



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA MEMBUAT KURVA
PERMINTAAN, PENAWARAN DAN KESEIMBANGAN HARGA PASAR
DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH PADA SISWA
KELAS VIII SMP NEGERI 7 BATANG**

SKRIPSI

**Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Universitas Negeri Semarang**

Oleh

Rino Prayoga

NIM 7101409096

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2015

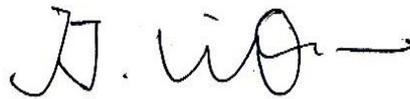
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi di Semarang, pada :

Hari :

Tanggal :

Dosen Pembimbing I



Prof. Dr. Joko Widodo, M.Pd
NIP. 196701061991031003

Dosen Pembimbing II



Drs. Syamsu Hadi, M.Si
NIP 195212121978031002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi



Dr. Ade Rustiana, M.Si

NIP. 196801021992031002

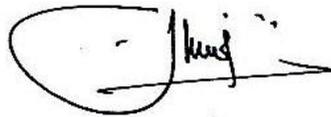
PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi di
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :

Tanggal :

Penguji Skripsi



Dra. Harnanik, M.Si

NIP.195108191980032001

Pembimbing I



Prof. Dr. Joko Widodo, M.Pd
NIP. 196701061991031003

Dosen Pembimbing II



Drs. Syamsu Hadi, M.Si
NIP 195212121978031002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi UNNES




Dr. S. Martono, M.Si.

NIP. 196603081989011001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini adalah hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, Januari 2015



Rino prayoga

NIM 7101409096

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- ✚ Alloh akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat (Q.S. Al Mujadalah ayat 11).
- ✚ Hidup adalah memilih, Namun untuk memilih dengan yang baik anda harus tahu siapa anda dan apa yang anda perjuangkan, kemana anda ingin pergi dan mengapa anda ingin sampai disana.
- ✚ Memberikan yang terbaik untuk kedua orang tua dan keluarga.

Persembahan

1. Kedua orang tua dan keluarga besar yang saya sayangi dan rela berkorban bersusah payah untuk membesarkanku serta tiada hentinya mendo'akanku.
2. Almamater unnes tercinta.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Meningkatkan kemampuan Siswa Membuat Kurva permintaan, penawaran dan harga keseimbangan pasar dengan menggunakan *Macromedia Flash* pada kelas VIII SMP Negeri 7 Batang” dapat terselesaikan.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan saran dari segala pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fatur Rokhman M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempatan yang telah diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. S. Martono, M.Si, Dekan Fakultas Ekonomi yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam perijinan pelaksanaan penelitian.
3. Dr. Ade Rustiana, M.Si, Ketua jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam perijinan pelaksanaan penelitian.
4. Prof. Dr. Joko Widodo, M.Pd, Dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Drs. Syamsu Hadi, M.Si Dosen pembimbing II yang juga telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyusun skripsi.

6. Dra. Harnanik, M.Si dosen penguji utama yang telah menguji dan memberikan arahan sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
7. Bapak Ibu dosen dan seluruh staf Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bekal ilmu yang tak ternilai harganya selama penulis menempuh pendidikan di Universitas.
8. Sabar, S.Pd, Kepala SMP Negeri 7 Batang yang telah memberikan ijin penelitian dan membantu terlaksananya penelitian ini.
9. Guru dan karyawan TU SMP Negeri 7 Batang yang telah membantu terlaksananya penelitian ini
10. Siswa-siswa SMP Negeri 7 Batang yang telah bersedia menjadi bantuan dalam pengambilan data penelitian ini.
11. Kedua orang tua dan keluarga besar serta teman-teman satu kos-kosan Riza, Yogi, Gagat, Akik, Puguh dan Hesal yang telah memberikan semangat senyum dan motivasinya.
12. Teman-teman prodi Pendidikan Koperasi angkatan tahun 2009 yang telah memberikan semangat yang tak pernah usai kepada peneliti.
13. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak pada umumnya dan bagi mahasiswa pada khususnya.

Semarang, Januari 2015

Penyusun

SARI

Prayoga, Rino. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Siswa Membuat Kurva Permintaan, Penawaran dan Harga Pasar dengan Menggunakan Macromedia Flash pada Kelas VIII SMP NEGERI 7 Batang Tahun Ajaran 2013/2014.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Ekonomi. FE UNNES. Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Prof. Dr. Joko Widodo, M.Pd. Pembimbing II: Drs. Syamsu Hadi, M.Si

Kata kunci: Aktifitas siswa, Hasil belajar, Aktifitas guru

Mata pelajaran ekonomi adalah salah mata pelajaran yang termasuk pada kelompok pelajaran IPS pada jenjang SMP. Karakteristik dari ekonomi adalah banyaknya materi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu diperlukan suatu media yang dapat menghubungkan antara teori dan kehidupan sehari-hari, agar pembelajaran dapat mudah dipahami oleh siswa. Salah satu media yang dapat membantu untuk menghubungkan teori dan kehidupan sehari-hari siswa adalah Media pembelajaran *Macromedia Flash* adalah sebuah program animasi yang digunakan untuk pembuatan desain web yang sifatnya interaktif dan dinamis agar dapat membantu proses pembelajaran di kelas agar lebih menarik.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Class Room Action Research*. Dalam penelitian ini yang subyek penelitiannya adalah siswa kelas VIII C. Variabel dalam penelitian ini adalah Aktifitas siswa, hasil belajar, dan aktifitas guru. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode dokumentasi, observasi dan test.

Hasil aktivitas pembelajaran siswa pada siklus I yaitu 65,5 % dan aktifitas pembelajaran siswa pada siklus II yaitu 77,2 % dengan kriteria tinggi. Hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 72,09% dan Hasil belajar siswa siklus II yaitu 80,25% dengan kriteria baik. Sedangkan pada aktifitas guru siklus I yaitu 66,7 % dengan kategori tidak baik dan aktifitas guru pada siklus II yaitu 79,2 % dengan kategori baik.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa, adanya peningkatan hasil belajar, aktifitas siswa dan aktifitas guru pada kelas VIII SMP N 7 Batang pada mata pelajaran Ekonomi pokok bahasan kurva permintaan penawaran dan keseimbangan harga pasar melalui *Macromedia flash*. Sarannya yaitu guru sebaiknya menggunakan *macromedia flash* pada pokok bahasan kurva permintaan penawaran dan terbentuknya harga dibandingkan dengan metode konvensional.

ABSTRACT

Prayoga, Rino. 2015. Increasing student capability in drawing demand curve, offer and market value using Macromedia Flash in grade VIII SMP Negeri 7 Batang. Final project, Ekonomi Education department. FE UNNES. Economy Faculty, Semarang state University. Advisor I : Prof. Dr. Joko Widodo, M.Pd. Advisor II: Drs. Syamsu Hadi, M.Si.

Keywords: Student Activity, Learning Result, Theacher's Aktivitiy

Economy is one social science subjects in junior high school. The characteristic of economy is the excessively lessons which have relation toward the student's daily activities. So that it needs a media to connect between the theory and the student's daily activities in order to make easier under standing. One of the media is the learning media Macromedia Flash. It is an animation program used for composing web design which tends to be interactif and dynamic, in purpose to assist the learning proses in class to make it more interesting.

This research is categorized as class room action research. Subject of this research is the students in class VIII C. The variable used is student activity, learning result, and teacher's activity. In collecting the data, the write use documentation observation and test method.

The student's learning activity result in cycle I is 65,5 %, cycle II is 77, 2% categorized as high criteria. The student's learning result in cycle I is 72, 09%, cycle II 80, 25% with good category. Mean while in teacher's activity cycle I is 66,7% regarding to enough point where as cycle II 79,2% said to be good.

According to the result of research above, it can be stated that Macromedia Flash can can increase learning result, student's and teacher's activity in class VIII SMP N 7 Batang in economy subject lesson demand and offer and the balance of market value. The suggestion is teacher should use Macromedia Flash in teaching demand and offer curve and the formed better than conventional method.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6

1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II. LANDASAN TEORI	8
2.1 Konsep Dasar Media Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Langkah- langkah Media Pembelajaran	12
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	13
2.2 Peranan dan Posisi Media Pembelajaran	16
2.2.1 Prinsip- prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	19
2.3 Konsep Dasar Hasil Belajar	20
2.3.1 Pengertian Hasil Belajar	20
2.3.2 Fungsi Hasil Belajar dalam Proses Pembelajaran	22
2.3.3 Proses pembelajaran	23
2.4 Kedudukan Hasil Belajar dalam Proses Pembelajaran	24
2.4.1 Aktifitas dalam Proses Pembelajaran	26
2.5. Karakteristik <i>Macromedia Flash</i>	28
2.5.1 Pengertian <i>Macromedia Flash</i>	28

2.5.2 Keunggulan <i>Macromedia Flash</i>	30
2.6 Konsep Dasar kurva dalam Mata Pelajaran Ekonomi	30
2.7 Penelitian Terdahulu yang Relevan	33
2.8 Kerangka Berpikir Penelitian.....	34
2.9 Hipotesis	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	39
3.2 Subjek Penelitian	39
3.2.1 Siswa	39
3.2.2 Guru	39
3.3 Populasi dan Sampel	40
3.4 Variabel Penelitian.....	40
3.4.1 Aktifitas Siswa	40
3.4.2 Hasil Belajar.....	41
3.4.3 Kinerja Guru	41
3.5 Lokasi Penelitian.....	41
3.6 Rancangan Penelitian	41

3.6.1	Prosedur Penelitian Siklus I.....	42
3.6.2	Prosedur Penelitian Siklus II	44
3.7	Teknik Pengumpulan Data	47
3.7.1	Dokumentasi	47
3.7.2	Tes	48
3.7.3	Lembar Observasi.....	53
3.8	Teknik Analisis Data	54
3.9	Indikator Keberhasilan	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Hasil Penelitian	56
4.1.1	Gambar Umum Objek Penelitian	56
4.1.2	Hasil Penelitian Pra Siklus	57
4.1.3	Hasil Penelitian Siklus I	58
4.1.3.1	Hasil Belajar Siswa	58
4.1.3.2	Keaktifan Siswa pada Siklus I	59
4.1.3.3	Kinerja Guru pada Siklus I	61
4.1.3.4	Refleksi	62

4.1.4 Hasil Penelitian Siklus II	63
4.1.4.1 Hasil Belajar Siswa	63
4.1.4.2 Keaktifan Siswa pada Siklus II	64
4.1.4.3 Kinerja Guru pada Siklus II	66
4.1.4.4 Refleksi	66
4.1.4.5 Tanggapan Siswa Tentang Media Pembelajaran	
<i>Macromedia Flash</i>	67
4.2 Pembahasan	68
4.2.1 Perkembangan Hasil Belajar Siswa	68
4.2.2 Perkembangan Aktifitas Belajar Siswa	71
4.2.3 Perkembangan Kinerja Siswa.....	74
BAB V PENUTUP	76
5.1 Simpulan	76
5.2 Saran	76

DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Data Nilai Siswa Kelas VIII	5
2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan	33
4.1 Fasilitas Sekolah	56
4.2 Hasil Belajar Pra Siklus	57
4.3 Hasil Belajar Siklus I.....	58
4.4 Deskriptif Tingkat Keaktifan Siswa pada Tiap-Tiap Indikator	59
4.5 Deskriptif Presentasi Tingkat Keaktifan Siswa	60
4.6 Data Hasil Observasi Aktifitas Guru pada Siklus I Kelas VIII C dengan <i>Macromedia Flash</i>	61
4.7 Hasil Belajar Siklus II	63
4.8 Deskriptif Tingkat Keaktifan Siswa pada Tiap-Tiap Indikator	64
4.9 Deskriptif Presentasi Tingkat Keaktifan Siswa	65
4.10 Data Hasil Observasi Aktifitas Guru pada Siklus I Kelas VIII C dengan <i>Macromedia Flash</i>	66
4.11 Tanggapan Siswa Tentang Media Pembelajaran Macromedia Flash	68
4.12 Peningkatan Hasil Belajar.....	69
4.13 Peningkatan Hasil Belajar Siswa	71
4.14 Perkembangan Kinerja Guru	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	37
3.1 Skema Prosedur Penelitian pada <i>Macromedia Flash</i>	42
4.1 Diagram Hasil Belajar Siklus I	59
4.2 Diagram Hasil Belajar Siklus II	47
4.3 Grafik Perkembangan Hasil Belajar Siswa	69
4.4 Grafik Perkembangan Aktifitas Belajar Siswa.....	72
4.5 Grafik Perkembangan Aktifitas Siswa	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	81
2. Nama Siswa	88
3. Uji Coba.....	89
4. Lembar Jawaban	98
5. Lembar Kunci Jawaban	99
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran I	100
7. Soal Siklus I.....	106
8. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa Siklus I	112
9. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	113
10. Lembar Pngamatan Aktivitas Guru Siklus I.....	114
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	115
12. Soal Siklus II	121
13. Lembar Jawaban Siklus II	131
14. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II	132
15. Lembar Pengamatan Aktifitas Guru Siklus II	133
16. Lembar Tanggapan Siswa	134
17. Hasil Tabulasi Tanggapan Siswa.....	135
18. Hasil Tabulasi Data Hasil Belajar Siswa	136
19. Nilai Aktifitas Siswa Siklus I dan Siklus II.....	137
20. Tabel Analisis Data Perhitungan Validitas, Daya Pembeda Tingkat Kesukaran, dan Reliabilitas uji coba Intrumen.....	140
21. Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Penelitian, Daya beda, Validitas dan Reabilitas	144
22. Foto Penelitian.....	147
23. Surat Ijin Observasi	149
24. Surat Keterangan Penelitian.....	150

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan utama dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada kualitas pelaksanaan proses belajar mengajar, sekolah sebagai lembaga pendidikan berkewajiban memberikan kesempatan belajar seluas-luasnya kepada siswa untuk mengembangkan potensi dirinya seoptimal mungkin.

Komponen pengajaran secara umum dikelompokkan kedalam tiga kategori utama yaitu: guru, isi/materi pelajaran, dan siswa. Interaksi antara ketiga komponen tersebut melibatkan sarana dan prasarana seperti: metode, media pembelajaran, penataan lingkungan belajar, dan sebagainya. Hal ini menciptakan situasi belajar mengajar yang memungkinkan tercapainya tujuan yang di harapkan. Seorang guru harus dapat memilih strategi belajar mengajar yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa, membekali peserta didik dengan kecakapan hidup (*life skill*) sesuai kebutuhan peserta didik serta harus mempunyai kemampuan untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar menuju tercapainya hasil belajar yang optimal

Penerapan teknologi diberbagai bidang, telah menciptakan berbagai macam perubahan. Perubahan yang semakin cepat didukung oleh teknologi informasi yang semakin canggih. Kebutuhan saat ini semakin menuntut untuk adanya suatu yang cepat, mudah, murah, efektif dan efisien. Dalam dunia

pendidikan khususnya adalah hadirnya media komunikasi dan informasi yang dapat membawa perubahan yang signifikan di dunia pendidikan.

Pada proses perkembangannya, berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan salah satunya ditentukan oleh kompetensi yang dimiliki oleh guru. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator yang bertugas untuk mengoptimalkan keaktifan dan kreatifitas siswa. Guru berpengaruh penting dalam kegiatan belajar mengajar, peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai tutor agar mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Dalam hal tersebut sangat berpengaruh dimana guru tidak hanya mengajar tetapi juga membimbing siswa agar bisa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa dapat memahami dan mengerti apa yang telah disampaikan oleh guru. Jadi guru juga harus mampu menciptakan keaktifan siswa di dalam kelas. Keaktifan di dalam kelas akan membuktikan berhasil atau tidaknya kegiatan belajar. Jadi tujuan dari keaktifan belajar yaitu menentukan hasil belajar siswa yang optimal. Untuk menentukan kemampuan siswa tersebut, maka siswa memerlukan suatu media yang dapat membimbing mereka setiap saat.

Dalam hal ini media pembelajaran juga mempunyai peran penting dalam proses belajar salah satunya dengan media pembelajaran *Macromedia flash*, yaitu sebuah sistem belajar mengajar yang dilakukan dengan cara menggunakan bantuan komputer serta memadukan media gambar, gambar bergerak (animasi), video, suara maupun teks berjalan. Media pembelajaran yang berbasis komputer merupakan salah satu alternatif pilihan bagi pendidik. *Macromedia flash* memiliki

banyak keunggulan di bandingkan dengan program lainnya, yaitu dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain, perubahan transparansi warna dalam movie, perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain, gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan dan dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe, diantaranya adalah .swf. html. gif. jpg. png. exe. Mov.

Saat ini pendidik sudah mulai mendapatkan akses untuk menggunakan berbagai macam produk teknologi guna meningkatkan hasil belajar siswa. Komputer sebagai salah satu produk teknologi dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dan memiliki potensi yang cukup besar untuk dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Banyak keuntungan yang diperoleh dari penggunaan media komputer sebagai pembelajaran. Untuk itu diperlukan pembelajaran dengan menggunakan animasi komputer memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara dinamis dan interaktif. Salah satu dari media pembelajaran komputer yang berbasis animasi adalah program *Macromedia flash*. *Macromedia flash*, secara langsung juga dapat memanfaatkan yang ada disekolah sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep teori dan memecahkan masalah belajar siswa.

Ilmu ekonomi adalah salah satu ilmu pengetahuan sosial. Media pembelajaran pengetahuan sosial masih sering terabaikan dengan berbagai macam alasan, diantaranya terbatasnya waktu untuk membuat persiapan, sulit mencari media yang tepat, tidak adanya dana dan sebagainya (Etin Solihatin, dkk.2008:22). Dalam ilmu ekonomi kita mempelajari tentang kebutuhan yang

dibutuhkan oleh manusia dan perilaku ekonomi. Ilmu ekonomi mengalami perubahan setiap saat karena banyak sekali hal-hal yang mempengaruhi keadaan ekonomi di dunia ini. Ilmu ekonomi merupakan ilmu hafalan dan dan penerapan serta hitungan. Hal ini membuat ilmu ekonomi sangat menarik untuk dipelajari.

Materi pokok bahasan permintaan, penawaran, dan keseimbangan harga pasar khususnya dalam pembuatan kurva permintaan, penawaran dan keseimbangan harga pasar merupakan salah satu materi ajar yang dipelajari oleh siswa sekolah menengah pertama kelas VIII. Materi ini merupakan materi yang menyajikan tentang fakta-fakta dan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu dalam mempelajarinya siswa harus mengerti dan memahami konsep materi yang ada di dalam pelajaran tersebut. Materi ini tergolong dalam materi yang sulit karena selain berupa hafalan juga berupa pemahaman dan hitungan. Untuk mengatasi kesulitan belajar siswa dalam rangka mencapai tujuan intruksional maka diperlukan media yang dapat membuat siswa tertarik materi ini.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP N 7 Batang, proses pembelajaran di SMP Negeri 7 Batang belum optimal. Hal ini terlihat bahwa fasilitas pembelajaran yang ada di masing-masing kelas masih menggunakan papan tulis yaitu white board. Kelas dengan fasilitas LCD masih sangat terbatas, dimana guru yang mau menggunakan LCD untuk pembelajaran, maka guru tersebut harus membawa dan merakit sendiri di kelas yang akan dipakai. Hal ini yang menjadi salah satu penyebab kurang optimalnya pembelajaran ekonomi di SMP N 7 Batang adalah materi pelajaran pokok bahasan materi pelajaran yang

terlalu banyak dan luas serta kurangnya alokasi waktu untuk pembelajaran tersebut. Disamping itu, juga dapat disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat, pemanfaatan media belajar yang belum atau kurang tepat dan dalam kegiatan belajar mengajar kurang bervariasi atau searah merupakan penyebab kurang optimalnya hasil belajar ekonomi siswa di SMP N 7 Batang. Sehingga nilai ulangan harian yang diperoleh siswa banyak yang kurang, dan belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai 75. Nilai ulangan harian siswa kelas VIII pada mata pelajaran ekonomi adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1

Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas VIII

Kelas	Jumlah Siswa	Ulangan Harian			
		Jumlah Siswa yang Tuntas	Tuntas % KKM	Jumlah Siswa yang Belum Tuntas	Belum Tuntas % KKM
8A	32	16	50%	16	50%
8B	32	7	21.87%	25	78.12%
8C	32	6	18.75%	26	81.25%
8D	30	10	33.33%	20	66.66%
8E	32	11	34.37%	21	65.62%
Jumlah	158	50	31,67%	108	68,23

Sumber: Arsip Guru Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas VIII Tahun 2014

Melihat hasil belajar siswa dimana siswa yang belum tuntas masih mencapai tingkat ketuntasan belajar. Dimana secara keseluruhan siswa yang mencapai tingkat ketuntasan hanya 31,67% sedangkan siswa yang belum tuntas mencapai 68,23%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi juga cukup rendah. Siswa belum mampu menguasai materi pelajaran secara optimal. Hal tersebut dikarenakan sebagian siswa mengaku bahwa media

yang digunakan kurang menarik. Oleh karena itu, maka perlu dicari pendekatan media yang dapat menambah pemahaman siswa sehingga mampu meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa. Media yang dirasa tepat dan sesuai dengan kondisi saat ini adalah media *Macromedia Flash*. Hal ini dapat dijadikan solusi dalam pemanfaatan fasilitas yang telah disediakan oleh SMP NEGERI 7 Batang.

Berdasarkan latar belakang di atas, mengenai media pembelajaran dan kondisi pembelajaran di SMP NEGERI 7 Batang, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Siswa Membuat Kurva Permintaan, Penawaran dan Keseimbangan Harga Pasar dengan Menggunakan Macromedia Flash pada Kelas VIII SMP NEGERI 7 Batang”.

1.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok pikiran dan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah yang diajukan adalah” Apakah penggunaan media pembelajaran *Macromedia flash* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat kurva permintaan, penawaran dan keseimbangan harga pasar pada siswa kelas VIII SMP NEGERI 7 Batang.

1.2. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan media Pembelajaran *Macromedia Flash* untuk meningkatkan kemampuan siswa membuat kurva permintaan, penawaran dan keseimbangan harga pasar pada siswa kelas VIII SMP N 7 Batang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian ilmu pendidikan terutama yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran *Macromedia flash*. Dengan bertambahnya kajian ilmu ini seyogyanya akan dapat dikembangkan penelitian- penelitian lanjutan dalam topik yang sama maupun berbeda.

1.4.2 Manfaat Praktis

a) Bagi guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini guru dapat menjadikan hasilnya sebagai bahan kajian dan bahan introspeksi dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, khususnya untuk peningkatan kemampuan siswa membuat kurva permintaan, penawaran dan keseimbangan harga pasar sehingga nantinya dapat menunjang hasil belajar dari proses pembelajaran.

b) Bagi Siswa

Siswa dapat menemukan dan memahami konsep materi melalui penggunaan media yang menyenangkan.

c) Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan yang positif dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan khususnya mata pelajaran IPS ekonomi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Hasil Belajar

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Sanjaya (2008:204). Dalam Proses belajar mengajar di kelas. Media berarti sebagai sarana yang berfungsi menyalurkan pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Kelancaran aplikasi model pembelajaran sedikit banyak ditentukan pula oleh media pembelajaran yang digunakan. Media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengannya (Marshal McLuhan dalam Anton Noornia, 2006: 5).

Hal yang sama dikemukakan sebelumnya oleh Briggs yang menyatakan bahwa media adalah segala bentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Sanaki (2009:4) menyatakan media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan guru yang akan digunakan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Sedangkan Menurut (Triyanto, 2009: 234) Media Pembelajaran adalah sebagai penyampaian pesan (*the carriers of messages*) dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (*the receiver of the messages*). Dan beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam penelitian Kuantitatif maupun Kualitatif juga menjadi ukuran penting dalam proses pembuktian hipotesa. Lesle J. Briggs menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat untuk member perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dipakai untuk tujuan pendidikan seperti, radio, tv, buku, oran, majalah, dan sebagainya. Sementara itu, Briggs berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya.

Sekitar pertengahan abad Ke –20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet. Media memiliki beberapa fungsi, diantaranya :

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak

mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.

2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena : (a) obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek yang bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks; (f) obyek yang bunyinya terlalu halus; (f) obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
8. Media memberikan pengalaman yang integral/ menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

Terdapat berbagai jenis media belajar, diantaranya: 1) Media Visual : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik. 2). Media Audial : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya. 3). *Projected still media* : slide;

over head proyektor (OHP), LCD Proyektor dan sejenisnya. 4). *Projected motion media* : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya. 5). *Study Tour Media* : Pembelajaran langsung ke obyek atau tempat study seperti Museum, Candi, dll.

Sejalan dengan perkembangan IPTEK penggunaan media, baik yang bersifat visual, audial, *projected still media* maupun *projected motion media* bisa dilakukan secara bersama dan serempak melalui satu alat saja yang disebut Multi Media. Contoh : Penggunaan komputer tidak hanya bersifat *projected motion media*, namun dapat meramu semua jenis media yang bersifat interaktif.

Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Contoh : bila tujuan atau kompetensi peserta didik bersifat menghafalkan kata-kata tentunya media audio yang tepat untuk digunakan. Jika tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan. Kalau tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), maka media film dan video bisa digunakan.

Dari pendapat dan penjelasan yang disimpulkan tentang pembelajaran dan fungsi dari alat peraga yang digunakan, akan memberikan batasan atau syarat yang harus dimiliki oleh alat peraga. Dengan begitu alat peraga tersebut dapat berfungsi sesuai dengan fungsinya. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membuat kurva permintaan, penawaran dan keseimbangan

harga pasar tujuan dari pembuatan alat peraga dapat terpenuhi. Alat peraga yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah berupa *Macromedia flash*.

2.1.2 Langkah- langkah Media Pembelajaran

Menurut Sungkono (2009) Media pembelajaran yang telah dipilih agar dapat digunakan secara efektif dan efisien perlu menempuh langkah-langkah secara sistematis. Ada tiga langkah yang pokok yang dapat dilakukan yaitu persiapan, pelaksanaan/penyajian, dan tindak lanjut.

a. Persiapan

Persiapan maksudnya kegiatan dari seorang tenaga pengajar yang akan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan tenaga pengajar pada langkah persiapan diantaranya:

a) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran/ perkuliahan sebagaimana bila akan mengajar seperti biasanya. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran/perkuliahan cantumkan media yang akan digunakan. b) mempelajari buku petunjuk atau bahan penyerta yang telah disediakan, c) menyiapkan dan mengatur peralatan yang akan digunakan agar dalam pelaksanaannya nanti tidak terburu- buru dan mencari- cari lagi serta peserta didik dapat melihat dan mendengar dengan baik.

b. Pelaksanaan/Penyajian

Tenaga Pengajar pada saat melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran perlu mempertimbangkan seperti: a)

yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap untuk digunakan. b) jelaskan tujuan yang akan dicapai, c) jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran, d) hindari kejadian-kejadian yang sekiranya dapat mengganggu perhatian/konsentrasi, dan ketenangan peserta didik.

c. Tindak lanjut

Kegiatan ini perlu dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang dibahas dengan menggunakan media. Disamping itu kegiatan ini dimaksudkan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilakukannya. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan diantaranya diskusi, eksperimen, observasi, latihan dan tes.

Uraian penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran yang di jelaskan secara keseluruhan dan masih secara umum jadi belum dikelompokkan tentang kegiatan pada tahap persiapan dan tahap pelaksanaan dimana tahap pelaksanaan meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan dan kegiatan akhir dan pada kegiatan peragaanya dalam menyampaikan materi pelajaran. Untuk tahap persiapan sudah jelas pada tahap ini merupakan pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian harus sesuai dengan materi yang akan di ajarkan.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Ada beberapa pengertian tentang media pembelajaran yang telah dipelajari, tersirat tujuan dari penggunaan suatu media yaitu untuk membantu

guru menyampaikan pesan-pesan secara mudah kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat menguasai pesan-pesan secara mudah mudah kepada peserta didik sehingga pesertra didik dapat menguasai pesan-pesan tersebut secara cepat, dan akurat. Dalam kerangka proses belajar mengajar yang dilakukan guru, penggunaan media dimaksudkan agar peserta didik yang terlibat dalam kegiatan belajar itu terhindar dari gejala verbalisme, yakni mengetahui kata-kata yang disampaikan guru tetapi tidak memahami arti atau maknanya.

Mulyani Sumantri, dkk (2001: 153) Secara khusus mengemukakan bahwa media pengajaran digunakan dengan tujuan sebagai berikut: 1). Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut karakteristik bahan; 2). Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat peserta didik untuk belajar. 3). Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu; 4). Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik.

Peranan Media dalam proses belajar mengajar menurut Gerlac dan Ely ditegaskan bahwa ada tiga keistimewaan yang dimiliki media pengajaran yaitu: 1) Media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian, 2). Media memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan, dan 3). Media mempunyai kemampuan untuk menampilkan sesuatu objek atau kejadian yang mengandung makna. Begitu juga,

Ibrahim mengemukakan fungsi atau peranan media dalam proses belajar mengajar antara lain: 1). Dapat menghindari terjadinya verbalisme, 2). Membangkitkan minat atau motivasi, 3). Menarik perhatian, 4). Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran, 5). Mengaktifkan siswa dalam belajar dan 6). Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Lebih detail fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran menurut Prof.Pupuh Fathurrahman,dalam bukunya yang berjudul *Strategi Belajar Mengajar* (2007) diantaranya adalah : 1). Menarik perhatian siswa. 2). Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran. 3). Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan). 4).Mengatasi keterbatasan ruang. 5). Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif. 6). Waktu pembelajaran bisa dikondisikan. 7). Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar. 8). Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu atau menimbulkan gairah belajar. 9). Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, serta ; 10). Meningkatkan kadar keaktifan atau keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan menurut (Arsyad, 2002) dalam bukunya yang berjudul “*Media Pembelajaran*” media pendidikan dapat berkenaan dengan manfaat media pendidikan dalam proses belajar mengajar siswa antara lain :

- 1) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan lebih baik.

- 2) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 3) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.
- 4) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Dari beberapa pendapat mengenai fungsi dan manfaat media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran karena dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Dengan demikian, media pembelajaran *Macromedia flash* pada materi ajar kurva permintaan, penawaran serta terbentuknya harga pasar sangat bermanfaat dalam membantu siswa dalam mempelajari materi tersebut. Selain itu dengan adanya media pembelajaran ini juga dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

2.2 Peranan dan Posisi Media Pembelajaran

Bruner mengungkapkan ada tiga tingkatan utama modus belajar, seperti: enactive (pengalaman langsung), iconic (pengalaman piktorial atau gambar), dan symbolic (pengalaman abstrak). Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan serta perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena adanya interaksi antara

pengalaman baru dengan pengalaman yang telah dialami sebelumnya melalui proses belajar.

Dalam tingkatan pengalaman langsung, untuk memperoleh pemahaman siswa secara langsung mengerjakan atau membuat tugas . Pada tingkatan kedua, iconic, pemahaman tentang materi yang dipelajari melalui gambar, foto, film atau rekaman video. Selanjutnya pada tingkatan pengalaman abstrak, siswa memahaminya lewat membaca atau mendengar dan mencocokkannya dengan pengalaman melihat orang lain atau dengan pengalamannya sendiri. Berdasarkan uraian di atas, maka dalam proses belajar mengajar sebaiknya diusahakan agar terjadi variasi aktivitas yang melibatkan semua alat indera siswa

Semakin banyak alat indera yang terlibat untuk menerima dan mengolah informasi (isi pelajaran), semakin besar kemungkinan isi pelajaran tersebut dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan siswa. Jadi agar pesan-pesan dalam materi yang disajikan oleh guru dapat diterima dengan mudah (atau pembelajaran berhasil dengan baik), maka guru harus berupaya menampilkan stimulus yang dapat diproses dengan berbagai alat indera siswa. Pengertian stimulus dalam hal ini adalah suatu “perantara” yang menjembatani antara penerima pesan (siswa) dan sumber pesan (guru) agar terjadi komunikasi yang efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan suatu perantara seperti apa yang dimaksud pada pernyataan di atas. Dalam kondisi ini, media yang digunakan memiliki posisi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, yaitu alat bantu mengajar bagi guru (teaching aids). Misalnya alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi

visual atau verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman dengan kemajuan teknologi di berbagai bidang, misalnya dalam teknologi komunikasi dan informasi pada saat ini, media pembelajaran memiliki posisi sentral dalam proses belajar dan bukan semata-mata sebagai alat bantu. Media pembelajaran memainkan peran yang cukup penting untuk mewujudkan kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam posisi seperti ini, penggunaan media pembelajaran dikaitkan dengan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media, yang mungkin tidak mampu dilakukan oleh guru (atau guru melakukannya kurang efisien). Dengan kehadiran media pembelajaran maka posisi guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator. Bahkan pada saat ini media telah diyakini memiliki posisi sebagai sumber belajar yang menyangkut keseluruhan lingkungan di sekitar pembelajar.

Dari pemaparan di atas pemakalah menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran, hadirnya media sangat diperlukan, sebab mempunyai peranan besar yang berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran kret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Dengan kemajuan teknologi di berbagai bidang, misalnya dalam teknologi komunikasi dan informasi pada saat ini, media pembelajaran memiliki posisi sentral dalam proses belajar dan bukan semata-mata sebagai alat bantu.

Media pembelajaran memainkan peran yang cukup penting untuk mewujudkan kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam posisi seperti ini, penggunaan media pembelajaran dikaitkan dengan apa-apa saja yang

dapat dilakukan oleh media, yang mungkin tidak mampu dilakukan oleh guru (atau guru melakukannya kurang efisien). Dengan kehadiran media pembelajaran maka posisi guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator. Bahkan pada saat ini media telah diyakini memiliki posisi sebagai sumber belajar yang menyangkut keseluruhan lingkungan di sekitar pembelajar. Dari pemaparan di atas pemakalah menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran, hadirnya media sangat diperlukan, sebab mempunyai peranan besar yang berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

2.2.1 Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media pengajaran, hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip yang dimaksud dikemukakan Sudjana sebagai berikut (Fathurrahman,2007:132) :1. Menentukan jenis media dengan tepat, 2. Menetapkan atau mempertimbangkan subjek dengan tepat, 3. Menyajikan media dengan tepat, 4. Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.

Sedangkan menurut Arsyad (2002:75), kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu : (1) Harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; (2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi; (3) paraktis, luwes, dan bertahan; (4) Guru terampil dalam menggunakannya; (5) pengelompokkan sasaran;(6) mutu teknis.

2.3 Konsep Dasar Hasil Belajar

2.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Oleh karena itu apabila peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. Dalam peserta didikan, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar dirumuskan dalam tujuan peserta didikan (Anni, 20011: 85). Benyamin S. Bloom dalam (Anni, 2009:86), menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*). Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Kemampuan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-

prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan m,enjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku (Suprijono, 2011: 5-6).

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuannya mencerminkan hirarkhi yang berentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan peserta didikan afektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti ketrampilan motorik dan syarat, manipulasi obyek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku ranah psikomotorik menurut Elizabeth Simpson yaitu persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan terbiasa (*mechanism*), gerakan kompleks (*complex overt response*), penyesuaian (*adaptation*), dan kreativitas (*originality*) (Anni, 2009: 86-89).

2.3.2 Fungsi Hasil Belajar dalam Proses Pembelajaran

Peserta didikan merupakan bentuk harapan yang dikomunikasikan melalui pernyataan dengan cara menggambarkan perubahan yang diinginkan pada diri peserta didik, yakni pernyataan tentang apa yang diinginkan pada diri peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman belajar. Kerumitan pengukuran hasil belajar itu disebabkan karena bersifat psikologis (Anni, 2009:85).

Dalam kegiatan belajar yang harus dicapai oleh setiap individu dalam belajar memiliki beberapa peranan penting yaitu: (1) memberikan arah pada kegiatan peserta didikan, bagi pendidik, tujuan peserta didikan akan mengarahkan pemilihan strategi dan jenis kegiatan yang tepat. Kemudian bagi peserta didik, tujuan itu mengarahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar yang diharapkan dan mampu menggunakan waktu seefisien mungkin; (2) untuk mengetahui kemajuan belajar dan perlu tidaknya pemberian peserta didikan pembinaan bagi peserta didik (*remedial teaching*), sehingga peserta didikan akan mengetahui seberapa jauh peserta didik telah menguasai tujuan peserta didikan tertentu, dan tujuan peserta didikan mana yang belum dikuasai; dan (3) sebagai

bahan komunikasi. Pendidik dapat mengkomunikasikan tujuan peserta didiknya kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat mempersiapkan diri dalam mengikuti proses peserta didikan (Anni, 2009:86).

Fungsi hasil belajar adalah “untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan siswa setelah mengalami atau melakukan proses belajar mengajar selama jangka waktu tertentu, dan juga untuk mengetahui seberapa besar tingkat keberhasilan program pengajaran yang telah dilakukan oleh guru terhadap anak didiknya” (Purwanto, 2008:5).

Jadi fungsi hasil belajar bertujuan untuk melihat kemajuan peserta didik dalam hal penguasaan materi pengajaran yang telah dipelajarinya sesuai dengan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan.

2.3.3 Proses Pembelajaran

Proses tindakan belajar pada dasarnya adalah bersifat internal, namun proses itu dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal. Oleh karena itu di dalam mampu pembelajaran, pendidik harus benar-benar mampu menarik perhatian peserta didik agar mampu mencurahkan seluruh energinya sehingga dapat melakukan aktifitas belajar secara optimal dan memperoleh hasil belajar seperti yang diharapkan. Briggs mengatakan pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan (Rifa’I, 2009:191). Unsur utama dari pembelajaran adalah pengalaman anak sebagai seperangkat *event* sehingga terjadi proses belajar.

Gagne menyatakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang agar memungkinkan peserta didik memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Setiap komponen pembelajaran hendaknya saling berhubungan dan berkaitan dengan proses internal belajar peserta didik agar terjadi peristiwa belajar. Untuk mencapai tujuan belajar, pendidik hendaknya benar-benar menguasai cara merancang belajar agar peserta didik mampu belajar secara optimal. Pembelajaran berorientasi pada bagaimana peserta didik berperilaku, memberikan makna bahwa pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah *stimuli* dari lingkungan seseorang ke dalam sejumlah informasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, atau antar peserta didik. Dalam proses komunikasi itu dapat dilakukan secara *verbal* (lisan), dan dapat pula secara *nonverbal*. Komunikasi dalam pembelajaran ditujukan untuk membantu proses belajar. Aktifitas komunikasi ini dapat dilakukan secara mandiri (*self instructing*), dan dapat pula secara berkelompok (Rifa'i, 2009:193). Proses pembelajaran adalah merupakan suatu sistem, dimana setiap komponen pembelajaran adalah menghasilkan belajar atau memberikan sarana penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen-komponen sistem adalah pendidik, peserta didik, materi pembelajaran, dan lingkungan belajar. Komponen-komponen itu harus berinteraksi secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.4 Kedudukan Hasil Belajar dalam Proses Pembelajaran

Secara umum hasil belajar dalam pembelajaran merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Kedudukan hasil belajar dalam pembelajaran dipahami sebagai suatu upaya pengumpulan informasi tentang penyelenggaraan pembelajaran sebagai dasar untuk pembuatan berbagai keputusan. Informasi itu tidak saja terbatas pada hal-hal yang secara langsung berkaitan dengan arah kegiatan dan kemajuan pembelajaran oleh para pembelajar dalam pencapaian tujuan pembelajaran, melainkan dapat juga berkaitan dengan penyelenggaraan pembelajaran secara keseluruhan.

Di samping hasil pembelajaran yang pertama-tama merupakan kepentingan pembelajar dan orang tua serta keluarga, informasi yang dapat diperoleh dari hasil belajar dapat pula berkaitan dengan penyelenggaraan pembelajaran pada umumnya, tentang kesesuaian bahan ajar yang digunakan, latihan-latihan yang dilakukan, metode dan teknik mengajar yang digunakan oleh pengajar.

Dampak dan kegunaan informasi dari hasil belajar bukanlah tidak berhenti sampai pada komponen penyelenggaraan pembelajaran, melainkan dapat pula berdampak pada komponen awal dalam penyelenggaraan pembelajaran, yaitu identifikasi dan perumusan tujuan. Dari hasil belajar dilakukan evaluasi hasil belajar yang kurang memuaskan dapat diperoleh informasi tentang ketepatan identifikasi dan perumusan tujuan penyelenggaraan pembelajaran yang mungkin

kurang sesuai dengan keadaan dan kebutuhan nyata. Identifikasi dan rincian tujuan penyelenggaraan pembelajaran mungkin perlu ditinjau kembali dan dirumuskan ulang sesuai dengan keadaan dan kebutuhan nyata yang berbeda dengan hasil belajar yang telah diidentifikasi serta dirumuskan pada awal penyelenggaraan pembelajaran.

Sebagai bagian dari penyelenggaraan pembelajaran, kegiatan evaluasi hasil belajar juga untuk melakukan penilaian terhadap seluruh penyelenggaraan pembelajaran agar dapat dilakukan langkah-langkah penyesuaian dan perbaikan. Berbagai kegiatan evaluasi hasil belajar direncanakan dan dilakukan dengan menggunakan berbagai bahan ajar yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, diselenggarakan dan dikelola menurut suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran terkaji yang memungkinkan tercapainya tujuan.

Latihan yang diselenggarakan untuk menunjang pencapaian penguasaan kemampuan yang merupakan tujuan penyelenggaraan seluruh kegiatan. Pada akhirnya untuk memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah diupayakan melalui seluruh kegiatan pembelajaran itu, perlu dilakukan evaluasi menjelang atau pada akhir jangka waktu tertentu. Hasil kegiatan evaluasi itu dapat memperoleh informasi dan umpan balik bagi komponen penyelenggaraan pembelajaran yang mendahului, yaitu komponen kegiatan pembelajaran.

2.4.1 Aktifitas dalam Proses Pembelajaran

Menurut Gagne dalam (Anni, 2009: 84-85) belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling kait mengkait

sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Beberapa unsur yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik

Istilah peserta didik dapat diartikan sebagai peserta didik, warga belajar, dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar. Peserta didik memiliki organ penginderaan yang digunakan untuk menangkap rangsangan; otak yang digunakan untuk mentransformasikan hasil pengindraannya ke dalam memori yang kompleks; dan syaraf atau otot yang digunakan untuk menampilkan kinerja yang menunjukkan apa yang telah dipelajari.

2. Rangsangan (*stimulus*)

Peristiwa yang merangsang penginderaan pembelajar disebut situasi stimulus. Banyak stimulus yang berada di lingkungannya seseorang. Suara, sinar, warna, panas, dingin, tanaman, gedung, dan orang adalah stimulus yang berada di lingkungan seseorang. Agar peserta didik mampu belajar optimal, ia harus memfokuskan pada stimulus tertentu yang diminati.

3. Memori

Memori yang ada pada peserta didik berisi pelbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.

4. Respon

Tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori disebut respon. Peserta didik yang sedang mengamati stimulus maka memori yang ada di dalam dirinya

kemudian memberiakan respon terhadap stimulus tersebut. Respon dalam peserta didikan diamati pada akhir proses belajar yang disebut perubahan perilaku atau perubahan kinerja (*performance*).

Kegiatan belajar akan terjadi pada diri peserta didik apabila terdapat interaksi antara situasi stimulus dengan isi memori sehingga perilakunya berubah dari waktu sebelum dan setelah adanya situasi stimulus tersebut. Perubahan perilaku pada diri pembelajar itu menunjukkan bahwa peserta didik telah melakukan kegiatan belajar (Anni, 2009: 85).

2.5 Karakteristik Macromedia Flash

2.5.1 Pengertian MacromediaFlash

Macromedia flash adalah salah satu program animasi grafis yang banyak digunakan para desainer untuk menghasilkan karya-karya professional, khususnya bidang animasi. Program ini lebih fleksibel dan lebih unggul dibanding program animasi lain sehingga banyak animator yang memakai program tersebut untuk pembuatan animasi. *Macromedia flash* sering digunakan oleh para animator untuk pembuatan animasi interaktif maupun non interaktif, seperti animasi pada halaman web, animasi kartun, presentasi, portofolio sebuah perusahaan, game dan beberapa media animasi lainnya. Keunggulan dari program *Macromedia Flash* dibanding program lain yang sejenis, antara lain:

Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek yang lain; (1) dapat membuat perubahan transparansi warna dalam *movie*; (2) dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain; (3) dapat membuat

gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan; (4) dapat dikonversi dan dipublikasikan kedalam beberapa tipe, diantaranya adalah *swf,htm.gif, jpg, png,exe,mov*.

Adapun langkah-langkah untuk membuat *Macromedia Flash* adalah sebagai berikut (Madcom,2004:27) : Buat dokumen baru (*file > new > flash document*), Buat layer-layer baru pada timeline (ganti label atau nama layer menjadi : *background*, isi, judul, navigasi). Import gambar sebagai *background* (klik *file > import > import to library*) Menambahkan teks untuk judul (klik atau pilih layer judul, klik *text tool A* lalu klik pada bagian atas *stage*)

1) Menambahkan slide ke-2

Sampai langkah ke 4, “slide 1” dari presentasi sudah selesai. Perhatikan pada *timeline*, slide tersebut telah menempati satu *frame* pada *timeline*. Untuk menambahkan slide ke 2, 3 dan seterusnya, maka perlu ditambahkan *keyframe* pada *timeline*. Klik kanan pada frame 2 layer navigasi, kemudian pilih *insert keyframe*. Ulangi langkah tersebut pada layer-layer yang lain, sehingga tampilan *timeline* akan seperti yang pertama. Test movie (klik *control > test movie* atau tekan tombol *ctrl + enter*)

2) Tambahkan tombol navigasi supaya bisa berpindah ke slide selanjutnya :

Pilih menu *window > common libraries > button*, Buka folder *playback rounded* kemudian tempatkan *button rounded green forward* ke *stage* (klik navigasi pada *frame 1*, lalu drag tombol ke *stage*). Lakukan langkah yang sama untuk slide ke 2, hanya tombolnya diganti dengan *rounded green back*.

3) Memberi script pada button :

Klik button pada frame 1 (slide 1), Tampilkan tombol *Action*, Tuliskan script sesuai dengan kebutuhan, Untuk button pada slide selanjutnya, *scriptnya* sama, hanya mengganti angka di sebelah kanan *gotoandstop* (d disesuaikan dengan nomor *frame* yang dituju). Menambahkan slide yang lain (langkah-langkahnya sama dengan langkah nomor 5).

- 4) Export movie : Klik *file > export movie*, beri nama file yang di inginkan kemudian klik *save*.

2.5.2 Keunggulan Macromedia Flash

Adapun keunggulan dalam penggunaan Macromedia Flash antara lain:

- a. Flash mampu dijalankan pada system operasi windows
- b. Gambar flash merupakan vector sehingga tidak akan pernah pecah meskipun dizoom berkali kali
- c. Animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol
- d. Font tidak akan berubah meskipun pc atau Komputer yang digunakan tidak memiliki font tersebut
- e. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk avi, gif,wat atau dalam bentuk format yang lain
- f. Flash mampu mengimpor hampir semua file audio sehingga presentasi dengan macromedia flash 8 dapat lebih hidup
- g. Flash membuat file executable (exe) sehingga dapat dijalankan pada pc manapun tanpa harus menginstal dahulu program flash, (Andi pramono, 2004).

2.6 Konsep Dasar Kurva dalam Mata Pelajaran Ekonomi

Materi kurva permintaan dan penawaran serta terbentuknya harga pasar merupakan salah satu pokok bahasan yang diajarkan kepada siswa SMP kelas VIII semester genap. Indikator yang ingin dicapai yaitu: (1) siswa dapat mendeskripsikan kurva permintaan, penawaran dan keseimbangan harga pasar, (2) siswa dapat mendeskripsikan macam – macam harga. Kurva mempunyai bentuk (1) Garis lengkung; (2) Grafik yang menggambarkan variabel (missal yang memperlihatkan perkembangan) yang dipengaruhi oleh keadaan;(3) Garis yang terdiri atas persambungan titik- titik . Materi tersebut merupakan materi yang menggunakan pendekatan pemecahan masalah oleh karena itu dalam mempelajarinya siswa harus mengerti dan memahami konsep- konsep yang ada dalam materi.

Kurva permintaan berbentuk turun miring ke kanan bawah (*downward sloping to the right*). Adapun gerakan kurva permintaan yaitu: (1) gerakan didalam kurva permintaan (*shift along the demand curve*); dan (2) gerakan seluruh kurva permintaan (*shift of demand curve*). Hal pertama yang menyebabkan terjadinya jumlah yang diminta, sedangkan hal yang ke dua itu menyebabkan terjadinya perubahan permintaan. Bentuk yang condong ke kanan bawah itu menyatakan adanya hubungan yang berlawanan arah harga (*price*) dan jumlah barang yang diminta (*quantity demanded*). Artinya apabila harga naik, maka jumlah barang yang diminta akan menjadi turun, dan sebaliknya apabila harga turun, maka jumlah barang yang diminta akan menjadi meningkat.

Kurva penawaran berbentuk naik miring ke kanan atas. Terbentuk dari hubungan antara harga barang dan jumlah yang ditawarkan. Terdapat hubungan

searah antara perubahan harga dengan perubahan jumlah barang yang ditawarkan. Adapun gerakan kurva penawaran yaitu: (1) gerakan sepanjang kurva penawaran itu sendiri (*shift along the supply curve*). (2) gerakan seluruh kurva penawaran yang bersangkutan (*shift of the supply curve*). Hal pertama yang menyebabkan terjadinya perubahan jumlah barang yang ditawarkan, sedangkan hal kedua menyebabkan terjadinya perubahan penawaran. Tingkat harga pasar dan tingkat output pasar ditetapkan berdasarkan titik perpotongan antara kurva permintaan dengan kurva penawaran. Jadi, harga keseimbangan adalah suatu tingkat harga yang pada tingkat itu jumlah yang ditawarkan sama dengan jumlah yang diminta. (Suherman Rosyidi, 2006: 291- 351)

Faktor terpenting dalam pembentukan harga adalah kekuatan permintaan dan penawaran. Permintaan dan penawaran akan berada dalam keseimbangan pada harga pasar jika jumlah yang diminta sama dengan jumlah yang ditawarkan. Harga di bagi menjadi 3 yaitu: a. Harga adalah nilai kegunaan atau nilai tukar suatu barang yang dinyatakan dengan sejumlah uang. b Proses terbentuknya Harga Barang di Pasar. Harga pasar dapat dicapai melalui kesepakatan antara pembeli dan penjual. Pembeli mengajukan permintaan, sedangkan penjual mengajukan penawaran. Kedua belah pihak melakukan tawar – menawar. Apabila harga terlalu rendah, jumlah yang diminta akan tinggi. Sedangkan jumlah yang ditawarkan akan rendah. Akibatnya muncul dorongan untuk menaikkan harga. Sebaliknya bila harga terlalu tinggi, jumlah yang diminta akan rendah sedangkan jumlah yang ditawarkan akan tinggi. Akibatnya muncul dorongan untuk menurunkan harga. Kedua proses tersebut berlangsung terus menerus sampai

diperoleh tingkat harga dimana jumlah barang dan jasa yang diminta sama dengan jumlah barang dan jasa yang ditawarkan. c. Titik Pertemuan antara Permintaan dengan Penawaran Harga yang telah terbentuk berdasarkan kesepakatan antara penjual dan pembeli melalui tawar-menawar tersebut dinamakan harga pasar.

2.7 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian tentang penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash*, memanfaatkan media dalam pembelajaran diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2.1
Penelitian yang Terdahulu yang Relevan

No.	Peneliti	Judul	Tahun	Hasil Penelitian
1.	Teguh Priamudi	Medeia Pembelajaran Audio Visual (VCD) dan Microsoft Power point	2007	Menyimpulkan ada pengaruh terhadap daya serap materi oleh siswa, dengan penggunaan media ini didapatkan hasil bahwa daya serap siswa lebih baik, serta siswa juga merasa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.
2.	Mai Neo & Ken Neo Tse Kian.	Developing a Student-Centered Learning Environment in	2003	Hasil yang ditunjukkan dalam proyek ini menunjukkan dengan jelas bahwa teknologi multimedia sangat mempengaruhi siswa proses

		The Malaysia Classroom – A Multimedia Experience		belajar dan memperlebar lingkup keterampilan belajar dan pengetahuan. Teknologi multimedia dapat memberikan kontribusi nyata terhadap meningkatkan belajar siswa dan proses belajar.
3.	Nanang Budyatmoko	Media Grafis dalam Pembelajaran Geografi	2007	Diperoleh hasil ada hubungan positif antara menggunakan media grafis dalam pembelajaran geografi dengan hasil belajar siswa pada siswa mata pelajaran geografi di SMA Negeri sekabupaten Jepara, dimana media grafis memberikan kontribusi sebesar 87% terhadap hasil belajar siswa.

2.8 Kerangka Berpikir Penelitian

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan guru. Media pembelajaran dalam proses belajar

mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pada jenjang SMP/MTs mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Materi ekonomi adalah materi yang sangat banyak berhubungan dengan kegiatan yang dilakukan sehari-hari. Oleh karena pembelajaran ekonomi di SMP N 7 Batang masih bersifat konvensional. Hal semacam ini dapat menyebabkan para siswa menjadi kurang menarik atau bahkan bosan dan jenuh untuk mengikuti pelajaran dan akhirnya akan berpengaruh pada pencapaian tujuan yang telah direncanakan di awal pembelajaran.

Dengan kondisi pembelajaran yang seperti itu, diperlukan metode dan media yang dapat menghubungkan antara makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari serta dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan semangat siswa adalah macromedia Flash.

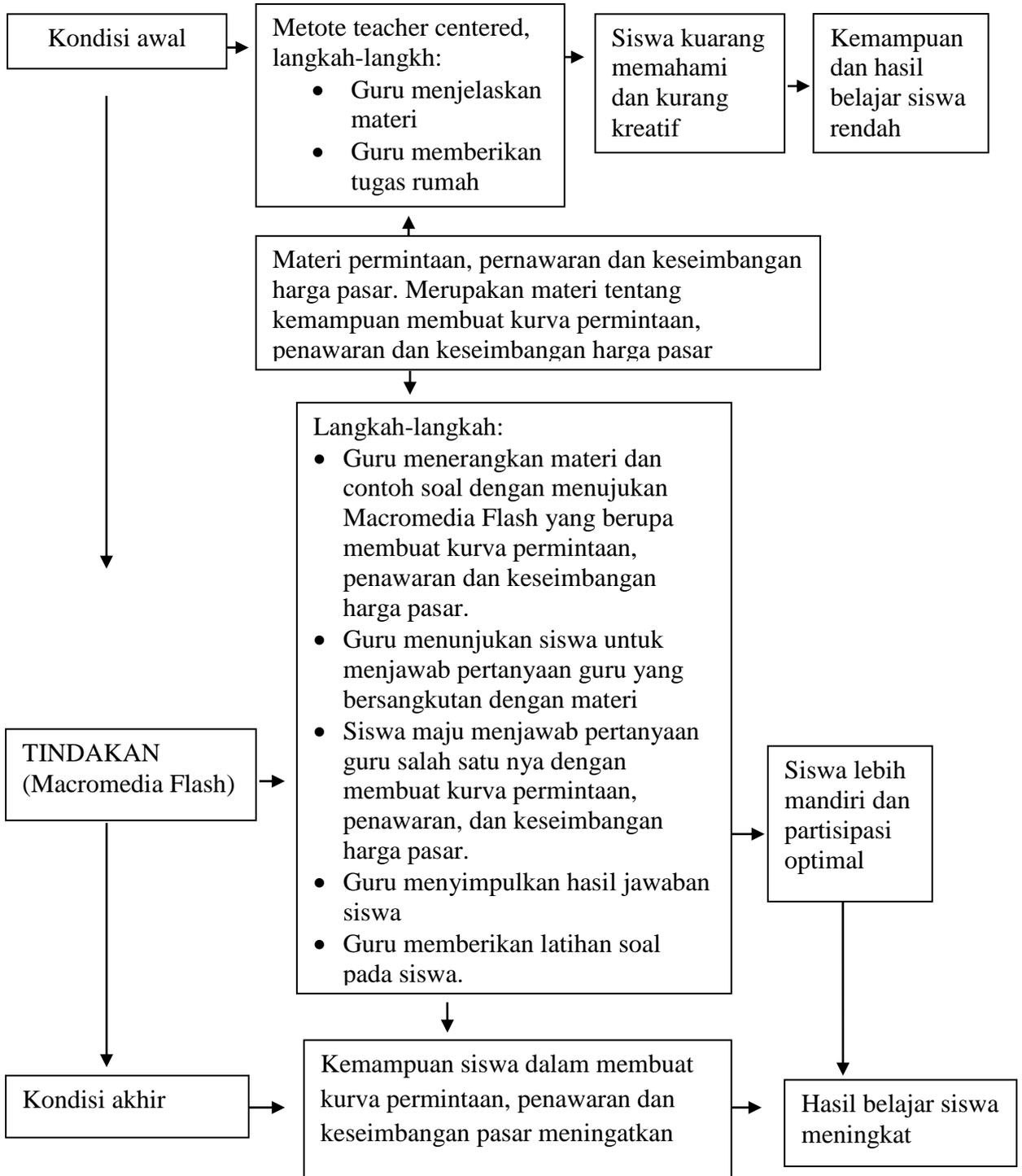
Pembelajaran yang tanpa menggunakan media pembelajaran juga menyebabkan tidak adanya aktifitas yang melibatkan siswa secara aktif dikelas sehingga kurangnya interaksi, kurangnya interaksi dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan suasana kelas menjadi ramai ketika guru menyampaikan isi materi pelajaran, sehingga siswa menjadi ramai sendiri. Siswa yang ramai sendiri menyebabkan materi pelajaran tidak dapat dipahami oleh siswa sehingga materi

pelajaran tidak dapat diterima secara optimal atau dengan kata lain banyak siswa yang tidak paham dengan materi yang disampaikan guru.

Hal ini juga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah yaitu nilai pada materi kurva permintaan, penawaran dan keseimbangan terbentuknya harga pasar. Materi kurva permintaan dan penawaran dan terbentuknya harga pasar merupakan materi yang bukan hanya sekedar menghafal, tetapi juga memerlukan pemahaman. Siswa dituntut untuk mampu menggambar contoh kurva permintaan, penawaran dan terbentuknya harga untuk itu diperlukan adanya suatu aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran agar siswa menjadi tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru, aktivitas yang melibatkan siswa tersebut yaitu siswa dituntut untuk aktif dalam berfikir dan aktif dalam berintraksi dengan teman-temannya.

Sehingga dengan adanya aktivitas siswa, maka materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami dan di ingat oleh siswa. Jika siswa merasa tertarik, termotivasi dengan materi yang disampaikan oleh guru, maka secara tidak langsung materi tersebut dapat dipahami oleh siswa dengan baik hal ini akan berdampak positif pada kemampuan siswa dalam membuat kurva.

Gambar 2.1
Kerangka berfikir



2.9 Hipotesis

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dalam proses pembelajaran mata pelajaran kurva permintaan, penawaran dan harga pasar, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan membuat kurva, memperoleh hasil yang memuaskan, dan bisa memenuhi nilai KKM, dibandingkan tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* proses belajar mengajar menjadi lebih optimal dengan penggunaan *Macromedia Flash*.

BAB III

MODEL PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Class Room Action Research*. Penelitian tindakan kelas adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif pada proses pembelajaran yang dicoba sambil jalan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah. Dalam prosesnya, pihak-pihak yang terlihat dalam kegiatan tersebut dapat saling mendukung satu sama lain. (Suharsimi,2006:90)

Penelitian tindakan kelas ini mempunyai manfaat berupa perbaikan praktis yang meliputi penanggulangan berbagai permasalahan belajar yang dialami anak baik yang diajar oleh guru yang bersangkutan maupun anak lain pada umumnya dan kesulitan mengajar yang dialami pada guru.

3.2 Subjek Penelitian

3.2.1 Siswa

Dalam penelitian ini yang subyek penelitiannya adalah siswa kelas VIII C SMP Negeri 7 Batang.

3.2.2 Guru

Dalam hal ini, guru mata pembelajaran Ekonomi di kelas VIII SMP 7 Batang dengan menggunakan *Macro Media Flash*.

3.3 Populasi dan Sampel

Menurut Arikunto (2006:130) yang dimaksud dengan populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Berdasarkan definisi tersebut maka populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Batang Tahun ajaran 2013/2014 Sedangkan Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto 2006:131). Meskipun sampel hanya merupakan bagian dari populasi, kenyataan-kenyataan yang diperoleh dari sampel itu harus dapat menggambarkan dalam populasi. Sampel pada penelitian ini diambil dengan teknik random sampling. Hal ini dilakukan setelah memperhatikan ciri-ciri antara lain: siswa mendapat materi berdasarkan kurikulum yang sama, siswa diampu oleh guru yang sama dan yang menjadi objek penelitian duduk pada tingkat yang sama, dengan menggunakan random sampling.

3.4 Variable penelitian

Variable penelitian yang diteleti dalam penelitian tindakan kelas ini diantaranya adalah :

3.4.1 Aktivitas siswa

Aktivitas siswa adalah segala tindakan yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran. Melihat aktivitas siswa dalam bertanya danmengemukakan pendapat pada materi mendiskripsikan permintaan, penawaran serta terbentuknya harga pasar yang telah disampaikan guru dengan menerapkan *macromedia flash*.

3.4.2 Hasil belajar

Hasil belajar adalah tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum tidur. Adapun yang menjadi hasil belajar adalah sebagai berikut: Pencapaian KKM sesuai dengan standar kompetensi sekolah.

3.4.3 Kinerja guru adalah proses pembelajaran dapat dinyatakan prestasi yang dicapai oleh seseorang guru dalam melaksanakan tugasnya selama periode tertentu yang diukur berdasarkan tiga indikator yaitu : penguasaan bahan ajar, kemampuan mengelola pembelajaran dan komitmen menjalankan tugas.

3.5 Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Batang. Alamat sekolah di Jl. Tentara Pelajar No. 20. Kecamatan Batang, Kabupaten Batang.

3.6 Rancangan Penelitian

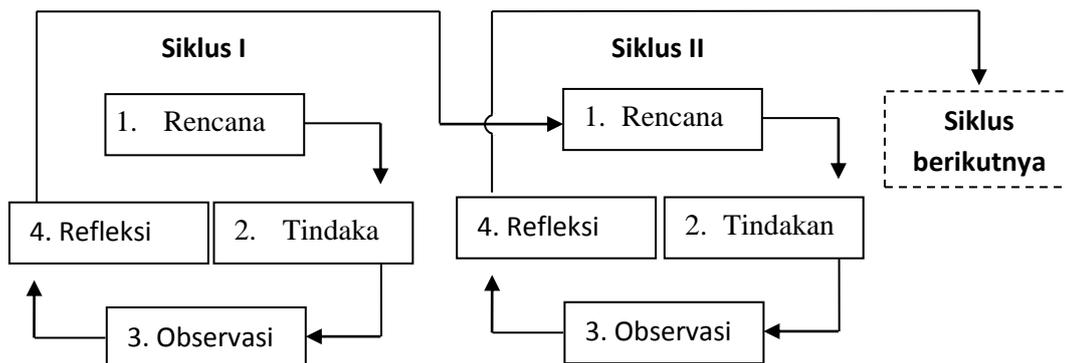
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yaitu suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan” (Mulyasa, 2009:11). Dalam penelitian ini peneliti sebagai observer, sedangkan guru mata pelajaran ekonomi menjadi pengajar.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Proses yang mencakup 4 tahap ini disebut dengan satu siklus. Untuk siklus kedua dilakukan dengan tujuan untuk

melakukan perbaikan pada siklus pertama dengan sub konsep yang sama yang belum tertuntaskan. Perbaikan terhadap rancangan selanjutnya dapat dilakukan pada siklus ketiga, akan tetapi jika sudah dianggap berhasil atau menunjukkan peningkatan kinerja, maka penelitian dihentikan pada siklus kedua. “Prosedur PTK biasanya meliputi beberapa siklus, sesuai dengan tingkat permasalahan yang akan dipecahkan dan kondisi yang akan ditingkatkan (Mulyasa, 2009:70). Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, yaitu proses tindakan pada siklus I dan siklus II. Siklus I digunakan sebagai refleksi untuk melakukan siklus II.

Gambar 3.1

Skema Prosedur Penelitian Pada Macromedia Flash



(Mulyasa, 2009:11)

3.6.1 Prosedur Penelitian Siklus I

Penelitian ini adalah upaya untuk mengkaji apa yang telah terjadinya apa yang telah dihasilkan pada proses tindakan dihubungkan dengan penyelesaian masalah dalam pembelajaran. Maka peneliti melakukan siklus dalam pembelajaran.

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan yaitu kegiatan menetapkan tindakan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. Perencanaan merupakan persiapan yang dilakukan sehubungan dengan pelaksanaan pembelajaran *macromedia flash* untuk menyelesaikan masalah. Rencana kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah: (1) Menyiapkan materi dan menyusun rencana pembelajaran, (2) Menyiapkan media dan alat yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, (3) Membuat dan menyiapkan soal yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan adalah aktifitas yang dirancang dengan system untuk menghasilkan adanya peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan adalah aktifitas yang dirancang dengan system untuk menghasilkan adanya peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, Pelaksanaan tindakan merupakan suatu kegiatan dilaksanakannya tahapan pembelajaran yang telah direncanakan, dalam hal ini melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran *Macromedia Flash* sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan.

c. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan adalah suatu kegiatan mengamati jalannya tindakan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan guru untuk memantau sejauh mana efek tindakan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *Macromedia Flash* pada tiap siklus.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi (Suharsimi, 2006: 99). Kegiatan mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi pada siswa, guru, dan suasana kelas. Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti dapat melakukan revisi terhadap rencana kegiatan selanjutnya atau terhadap rencana siklus II. Pada tahap ini, peneliti menganalisis tes siklus I. Dari hasil tersebut yang nantinya akan dibandingkan dengan hasil tes siklus II. Masalah - masalah yang timbul pada siklus I akan dicarikan alternatif pemecahannya pada siklus II. Sedangkan kelebihan akan dipertahankan dan ditingkatkan lagi.

3.6.2 Prosedur Penelitian Siklus II

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan adalah kegiatan menetapkan tindakan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. Perencanaan merupakan persiapan yang dilakukan sehubungan dengan pelaksanaan pembelajaran dengan *Macromedia flash* untuk menyelesaikan masalah. Rencana kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah:

- 1) Menyiapkan materi dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan pembelajaran *Macromedia Flash*.
- 2) Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa untuk memantau proses pembelajaran dengan pembelajaran *Macromedia Flash*.
- 3) Membuat dan menyiapkan soal yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan.

Pelaksanaan adalah aktifitas yang dirancang dengan system untuk menghasilkan adanya peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran sedangkan Pengamatan adalah suatu kegiatan mengamati jalannya tindakan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan guru untuk memantau sejauh mana efek tindakan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *Macromedia Flash*. Berikut ini adalah tindakan dan pengamatan yang akan dilakukanguru dalam rangka pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash*.

a. Pendahuluan

1. Guru memberikan penjelasan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan, tujuannya yaitu meningkatkan hasil belajar mendiskripsikan permintaan, penawaran dan keseimbangan harga pasar ekonomi, serta manfaat dari proses pembelajaran dan pentingnya materi pelajaran yang akan dipelajari.

2. Guru menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu

Macromedia Flash :

- a) Guru memeriksa kebersihan dan mengabsen siswa.
- b) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan menyiapkan media yang akan dipakai dengan *Macromedia Flash*.
- c) Setiap siswa akan diberi pertanyaan berupa contoh kegiatan yang ada disekitar dan gambar-gambar tentang kurva permintaan, penawaran dan terbentuknya harga pasar yang disajikan untuk dikerjakan.
- d) Siswa mengerjakan lembar pertanyaan
- e) Guru membahas pertanyaan tersebut dengan cara menunjuk siswa untuk menyampaikan hasilnya, selain itu guru memberikan pengarahan kepada siswa bagaimana menjawab pertanyaan tersebut dengan benar dan menanggapi.

b. Inti

Di dalam kelas siswa harus mengikuti proses pembelajaran dengan baik, yaitu dengan:

- a) Mendengarkan saat guru sedang menerangkan materi pembelajaran.
- b) Menanyakan apa yang belum paham dari materi permintaan, penawaran serta terbentuknya harga pasar, yang disampaikan oleh guru.
- c) Melaksanakan atau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dengan penuh rasa tanggung jawab, cermat dan cepat.

c. Penutup

1. Guru dengan siswa mengadakan refleksi terhadap proses dan hasil belajar hari itu.
2. Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya, apabila siswa tersebut merasa kurang paham atas materi yang di sampaikan.

Pelaksanaan tindakan merupakan suatu kegiatan dilaksanakannya tahapan pembelajaran yang telah direncanakan, dalam hal ini sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan.

d. Refleksi (*Reflecting*)

“Refleksi adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi” (Suharsimi, 2006: 99). Kegiatan mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi pada siswa, guru, dan suasana kelas. Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti dapat melakukan revisi terhadap rencana kegiatan selanjutnya atau terhadap rencana siklus II. Pada tahap ini, peneliti menganalisis tes siklus I. Dari hasil tersebut yang nantinya akan dibandingkan dengan hasil tes siklus II. Masalah - masalah yang timbul pada siklus I akan dicarikan alternatif pemecahannya pada siklus II. Sedangkan kelebihan akan dipertahankan dan ditingkatkan lagi.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

3.7.1 Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara mencari data mengenai hal- hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, surat, majala, prasasti, notulen, rapat, agenda, dan sebagainya (Suharsimi,2006:231). Alasan untuk mendapatkan informasi tentang daftar nama siswa, daftar hadir. Pengambilan data inidilakukan untuk

mendapatkan data awal yang berupa daftar nilai harian membuat kurva penawaran, permintaan dan keseimbangan harga pasar ekonomi siswa kelas VIII C semester I tahun ajaran 2013 / 2014 pada guru bidang studi IPS Ekonomi. Dalam pendokumentasian dilakukan berdasarkan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

3.7.2 Tes

Tes adalah seretetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang telah dimiliki oleh individu. Tes digunakan untuk mengukur tingkat aktivitas belajar. Teknik ini dilakukan dua kali yaitu akhir siklus I dan II. Alasan dilaksanakan tes yaitu untuk mengukur hasil pembelajaran, data yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang data kognitif siswa yang berupa tes bentuk pilihan ganda dan tes yang dilaksanakan berbentuk pertanyaan siswa kepada siswa untuk mengemukakan jawabannya pada siswa yang lainnya. Tes yang digunakan dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut:

a. Validitas Soal

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat ketepatan soal. Validitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya soal yang akan digunakan dalam pembelajaran. Validitas soal dapat dirumus sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{XY} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan

X = skor yang dicari validitasnya

Y = skor total

N = jumlah peserta tes

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat nilai X

$\sum Y^2$ = jumlah kuadrat nilai Y

$\sum XY$ = jumlah perkalian skor item dengan skor total

(Suharsimi, 2009:72)

Hasil perhitungan r_{XY} dikonsentrasikan dengan taraf signifikansi 5% atau taraf kepercayaan 95%. Jika didapatkan harga $r_{XY} > r_{tabel}$ maka butir instrumen dapat dikatakan valid, akan tetapi sebaliknya jika harga $r_{XY} < r_{tabel}$ maka dapat dikatakan bahwa instrumen tersebut tidak valid.

Soal uji coba yang diberikan sebanyak 35 butir soal dan dari hasil uji coba yang termasuk kategori valid adalah soal nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24,26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35. Sedangkan yang tidak valid soal nomor 3, 12, 18, 25, dan 29 soal tersebut dibuang karena sudah terwakili dengan soal yang lain dalam indicator tersebut. Pada penelitian ini peneliti mengambil 30 soal yang mencakup mendiskripsikan permintaan, permintaan dan keseimbangan harga pasar yang telah valid semuanya.

b. Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu gejala yang digunakan pada waktu yang berlainan dan hasil tetap konsisten walaupun dilakukan dua kali pengukuran. Untuk mengetahui reliabilitas soal dapat dirumuskan sebagai berikut:

Keterangan:
$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1-p$)

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = banyaknya item

S = standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

(Suharsimi, 2009:100-101)

Kriteria :

$r_{11} = 0,800 - 1,000$ reliabilitas sangat tinggi

$r_{11} = 0,600 - 0,799$ reliabilitas tinggi

$r_{11} = 0,400 - 0,599$ reliabilitas cukup

$r_{11} = 0,200 - 0,399$ reliabilitas rendah (jelek)

$r_{11} < 0,200$ reliabilitas sangat jelek

Setelah r_{11} diketahui, kemudian dibandingkan dengan harga r_{tabel} . Apabila $r_{11} > r_{tabel}$ maka dikatakan instrumen tersebut reliabel. Berdasarkan hasil uji coba instrumen yang telah dilaksanakan diperoleh hasil pada $\alpha = 5\%$ dengan $N = 30$ diperoleh $r_{tabel} = 0,361$. Karena $r_{11} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa soal tersebut reliabel.

c. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dalam bentuk indeks. Tingkat kesukaran soal untuk pilihan ganda dapat ditentukan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

(Suharsimi, 2009:208)

Menurut ketentuan yang sering diikuti, indeks kesukaran sering diklasifikasikan sebagai berikut :

Kriteria :

$0,00 \leq P < 0,30$: soal sukar

$0,30 \leq P < 0,70$: soal sedang

$0,70 \leq P \leq 1,00$: soal mudah

(Arikunto,2002:210).

Berdasarkan hasil uji coba dari 35 soal terdapat 20 soal dengan kategori mudah yaitu soal nomor 3, 7, 9, 10, 12, 14, 15, 17, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29 31, 32, 33, 34, 35.. Soal dengan tingkat kategori sedang ada 15 soal yaitu nomor 1, 2, 4, 5, 6, 8, 11, 13, 16, 18, 19, 20, 21, 23, 30.

d. Daya Pembeda

Menurut Suharsimi (2009:211), daya pembeda soal adalah “kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah)”. Rumus yang digunakan untuk pilihan ganda adalah sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = jumlah peserta

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (ingat, P sebagai indeks kesukaran)

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

(Suharsimi, 2009:213-214).

Klasifikasi daya pembeda :

D : 0,00 – 0,20 : jelek

D : 0,20 – 0,40 : cukup

D : 0,40 – 0,70 : baik

D : 0,70 – 1,00 : baik sekali

D : negatif, semuanya tidak baik, jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negative sebaiknya dibuang saja (Arikunto,2002:218).

Dari 35 soal yang diuji cobakan diperoleh daya pembeda dalam kategori jelek sebanyak 2 soal yaitu soal nomor 18, 25. Soal dengan daya pembeda dalam kategori cukup sebanyak 16 soal yaitu nomor 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 20, 27, 29, 31, 35. Soal dengan daya pembeda dengan kategori baik sebanyak 14 soal yaitu nomor 1, 2, 5, 13, 17, 19, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 33, 34. Sedangkan daya pembeda dengan kategori baik sekali sebanyak 3 soal yaitu nomor 4, 21, 23.

3.7.3 Lembar Observasi

Lembar observasi adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu subjek dengan menggunakan seluruh alat indra. Observasi yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan sebagai teknik dalam mengamati tingkah laku anak pada saat proses pembelajaran berlangsung. Alasannya dilakukan observasi yaitu untuk mengetahui kinerja guru dan aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Flash*.

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu metode deskriptif dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum tindakan dengan hasil belajar siswa setelah tindakan, serta membandingkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Data dihitung setiap siklus menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Menghitung nilai hasil belajar siswa

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \text{ (Sudjana, 2005:67)}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rerata

X = jumlah nilai seluruh siswa

N = banyaknya siswa yang mengikuti tes

2. Untuk ketuntasan belajar

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

Keterangan:

% = tingkat persentase yang dicapai

n = jumlah nilai tuntas

N = jumlah seluruh siswa

3. Untuk aktivitas guru dan aktivitas siswa

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

3.9 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah: Secara individual mencapai nilai yang ditetapkan dalam KKM 75 dan secara klasikal 75% dari seluruh peserta didik yang telah mencapai ketuntasan, Peningkatan kemampuan siswa terhadap pembelajaran IPS ekonomi pokok bahasan mendiskripsikan permintaan, penawaran dan harga pasar secara umum bisa meningkat setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Flash*.

BAB V

PENUTUP

1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran mata pelajaran IPS Ekonomi pokok bahasan mendiskripsikan kurva permintaan, penawaran dan keseimbangan harga pasar menggunakan *Macromedia Flash* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII C SMP Negeri 7 Batang.

Lembar pengamatan aktivitas belajar siswa dan lembar pengamatan aktivitas guru. Pada siklus I dan siklus II yang menunjukkan bahwa dengan penerapan strategi pembelajaran *Macromedia Flash* aktivitas siswa mencapai 72,1% pada siklus I dan 80,3% pada siklus II

5.1 Saran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sebaiknya dalam pembelajaran ekonomi yang membutuhkan penjelasan gambar guru menggunakan media bantu *Macromedia Flash* sebab media ini terbukti membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
2. Dalam menggunakan *Macromedia Flash* sebagai alat pembelajaran, sebaiknya guru dapat mengarahkannya sebaik mungkin agar media ini dapat dijadikan pengganti guru saat siswa belajar dirumah, tentunya guru harus memberikan soft file media pembel;ajaran ini pada para siswa.

3. Media pembelajaran *Macromedia Flash* sebagai alternatif dalam pembelajaran pokok bahasan yang lain, *Macromedia Flash* ini diharapkan mampu memberikan suasana belajar yang menyenangkan, nyaman serta dapat meningkatkan motivasi, respon dan meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat kurva sehingga aktivitas belajar siswa dapat optimal.
4. Guru disarankan lebih kreatif dalam menggunakan dan mengembangkan media serta penggunaan model pembelajaran agar siswa dapat merasa tertarik dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran dikelas.
5. Guru sebaiknya mampu memotivasi dan memberikan respon kepada siswa dengan memberikan nilai lebih kepada siswa yang terlihat aktif dan mendapatkan nilai yang baik, hal ini dilakukan agar motivasi siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT., *Definition and terminology Educational Technologi*, A Glosary of Term Washington DC. Association for Educational Communication and Technology.1979
- Anni, C, dkk.2006. *Psikologi Belajar*. Semarang. UPT UNNES Press.
- Arikunto, Suharsimi.2006.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arysad,Ashar.2009.2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafino Persada
- Atwi Suparma, *Desain Instruksional*, PAU-PPAI Universitas Terbuka, Jakarta, 1977.
- Djamarah,S.B.dan Zain, A.2010.*Strategi Belajar Mengajar* (Edisi Revisi, Cetakan Ke-4). Jakarta: Rineka Cipta.
- Faturrahman,Pupuh.2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Rafika Aditama
- Hamalik,Oemar.2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa,E.2007.*Kurikulum Tingkat Satuan Pendididkan*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Margono,2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Nasution,S. 1999. *Teknologi Pendidikan*.Jakarta : PT Bumi Aksara
- Purwanto,Ngalim. 2006. *Prinsip- prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*.Bandung: Rosdakarya
- Rosyidi, Suherman. 2006. *Pengantar Teori Ekonomi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rifa'I, A. Anni,C.T.2009. *Psikologi Pendidikan*.Semarang: Universitas Negeri Semarang Press
- Sanjaya, W.2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana,N. 2002. *Dasar- dasar Proses belajar Mengajar*.Bandung: Sinar Baru Algesindo

Sugandi, A. 2006. Teori Pembelajaran. Semarang. UPT UNNES Press.

Sugandi,Ahmad dkk. 2005. Teori Pembelajaran.Semarang: UNNES PRESS

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR NAMA SISWA KELAS VIII C

NO	NAMA SISWA	L/P
1	Ahmad Safik	L
2	Andri Harrdianto	L
3	Astri Eka Ayu widiasari	P
4	Ayu Ratna Sari	P
5	Bayu Angga Prasetyo	L
6	Damiri	L
7	Dandi Johan Wirawan	L
8	Dhiki Indra A	L
9	Edi Irawan	L
10	Endang Safitri R.S	P
11	Feri Adi Putra	L
12	Indah Laili S.R	P
13	Izza Lutfhfi suryani	P
14	Karyawati	P
15	Khoirur Rohman	L
16	Khosim Nur Seha	P
17	Laili Nursafitri	P
18	Lyana Ni'mah	P
19	Muhammad Adi S	L
20	Muhammad Ridwan Taufik	L
21	Mohamad Mainur Rohman	L
22	Muhammad Zaenul Mustofa	L
23	Pariyo	L
24	Rifki Nurul Achiroh	P
25	Riki Andi L	L
26	Rohati	L
27	Siti Damiati Ayu S	L
28	Tri joko Purnanto	L
29	Sri Ikawati	P
30	Wanti	P
31	Widya Tri Lesrtari	P
32	Zuliana Sari	P

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP 7 Batang

Kelas : VIII (delapan)

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Semester : 2 (dua)

Standar Kompetensi : 7. Memahami Kegiatan perekonomian Indonesia.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran*	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
7.1. Mendeskripsikan permasalahan angkatan kerja dan tenaga kerja sebagai sumber daya dalam kegiatan	<p>Pengertian tenaga kerja, angkatan kerja dan kesempatan kerja</p> <p>Hubungan antara jumlah penduduk, angkatan kerja,</p>	<p>Mendiskusikan hubungan antara jumlah penduduk dengan angkatan kerja, kesempatan kerja dan pengangguran.</p> <p>Tanya jawab tentang permasalahan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian tenaga kerja, angkatan kerja dan kesempatan kerja • Menganalisis hubungan antara jumlah penduduk, angkatan kerja, kesempatan kerja dan pengangguran 	<p>Tes tulis</p> <p>Tes tulis</p>	<p>Tes Uraian</p> <p>Tes pilihan ganda</p>	<p>Apakah perbedaan tenaga kerja dan angkatan kerja ?</p> <p>Sebagian penduduk yg berfungsi ikut serta dlm proses produksi untuk menghasilkan barang/jasa disebut</p> <p>a. tenaga kerja c. pencari kerja</p>	10 JP	<p>Buku Materi</p> <p>Nara sumber</p> <p>Rubrik di media cetak yang memuat</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran*	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
ekonomi, serta peranan pemerintah dalam upaya penanggulangan	kesempatan kerja dan pengangguran. Permasalahan tenaga kerja Indonesia. Dampak pengangguran terhadap keamanan lingkungan. Peningkatan mutu tenaga	dasar yang berhubungan dengan tenaga kerja di Indonesia Mendiskusikan dampak pengangguran terhadap keamanan lingkungan Mendiskusikan dampak pengangguran terhadap keamanan lingkungan. Mendiskusikan cara	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi permasalahan dasar yang berhubungan dengan tenaga kerja di Indonesia (jumlah, mutu, persebaran angka pengangguran) • Mengidentifikasi dampak pengangguran terhadap keamanan lingkungan • Mengidentifikasi peningkatan mutu tenaga kerja • Mengidentifikasi peranan pemerintah 	Obsevasi Penugasan Tes tulis Tes tulis	Lembar Observasi Tugas rumah (PR) Tes Uraian	b. angkatan kerja d. pekerja Coba lakukan pengamatan bagaimana hubungan antara jumlah penduduk, angkatan kerja, kesempatan kerja dan pengangguran Jelaskan 3 dampak negatif banyaknya pengangguran di suatu daerah ! Jelaskan bagaimana cara meningkatkan kualitas tenaga kerja		tentang kualitas tenaga kerja, masalah pengangguran dan lapangan kerja Lingkungan masyarakat Bursa tenaga kerja

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran*	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
	kerja Peranan pemerintah dalam mengatasi masalah tenaga kerja di Indonesia	meningkatkan mutu tenaga kerja Indonesia Tanya jawab tentang peranan pemerintah dalam mengatasi masalah tenaga kerja	dalam mengatasi masalah tenaga kerja di Indonesia		Tes Uraian	Sebutkan 4 lembaga baik formal maupun non formal yang turut serta dalam penyaluran tenaga kerja !		
7.2. Mendeskripsikan pelaku-pelaku ekonomi dalam	- Sistem perekonomian Indonesia -Pelaku-pelaku	Mendiskusikan Pengertian sistem Perekonomian Tanya jawab tentang macam-	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan arti sistem perekonomian dan macam-macamnya • Mengidentifikasi kebaikan dan 	Tes Tertuis Tes Lisan	Tes Uraian Lembar pertanyaan	Jelaskan arti sistem perekonomian Sebutkan kebaikan dan kelemahan sistem perekonomian liberal	8 JP	Buku sumber yang relevan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran*	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
sistem perekonomian Indonesia	kegiatan perekonomian di Indonesia Ciri-ciri utama perekonomian Indonesia Kebaikan dan kelemahan sistem perekonomian Indonesia.	macam sistem Perekonomian, kebaikan dan kelemahannya setelah membaca literatur tertentu Membaca buku yg relevan dan mendiskusikan tentang ciri-ciri sistem perekonomian Indonesia. Tanya jawab tentang kebaikan dan kelemahan sistem perekonomian Indonesia.	kelemahan macam-macam sistem ekonomi <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi ciri-ciri utama perekonomian Indonesia • Mengidentifikasi kebaikan dan kelemahan sistem perekonomian Indonesia 	Penugasan Tes tulis	Pekerjaan Rumah Tes uraian	Sebutkan ciri-ciri sistem perekonomian Indonesia! Sebutkan kebaikan dan kelemahan sistem perekonomian Indonesia		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran*	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
7.3. Mendeskripsikan fungsi pajak dalam perekonomian nasional	<p>Pengertian pajak dan retribusi.</p> <p>Sifat dan penetapan tarif Pajak</p> <p>Perbedaan pajak langsung dengan pajak tidak langsung</p> <p>Perbedaan pajak pusat dengan pajak daerah</p> <p>Fungsi dan peranan pajak dalam</p>	<p>Merumuskan pengertian pajak dan retribusi.</p> <p>Mendiskusikan sifat dan penetapan tarif pajak</p> <p>Mendiskusikan perbedaan pajak langsung dan tidak langsung</p> <p>Mendiskusikan fungsi dan peranan pajak dalam kehidupan suatu negara</p> <p>Mendiskusikan fungsi dan peranan pajak</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mendefinisikan pengertian pajak dan retribusi. • Mengidentifikasi sifat dan penetapan tarif pajak. • Membedakan pajak langsung dengan pajak tidak langsung. • Menjelaskan perbedaan pajak pusat dengan pajak daerah beserta contohnya <p>Mengidentifikasi unsur-unsur pajak.</p>	<p>Tes tulis</p> <p>Tes Lisan</p> <p>Penugasan</p> <p>Tes tulis</p> <p>Tes tulis</p>	<p>Tes Uraian</p> <p>Daftar Pertanyaan</p> <p>Tugas rumah</p> <p>Tes uraian</p> <p>Tes</p>	<p>Jelaskan pengertian pajak</p> <p>Apa yang dimaksud dengan tarif pajak?</p> <p>Apa perbedaan pajak langsung dan pajak tidak langsung?</p> <p>Jelaskan perbedaan pajak pusat dan pajak daerah</p> <p>Jelaskan fungsi pajak bagi suatu negara</p>	8 JP	<p>Buku sumber yang relevan</p> <p>Internet</p> <p>Bukti pembayaran pajak</p> <p>Brosur-brosur tentang pajak</p> <p>Data RAPBN</p> <p>Kantor Pelayanan</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran*	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
	<p>kehidupan suatu negara.</p> <p>Jenis-jenis pajak yang ditanggung oleh keluarga.</p> <p>Sanksi-sanksi terhadap wajib pajak yang melalaikan kewajibannya</p> <p>Penerapan membayar pajak</p>	<p>dalam kehidupan suatu negara.</p> <p>Mendiskusikan jenis-jenis pajak yang ditanggung keluarga</p> <p>Mengidentifikasi sanksi-sanksi terhadap wajib pajak yang melalaikan kewajibannya</p> <p>Mendiskusikan cara / penerapan membayar pajak</p>	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan fungsi dan peranan pajak dalam kehidupan suatu negara. Mengidentifikasi jenis-jenis pajak yang ditanggung oleh keluarga. Mengidentifikasi sanksi-sanksi terhadap wajib pajak yang melalaikan kewajibannya. Mengaplikasikan kesadaran membayar pajak yang berpegang 	<p>Tes lisan</p> <p>Tes tulis</p> <p>Penugasan</p>	<p>uraian</p> <p>Daftar pertanyaan</p> <p>Tes Uraian</p> <p>Tugas Rumah</p>	<p>Sebutkan jenis-jenis pajak yang biasa dibayar oleh keluargamu</p> <p>Apakah sanksi yang diberikan kepada wajib pajak yang lalai membayar pajak ?</p> <p>Coba lakukan bagaimana kamu membantu orang tuamu membayar Pajak Bumi dan Bangunan (PBB) atau pajak kendaraan bermotor yang dimiliki</p>		<p>Tempat-tempat pembayaran pajak</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran*	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
	<p>Penerapan Hk. Permintaan</p> <p>Pengertian penawaran dan faktor-faktor yang mempengaruhi penawaran barang / jasa.</p> <p>Hukum Penawaran</p> <p>Kurve penawaran</p> <p>Ceteris Paribus</p> <p>Penerapan</p>	<p>kurve permintaan</p> <p>Mendiskusikan tentang ceteris Paribus Hk. permintaan</p> <p>Mendiskusikan cara menerapkan Hk. Permintaan dalam hidup sehari-hari</p> <p>Mendiskusikan Pengertian penawaran dan faktor-faktor yang mempengaruhi penawaran.</p>	<p>berdasarkan pada jumlah permintaan dan harga barang yang diminta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan tentang berlakunya hukum permintaan itu ceterisparibus • Mengaplikasikan Hk. Permintaan dalam kehidupan sehari-hari • Mendefinisikan pengertian penawaran dan faktor-faktor yang mempengaruhi penawaran barang / jasa. 	<p>Tes tulis</p> <p>Penugasan</p> <p>Penugasan</p> <p>Tes Unjuk Kerja</p>	<p>Tes uraian</p> <p>Tugas Rumah</p> <p>Tugas Rumah (PR)</p> <p>Tes Simulasi</p>	<p>ceteris Paribus pada hukum permintaan</p> <p>Coba bandingkan harga buah-buahan yang ingin kamu beli dan jumlahnya banyak karena sedang musimnya, dengan buah yang jumlahnya sedikit karena belum musimnya</p> <p>Jelaskan pengertian penawaran dan faktor-faktor yg mempengaruhi</p> <p>Bagaimana hubungan antara jumlah barang yang ditawarkan</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran*	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
	<p>Hk. Penawaran</p> <p>Pengertian harga</p> <p>Macam-macam harga (termasuk harga yang ditetapkan pemerintah).</p> <p>Hubungan antara permintaan dengan penawaran yang digambarkan dalam</p>	<p>Mendiskusikan hubungan antara penawaran dengan harga barang yang ditawarkan</p> <p>Mendiskusikan cara membuat kurve penawaran</p> <p>Mendiskusikan tentang ceteris Paribus Hk. penawaran</p> <p>Mendiskusikan cara menerapkan Hk. Penawaran dalam hidup sehari-hari</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi keterkaitan antara penawaran dengan harga barang yang di tawarkan. • Membuat kurve penawaran • Mendeskripsikan tentang berlakunya penawaran itu ceterisparibus • Mengaplikasikan Hk. Penawaran dalam kehidupan sehari-hari • Mendefinisikan pengertian harga. 	<p>Tes unjuk kerja</p> <p>Tes tertulis</p> <p>Penugasan</p>	<p>Hasil produk</p> <p>Tes Uraian</p> <p>Tugas Rumah</p> <p>Tes</p>	<p>dengan harga barang tersebut ?</p> <p>Buatlah kurva penawaran berdsarkan jumlah barang yang ditawarkan dengan harga barang yang ditawarkan tersebut ?</p> <p>Jelaskan pengertian ceterisparibus pada hukum penawaran</p> <p>Coba bandingkan harga buah-buahan yang dijual dan jumlahnya banyak karena sedang musimnya, dengan buah yang jumlahnya sedikit karena belum</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran*	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
	bentuk kurve harga keseimbangan	<p>Merumuskan pengertian harga</p> <p>Mendiskusikan macam-macam harga dan penetapan harga oleh pemerintah</p> <p>Mendiskusikan terjadinya kurve harga keseimbangan</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskripsikan macam-macam harga termasuk harga yang ditetapkan pemerintah Mengidentifikasi hubungan antara permintaan dengan penawaran yang digambarkan dalam bentuk kurve harga keseimbangan 	<p>Tes tulis</p> <p>Tes tulis</p> <p>Penugasan</p>	<p>Uraian</p> <p>Tes Uraian</p> <p>Tugas Rumah</p>	<p>musimnya</p> <p>Jelaskan pengertian Harga</p> <p>Sebutkan macam-macam harga!</p> <p>Buatlah kurva permintaan dan penawaran berdsarkan jumlah barang dengan harga barang tersebut dalam satu grafik</p>		
<p>❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>)</p> <p>Rasa hormat dan perhatian (<i>respect</i>)</p> <p>Tekun (<i>diligence</i>)</p> <p>Tanggung jawab (<i>responsibility</i>)</p>								

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran*	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
Ketelitian (<i>carefulness</i>)								

Keterangan:

*Sesuai Standar Proses, pelaksanaan kegiatan pembelajaran terdiri atas kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Dalam silabus pembelajaran ini pada kolom kegiatan pembelajaran hanya **berisi kegiatan inti**.*

Mengetahui,

Peneliti

Guru Pengajar Ekonomi

Sri Lestari, S.Pd

Rino Prayoga

NIP. 19360905 1987031 015

NIM 7101409096

Lampiran 3

SOAL UJI COBA

Mata Pelajaran	: IPS Ekonomi
Pokok Bahasan pasar	: Kurva permintaan penawaran dan harga
Kelas/Semester	: VIII / Genap
Waktu	: 60 menit

PETUNJUK UMUM :

1. Tulis nama kelas dan nomor presensi pada lembar jawab yang tersedia.
2. Baca dengan teliti soal-soal yang ada sebelum mengerjakan.
3. Periksa kembali pekerjaan Anda sebelum diserahkan ke pengawas.

PETUNJUK KHUSUS :

1. Pilih salah satu jawaban yang dianggap benar dengan cara memberi tanda silang (X) pada huruf A/B/C/D.
2. Jika terjadi kesalahan dan ingin membetulkan jawaban, berilah tanda “=” pada pilihan yang salah, kemudian silanglah kembali pada huruf dengan jawaban yang dianggap benar.

Contoh : A B C ~~D~~ salah diganti A B ~~C~~ ~~D~~

1. Dengan asumsi ceteris paribus, kenaikan jumlah buku tulis yang diminta dapat disebabkan oleh.....
 - a. Naiknya harga buku gambar
 - b. Naiknya harga buku tulis
 - c. Turunnya harga buku tulis
 - d. Turunnya uang saku siswa
2. Ceteris paribus memiliki arti bahwa semua faktor lainnya dalam keadaan.....
 - a. Tetap mempengaruhi
 - b. Sama penting
 - c. saling
 - d. berubah
3. Apabila harga suatu barang mengalami peningkatan, maka jumlah permintaan barang menurun pernyataan tersebut adalah.....

8. Kurva penawaran pasar yaitu.....
- jumlah kurva penawaran seluruh penjual
 - Jumlah dari kurva permintaan sebagian besar pembeli dipasar
 - Jumlah kurva penawaran sebagian kecil penjual
 - Jumlah permintaan seluruh pembeli
9. Harga penawaran sepatu berbahan jenis kulit bergantung pada....
- Musim/ cuaca
 - Biaya produksi
 - Selera konsumen
 - kebutuhan konsumen
10. Harga keseimbangan cabai dapat dicapai ketika....
- Jumlah permintaan cabai sama dengan jumlah penawaran cabai
 - Jumlah permintaan cabai melebihi jumlah penawaran cabai
 - Jumlah permintaan cabai lebih sedikit dibandingkan jumlah penawaran cabai
 - Jumlah penawaran cabai lebih besar dibanding jumlah permintaan cabai
11. Kesepakatan jumlah barang yang diminta terhadap perubahan harga, merupakan pengertian dari.....
- Penawaran
 - Hukum permintaan
 - perdagangan
 - Elastisitas penawaran
12. Jumlah barang dan jasa yang dibeli konsumen pada tingkat harga tertentu disebut.....
- Penawaran
 - jumlah barang yang ditawarkan
 - Jumlah barang yang diminta
 - Permintaan
13. Hukum permintaan merupakan hukum yang menjelaskan tentang hubungan tentang.....
- Pembeli dan penjual
 - Pembeli dan penjual dengan syarat *ceteris paribus*
 - Harga dan jumlah barang yang diminta dengan syarat *ceteris paribus*

- d. Harga dan jumlah barang yang diminta dengan syarat terjadi pertemuan antara pembeli dan penjual
14. Jika pemerintah menaikkan cukai rokok maka pengaruh yang akan terjadi terhadap penawaran rokok adalah.....
- Penawaran rokok akan mengalami peningkatan
 - Penawaran rokok akan mengalami penurunan
 - Permintaan rokok mengalami penurunan
 - Penawaran rokok tidak mengalami penurunan
15. Sebuah perusahaan Mie instan menawarkan produknya dalam jumlah besar karena ingin menguasai pasar maka faktor yang mempengaruhi perusahaan Mie instan tersebut dalam menawarkan produknya adalah.....
- Faktor tujuan perusahaan
 - Faktor biaya produksi
 - Faktor tingkat teknologi
 - Faktor perkiraan harga dimasa mendatang
16. Jika pada harga tertentu jumlah barang yang ditawarkan lebih banyak dari jumlah barang yang diminta maka kecenderungan yang akan terjadi adalah.....
- Harga barang tidak mengalami perubahan
 - Harga barang akan mengalami penurunan
 - Harga barang akan mengalami peningkatan
 - Pembentukan harga menuju harga keseimbangan
17. Nilai tukar suatu barang yang dinyatakan dengan uang merupakan pengertian dari....
- Harga
 - Uang
 - Perdagangan
 - Jual beli
18. Harga yang disepakati oleh pihak penjual dan pembeli merupakan pengertian dari.....
- Uang
 - Harga pasar
 - jual beli
 - Perdagangan

19. Dalam kurva titik harga keseimbangan yaitu pertemuan antara permintaan dan penawaran dinyatakan dalam simbol.....
- S = Supply
 - E = Equilibrium
 - D = Demand
 - Q = Quantity
20. Berikut ini yang mempengaruhi harga suatu barang adalah....
- Jenis barang
 - Jenis pasar
 - Biaya produksi
 - Bentuk perusahaan
21. Ketika harga bawang mengalami kenaikan dipasar, maka dalam kondisi ceteris paribus penawaran yang dilakukan oleh penjual terhadap harga bawang akan.....
- Menurun
 - Tetap
 - Seimbang
 - Meningkat
22. Berikut merupakan contoh bentuk barang:
- Pakaian
 - BBM
 - Beras
 - Semen
 - TV
 - Pasir
- Yang merupakan barang- barang dengan harga yang ditetapkan pemerintah yaitu....
- 1,2,3
 - 3,4,2
 - 3,4,5
 - 2,4,6
23. Jumlah barang / jasa yang dibeli atau diminta oleh konsumen pada berbagai tingkat harga dalam waktu tertentu disebut.....
- Penawaran
 - Harga
 - Permintaan
 - Harga pasar
24. Berdasarkan jumlah pelakunya, permintaan dapat dibedakan menjadi dua yaitu.....
- Permintaan individual dan permintaan pasar
 - Permintaan efektif dan permintaan absolute
 - Permintaan efektif dan permintaan potensial
 - Permintaan individual dan permintaan potensial

25. Salah satu ciri dari kurva permintaan yaitu.....
- Selalu membentuk garis vertical
 - Selalu membentuk garis horizontal
 - Cembung ke arah titik angin
 - Melereng dari kanan atas ke kiri bawah
26. Dengan anggapan ceteris paribus, turunnya harga gula dapat menyebabkan.....
- Absolut
 - Efektif
 - Potensial
 - Subyektif
27. Harga barang dalam kegiatan penawaran ditentukan sepenuhnya oleh.....
- Produsen
 - Agen
 - Distributor
 - Pembeli
28. Jumlah barang yang hendak dijual oleh produsen ataupun pedagang pada berbagai tingkat harga dalam waktu tertentu disebut.....
- Produksi
 - Penawaran
 - penjualan
 - Ptroduksi
29. Nilai suatu barang yang dinyatakan dalam sejumlah uang disebut.....
- Nilai tukar
 - Harga barang
 - Biaya produksi
 - Nilai jual
30. Harga keseimbangan dipasar dapat terjadi ketika.....
- Kelebihan jumlah barang yang diminta
 - Kelebihan jumlah barang yang ditawarkan
 - Jumlah barang yang diminta sama dengan jumlah barang yang ditawarkan
 - Jumlah permintaan meningkat
31. Jika diketahui fungsi permintaan $1000-40Q$ dan fungsi penawaran $-600+40Q$. Tentukan keseimbangan pasarnya.....
- Rp.200,- = 50 unit
 - Rp.350,- = 40 unit

- c. Rp.200,- = 40 unit
d. Rp.300,- = 50 unit
32. Diketahui: $P_d = 2000 - 60Q$
 $P_s = -1000 + 40Q$. Tentukan keseimbangan pasarnya.....
- a. Rp.200,- = 40 unit
b. Rp.300,- = 40 unit
c. Rp.200,- = 30 unit
d. Rp.300,- = 30 unit
33. Harga kuantitas yang diminta Rp.6,00 10 unit Rp.5,00 14 unit. Dari data di atas hitunglah koefisien elastisitasnya.....
- a.1
b.2
c.2,4
d.2,5
34. Hitunglah koefisien elastisitas penawaran dari data berikut. Pada harga Rp.5,00 kuantitas yang ditawarkan 10 unit. Pada saat harga turun menjadi Rp.3,00 kuantitas yang ditawarkan 6 unit.
- a.0,5
b.1
c.1,5
d.2
35. 1.terdapat banyak pembeli
i. hanya ada satu produsen yang menguasai
ii. terdapat beberapa penjual
iii. produk yang dijual homogeny
Yang termasuk cirri-ciri pasar persaingan sempurna adalah.....
- a. 1 dan 2
b. 1 dan 3
c. 1 dan 4
d. d. 2 dan 4

Selamat Mengerjakan#

Lampiran 4

Kunci Jawaban Soal Uji Coba

1. C	11. C	21. D	31. A
2. A	12. D	22. B	32. B
3. A	13. C	23. C	33. D
4. B	14. B	24. A	34. C
5. C	15. A	25. D	35. C
6. A	16. B	26. C	
7. D	17. A	27. A	
8. C	18. A	28. B	
9. A	19. B	29. B	
10. B	20. C	30. D	

LEMBAR JAWABAN

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang benar!

1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D
11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

21	A	B	C	D
22	A	B	C	D
23	A	B	C	D
24	A	B	C	D
25	A	B	C	D
26	A	B	C	D
27	A	B	C	D
28	A	B	C	D
29	A	B	C	D
30	A	B	C	D
31	A	B	C	D
32	A	B	C	D
33	A	B	C	D
34	A	B	C	D
35	A	B	C	D

Lampiran 13

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(SIKLUS I)

Sekolah : SMP NEGERI 7 BATANG
Mata Pelajaran : IPS Ekonomi
Kelas / Semester : VIII (Delapan)/ 2
Alokasi Waktu : 8 x 45 menit
Standar Kompetensi : Memahami kegiatan perekonomian indonesia
Kompetensi Dasar : 7.4. Mendeskripsikan pengertian permintaan dan penawaran serta Terbentuknya harga pasar

Indikator pembelajaran : - Mendeskripsikan pengertian permintaan dan penawaran

- Mendefinisikan hukum permintaan
- Membuat kurve permintaan berdasarkan jumlah permintaan harga barang yang diminta
- Mendefinisikan pengertian penawaran dan faktor-faktor yang mempengaruhi penawaran
- Membuat kurva penawaran berdasarkan harga barang dan jumlah barang yang ditawarkan
- Mengidentifikasi hubungan antara permintaan dan penawaran yang digambarkan dalam bentuk kurva harga keseimbangan

I. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran, siswa dapat :

1. Siswa dapat memahami dan menjelaskan pengertian permintaan dan penawaran
2. Siswa dapat memahami dan menjelaskan hukum permintaan
3. Siswa dapat memahami dan membuat kurve permintaan
4. Siswa dapat mendefinisikan pengertian penawaran dan faktor- faktor yang mempengaruhi penawaran
5. Siswa mampu membuat kurva penawaran berdasarkan pada jumlah penawaran dan harga barang yang diminta
6. Mengidentifikasi hubungan antara permintaan dan penawaran yang digambarkan dalam bentuk kurva harga keseimbangan

II. Materi Pembelajaran :

Permintaan

- Pengertian permintaan dan faktor- faktor yang mempengaruhi permintaan barang/ jasa
- Hukum permintaan
- Kurve permintaan

Penawaran

- Pengertian penawaran dan faktor- faktor yang mempengaruhi penawaran barang/ jasa.
- Hukum penawaran
- Kurve penawaran

Harga keseimbangan

- Pengertian harga
- Hubungan antara permintaan dengan penawaran yang digambarkan dalam bentuk kurve harga keseimbangan.

III. Media Pembelajaran :

- Ceramah
- Macromedia Flash
- Diskusi
- Tanya Jawab

A. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1 (Siklus 1 Pertemuan 1)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu
<p>A. Kegiatan awal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membuka pelajaran dengan salam - Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum memulai pelajaran - Guru memeriksa kehadiran siswa - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
<p>B. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> •Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> ○ Siswa diminta untuk mendefinisikan tentang permintaan, penawaran, serta terbentuknya harga pasar ○ Siswa diminta menggambar kurve permintaan, penawaran serta keseimbangan harga pasar. ○ Siswa diminta membaca materi yang akan diberikan oleh guru ○ Siswa diminta menggali sumber belajar lewat media internet dan perpustakaan. 	60 menit

<ul style="list-style-type: none"> •Elaborasi <ul style="list-style-type: none"> ○ Memfasilitasi siswa melalui pemberian tugas ○ Memfasilitasi siswa dalam mengerjakan tugas secara sehat ○ Memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatan yang menumbuhkan kreatifitas dan percaya diri • Konfirmasi <ul style="list-style-type: none"> ○ Guru memberikan umpan balik positif dan pengamatan dalam bentuk lisan maupun tulisan dengan isyarat pemberian nilai ○ Memberikan kesempatan bertanya pada siswa 	10 menit
---	----------

Pertemuan 2 (Siklus 1 Pertemuan 2)

Kegiatan inti	Alokasi waktu
<p>A. Apersepsi</p> <p>Guru memberikan pertanyaan mengenai materi kurva permintaan, kurva penawaran, dan terbentuknya harga keseimbangan</p> <p>- Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru menyampaikan tujuan dan manfaat dari materi kurva permintaan, kurva penawaran, dan hubungan antara permintaan dengan penawaran yang digambarkan dalam bentuk kurva harga keseimbangan. ✓ Guru menyampaikan metode yang akan digunakan 	10 menit

<p><i>B. Kegiatan Inti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Eksplorasi <p>Guru menggali informasi atau pengetahuan yang sudah dimiliki siswa tentang materi kurva permintaan, kurva penawaran, dan terbentuknya keseimbangan harga.</p> - Elaborasi <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberikan penjelasan tentang pengaruh harga terhadap jumlah yang diminta, pengaruh harga terhadap jumlah yang ditawarkan, dan bagaimana harga keseimbangan terbentuk ✓ Guru memberikan soal latihan tentang kurva permintaan, kurva penawaran, dan terbentuknya titik keseimbangan. Soal latihan berupa tabel harga dan kuantitas, dan disertai pertanyaan-pertanyaan yang dapat menumbuhkan pemahaman siswa tentang materi ✓ Guru memberikan bantuan berupa petunjuk, penjelasan, langkah pengerjaan soal, contoh konkrit yang dapat memancing siswa untuk berpikir mandiri ✓ Siswa mengerjakan soal latihan secara individu dengan mendapat bantuan atau bimbingan dari guru ✓ Guru memberikan soal latihan dengan jenjang yang lebih tinggi berupa faktor-faktor yang mempengaruhi pergeseran kurva - Konfirmasi <p>Guru memberi penguatan kepada siswa</p> 	<p>70 menit</p>
--	-----------------

C. Kegiatan inti a. Menyimpulkan materi pelajaran b. Post tes	10 menit
--	----------

IV. Alat (Bahan) / Sumber Belajar:

Sumber Belajar :

- LKS IPS Terpadu
- Buku Panduan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Alat / Bahan :

- Laptop
- LCD
- Papan tulis, Spidol, penggaris
- Macromedia Flash

V. Penilaian

- a. Jenis tagihan : Tes / non tes
- b. Teknik : Kuis, Tes tertulis, Proyek
- c. Bentuk instrumen : Uraian sinkang, Isian singkat, Pilihan ganda pertanyaan.
- d. Soal/instrumen : terlampir

Batang ,

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Sri Lestari, S.Pd
NIP. 19670728 199903 2 002

Rino Prayoga
NIP 7101409096

SOAL SIKLUS I

Mata Pelajaran	: IPS Ekonomi
Pokok Bahasan pasar	: Kurva permintaan penawaran dan harga
Kelas/Semester	: VIII / Genap
Waktu	: 60 menit

PETUNJUK UMUM :

4. Tulis nama kelas dan nomor presensi pada lembar jawab yang tersedia.
5. Baca dengan teliti soal-soal yang ada sebelum mengerjakan.
6. Periksa kembali pekerjaan Anda sebelum diserahkan ke pengawas.

PETUNJUK KHUSUS :

3. Pilih salah satu jawaban yang dianggap benar dengan cara memberi tanda silang (X) pada huruf A/B/C/D.
4. Jika terjadi kesalahan dan ingin membetulkan jawaban, berilah tanda “=” pada pilihan yang salah, kemudian silanglah kembali pada huruf dengan jawaban yang dianggap benar.

Contoh : A B C ~~D~~ salah diganti A B ~~C~~ ~~D~~

36. Dengan asumsi ceteris paribus, kenaikan jumlah buku tulis yang diminta dapat disebabkan oleh.....

- | | |
|--|-------------------|
| c. Naiknya harga buku gambar
buku tulis | c. Turunnya harga |
| d. Naiknya harga buku tulis
saku siswa | d. Turunnya uang |

37. Ceteris paribus memiliki arti bahwa semua faktor lainnya dalam keadaan.....

c. Tetap mempengaruhi

d. Sama penting

c. saling

d. berubah

38. Apabila harga suatu barang mengalami peningkatan, maka jumlah permintaan barang menurun pernyataan tersebut adalah.....

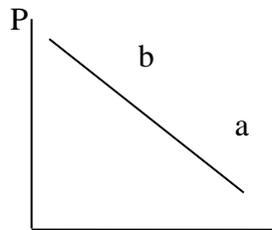
c. Hukum penawaran permintaan

d. Hukum permintaan penawaran

c. pengertian

d. pengertian

39. Dibawah ini adalah gambar kurva permintaan



Yang menyebabkan jumlah permintaan barang bergerak dari titik A ke titik B adalah.....

c. Selera masyarakat

d. Harga barang lain

c. Harga barang itu sendiri

d. Pendapatan masyarakat

40. Bentuk kurva permintaan adalah.....

e. Menurun dari kiri atas ke kanan bawah

f. Menurun dari kanan atas ke kiri bawah

g. Vertical dari atas ke bawah

h. Naik dari kiri bawah ke kanan bawah

41. Elastisitas permintaan barang kebutuhan pokok bersifat.....

c. Elastis

d. Elastis sempurna

c. In – elastis sempurna

d. In- elastis

42. Harga sepatu olahraga sebelum krisis keuangan global Rp 200.000,- per pasang dan jumlah sepatu olahraga yang diproduksi sebanyak 180

pasang. Ketika krisis harganya menjadi Rp 270.000,- per pasang dan yang diproduksi bertambah menjadi 200 pasang artinya.....

- e. Harga turun, penawaran bertambah
- f. Harga naik, penawaran berkurang
- g. Harga turun, penawaran tetap
- h. Harga naik, penawaran tetap

43. Kurva penawaran pasar yaitu.....

- e. jumlah kurva penawaran seluruh penjual
- f. Jumlah dari kurva permintaan sebagian besar pembeli dipasar
- g. Jumlah kurva penawaran sebagian kecil penjual
- h. Jumlah permintaan seluruh pembeli

44. Harga penawaran sepatu berbahan jenis kulit bergantung pada....

- c. Musim/ cuaca
- c. Selera konsumen
- d. Biaya produksi
- d. kebutuhan konsumen

45. Harga keseimbangan cabai dapat dicapai ketika....

- e. Jumlah permintaan cabai sama dengan jumlah penawaran cabai
- f. Jumlah permintaan cabai melebihi jumlah penawaran cabai
- g. Jumlah permintaan cabai lebih sedikit dibandingkan jumlah penawaran cabai
- h. Jumlah penawaran cabai lebih besar dibanding jumlah permintaan cabai

46. Kesepakatan jumlah barang yang diminta terhadap perubahan harga, merupakan pengertian dari.....

- c. Penawaran
- c. perdagangan
- d. Hukum permintaan
- d. Elastisitas penawaran

47. Jumlah barang dan jasa yang dibeli konsumen pada tingkat harga tertentu disebut.....

- c. Penawaran
diminta
 - d. Jumlah barang yang ditawarkan
 - c. Jumlah barang yang diminta
 - d. Permintaan
48. Hukum permintaan merupakan hukum yang menjelaskan tentang hubungan tentang.....
- e. Pembeli dan penjual
 - f. Pembeli dan penjual dengan syarat *ceteris paribus*
 - g. Harga dan jumlah barang yang diminta dengan syarat *ceteris paribus*
 - h. Harga dan jumlah barang yang diminta dengan syarat terjadi pertemuan antara pembeli dan penjual
49. Jika pemerintah menaikkan cukai rokok maka pengaruh yang akan terjadi terhadap penawaran rokok adalah.....
- e. Penawaran rokok akan mengalami peningkatan
 - f. Penawaran rokok akan mengalami penurunan
 - g. Permintaan rokok mengalami penurunan
 - h. Penawaran rokok tidak mengalami penurunan
50. Sebuah perusahaan Mie instan menawarkan produknya dalam jumlah besar karena ingin menguasai pasar maka faktor yang mempengaruhi perusahaan Mie instan tersebut dalam menawarkan produknya adalah.....
- e. Faktor tujuan perusahaan
 - f. Faktor biaya produksi
 - g. Faktor tingkat teknologi
 - h. Faktor perkiraan harga dimasa mendatang
51. Jika pada harga tertentu jumlah barang yang ditawarkan lebih banyak dari jumlah barang yang diminta maka kecenderungan yang akan terjadi adalah.....
- e. Harga barang tidak mengalami perubahan
 - f. Harga barang akan mengalami penurunan
 - g. Harga barang akan mengalami peningkatan

65. Harga keseimbangan dipasar dapat terjadi ketika.....
- e. Kelebihan jumlah barang yang diminta
 - f. Kelebihan jumlah barang yang ditawarkan
 - g. Jumlah barang yang diminta sama dengan jumlah barang yang ditawarkan
 - h. Jumlah permintaan meningkat

Selamat Mengerjakan#

Kunci Jawaban Soal Siklus I

11. C	11. C	21. D
12. A	12. D	22. B
13. A	13. C	23. C
14. B	14. B	24. A
15. C	15. A	25. D
16. A	16. B	26. C
17. D	17. A	27. A
18. C	18. A	28. B
19. A	19. B	29. B
20. B	20. C	30. D

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA SIKLUS 1

NO	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Perhatian dalam melaksanakan KBM				
2.	Mencatat materi ajar yang sedang diterangkan				
3.	Mengajukan/menanggapi pertanyaan guru				
4.	Kemampuan siswa dalam membuat kurva dan memecahkan soal singkat secara individu				
5.	Menyajikan hasil latihan soal di depan kelas				
6.	Mengerjakan soal post test secara individu				
7.	Merangkum materi				
Jumlah					
Jumlah Skor					
Jumlah Skor Maksimal					

Kriteria Penilaian :

Interval Persen	Kriteria	Frekuensi	Persentasi	Rata-rata klasikal
86-100	Sangat Baik			
71-85	Baik			
51-70	Cukup			
0-50	Kurang			
Jumlah				
Nilai minimal				
Nilai Maksimum				
Rata-rata				
Banyaknya siswa tuntas				
Banyaknya siswa tidak tuntas				

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU SIKLUS 1

No	Aspek yang diamati	Skor
1	Menyediakan bahan ajar yang diperlukan	
2	Mengkomunikasikan tujuan pembelajaran	
3	Penjelasan materi oleh guru	

4	Penjelasan contoh soal beserta pemecahannya	
5	Pemberian latihan soal kepada siswa	
6	Pemberian penguatan materi kepada siswa	
Jumlah Skor		
% Skor		
Kriteria		

Kriteria Penilaian :

Interval Persen	Kriteria	Frekuensi	Persentasi	Rata-rata klasikal
86-100	Sangat Baik			
71-85	Baik			
51-70	Cukup			
0-50	Kurang			
Jumlah				
Nilai minimal				
Nilai Maksimum				
Rata-rata				
Banyaknya siswa tuntas				
Banyaknya siswa tidak tuntas				

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(SIKLUS II)

Sekolah : SMP NEGERI 7 BATANG

Mata Pelajaran : IPS Ekonomi

Kelas / Semester : VIII (Delapan)/ 2

Alokasi Waktu : 8 x 45 menit

Standar Kompetensi : Memahami kegiatan perekonomian indonesia

Kompetensi Dasar : 7.4. Mendeskripsikan pengertian permintaan dan penawaran serta Terbentuknya harga pasar

VI. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran, siswa dapat :

1. Siswa dapat memahami dan menjelaskan pengertian permintaan dan penawaran
2. Siswa dapat memahami dan menjelaskan hukum permintaan
3. Siswa dapat memahami dan membuat kurve permintaan

4. Siswa dapat mendefinisikan pengertian penawaran dan faktor- faktor yang mempengaruhi penawaran
5. Siswa mampu membuat kurva penawaran berdasarkan pada jumlah penawaran dan harga barang yang diminta
6. Mengidentifikasi hubungan antara permintaan dan penawaran yang digambarkan dalam bentuk kurva harga keseimbangan

VII. Materi Pembelajaran :

1. Pengertian permintaan dan faktor- faktor yang mempengaruhi permintaan barang/jasa
 2. Hukum permintaan
 3. Kurve permintaan
 4. Pengertian penawaran dan faktor- faktor yang mempengaruhi penawaran
 5. Kurve penawaran
 6. Hubungan antara permintaan dengan penawaran yang digambarkan dalam bentuk kurve harga keseimbangan
-

VIII. Media Pembelajaran :

- Ceramah
- Macromedia Flash
- Diskusi
- Tanya Jawab

A. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1 (Siklus 2 Pertemuan 1)

Kegiatan pembelajaran	Alokasi waktu
-----------------------	---------------

<p>A. Kegiatan awal</p> <p>a. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru membuka pelajaran dengan membuka salam dan mengkondisikan siswa. ✓ Guru memberikan pertanyaan mengenai materi kurva permintaan, kurva penawaran, dan terbentuknya harga keseimbangan 	10 menit
<p>b. Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru menyampaikan tujuan dan manfaat dari materi kurva permintaan, kurva penawaran, dan hubungan antara permintaan dengan penawaran yang digambarkan dalam bentuk kurva harga keseimbangan. ✓ Guru menyampaikan metode yang akan digunakan 	
<p>B. Kegiatan inti</p> <p>- Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru menggali informasi atau pengetahuan yang sudah dimiliki siswa tentang materi kurva permintaan, kurva penawaran, dan terbentuknya keseimbangan harga <p>- Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberikan penjelasan tentang media pembelajaran <i>Macromedia Flash</i> kepada siswa ✓ Guru memberikan penjelasan tentang pengaruh harga terhadap jumlah yang diminta, pengaruh harga terhadap jumlah yang ditawarkan, dan bagaimana harga keseimbangan terbentuk ✓ Guru memberikan soal latihan tentang kurva permintaan, kurva penawaran, dan terbentuknya 	70 menit

<p>titik keseimbangan. Soal latihan berupa tabel harga dan kuantitas, dan disertai pertanyaan-pertanyaan yang dapat menumbuhkan pemahaman siswa tentang materi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberikan bantuan berupa petunjuk, penjelasan, langkah pengerjaan soal, contoh konkrit yang dapat memancing siswa untuk berpikir mandiri <p>- Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Melakukan Tanya jawab dan melakukan penguatan. ✓ Memberi Umpan balik positif dan membantu siswa yang kesulitan memahami materi pembelajaran. 	
<p>C. Kegiatan Akhir :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Membimbing siswa untuk memberikan refleksi. 	10 menit

Pertemuan 2 (Siklus 2 Pertemuan 2)

Kegiatan inti	Alokasi waktu
<p>B. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru membuka pelajaran dengan membuka salam dan mengkondisikan siswa. ✓ Guru memberikan pertanyaan mengenai materi kurva permintaan, kurva penawaran, dan terbentuknya harga keseimbangan <p>- Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru menyampaikan tujuan dan manfaat dari materi kurva permintaan, kurva penawaran, dan hubungan 	10 menit

<p>antara permintaan dengan penawaran yang digambarkan dalam bentuk kurva harga keseimbangan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru menyampaikan metode yang akan digunakan 	
<p>B. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eksplorasi Guru menggali informasi atau pengetahuan yang sudah dimiliki siswa tentang materi kurva permintaan, kurva penawaran, dan terbentuknya keseimbangan harga. - Elaborasi <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberikan penjelasan tentang media pembelajaran <i>Macromedia Flash</i> kepada siswa ✓ Guru memberikan penjelasan tentang pengaruh harga terhadap jumlah yang diminta, pengaruh harga terhadap jumlah yang ditawarkan, dan bagaimana harga keseimbangan terbentuk ✓ Guru memberikan soal latihan tentang kurva permintaan, kurva penawaran, dan terbentuknya titik keseimbangan. Soal latihan berupa tabel harga dan kuantitas, dan disertai pertanyaan-pertanyaan yang dapat menumbuhkan pemahaman siswa tentang materi ✓ Guru memberikan bantuan berupa petunjuk, penjelasan, langkah pengerjaan soal, contoh konkrit yang dapat memancing siswa untuk berpikir mandiri ✓ Siswa mengerjakan soal latihan secara individu dalam kelompok dengan mendapat bantuan atau bimbingan dari guru maupun dari anggota kelompoknya yang lebih memahami materi. ✓ Guru memberikan soal latihan dengan jenjang yang lebih tinggi berupa faktor-faktor yang mempengaruhi 	<p>70 menit</p>

<p>pergeseran kurva</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa mengerjakan soal latihan secara individu dalam kelompok dengan mendapat bantuan atau bimbingan dari guru maupun dari anggota kelompoknya yang lebih memahami materi. <p>- Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Melakukan Tanya jawab dan melakukan penguatan. ✓ Memberi Umpan balik positif dan membantu siswa yang kesulitan memahami materi pembelajaran. 	
<p>C. Kegiatan Akhir</p> <p>Membimbing siswa untuk memberikan refleksi.</p>	10 menit

IX. Alat (Bahan) / Sumber Belajar:

Sumber Belajar :

- LKS IPS Terpadu
- Buku Panduan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Alat / Bahan :

- Laptop
- LCD
- Papan tulis, Spidol, penggaris
- Macromedia Flash

X. Penilaian

- e. Jenis tagihan : Tes / non tes
- f. Teknik : Kuis, Tes tertulis, Proyek
- g. Bentuk instrumen : Uraian sinkang, Isian singkat, Pilihan ganda pertanyaan.
- h. Soal/instrumen : terlampir

Batang ,

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Sri Lestari, S.Pd

NIP. 19670728 199903 2 002

Rino Prayoga

NIP 7101409096

SOAL TES SIKLUS II

Mata Pelajaran	: IPS Ekonomi
Pokok Bahasan pasar	: Kurva permintaan penawaran dan harga
Kelas/Semester	: VIII / Genap
Waktu	: 40 menit

PETUNJUK UMUM :

7. Tulis nama kelas dan nomor presensi pada lembar jawab yang tersedia.
8. Baca dengan teliti soal-soal yang ada sebelum mengerjakan.
9. Periksa kembali pekerjaan Anda sebelum diserahkan ke pengawas.

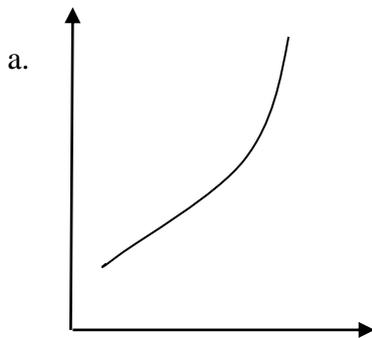
PETUNJUK KHUSUS :

5. Pilih salah satu jawaban yang dianggap benar dengan cara memberi tanda silang (X) pada huruf A/B/C/D.
6. Jika terjadi kesalahan dan ingin membetulkan jawaban, berilah tanda “=” pada pilihan yang salah, kemudian silanglah kembali pada huruf dengan jawaban yang dianggap benar.

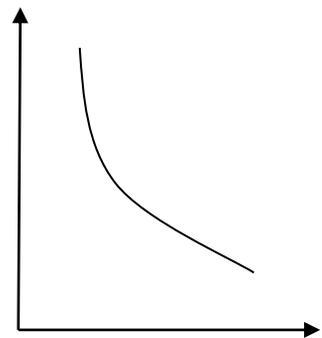
Contoh : A B C ~~X~~ salah diganti A B ~~X~~ ~~X~~

1. Jumlah barang /jasa dibeli pada tingkat harga, waktu dan tempat tertentu merupakan pengertian dari ...
 - a. Penjualan
 - b. Pasar
 - c. Permintaan
 - d. Tawar menawar

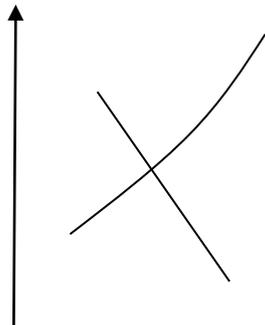
2. Bu rara membeli beras 10 kg dengan harga rp. 4500,00/kg dua minggu setelah itu, bu rara hanya membeli beras 7 kg karena harga naik menjadi rp 4200,00/kg cerita diatas menunjukkan bahwa konsumen telah melakukan ...
- Penawaran
 - Penjualan
 - Permintaan
 - Tawar menawar
3. Berikut ini merupakan factor-faktor yang mempengaruhi permintaan adalah ...
- Pendapatan
 - biaya produksi
 - Selera
 - Harga barang
4. Dibawah ini yang menggambarkan kurva permintaan adalah ...



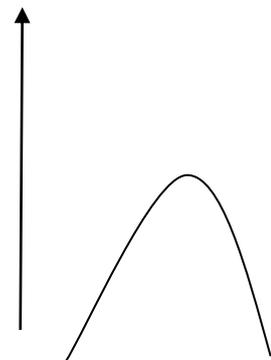
b.



c.

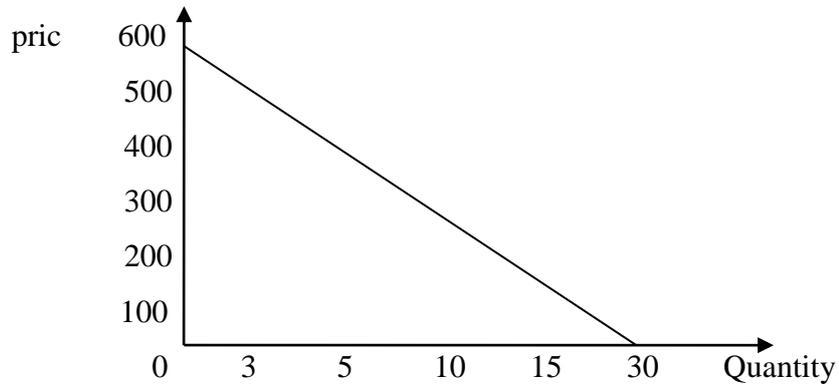


d.



Perhatikan kurva dibawah ini untuk menjawab soal no. 5-6!

Permintaan permen di took laris



5. Pada saat harga rp 200,00 permen yang diminta berjumlah
 - a. 3
 - b. 10
 - c. 15
 - d. 30

6. Pada saat permen yang diminta konsumen adalah 5 buah, harganya mencapai
 - a. Rp 100
 - b. Rp 200
 - c. Rp 300
 - d. Rp 400

7. Factor-faktor yang tidak mempengaruhi penawaran adalah ...
 - a. Selera konsumen
 - b. Harga barang pengganti
 - c. Teknologi
 - d. Biaya produksi

8. Apabila harga barang yang ditawarkan mengalami kenaikan, maka jumlah barang yang ditawarkan akan ...

- a. Menurun
 - b. Meningkatkan
 - c. Tetap
 - d. Tak ada hubungannya
9. Harga menurut ekonomi adalah
- a. Harga yang telah disepakati oleh penjual dan pembeli
 - b. Nilai tukar suatu barang dan jasa yang ditanyakan dengan uang
 - c. Nilai tukar suatu barang dan jasa yang ditanyakan dengan rupiah
 - d. Nilai guna suatu barang dan jasa untuk ditukarkan dengan uang
10. Dibawah ini yang bukan merupakan pengertian dari pasar adalah ...
- a. Harga yang telah disepakati oleh penjual dan pembeli
 - b. Harga keseimbangan
 - c. Harga yang menunjukkan bahwa jumlah barang yang telah ditawarkan sama
 - d. Harga sepakatan penjual dan pembeli
11. Semakin canggih teknologi yang digunakan maka jumlah barang yang ditawarkan produsen semakin...
- a. Banyak
 - b. Sedikit
 - c. Tetap
 - d. Tidak ada hubungannya
12. *Ceteris paribus* dalam hukum penawaran berarti ...
- a. Factor lain yang mempengaruhi permintaan, selain harga barang yang bersangkutan bersifat tetap
 - b. Factor yang mempengaruhi permintaan, selain harga yang bersangkutan bersifat berubah

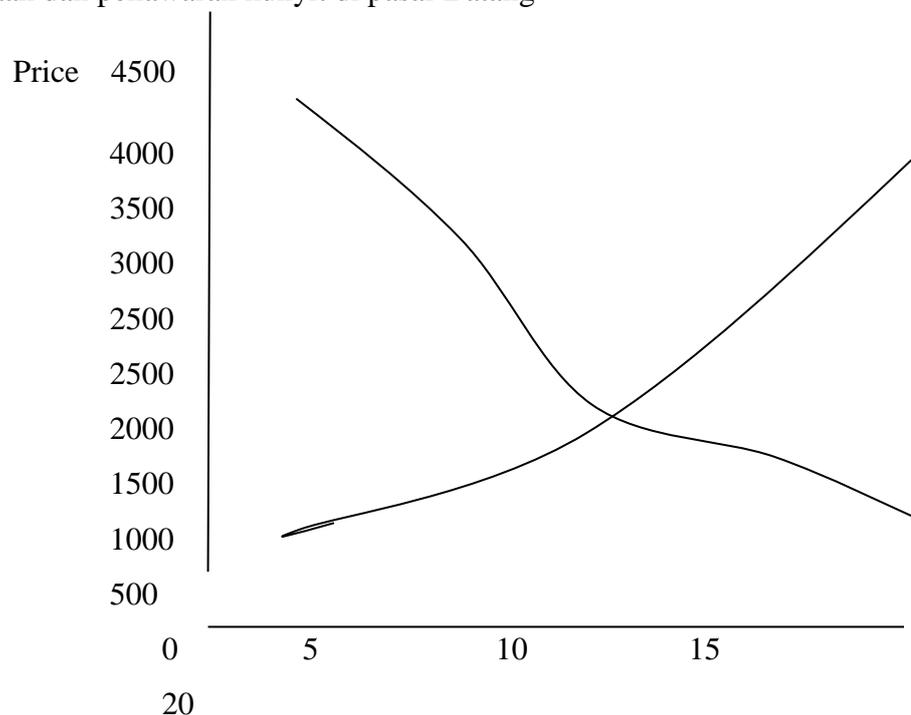
- c. Factor yang mempengaruhi penawaran, selain harga yang bersangkutan bersifat berubah
- d. Factor yang mempengaruhi penawaran, selain harga barang yang bersangkutan bersifat tetap

13. Pertanyaan yang benar adalah...

- a. Apabila biaya produksi menurun, maka jumlah barang yang ditawarkan penjual lebih banyak
- b. Apabila biaya produksi meningkat, maka jumlah barang yang ditawarkan penjual lebih banyak
- c. Apabila biaya produksi menurun, maka jumlah barang yang ditawarkan penjual lebih sama
- d. Biaya produksi tidak mempengaruhi harga dan jumlah barang yang ditawarkan

Perhatikan kurva berikut untuk menjawab soal 14-15!!

Permintaan dan penawaran kunyit di pasar Batang



14. Pernyataan yang benar adalah ...

- a. Pada saat harga kunyit Rp. 1500 jumlah kunyit yang diminta = 8 kg
 - b. Pada saat harga kunyit Rp. 1500 jumlah kunyit yang diminta = 15 kg
 - c. Pada saat harga kunyit Rp. 3000 jumlah kunyit yang diminta = 8 kg
 - d. Pada saat harga kunyit Rp. 3000 jumlah kunyit yang diminta = 8 kg
15. Pernyataan yang benar adalah ...
- a. Pada saat harga kunyit Rp. 4000 jumlah kunyit yang diminta = 5kg
Dan pada saat harga Rp. 4000 jumlah kunyit yang ditawarkan = 5kg
 - b. Pada saat harga kunyit Rp. 3000 jumlah kunyit yang diminta = 15kg
Dan pada saat harga Rp. 3000 jumlah kunyit yang ditawarkan = 8kg
 - c. Pada saat harga kunyit Rp. 1000 jumlah kunyit yang diminta = 5kg
Dan pada saat harga Rp. 3000 jumlah kunyit yang ditawarkan = 15kg
 - d. Pada saat harga kunyit Rp. 1500 jumlah kunyit yang diminta = 15kg
Dan pada saat harga Rp. 1500 jumlah kunyit yang ditawarkan = 8kg
16. Jika harga beras turun menjadi setengah dari harga semula, maka jumlah beras yang akan dibeli konsumen semakin banyak. Pertanyaan tersebut dapat dibuat suatu hubungan, yaitu suatu hubungan permintaan. Maka permintaan dapat diartikan sebagai ...
- a. Jumlah barang dan jasa yang ingin dibeli dalam sebagai tingkat harga pada waktu tertentu disuatu pasar
 - b. Kebutuhan dari konsumen yang harus dipenuhi, karena secara alami fisiknya membutuhkan barang dan jasa
 - c. Keinginan untuk membeli dari pembeli mutlak untuk memenuhi kebutuhannya pada masa kini dan masa datang
 - d. Jumlah barang dan jasa yang ingin ditawarkan pada produsen dalam sebagai kesempatan.
17. Factor-faktor yang mempengaruhi permintaan adalah ...
- a. Pendapatan, selera dan teknologi
 - b. Pendapatan, harga barang pengganti, intensitas kebutuhan
 - c. Selera, intensitas kebutuhan, biaya produksi
 - d. Biaya produksi, teknologi, harga barang pengganti
18. Permintaan yang tidak diimbangi dengan daya beli konsumen disebut ...

- a. Individual
- b. Pasar
- c. Efektif
- d. Absolute

19. Hubungan antara permintaan dengan harga barang yaitu ...

- a. Tetap
- b. Tidak tetap
- c. Berbanding terbalik
- d. Berbanding lurus

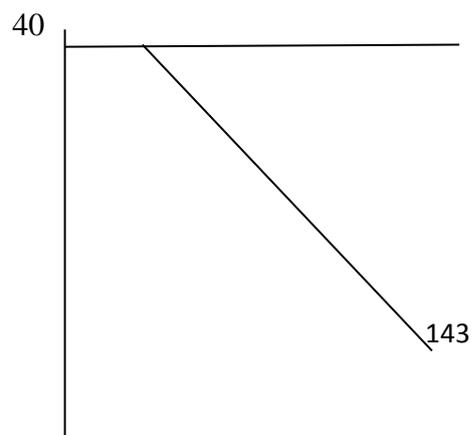
20. Hubungan antara permintaan dengan harga barang yaitu

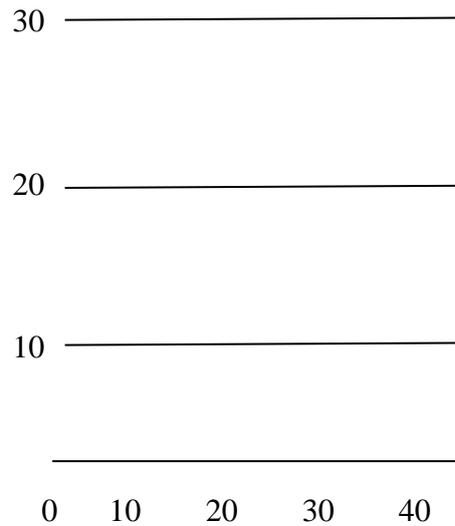
- a. Tetap
- b. Tidak tetap
- c. Berbanding terbalik
- d. Berbanding lurus

21. Hukum permintaan berlaku apabila ceteris paribus, berikut ini adalah yang menyebabkan berlakunya adalah ...

- a. Selera konsumen tetap
- b. Adanya subsidi pemerintah
- c. Pendapatan turun
- d. Harga barang yang ada berkurang

22. Berdasarkan kurva dibawah ini yang benar adalah ...





- a. pada harga rp 30.000 jumlah yang diminta 10 unit
- b. pada harga rp 30.000 jumlah yang diminta 20 unit
- c. pada harga rp 30.000 jumlah yang diminta 30 unit
- d. pada harga rp 30.000 jumlah yang diminta 40 unit

23. Jumlah sayuran yang akan dijual oleh pedagang sayur dalam berbagai tingkat harga pada waktu tertentu di pasar tradisional, pertanyaan tersebut bias dinamakan ...

- a. Hukum penawaran
- b. Hukum permintaan
- c. Permintaan suatu barang
- d. penawaran suatu barang

24. berikut ini adalah factor-faktor yang mempengaruhi permintaan dan penawaran

- 1. pendapat
- 2. selera
- 3. biaya produksi

4. intensitas kebutuhan
 5. teknologi
 6. harapan mendapat laba
- factor yang mempengaruhi penawaran adalah ...

- a. 1,2,3
- b. 3,5,6
- c. 2,4,3
- d. 4,5,6

25. Bila harga gula pasir turun maka perusahaan teh akan ...

- a. Mengurangi laba
- b. Menaikan laba
- c. Menurunkan penawaran
- d. Menaikan penawaran

26. Pada saat krisis ekonomi dimana biaya produksi melonjak, harga barang dan jasa naik sementara pendapatan masyarakat tetap maka akan ...

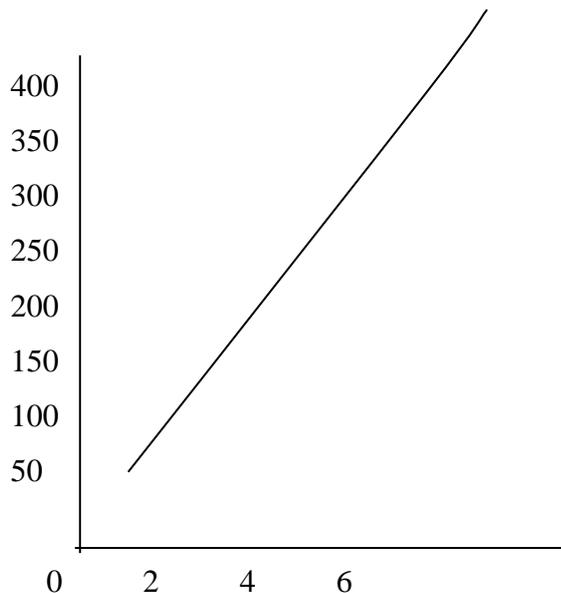
- a. Fluktuatif
- b. Bertambah
- c. Berkurang
- d. Tetap

27. Perusahaan united traktor menjual sejumlah traktor dan alat pertanian lainnya, kegiatan tersebut termasuk penawaran ...

- a. Factor produksi
- b. Barang konsumsi
- c. Riil
- d. Pasar

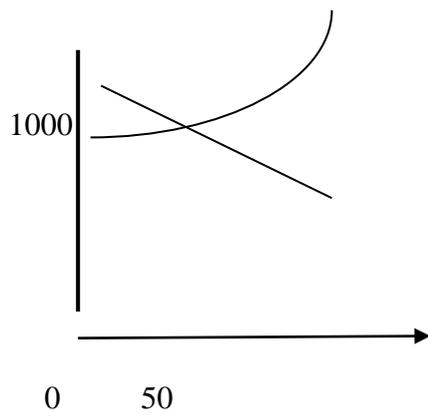
28. Semakin tinggi harga suatu barang maka barang semakin ...
- Banyak produksi
 - Banyak barang pengganti
 - Sedikit permintaan barang tersebut
 - Banyak penawaran barang tersebut

29. Perhatikan kurva dibawah ini!



Kurva tersebut menunjukkan penawaran tepung terigu di pasar. Penawaran yang berbanding lurus dengan harga biasadartikan ...

- Bila harga tepung terigu turun, maka produsen tidak akan mengurangi jumlah barang yang dijual
 - Bila harga tepung terigu naik, maka produsen akan menambah jumlah barang yang dijual
 - Bila harga tepung terigu naik, maka produsen tidak akan menambah jumlah barang yang dijual
 - Bila harga tepung terigu naik, maka produsen akan mengurangi jumlah barang yang dijual
30. Perhatikan gambar kurva dibawah ini!



Perhatikan fungsi diatas!

Harga keseimbangan terjadi ada ...

- a. 50
- b. (1000, 50)
- c. 1050
- d. (50, 1000)

Kunci Jawaban Soal Tes siklus II

1. D
2. C
3. B
4. B
5. C
6. C
7. A
8. B
9. B
10. C
11. A
12. D
13. A
14. C
15. D
16. A
17. B
18. C
19. C
20. C
21. A
22. B
23. D
24. B
25. C
26. C
27. A
28. D
29. B
30. D

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA SIKLUS 2

NO	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Perhatian dalam melaksanakan KBM				
2.	Mencatat materi ajar yang sedang diterangkan				
3.	Mengajukan/menanggapi pertanyaan guru				
4.	Kemampuan siswa dalam membuat kurva dan memecahkan soal singkat secara individu				
5.	Menyajikan hasil latihan soal di depan kelas				
6.	Mengerjakan soal post test secara individu				
7.	Merangkum materi				
Jumlah					
Jumlah Skor					
Jumlah Skor Maksimal					

Kriteria Penilaian :

Interval Persen	Kriteria	Frekuensi	Persentasi	Rata-rata klasikal
86-100	Sangat Baik			
71-85	Baik			
51-70	Cukup			
0-50	Kurang			

Jumlah			
Nilai minimal			
Nilai Maksimum			
Rata-rata			
Banyaknya siswa tuntas			
Banyaknya siswa tidak tuntas			

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU SIKLUS 2

No	Aspek yang diamati	Skor
1	Menyediakan bahan ajar yang diperlukan	
2	Mengkomunikasikan tujuan pembelajaran	
3	Penjelasan materi oleh guru	
4	Penjelasan contoh soal beserta pemecahannya	
5	Pemberian latihan soal kepada siswa	
6	Pemberian penguatan materi kepada siswa	
Jumlah Skor		
% Skor		
Kriteria		

Kriteria Penilaian :

Interval Persen	Kriteria	Frekuensi	Persentasi	Rata-rata klasikal
86-100	Sangat Baik			
71-85	Baik			
51-70	Cukup			
0-50	Kurang			
Jumlah				
Nilai minimal				
Nilai Maksimum				
Rata-rata				
Banyaknya siswa tuntas				
Banyaknya siswa tidak tuntas				

ANGKET TANGGAPAN SISWA

No	Pernyataan	Jumlah Siswa				
		SS	S	BS	TS	STS
1.	Saya tertarik mengikuti mata pelajaran Ekonomi materi Mendiskripsikan kurva permintaan, penawaran, dan keseimbangan harga pasar.					
2.	Saya merasa mata pelajaran Ekonomi merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami.					
3.	Pembelajaran Ekonomi dengan media pembelajaran <i>Macromedia Flash</i> membuat saya merasa senang terhadap palajaran Ekonomi.					
4.	Saya menyukai belajar secara berkelompok.					
5.	Saya jadi termotivasi untuk mempelajari Ekonomi ketika diterapkan media pembelajaran <i>Macromedia Flash</i> .					
6.	Saya senang mengerjakan soal Ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran <i>Macromedia Flash</i>					
7.	Saya menyukai guru mengajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>Macromedia Flash</i>					

Keterangan :

- SS : Sangat Sesuai
- S : Sesuai
- BS : Biasa Saja
- TS : Tidak Sesuai
- STS : Sangat Tidak Sesuai

Lampiran 17

Tabulasi Tanggapan Siswa

NO	3	X2								
		Aktivitas siswa siklus 1								
		1	2	4	4	5	6	7		
1	R-1	3	3	2	3	3	3	2	67.86%	T
2	R-2	4	2	4	2	3	2	4	75.00%	T
3	R-3	3	3	4	4	3	4	2	82.14%	ST
4	R-4	3	4	4	3	3	3	3	82.14%	ST
5	R-5	3	2	3	3	3	4	4	78.57%	T
6	R-6	3	3	2	2	2	4	3	67.86%	T
7	R-7	3	2	3	4	4	3	3	78.57%	T
8	R-8	3	4	2	2	3	3	3	71.43%	T
9	R-9	3	3	3	4	2	2	2	67.86%	T
10	R-10	2	2	2	4	2	3	3	64.29%	T
11	R-11	4	2	3	4	2	2	1	64.29%	T
12	R-12	3	4	3	2	2	4	2	71.43%	T
13	R-13	3	3	3	2	3	2	3	67.86%	T
14	R-14	3	2	3	4	2	3	3	71.43%	T
15	R-15	4	4	3	2	3	3	3	78.57%	T
16	R-16	4	2	4	4	1	2	2	67.86%	T
17	R-17	4	2	3	4	3	3	3	78.57%	T
18	R-18	3	3	3	4	4	2	4	82.14%	ST
19	R-19	3	4	4	4	3	4	4	92.86%	ST

20	R-20	3	4	3	4	3	2	3	78.57%	T
21	R-21	3	3	2	2	3	2	3	64.29%	T
22	R-22	3	4	2	3	2	3	2	67.86%	T
23	R-23	4	2	2	2	2	2	2	57.14%	R
24	R-24	3	4	2	2	2	2	2	60.71%	R
25	R-25	3	4	3	2	3	4	3	78.57%	T
26	R-26	3	1	4	1	1	3	4	60.71%	R
27	R-27	3	2	2	2	2	3	3	60.71%	R
28	R-28	3	1	2	2	3	2	3	57.14%	R
29	R-29	4	4	4	3	3	2	2	78.57%	T
30	R-30	3	3	4	4	3	3	2	78.57%	T
31	R-31	3	4	2	4	3	3	3	78.57%	T
32	R-32	4	3	4	2	3	4	3	82.14%	ST
Skor Ideal		896							72.32%	T
Skor yang diperoleh		648								
Indeks		72.3%								
Kriteria		T								

Lampiran 18

Tabulasi Data Hasil Belajar Siswa

No	Kriteria	S-1	S-2	S-3
1	R-1	66	70.00	86.00
2	R-2	68	72.00	82.00
3	R-3	67	73.00	85.00
4	R-4	65	73.00	86.00
5	R-5	68	75.00	85.00
6	R-6	65	74.00	80.00
7	R-7	67	73.00	85.00
8	R-8	68	76.00	80.00
9	R-9	60	73.00	75.00
10	R-10	60	73.00	84.00
11	R-11	56	72.00	79.00
12	R-12	67	75.00	80.00
13	R-13	71	63.00	78.00
14	R-14	69	74.00	85.00
15	R-15	59	72.00	83.00
16	R-16	65	72.00	80.00
17	R-17	68	74.00	81.00
18	R-18	71	73.00	80.00
19	R-19	60	70.00	82.00
20	R-20	61	69.00	84.00
21	R-21	68	73.00	78.00

22	R-22	75	74.00	78.00
23	R-23	65	69.00	71.00
24	R-24	55	73.00	64.00
25	R-25	66	68.00	79.00
26	R-26	53	71.00	76.00
27	R-27	58	73.00	76.00
28	R-28	67	72.00	87.00
29	R-29	67	69.00	85.00
30	R-30	66	79.00	77.00
31	R-31	66	67.00	81.00
32	R-32	65	73.00	76.00
Nilai maksimum		75.00	79.00	87.00
Nilai minimum		53.00	63.00	64.00
Nilai rata-rata		64.75	72.09	80.25
Standart deviasi		4.94	2.93	4.85

Keterangan

- I1 : Perhatian dalam melaksanakan KB
- I2 : Mencatat materi ajar yang sedang diterangkan
- I3 : Mengajukan/menanggapi pertanyaan guru
- I4 : Kemampuan siswa dalam membuat kurva dan memecahkan soal singkat secara individu
- I5 : Menyajikan hasil latihan soal di depan kelas
- I6 : Mengerjakan soal post test secara individu
- I7 : Merangkum materi

Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal

Rumus:

$$IK = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

IK = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

No	IK	Kriteria
1	0.567	Sedang
2	0.633	Sedang
3	0.800	Mudah
4	0.567	Sedang
5	0.700	Sedang
6	0.667	Sedang
7	0.733	Mudah
8	0.633	Sedang
9	0.733	Mudah
10	0.733	Mudah
11	0.600	Sedang
12	0.800	Mudah
13	0.633	Sedang

No	IK	Kriteria
19	0.433	Sedang
20	0.600	Sedang
21	0.633	Sedang
22	0.733	Mudah
23	0.633	Sedang
24	0.767	Mudah
25	0.767	Mudah
26	0.767	Mudah
27	0.800	Mudah
28	0.767	Mudah
29	0.733	Mudah
30	0.667	Sedang
31	0.800	Mudah

14	0.733	Mudah
15	0.767	Mudah
16	0.667	Sedang
17	0.733	Mudah
18	0.633	Sedang

32	0.733	Mudah
33	0.767	Mudah
34	0.733	Mudah
35	0.733	Mudah

$$= \frac{B_a + B_b}{J_a + J_b} = \frac{16 + 9}{30} = 0,833$$

Karena IK = 0.833 maka dapat disimpulkan tingkat kesukaran pada soal nomor satu berkriteria Mudah

Perhitungan Daya Pembeda soal

Rumus

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = jumlah peserta

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (ingat, P sebagai indeks kesukaran)

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

No	D	Kriteria
1	0.467	B
2	0.467	B
3	0.267	C
4	0.733	BS
5	0.600	B
6	0.267	C
7	0.267	C
8	0.333	C
9	0.267	C
10	0.267	C
11	0.400	C
12	0.267	C
13	0.467	B
14	0.400	C
15	0.333	C
16	0.400	C
17	0.533	B
18	0.200	J

No	D	Kriteria
19	0.467	B
20	0.267	C
21	0.733	BS
22	0.533	B
23	0.733	BS
24	0.467	B
25	0.067	J
26	0.467	B
27	0.400	C
28	0.467	B
29	0.267	C
30	0.533	B
31	0.400	C
32	0.533	B
33	0.467	B
34	0.533	B
35	0.400	C

$$D = \frac{16}{15} - \frac{9}{15}$$

$$= 0,467$$

Karena DP = 0,467 maka dapat disimpulkan daya beda pada soal nomor satu termasuk dalam kriteria cukup

Perhitungan Reabilitas Instrumen

Rumus :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1-p$)

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = banyaknya item

S = standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

Kriteria :

$r_{11} = 0,800 - 1,000$ reliabilitas sangat tinggi

$r_{11} = 0,600 - 0,799$ reliabilitas tinggi

$r_{11} = 0,400 - 0,599$ reliabilitas cukup

$r_{11} = 0,200 - 0,399$ reliabilitas rendah (jelek)

$r_{11} < 0,200$ reliabilitas sangat jelek

$$r_{11} = \frac{30}{30 - 1} \times \left(\frac{72.9 - 7.249}{72.86} \right)$$

$$r_{11} = 0.932$$

'Pada $\alpha = 5\%$ dengan $N = 30$ diperoleh $r_{tabel} = 0,361$. Karena $r_{11} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa angket tersebut reliabel.

Perhitungan Validitas Soal

Rumus :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Butir soal Valid jika $r_{xy} > r_{tabel}$

Perhitungan ini contoh pada butir soal no. 1 selanjutnya butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama dan diperoleh seperti pada table analisis butir soal

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	1	34	1	1156	34
2	1	34	1	1156	34
3	1	34	1	1156	34
4	1	34	1	1156	34
5	1	33	1	1089	33
6	1	33	1	1089	33
7	1	33	1	1089	33
8	1	33	1	1089	33
9	1	31	1	961	31
10	1	31	1	961	31
11	1	30	1	900	30
12	1	31	1	961	31
13	0	29	0	841	0
14	0	28	0	784	0
15	0	28	0	784	0
16	0	27	0	729	0
17	0	25	0	625	0
18	0	25	0	625	0
19	1	23	1	529	23
20	0	21	0	441	0
21	0	20	0	400	0
22	0	20	0	400	0
23	1	16	1	256	16
24	0	17	0	289	0
25	1	15	1	225	15
26	0	11	0	121	0
27	1	10	1	100	10
28	0	10	0	100	0
29	0	9	0	81	0
30	1	7	1	49	7
S	17	732	17	20142	462

Dengan menggunakan rumus tersebut diperoleh :

$$r_{xy} = \frac{30 \times 462 - 17 \times 732}{\sqrt{((30 \times 17) - 17^2) \times ((30 \times 20142) - 732^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{13860 - 12444}{\sqrt{(510 - 289) \times (604260 - 53524)}} = 0.586$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $N = 30$ diperoleh $r_{tabel} = 0,361$. Karena $r_{xy} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa item soal no 1 Valid.

Foto Penelitian





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)
FAKULTAS EKONOMI (FE)

Alamat: Gedung C-6, Kampus Sekaran Gunungpati, Semarang,
Telp/Fax. (024) 8508015, website : <http://fe.unnes.ac.id>

Nomor : /UN37.I.7/PP/2014

Hal : Ijin Penelitian

..... April 2014

Yth. Kepala SMP Negeri 7 Batang
Jl. Tentara Pelajar No. 20 Kalisalak Batang
Kab. Batang

Diberitahukan dengan hormat bahwa, mahasiswa kami:

Nama : Rino Prayoga
N I M : 7101409096
Jur./Konsentrasi : Pend. Ekonomi / Koperasi

Bermaksud akan menyusun skripsi dengan Judul "Meningkatkan kemampuan siswa membuat kurva permintaan, penawaran dan keseimbangan harga pasar dengan menggunakan Macromedia flash pada siwa SMP Negeri 7 Batang". Berkenaan dengan hal tersebut mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diijinkan untuk dapat melakukan penelitian di SMP Negeri 7 Batang yang Saudara pimpin dengan alokasi waktu bulan April 2014 sd. selesai.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya, kami sampaikan terima kasih.



Dekan
Rekan Dekan Bidang Akademik,

Dr. Muhammad Khafid, S.Pd., M.Si
NIP. 197510101999031001

Tembusan Yth.:

1. Dekan
 2. Ketua Jurusan Pend. Ekonomi
- Fakultas Ekonomi Unnes



PEMERINTAH KABUPATEN BATANG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMP NEGERI 7 BATANG
TERAKREDITASI B
Jl. Tentara Pelajar No. 20 ☎ (0285) 4494398 Batang ✉ 51221

SURAT TUGAS
Nomor: 422/03 / 2014

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sri Lestari S.Pd
NIP : 19670728 199903 2 002
Golongan ruang : Pembina / VI a
 Jabatan : Guru Mapel Ilmu Pengetahuan Sosial
Unit Kerja : SMP Negeri 7 Batang

Dengan ini menerangkan bahwa saudara mahasiswa di bawah ini :

Nama : Rino Prayoga
NPM : 7101409096
Fakultas : Pendidikan Ekonomi
Universitas : Universitas Negeri Semarang

Telah melakukan kegiatan penelitian dan pengambilan data pada tanggal 29 April s/d 10 Mei 2014 yang digunakan dalam menyusun skripsi/ tugas akhir dengan judul :

"Meningkatkan Kemampuan Siswa membuat kurva permintaan, penawaran dan keseimbangan harga pasar dengan menggunakan Macromedia Flash pada siswa SMP Negeri 7 Batang.

Demikian surat keterangan ini, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Batang, 10 Mei 2014
Guru Mapel Ilmu Pengetahuan sosial

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

