imamah	√	√	√	4	√	√	√	4			√	2		√		2	12	3
16	Sifa Luthfiatul Khasanah				1	√			2		√		2		√		2	7	1.75
17	Titik Nurholilah	√			2		√	√	3			√	2		√		2	9	2.25
18	Bertho Gistra Rezon Mahendra	√			2		√		2		√		2	√			2	8	2
19	Amira Yusrillia Salsabella		√		2	√			2	√			2				1	7	1.75
20	Rina Faridatul Ilmia				1		√	√	3			√	2	√		√	3	9	2.25
21	Roihanah			√	2			√	2	√	√		3	√			2	9	2.25
22	Syofinatul Rosyidah		√		2	√		√	3			√	2		√	√	3	10	2.5
23	Maulana Arifki	√		√	3	√			2				1				1	7	1.75
24	Muhammad Amirul Mustofa				1	√		√	3		√		2		√		2	8	2
25	Adinda Roudhotul Maknuniyah	√			2		√		2		√	√	3	√			2	9	2.25
26	Ani Roudatul Jannah	√	√	√	4				1	√			2		√		2	9	2.25

27	Asrorul Mahfudoh				1			√	2				1	√		√	3	7	1.75
28	Dina Qoyyimah Ilmiah	√			2	√			2				1		√		2	7	1.75
29	Farah Annisa Firdausi			√	2			√	2				1		√		2	7	1.75
30	Marisa Nur Izza Afkarina		√		2				1	√			2		√		2	7	1.75
31	Maulidya Wardatul Arifah				1		√		2			√	2	√	√		3	8	2
32	Rofita Zumroh Chamelia		√		2				1	√			2		√		2	7	1.75
33	Ro'ikhatul Jannah	√			2		√		2	√	√		3	√		√	3	10	2.5
34	Soraya Ulfa Latifani			√	2				1		√		2		√		2	7	1.75
35	Ariel Izza Kurnia	√			2	√			2	√		√	3		√		2	9	2.25
JUMLAH SKOR		70.00			70.00			66.00			74.00			280.00	70.00				
Σ SKOR		2.00			2.00			1.89			2.11			8.00	2.00				

HASIL OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA PRA TINDAKAN
PROSES PEMBELAJARAN TANPA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH CS6
RESPONDEN SISWA KELAS X IPS 2

No	Nama	Aspek yang diamati												Σ Skor Setiap Siswa	X̄ Skor Setiap Siswa				
		1			Skor	2			Skor	3			Skor			4			Skor
		a	b	c		a	b	c		a	b	c				a	b	c	
1	ACHMAD RIZAL KURNIAWAN	√			2	√			2		√		2				1	7	1.75
2	ALVIN WAHYU KURNIA			√	2		√		2	√			2				1	7	1.75
3	MUH. FAJAR FAHRUDIN FALEFI	√			2				1			√	2		√		2	7	1.75
4	AYU SEKAR SIAMA ARISA WIYANTI	√		√	3				1				1			√	2	7	1.75
5	FAUZIAH KHOIRUN NIISA				1			√	2	√	√		3				1	7	1.75
6	KHAIRATUN HISAN JADMIKO		√		2		√		2				1			√	2	7	1.75
7	MEVI ALISTA NINGRUM	√			2			√	2	√		√	3			√	2	9	2.25
8	NUR ARIFATHUL JANNAH		√		2	√			2		√		2	√			2	8	2
9	SITI HOLIFATUL FADIAH				1				1	√	√	√	4		√	√	3	9	2.25
10	YENY YANUBA ARIFAH HABSOH			√	2	√			2				1	√		√	3	8	2

11	ALWafa BIL AHDI	√			2		√		2			1	√	√		3	8	2	
12	M. FAIRUL FALAH		√		2	√		√	3		√	2		√	√	3	10	2.5	
13	AMARTYANA ADININGSIH				1	√			2			1			√	2	6	1.5	
14	ELA APRINA		√		2	√	√		3			√	2		√	√	3	10	2.5
15	ERVIN DWI ASTUTI		√		2				1	√	√		3				1	7	1.75
16	FARAH QORINATIN NABILAH	√	√		3			√	2	√		√	3				1	9	2.25
17	FIKRI ALFINA ZAHRO				1		√		2	√			2		√		2	7	1.75
18	FIRLA KHOIRUL UMAMI	√			2	√	√		3	√			2			√	2	9	2.25
19	IKA AFIDA KALSUM	√		√	3				1		√		2	√			2	8	2
20	MAYA PUJI AINUR ROHMA				1				1				1				1	4	1
21	NURLAILIN		√		2		√		2	√	√	√	4	√		√	3	11	2.75
22	SAFIRA AYU AMELIA			√	2			√	2				1	√	√		3	8	2
23	SULVA ULIN NUHA	√		√	3		√		2				1				1	7	1.75
24	ANAM AFGANI SULTON		√		2	√		√	3			√	2				1	8	2
25	EMIRSAL ANDIS AKBARI	√			2			√	2	√		√	3		√		2	9	2.25
26	FATUR ROMADON		√		2		√		2	√	√		3	√		√	3	10	2.5
27	JIFRI MUHAMAD NAVIS				1	√			2	√			2		√		2	7	1.75
28	MOCH. SYUKRON MAULIDI	√			2				1			√	2			√	2	7	1.75

29	MOHAMMAD FAHRUL HUZAINI		√		2			√	2	√			2		√		2	8	2
30	MOHAMMAD FARID ROMDONI			√	2	√			2				1				1	6	1.5
31	AMALDA CITRA SAKINA	√			2			√	2	√	√		3	√			2	9	2.25
32	BUNGA AMALIA VEBRIYANTI		√	√	3			√	2	√			2	√	√		3	10	2.5
33	DELILA AFKARINA KAMILA	√	√		3				1		√		2	√		√	3	9	2.25
34	NABILA ADDINI PUTRI FAOKHAH				1				1	√	√	√	4				1	7	1.75
35	OKTAVIA CITA LAKSANA		√		2			√	2				1		√		2	7	1.75
36	RIZKIYATIN RAMADANI		√		2	√			2	√		√	3	√			2	9	2.25
37	SARI MAHIBATUS SANIYAH	√			2			√	2				1	√	√	√	4	9	2.25
38	VICKY KHOIRUNNISAK	√	√	√	4				1		√		2			√	2	9	2.25
JUMLAH SKOR					77.00			70.00			79.00			78.00			304.00	76.00	
∑ SKOR					2.03			1.84			2.08			2.05			8.00	2.00	

HASIL OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA PRA TINDAKAN
PROSES PEMBELAJARAN TANPA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH CS6
RESPONDEN SISWA KELAS X IPS 3

No	Nama	Aspek yang diamati												Σ Skor Setiap Siswa	X̄ Skor Setiap Siswa				
		1			Skor	2			Skor	3			Skor			4			Skor
		A	b	c		a	b	c		a	b	c				a	b	c	
1	ACHMAD DHANI ARDIANSYAH		√		2		√		2				1				1	6	1.5
2	MUHAMMAD RIZQI ATHOILLAH A.				1			√	2			√	2				1	6	1.5
3	LUTFI MADADIAH SAFITRI				1	√			2				1			√	2	6	1.5
4	MARSA MUFASSIRIINA				1				1				1				1	4	1
5	PUTRI ZAHRO' KHAOIRUN NISA				1			√	2	√			2				1	6	1.5
6	ACHMAD ABDUR ROZAQ				1				1				1				1	4	1
7	AHMAD CHOIRUL AKBAR				1				1				1				1	4	1
8	MOCH. ALFAN GHOZALI AKBAR				1				1				1	√			2	5	1.25
9	MOCHAMMAD HAIDAR REZA		√		2		√		2				1				1	6	1.5
10	MOH. FAQIH FIRDAUSI				1				1				1		√		2	5	1.25

11	MOH. SEPTIAN VICTORA R.			√	2				1				1			1	5	1.25
12	NIZAM ABIZAR AL GHIFFARI				1				1				1	√		2	5	1.25
13	PRIMA ORACLE AR RASYID				1	√			2	√			2		√	2	7	1.75
14	RIKI WAHYUDI				1				1				1	√		2	5	1.25
15	SUBHAN MAKMUN			√	2		√		2				1			1	6	1.5
16	CARESA LAURENSIA				1				1	√			2		√	2	6	1.5
17	DINI NOFITASARI	√			2				1				1			1	5	1.25
18	EVIN NUR FAIDAH				1				1				1			1	4	1
19	LAILATUL INDAH KUMALA				1				1		√		2	√		2	6	1.5
20	MARDIYANI	√			2	√			2				1		√	2	7	1.75
21	NABILA NUR INDAH RESTARI				1	√			2				1			1	5	1.25
22	NINDY FARADILA HANAFI			√	2				1			√	2		√	2	7	1.75
23	TALYTA ANGGY PRAMMARTHA				1		√		2				1	√		2	6	1.5
24	YOVANTA A. MIRANDY	√			2				1			√	2			1	6	1.5
25	ZAIDA RAHMA SALSABILA				1		√		2				1		√	2	6	1.5
26	ACHMAD FARHAN SYAHRONI		√		2	√			2		√		2			1	7	1.75
27	ARGI RIZKI NUGRAHA				1				1	√			2			1	5	1.25
28	HISYAM ZEIN UBAIDILLAH				1		√		2				1		√	2	6	1.5

29	M. TSAQIB SHIDQY		√	√	3			1	√			2			1	7	1.75		
30	SYAHRUL FIRMAN HADI	√			2		√	2				1	√		2	7	1.75		
31	UMAR JAMAL BAMAZRUK				1			1				1		√	2	5	1.25		
32	HIYA SINTA KHOSIATUL M.				1	√		2				1			1	5	1.25		
33	IZZA AFKARINA	√			2			1				1	√		2	6	1.5		
34	NUR AFIATUL MAULIDYAH				1	√		2				1		√	2	6	1.5		
35	VENSKA ZAHRA NURLAILI				1			1	√			2			1	5	1.25		
36	VIRLA DEWINTA RAHMAWATI		√		2			1				1			1	5	1.25		
37	YULIKA DWI WULANSARI	√			2		√	2				1			1	6	1.5		
JUMLAH SKOR					52.00				54.00				48.00				54.00	208.00	52.00
∑ SKOR					1.41				1.46				1.30				1.46	5.62	1.41

HASIL OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA PRA TINDAKAN
PROSES PEMBELAJARAN TANPA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH CS6
RESPONDEN SISWA KELAS X IPS 4

No	Nama	Aspek yang diamati												Σ Skor Setiap Siswa	X̄ Skor Setiap Siswa				
		1			Skor	2			Skor	3			Skor			4			Skor
		A	b	c		a	b	c		a	b	c				a	b	c	
1	ALFINAS SHIHAB				1				1				1				1	4	1
2	MUHAMMAD PERDANA MULYA H.C.				1	√			2				1	√			2	6	1.5
3	LAILATUL MUZAYYANAH	√			2	√		√	3				1				1	7	1.75
4	AYU AMELIA PURWATI				1	√			2				1				1	5	1.25
5	MOHAMMAD RIKO PRASTIO				1				1	√			2				1	5	1.25
6	MUZAYYANAH	√	√		3				1				1				1	6	1.5
7	DWI ILMA DAMAYANTI				1				1				1				1	4	1
8	SOFI WAHYUNI				1				1				1	√			2	5	1.25
9	NATASYA FAJRIANTI NURAINI				1				1				1				1	4	1
10	AFFAN TEGUH ISHLAHUDIN				1	√			2				1				1	5	1.25
11	MUHAMMAD CHADAFI				1				1				1				1	4	1

12	SHOFA KAMILA NUR AZMI		√		2				1			1			1	5	1.25			
13	TRI ADI SETIAWAN				1		√		2	√		2			1	6	1.5			
14	AHMAD HUSAINI		√		2				1			1			1	5	1.25			
15	IRZA FARADZI NOFIANTAR	√	√		3				1			1	√		2	7	1.75			
16	FINE AGIS SAIFUL SEPTIAN				1				1			1			1	4	1			
17	MAULANA WAHID WICAKSONO				1				1			1	√		2	5	1.25			
18	MUHAMMAD RICO TAUFIKUR R.	√			2				1			1			1	5	1.25			
19	MUHAMMAD TAUFIQAL HIDAYAT				1				1	√		2			1	5	1.25			
20	AHMAD HAIDAR RAFLI		√		2	√			2			1			1	6	1.5			
21	M. RICKWAN ABDILLAH				1				1			1			1	4	1			
22	NAWIRIA WIRDANIA		√		2				1			1			1	5	1.25			
23	SILFI EKA CINDI PRATIWI				1				1			1			1	4	1			
24	ARINI FAKHRIA ARIFAH				1				1			1			1	4	1			
25	DAVID DWI KURNIAWAN		√		2	√			2			1			1	6	1.5			
26	MUTIARA SETYA FEBITASARI				1				1	√		2	√		2	6	1.5			
27	SHANDY IKHWAN ZARKASY NUR				1				1			1			1	4	1			
JUMLAH SKOR					38					35					31		32		136	34
∑ SKOR					1.41					1.30					1.15		1.19		5.04	1.26

Lampiran K.2

HASIL OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA SIKLUS I
PROSES PEMBELAJARAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH CS6
RESPONDEN SISWA KELAS X IPS 4

No	Nama	Aspek yang diamati														Σ Skor Setiap Siswa	X̄ Skor Setiap Siswa		
		1			Skor	2			Skor	3			Skor	4				Skor	
		A	B	c		A	B	C		a	B	C		a	b				C
1	ALFINAS SHIHAB	√	√	√	4	√	√		3	√	√	√	4		√		2	13	3,25
2	MUHAMMAD PERDANA MULYA H.C.	√	√		3	√			2	√	√		3		√		2	10	2,5
3	LAILATUL MUZAYYANAH	√	√	√	4		√		2	√	√	√	4		√		2	12	3
4	AYU AMELIA PURWATI	√	√	√	4	√			2	√	√		3		√	√	3	12	3
5	MOHAMMAD RIKO PRASTIO	√	√	√	4			√	2	√	√		3		√		2	11	2,75
6	MUZAYYANAH	√	√	√	4	√			2	√	√	√	4		√		2	12	3
7	DWI ILMA DAMAYANTI	√	√	√	4	√			2	√	√	√	4		√	√	3	13	3,25
8	SOFI WAHYUNI	√	√		3			√	2	√	√		3	√	√		3	11	2,75
9	NATASYA FAJRIANTI NURAINI	√	√		3	√	√		3	√	√		3		√		2	11	2,75
10	AFFAN TEGUH ISHLAHUDIN	√	√	√	4		√		2	√	√		3		√		2	11	2,75
11	MUHAMMAD CHADAFI	√	√		3		√		2	√	√		3			√	2	10	2,5
12	SHOFA KAMILA NUR AZMI	√	√	√	4			√	2	√	√		3	√	√	√	4	13	3,25

13	TRI ADI SETIAWAN	√	√		3		√	√	3	√	√		3	√	√	√	4	13	3,25
14	AHMAD HUSAINI	√	√	√	4				1	√	√		3				1	9	2,25
15	IRZA FARADZI NOFIANTAR	√	√		3			√	2	√	√		3		√		2	10	2,5
16	FINE AGIS SAIFUL SEPTIAN	√	√	√	4		√		2	√	√		3	√	√		3	12	3
17	MAULANA WAHID WICAKSONO	√		√	3		√		2	√	√		3		√		2	10	2,5
18	MUHAMMAD RICO TAUFIKUR ROHMAN	√	√	√	4			√	2	√	√		3	√			2	11	2,75
19	MUHAMMAD TAUFIQAL HIDAYAT	√	√	√	4		√	√	3	√	√	√	4		√		2	13	3,25
20	AHMAD HAIDAR RAFLI	√	√	√	4			√	2	√	√	√	4			√	2	12	3
21	M. RICKWAN ABDILLAH	√	√	√	4			√	2	√	√	√	4	√			2	12	3
22	NAWIRIA WIRDANIA	√	√	√	4	√			2	√	√	√	4	√			2	12	3
23	SILFI EKA CINDI PRATIWI	√	√	√	4	√	√		3	√	√		3		√		2	12	3
24	ARINI FAKHRIA ARIFAH	√	√	√	4	√			2	√	√	√	4		√		2	12	3
25	DAVID DWI KURNIAWAN	√	√	√	4		√	√	3	√	√		3		√		2	12	3
26	MUTIARA SETYA FEBITASARI	√	√	√	4	√	√		3	√	√	√	4		√		2	13	3,25
27	SHANDY IKHWAN ZARKASY NUR	√	√	√	4	√	√		3	√	√	√	4		√		2	13	3,25
JUMLAH SKOR		101				61				92				61				315	78.75
RATA-RATA SKOR		3,7				2,25				3,4				2,25				11,6	2,91

Lampiran K.3

HASIL OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA SIKLUS II
PROSES PEMBELAJARAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH CS6
RESPONDEN SISWA KELAS X IPS 4

No	Nama	Aspek yang diamati														Σ Skor Setiap Siswa	X̄ Skor Setiap Siswa		
		1			Skor	2			Skor	3			Skor	4				Skor	
		A	B	c		A	B	C		a	B	C		a	b				C
1	ALFINAS SHIHAB	√	√	√	4	√	√		3	√	√	√	4	√	√		3	13	3,25
2	MUHAMMAD PERDANA MULYA H.C.	√	√		3	√	√	√	4	√	√		3	√	√		3	10	2,5
3	LAILATUL MUZAYYANAH	√	√	√	4	√	√		3	√	√	√	4	√	√	√	4	12	3
4	AYU AMELIA PURWATI	√	√	√	4	√	√	√	4	√	√		3		√	√	3	12	3
5	MOHAMMAD RIKO PRASTIO	√	√	√	4		√	√	3	√	√		3		√	√	3	11	2,75
6	MUZAYYANAH	√	√	√	4	√	√	√	4	√	√	√	4	√	√		3	12	3
7	DWI ILMA DAMAYANTI	√	√	√	4	√	√	√	4	√	√	√	4	√	√	√	4	13	3,25
8	SOFI WAHYUNI	√	√		3		√	√	3	√	√		3	√	√		3	11	2,75
9	NATASYA FAJRIANTI NURAINI	√	√		3	√	√	√	4	√	√		3	√	√		3	11	2,75
10	AFFAN TEGUH ISHLAHUDIN	√	√	√	4		√	√	3	√	√		3	√	√		3	11	2,75
11	MUHAMMAD CHADAFI	√	√		3		√		2	√	√		3	√		√	3	10	2,5

12	SHOFA KAMILA NUR AZMI	√	√	√	4		√	√	3	√	√		3	√	√	√	4	13	3,25
13	TRI ADI SETIAWAN	√	√		3	√	√	√	4	√	√		3	√	√	√	4	13	3,25
14	AHMAD HUSAINI	√	√	√	4	√	√		3	√	√		3	√	√		3	9	2,25
15	IRZA FARADZI NOFIANTAR	√	√		3	√		√	3	√	√		3	√	√	√	4	10	2,5
16	FINE AGIS SAIFUL SEPTIAN	√	√	√	4		√		2	√	√		3	√	√		3	12	3
17	MAULANA WAHID WICAKSONO	√		√	3	√	√		3	√	√		3	√	√	√	4	10	2,5
18	MUHAMMAD RICO TAUFIKUR ROHMAN	√	√	√	4	√	√	√	4	√	√		3	√	√	√	4	11	2,75
19	MUHAMMAD TAUFIQAL HIDAYAT	√	√	√	4		√	√	3	√	√	√	4		√	√	3	13	3,25
20	AHMAD HAIDAR RAFLI	√	√	√	4	√		√	3	√	√	√	4	√	√	√	4	12	3
21	M. RICKWAN ABDILLAH	√	√	√	4		√	√	3	√	√	√	4	√	√		3	12	3
22	NAWIRIA WIRDANIA	√	√	√	4	√	√	√	4	√	√	√	4	√	√		3	12	3
23	SILFI EKA CINDI PRATIWI	√	√	√	4	√	√		3	√	√		3	√	√	√	4	12	3
24	ARINI FAKHRIA ARIFAH	√	√	√	4	√			2	√	√	√	4	√	√		3	12	3
25	DAVID DWI KURNIAWAN	√	√	√	4	√	√	√	4	√	√		3	√	√		3	12	3
26	MUTIARA SETYA FEBITASARI	√	√	√	4	√	√		3	√	√	√	4		√		2	13	3,25
27	SHANDY IKHWAN ZARKASY NUR	√	√	√	4	√	√	√	4	√	√	√	4	√	√	√	4	13	3,25
JUMLAH SKOR		101				88				92				90				371	92,75
RATA-RATA SKOR		3,7				3,25				3,4				3,3				13,65	3.4

Lampiran L.1

**DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN SISWA KELAS X IPS 4
MAN 1 JEMBER PRA TINDAKAN**

No	NAMA	NILAI
1	ALFINAS SHIHAB	70
2	MUHAMMAD PERDANA MULYA H.C.	60
3	LAILATUL MUZAYYANAH	70
4	AYU AMELIA PURWATI	60
5	MOHAMMAD RIKO PRASTIO	70
6	MUZAYYANAH	80
7	DWI ILMA DAMAYANTI	80
8	SOFI WAHYUNI	80
9	NATASYA FAJRIANTI NURAINI	80
10	AFFAN TEGUH ISHLAHUDIN	70
11	MUHAMMAD CHADAFI	70
12	SHOFA KAMILA NUR AZMI	90
13	TRI ADI SETIAWAN	90
14	AHMAD HUSAINI	80
15	IRZA FARADZI NOFIANTAR	70
16	FINE AGIS SAIFUL SEPTIAN	70
17	MAULANA WAHID WICAKSONO	70
18	MUHAMMAD RICO TAUFIKUR ROHMAN	70
19	MUHAMMAD TAUFIQAL HIDAYAT	70
20	AHMAD HAIDAR RAFLI	70
21	M. RICKWAN ABDILLAH	60
22	NAWIRIA WIRDANIA	70
23	SILFI EKA CINDI PRATIWI	70
24	ARINI FAKHRIA ARIFAH	70
25	DAVID DWI KURNIAWAN	70
26	MUTIARA SETYA FEBITASARI	70
27	SHANDY IKHWAN ZARKASY NUR	70
	Jumlah	1990
	Rata-rata	72.2

Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pra siklus

- a. Ketuntasan individual, jika siswa memperoleh nilai >75 dengan nilai maksimal 100.

Jumlah siswa yang tuntas secara individual sebanyak 7 siswa

Jumlah siswa yang tidak tuntas secara individual sebanyak 20 siswa

- b. Ketuntasan Klasikal

$$\begin{aligned}\text{Persentase ketuntasan klasikal} &= \frac{n}{N} \times 100\% \\ &= \frac{7}{27} \times 100\% \\ &= 25,9\%\end{aligned}$$

Kesimpulan:

Berdasarkan perhitungan hasil belajar di atas, pembelajaran pada pra siklus dapat dikatakan belum tuntas karena jumlah siswa yang tuntas secara klasikal masih kurang dari 75%, yaitu mencapai 25,9%.

Lampiran L.2

**DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN SISWA KELAS X IPS 4
MAN 1 JEMBER JEMBER SIKLUS I**

No.	Nama	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	ALFINAS SHIHAB	80	√	
2.	MUHAMMAD PERDANA MULYA H.C.	65		√
3.	LAILATUL MUZAYYANAH	80	√	
4.	AYU AMELIA PURWATI	65		√
5.	MOHAMMAD RIKO PRASTIO	80	√	
6.	MUZAYYANAH	80	√	
7.	DWI ILMA DAMAYANTI	85	√	
8.	SOFI WAHYUNI	80	√	
9.	NATASYA FAJRIANTI NURAINI	85	√	
10.	AFFAN TEGUH ISHLAHUDIN	90	√	
11.	MUHAMMAD CHADAFI	80	√	
12.	SHOFA KAMILA NUR AZMI	95	√	
13.	TRI ADI SETIAWAN	100	√	
14.	AHMAD HUSAINI	85	√	
15.	IRZA FARADZI NOFIANTAR	70		√
16.	FINE AGIS SAIFUL SEPTIAN	70		√
17.	MAULANA WAHID WICAKSONO	70		√
18.	MUHAMMAD RICO TAUFIKUR ROHMAN	65		√
19.	MUHAMMAD TAUFIQAL HIDAYAT	95	√	
20.	AHMAD HAIDAR RAFLI	75	√	
21.	M. RICKWAN ABDILLAH	75	√	
22.	NAWIRIA WIRDANIA	80	√	
23.	SILFI EKA CINDI PRATIWI	75	√	
24.	ARINI FAKHRIA ARIFAH	70		√
25.	DAVID DWI KURNIAWAN	80	√	
26.	MUTIARA SETYA FEBITASARI	80	√	

27.	SHANDY IKHWAN ZARKASY NUR	80	√	
	JUMLAH	2135		
	NILAI RATA-RATA	79		
	Jumlah Siswa Tuntan/Tidak Tuntas		20	7
	Ketuntasan Klasikal		74%	26%

Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa Siklus 1

- a. Ketuntasan individual, jika siswa memperoleh nilai >75 dengan nilai maksimal 100.

Jumlah siswa yang tuntas secara individual sebanyak 18 siswa

Jumlah siswa yang tidak tuntas secara individual sebanyak 9 siswa

- b. Ketuntasan Klasikal

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase ketuntasan klasikal} &= \frac{n}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{20}{27} \times 100\% \\
 &= 74\%
 \end{aligned}$$

Kesimpulan:

Berdasarkan perhitungan hasil belajar di atas, pembelajaran pada siklus I dapat dikatakan belum tuntas karena jumlah siswa yang tuntas secara klasikal masih kurang dari 75%, yaitu mencapai 74%. Namun pada siklus 1 ini, ketuntasan secara klasikal mengalami kenaikan sebesar 48,1% dari sebelumnya yaitu 25,9%.

Lampiran L.3

DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN SISWA KELAS X IPS 4

MAN 1 JEMBER SIKLUS II

No.	Nama	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	ALFINAS SHIHAB	80	√	
2.	MUHAMMAD PERDANA MULYA H.C.	70		√
3.	LAILATUL MUZAYYANAH	90	√	
4.	AYU AMELIA PURWATI	70		√
5.	MOHAMMAD RIKO PRASTIO	80	√	
6.	MUZAYYANAH	80	√	
7.	DWI ILMA DAMAYANTI	90	√	
8.	SOFI WAHYUNI	90	√	
9.	NATASYA FAJRIANTI NURAINI	85	√	
10.	AFFAN TEGUH ISHLAHUDIN	100	√	
11.	MUHAMMAD CHADAFI	80	√	
12.	SHOFA KAMILA NUR AZMI	100	√	
13.	TRI ADI SETIAWAN	95	√	
14.	AHMAD HUSAINI	85	√	
15.	IRZA FARADZI NOFIANTAR	70		√
16.	FINE AGIS SAIFUL SEPTIAN	70		√
17.	MAULANA WAHID WICAKSONO	75	√	
18.	MUHAMMAD RICO TAUFIKUR ROHMAN	80	√	
19.	MUHAMMAD TAUFIQAL HIDAYAT	100	√	
20.	AHMAD HAIDAR RAFLI	75	√	
21.	M. RICKWAN ABDILLAH	75	√	
22.	NAWIRIA WIRDANIA	80	√	
23.	SILFI EKA CINDI PRATIWI	80	√	
24.	ARINI FAKHRIA ARIFAH	85	√	
25.	DAVID DWI KURNIAWAN	80	√	
26.	MUTIARA SETYA FEBITASARI	80	√	
27.	SHANDY IKHWAN ZARKASY NUR	80	√	
	JUMLAH	2850		
	NILAI RATA-RATA	81,42		
	Jumlah Siswa Tuntas/Tidak Tuntas		23	4
	Ketuntasan Klasikal		85,18%	14,29%

Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa Siklus II

- a. Ketuntasan individual, jika siswa memperoleh nilai >75 dengan nilai maksimal 100.

Jumlah siswa yang tuntas secara individual sebanyak 23 siswa

Jumlah siswa yang tidak tuntas secara individual sebanyak 4 siswa

- b. Ketuntasan Klasikal

$$\begin{aligned}\text{Persentase ketuntasan klasikal} &= \frac{n}{N} \times 100\% \\ &= \frac{23}{27} \times 100\% \\ &= 85,18\%\end{aligned}$$

Kesimpulan:

Berdasarkan perhitungan hasil belajar di atas, pembelajaran pada siklus II sudah dapat dikatakan tuntas karena jumlah siswa yang tuntas secara klasikal lebih dari 75% yaitu mencapai 85,18%.

Lampiran M.1

**HASIL OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN
PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH CS6
RESPONDEN GURU SIKLUS I**

Nama Sekolah : MAN 1 Jember

Kelas/Semester : X IPS 4 / Genap

Beri tanda ceklis (√) pada salah satu kolom (terlaksana/tidak terlaksana) untuk setiap keterampilan.

No	Aspek yang diamati	Terlaksana	Tidak Terlaksana
1.	Guru memberikan gambaran umum kepada siswa tentang media <i>Adobe Flash CS6</i>	√	
2.	Guru menjelaskan aturan proses pembelajaran dengan media <i>Adobe Flash CS6</i>	√	
4.	Guru mengarahkan siswa untuk tenang dan memperhatikan tampilan media <i>Adobe Flash CS6</i> di depan		√
5.	Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mengamati video yang ada dalam <i>Adobe Flash CS6</i>	√	
6.	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya berkaitan dengan materi yang sudah di pelajarnya		√
7.	Guru membentuk kelompok secara heterogen	√	
8.	Guru memberikan topik diskusi untuk masing – masing kelompok		√
9.	Guru memberikan alokasi waktu untuk diskusi kelompok	√	
10.	Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok	√	
11.	Guru mengordinasikan siswa untuk presentasi hasil diskusi kelompok dan menilainya	√	
12.	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa	√	
13	Guru memberikan apresiasi kepada siswa	√	

Lampiran M.2

**HASIL OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN
PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH CS6
RESPONDEN GURU SIKLUS II**

Nama Sekolah : MAN 1 Jember

Kelas/Semester : X IPS 4 / Genap

Beri tanda ceklis (√) pada salah satu kolom (terlaksana/tidak terlaksana) untuk setiap keterampilan.

No	Aspek yang diamati	Terlaksana	Tidak Terlaksana
1.	Guru memberikan gambaran umum kepada siswa tentang media <i>Adobe Flash CS6</i>	√	
2.	Guru menjelaskan aturan proses pembelajaran dengan media <i>Adobe Flash CS6</i>	√	
4.	Guru mengarahkan siswa untuk tenang dan memperhatikan tampilan media <i>Adobe Flash CS6</i> di depan	√	
5.	Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mengamati video yang ada dalam <i>Adobe Flash CS6</i>	√	
6.	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya berkaitan dengan materi yang sudah di pelajarnya	√	
7.	Guru membentuk kelompok secara heterogen	√	
8.	Guru memberikan topik diskusi untuk masing – masing kelompok	√	
9.	Guru memberikan alokasi waktu untuk diskusi kelompok	√	
10.	Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok	√	
11.	Guru mengordinasikan siswa untuk presentasi hasil diskusi kelompok dan menilainya	√	
12	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa		
13	Guru memberikan apresiasi kepada siswa	√	

Lampiran N**FOTO KEGIATAN**

Gambar 1. Siswa diskusi dengan kelompoknya



Gambar 2. Guru menjelaskan materi system pembayaran dan alat pembayaran



Gambar 3. Siswa mendengarkan penjelasan guru



Gambar 4. Wawancara dengan guru ekonomi kelas X IPS 4



Gambar 5. Wawancara dengan Siswa kelas X IPS 4




Gambar 6. Observer mengamati siswa pada proses pembelajaran



Lampiran O

KARTU BIMBINGAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Alamat : Jalan Kalimantan III/37 Kampus Tegalboto Kotak Pos 162 Telp/Fax (0331) 33488 Jember
68121

Nama : Ali Ahmad Farhan
NIM/Angkatan : 130210301087
Jurusan/Program Studi : Pendidikan IPS/Pendidikan Ekonomi
Judul Skripsi : Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Flash CS6* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran (Studi Kasus Pada Kelas X IPS 4 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2017/2018)

Dosen Pembimbing I : Titin Kartini, S.Pd, M.Pd

KEGIATAN KONSULTASI

No	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan
1.	Rabu, 16/08/2017	Judul	
2.	Rabu, 21/08/2017	Bab 1, 2, 3	
3.	Kamis, 30/08/2017	Bab 1, 2, 3	
4.	Selasa, 5/09/2017	Bab 1, 2, 3	
5.	Kamis, 14/9/2017	Lampiran	
6.	Selasa, 17/10/2017	Ace Seminars	
7.	Rabu, 14/10/2018	Bab 4,5	
8.	Senin, 19/3/2018	Bab 4,5	
9.	Senin, 26/3/2018	Bab 4,5	
10.	Selasa, 17/4/2018	Bab 4,5	
11.	Kamis, 3/5/2018	Lampiran	
12.	Kamis, 16/5/2018	Ace Ujian	
13.			
14.			

Catatan :

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



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Jalan Kalimantan III/37 Kampus Tegalboto Kotak Pos 162 Telp/Fax (0331) 33488 Jember
68121

Nama : Ali Ahmad Farhan
NIM/Angkatan : 130210301087
Jurusan/Program Studi : Pendidikan IPS/Pendidikan Ekonomi
Judul Skripsi : Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Flash CS6* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran (Studi Kasus Pada Kelas X IPS 4 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2017/2018)

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

KEGIATAN KONSULTASI

No	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan
1.	Selasa, 15/08/2017	Bab I, II, III	GRiA
2.	Selasa, 21-08-2017	Bab I, II, III	GRiA
3.	Rabu, 29-08-2017	Bab I, II, III	GRiA
4.	Senin, 04-09-2017	Bab I, II, III	GRiA
5.	Jumat, 15-09-2017	Lampiran	GRiA
6.	Senin, 16-10-2017	Lampiran	GRiA
7.	Selasa, 17-10-2017	Acc Seminar	GRiA
8.	Selasa, 13-03-2018	Bab IV, V	GRiA
9.	Rabu, 28-03-2018	Bab IV, V	GRiA
10.	Senin, 16-04-2018	Lampiran	GRiA
11.	Rabu, 2-05-2018	Lampiran	GRiA
12.	Rabu, 9-05-2018	Acc Ujian	GRiA
13.			
14.			

Catatan :

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

Lampiran P

SURAT IJIN PENELITIAN

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

Nomor : 576 /UN25.1.5/LT/2017
Lampiran :
Hal : Permohonan Izin Penelitian

20 AUG 2017

Yth. Kepala MAN 1 Jember
di Kabupaten Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama	: Ali Ahmad Farhan
NIM	: 130210301087
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Berkenaan dengan penyelesaian tugas akhir, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di Sekolah yang Saudara pimpin.
Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

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


Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP. 19670625 199203 1 003

Lampiran Q

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1**

Jalan Imam Bonjol 50, Telp. 0331-485109, Faks. 0331-484651, PO Box 168 Jember
E-mail: man1jember@yahoo.co.id
Website: www.mansatujember.sch.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : B- 1117 /Ma.13.73/PP.00.06/ 02... /2018

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama : Drs.Anwaruddin, M.Si
NIP : 196508121994031002
Jabatan : Kepala
Unit Kerja : MAN 1 Jember
Instansi : Kementerian Agama

dengan ini Menerangkan bahwa :

Nama : ALI AHMAD FARHAN
NIM : 130210301087
Jurusan : Pendidikan IPS
Fakultas : FKIP UNEJ

Benar – benar telah selesai melaksanakan penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember. Dengan Judul “ *Penggunaan Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar mendeskripsikan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran* “

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember , 28 Maret 2018

Kepala Madrasah


ANWARUDDIN



Lampiran R**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****A. Identitas**

1. Nama : Ali Ahmad Farhan
2. Tempat, tanggal lahir : Jember, 02 November 1994
3. Jenis Kelamin : Laki-laki
4. Agama : Islam
5. Nama orang tua
 - a. Ayah : Yuswanto
 - b. Ibu : Siti Musliha
6. Alamat Jember : Jalan Kalimantan No 72 Summersari
7. Alamat Asal : Dusun Krajan A No.69 RT 001/ RW 022,
Desa Bangsalsari, Kecamatan Bangsalsari,
Jember

B. Pendidikan

No.	Nama Sekolah	Tempat	Tahun
1.	SD Negeri 4 Bangsalsari	Jember	2001 – 2007
2.	SMP Negeri 1 Rambipuji	Jember	2007 – 2010
3.	SMA Negeri 2 Tanggul	Jember	2010 – 2013