MENINGKATKAN PEMAHAMAN UANG DAN PERBANKAN SERTA HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN METODE DISCOVERY DENGAN MEDIA VISUAL PADA SISWA KELAS X C SMA MUHAMMADIYAH KUDUS

SKRIPSI
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang

Oleh:

Tommy Meillano
7101410017

JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015

PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Hari : Senin,

Tanggal : 19 Januari 2015

Mengetahui,	Menyetujui,
Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi	Pembimbing
Dr. Ade Rustiana, M.Si	Dra Y. Titik Haryati, M.Si
NIP. 196801021992031002	NIP. 195206221976122001

PENGESAHAN KELULUSAN

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

Hari : Senin,

Tanggal : 19 januari 2015

Penguji I	Penguji II	Penguji III
Dr. Kardoyo, M.pd	Drs. Syamsu Hadi, M.Si	Dra. Y. Titik Haryati, M.Si
NIP. 196205291986001011	NIP. 195212121978031002	NIP. 195205221976122001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ekonomi

Dr. S. Martono, M.Si
NIP. 196603081989011001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini adalah 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 di kemudian 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

Tommy Meillano
NIM 7101410017

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- " Hari ini adalah harimu, yang lalu telah pergi dan yang esok belum tecipta. Tak usah berfikir yang lalu dan tak usah menunggu yang esok, kerjakanlah yang terbaik hari ini untuk hari esokmu "

PERSEMBAHAN

- Ibu dan Bapakku
- Dosen UNNES dan Guru-guruku
- Almamaterku

PRAKATA

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan kenikmatan dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Meningkatkan Pemahaman Uang Dan Perbankan Serta Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode *Discovery* Dengan Menggunakan Media Visual Pada Siswa Kelas XC SMA Muhammadiyah Kudus". Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi strata 1 guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang.

Pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan termakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr.S.Martono,M.Si, Dekan Fakultas Ekonomi yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Dr. Ade Rustiana,M.Si Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam administrasi.
4. Dra Y. Titik Haryati,M.Si, pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan sarannya.
5. Drs. Mochammad Chasan, Kepala SMA Muhammadiyah Kudus yang telah memberikanijin penelitian.
6. Nanik Setiani,S.Pd, guru mata pelajaran Ekonomi yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
7. Siswa kelas XC dan XA SMA Muhammadiyah Kudus yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
8. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembaca, dan skripsi ini juga masih membutuhkan masukan yang dapat melengkapi, agar dapat menjadi lebih baik lagi.

Semarang, Januari 2015

Penyusun

SARI

Meillano ,Tommy. 2014. *"Meningkatkan Pemahaman Uang Dan Perbankan Serta Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Discovery Dengan Menggunakan Media Visual Pada Siswa Kelas X C SMA Muhammadiyah Kudus*". Skripsi. Jurusan Pendidikan Ekonomi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra Y. Titik Haryati, M.Si

Kata kunci: Hasil Belajar, Peningkatan pemahaman uang dan perbankan, Metode *Discovery*.

Observasi awal yang dilakukan di SMA Muhammadiyah Kudus, diperoleh informasi berdasarkan hasil observasi dengan guruEkonomikelas X. Bahwasanya metode pembelajaran yang biasa digunakan masih konvensional pada mata pelajaran Ekonomi khususnya pada materi uangdanperbankan kurang variatif yaitu hanya ceramah tanpa variasi. Sedangkan materi yang diajarkan adalah aplikatif yaitu menuntut adanya keterampilan dari siswa. Hal ini dapat menghambat daya kreativitas siswa karena pembelajarannya hanya berlangsung satu arah. Materi yang dirasa sulit dipahami siswa secara umum adalah materi dalam pemahaman dan fungsi guna uang dan perbankan siswa masih banyak yang tidak mengetahui makna dari kedua hal tersebut. Hal tersebut dikarenakan pemahaman dan keaktifan siswa dalam saat pembelajaran dirasa masih. Hal ini diperkuat dengan rata-rata nilai di kelas X tergolong cukup rendah jika dibandingkan dengan kompetensi dasar (KD) lainnya. Dari semua kelas X nilai paling rendah ada di kelas XC. Untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa maka dilakukan penelitian tindakan kelas dengan Metode *Discovery* dengan media visual.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XC SMA Muhammadiyah Kudus. Prosedur penelitian ini merupakan proses pembelajaran yang terdiri dari 2 siklus, dimana setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi dan test keterampilan.

Hasil penelitian ini diperoleh persentaseketerampilan siswa pada pembelajaran siklus I yaitu sebesar 67,5% dengan kategori baik dan pada siklus meningkat menjadi 85% dengan kategori amat baik, persentase aktivitas guru pada pembelajaran siklus I yaitu sebesar 80% dengan kategori baik dan pada siklus II meningkat menjadi 92% dengan kategori amat baik, rata-rata kelas yang dicapai pada siklus I adalah 76,18 dengan ketercapaian ketuntasan klasikal yaitu sebesar 71,43% danpada siklus II rata-rata kelas meningkat menjadi 86,03 dan ketercapaian ketuntasan klasikal yaitu sebesar 91,43%.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa, adanya peningkatan pemahaman siswa dalam fungsi guna uang dan perbankan kelas XC SMA Muhammadiyah Kudus dengan menggunakan metode*Discovery*. Sarannya yaitu guru sebaiknya menggunakan Metode *Discovery* dengan media visual di dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Meillano, Tommy. 2014 "Increasing Understanding Money and Banking And Student Results Using Discovery Method Using Visual Media At Grade Students of SMA Muhammadiyah XC Kudus". Final project. Department of Economic Education. Faculty of Economics. Semarang State University. Supervisor Dra Y. Titik Haryati, M.Si

Keywords: Achievement, Improved understanding of money and banking, Discovery Method.

The preliminary observations made in SMA Muhammadiyah Kudus, obtained information based on interviews with teachers Economy class X. That the learning method used is conventional in the subjects of Economics, especially in the matter of money and banking is less varied only lectures without variation. While the material being taught is applicable which requires the skills of the students. It can inhibit the creativity of students because the learning takes place only in one direction. Material that is considered difficult to understand in general students are understanding the material and to money and banking functions are still many students who do not know the meaning of those two things. That is because the understanding and involvement of the student in learning when it is still. This is reinforced by the average value in the class X is quite low when compared with the basic competence other. Of all the values of X class in the class X low there is class C. To increase students' understanding and learning outcomes of classroom action research is conducted by the Discovery Method.

The subjects were students of class XC SMA Muhammadiyah Kudus. The procedure of this study is that the learning process consists of 2 cycles, wherein each cycle includes planning, action, observation and reflection. The instrument used is the observation sheet and test skills.

The results of this study showed the percentage of students in the learning skills of the first cycle is equal to 67.5% with both categories II and the cycle increased to 85% with very good category, the percentage of the activity of the teacher in the learning cycle I is equal to 80% with both the category and the cycle II increased to 92% with very good category, the average grade achieved in the first cycle was 76.18 with classical completeness achievement that is equal to 71.43% and to second cycle class average increased to 86.03 and the achievement of the classical completeness amounted to 91.43%.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERSETUJUAN PEMBIMBING ii
PENGESAHAN KELULUSAN iii
PERNYATAAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN..... v
PRAKATA vi
SARI viii
ABSTRACT ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang.....1
1.2 Rumusan Masalah.....6
1.3 Tujuan Penelitian.....6
1.4 Manfaat Penelitian.....7
1.4.1 Manfaat Teoritis 7
1.4.2 Manfaat Praktisi 7
BAB II KERANGKA TEORITIS
2.1 Tinjauan Tentang Belajar 8
2.1.1 Pengertian Belajar.....8
2.1.2 Hasil Belajar 9
2.2 Model Pembelajaran.....10
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran 10
2.2.2 Model *Discovery* 12
2.3 Media Pembelajaran Visual.....13

2.3.1 Pengertian *Media* 13
2.3.2 Media Visual 14
2.4 Kompetensi dasar pemahaman uang dan perbankan 15
2.4.1 Pengertian uang 15
2.4.2 Fungsi uang 16
2.4.3 Jenis – Jenis Uang 17
2.4.4 Pengertian dan Jenis Bank 21
2.5 Penelitian Terdahulu 23
2.6 Kerangka Teoritis 27
2.7 Hipotesis 31
BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Setting dan Subyek Penelitian 32
3.2 Factor yang Diteliti 32
3.3 Rancangan Penelitian 33
3.4 Perencanaan 34
3.5 Pelaksanaan Tindakan 35
3.6 Refleksi 37
3.7 Teknik Pengumpulan Data 37
3.8 Instrument Penelitian 39
3.8.1 Instrument Tes 39
3.8.2 Instrument Non Tes 40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
4.1 Kondisi Awal 41
4.1.1 Perencanaan 41
4.1.2 Pelaksanaan 42
4.1.3 Observasi 44
4.1.3.1 Hasil Observasi Siswa Siklus I 44
4.1.3.2 Hasil Observasi Guru Siklus I 47
4.1.4 Hasil Belajar 49

4.1.5 Refleksi 50
4.1.6 Hasil Penelitian Siklus II 53
4.1.7 Perencanaan 53
4.1.8 Pelaksanaan 53
4.1.9 Observasi 56
4.1.9.1 Hasil Observasi Siswa Siklus II 56
4.1.9.2 Hasil Observasi Guru Siklus II 58
4.1.10 Hasil Belajar 59
4.1.11 Refleksi 60
4.2 Perbandingan Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II 61
4.2.1 Aktivitas Siswa 61
4.2.2 Aktivitas Guru 62
4.2.3 Hasil Belajar 63
4.3 Perbedaan Proses Pembelajaran Siklus I dan Siklus II 65
4.3.1 Perencanaan 65
4.3.2 Pelaksanaan 66
4.3.3 Observasi 67
4.3.4 Refleksi 68
4.3.5 Perbedaan RPP Siklus I dan Siklus II 68
4.4 Pembahasan 69
BAB V PENUTUP
5.1 Simpulan 71
5.2 Saran 72
DAFTAR PUSTAKA 73
LAMPIRAN 74

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1.1Nilaiakhirsiswakelas X padamatapelajaran ekonomi 4

4.1 Rekapitulasi hasil observasi keterampilan siswa pada siklus I..... 44

4.2 Rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru pada siklus I 47

4.3 Hasil Test keterampilan pada siklus I 49

4.4 Rekapitulasi hasil observasi keterampilan siswa pada siklus II 56

4.5 Rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru pada siklus II 58

4.6 Hasil Test keterampilan pada siklus II 59

4.7 Perbandingan keterampilan siswa antara siklus I dan siklus II 62

4.8 Perbandingan aktivitas guru antara siklus I dan siklus II 63

4.9 Perbandingan hasil belajar antara sebelum tindakan, siklus I dan II 65

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1 Kerangka Pemikiran Teoritis 30

4.7 Perbandingan keterampilan siswa antara siklus I dan siklus II 62

4.8 Perbandingan aktivitas guru antara siklus I dan siklus II 63

4.9 Perbandingan hasil belajar siswa antara siklus I dan siklus II 64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Silabus 75

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 76

3. Lembar keterampilan siswa siklus I 82

4. Lembar observasi guru siklus I 83

5. Lembar keterampilan siswa siklus II 84

6. Lembar observasi guru siklus II 85

7. Soal test 86

8. Daftar Nama Kelas yang Diteliti 87

9. Hasil Rekapitulasi Test Siklus I..... 88

10. Hasil Rekapitulasi Test Siklus II 90

11. Dokumentasi 92

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Meningkatkan kualitas sumber daya manusia merupakan syarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh perubahan dan pembaharuan dalam segala unsur-unsur yang mendukung pendidikan. Adapun unsur tersebut adalah siswa, guru, fasilitas dan metode, materi dan lingkungan pendidikan. Semua unsur tersebut saling terkait dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang dicapai oleh peserta didik setelah diselenggarakan kegiatan pendidikan.Seluruh kegiatan pendidikan, yakni bimbingan pengajaran dan latihan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dalam konteks ini, tujuan pendidikan merupakan komponen sistem pendidikan yang menempati kedudukan dan fungsi sentral. Dengan demikan hasil belajar sangatlah penting untuk mengetahui apakah tujuan pendidikan sudah tercapai secara optimal. Tujuan pendidikan dikatakan tercapai apabila hasil belajar siswa mengalami perkembangan dan peningkatan. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Menurut Slameto (2010:2) “Adapun yang dimaksud dengan belajar adalah suatu proses usaha

yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya".

Sedangkan hasil belajar adalah hasil dari usaha belajar yang dilakukan siswa. Dalam pendidikan formal selalu diikuti pengukuran dan penilaian, demikian juga dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan mengetahui hasil belajar dapat diketahui kedudukan siswa yang pandai, sedang atau lambat. Salah satu yang mempengaruhi dalam proses belajar mengajar adalah metode pembelajaran yang digunakan guru mata pelajaran. Mengajar yang efektif sangat bergantung pada pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang serasi dengan tujuan mengajar.

Kegiatan belajar mengajar tanpa memperhatikan pemakaian metode akan mempersulit guru dalam mencapai tujuan pengajaran. Banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan para guru dalam pembelajaran.Semua metode dapat diterapkan dalam melaksanakan pembelajaran yang aktif. Menurut Djamarah (2006:72) "metode pembelajaran sangatlah penting dan berpengaruh dalam hasil belajar karena apabila metode yang digunakan tidak baik ataupun kurang bervariatif maka siswa tidak dapat mencapai hasil belajar yang optimal".

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat menyebabkan munculnya berbagai gejala sosial dan perubahan dalam masyarakat, hal ini memerlukan kesiapan diri dari sumber daya manusia. Guna mengantisipasinya diperlukan program pendidikan yang berkualitas, yang menyediakan berbagai pengetahuan, dan , sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang tangguh, mandiri, dan tanggung jawab dalam menghadapi tantangan masa depan.

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang penting dalam pembangunan suatu bangsa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat menuntut suatu bangsa untuk meningkatkan kualitas pendidik agar dapat bersaing dengan bangsa lain di dunia. Salah satu upaya yang harus dilakukan yaitu dengan mengadakan perbaikan dalam proses belajar mengajar. Upaya meningkatkan hasil-hasil pendidikan dapat berupa perubahan paradigm.

Berdasarkan observasi awal di SMA Muhammadiyah Kudus bahwa guru mata pelajaran ekonomi masih menggunakan metode konvensional dan pembelajaran yang masih monoton, selain itu juga siswa masih banyak yang malas bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, sehingga diketahui bahwa pengguasaan materi pada siswa masih rendah serta diperkuat dengan proses belajar ekonomi masih terfokus pada guru dan kurang terfokus pada siswa. Pada hasil belajar siswa kelas X C masih belum memenuhi standar nilai yang diharapkan bukti :

Tabel 1.1
Nilai akhir siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi pada pokok bahasan memahami uang dan perbankan tahun ajaran 2013/2014

Kelas	**Tuntas**	**Belum Tuntas**	**Rata – Rata Nilai**	**KKM**	**Jumlah siswa**
X A	75%	25%	75	70	25
X B	81%	19%	76	70	25
X C	37%	63%	55	70	25
X D	76%	24%	81	70	25
X E	80%	20%	77	70	25
X F	71%	29%	76	70	25

Sumber : Recap nilai hasil ulangan harian SMA muhammadiyah kudus

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai kelas XC adalah yang terendah dibandingkan dengan kelas XA SMA Muhammadiyah Kudus.

Pada mata pelajaran Ekonomi materi uang dan bank merupakan salah satu materi pokok yang dipelajari siswa kelas X, dengan karakteristik selain bersifat hafalan dan terdapat pula materi yang disampaikan hanya dengan penceramahan. Oleh karena itu di butuhkan upaya guru untukmenggunakan metode pembelajaran yang bisa diterapkan di dalam kelas dan dapat meningkatkan proses pembelajaran dan juga keaktifan siswa dan juga meningkatkan hasil belajar siswa, metode pembelajaran yang tepat digunakan yaitu metode pembelajaran *Discovery* dengan media visual. Pembelajaran *Discovery* dengan media visual digunakan pada penilitan ini, hal ini dikarenakan lebih memungkinkan bagi siswa untuk dapat aktif dalam pembelajaran, karena pembelajaran yang ada hanya berpedoman pada guru tanpa ada reaksi atau tindakan dari para siswa.

Pada materi uang dan bank ini adalah materi yang bersifat praktek dan juga siswa mampu mempraktekan langsung maka diharapkan siswa tidak hanya monoton untuk mendegarkan guru menjelaskan saja akan tetapi siswa harus berusaha sendri, mencoba dan berfikir kritis agar nantinya diharapkan akan lebih memahami materi yang diberikan oleh guru. Pada materi uang dan perbankan adalah materi terakhir dari semester 1 pada kelas X di SMA Muhammdiyah Kudus, pada matri tersebut ada salah satu kelas yang belum bisa mencapai KKM karena sering melakukan kegaduhan dikelas dan tidak merespon dengan baik apa materi yang diberikan oleh guru.

Dengan demikian metode yang digunakan yaitu metode *Discovery* karena metode pembelajaran ini adalah guru mengatur pengajaran agar anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui, dan dalam pembelajaran ini siswa

dapat menemukan konsep dan melakukan pengamatan serta mencoba sendiri dalam proses pengajaran. Dalam metode ini guru tetap bertahap dalam membimbing siswa dalam mencapai materi.

Di dalam metode *Discovery* ini akan dibantu dengan media pembelajaran visual yang nantinya akan mempermudah guru dalam menjelaskan dan siswa juga akan lebih mengerti tentang pelajaran yang disampaikan oleh guru, dengan meluhat media visual siswa diharapkan bisa lebih memahami apa yang disampaikan oleh guru tentang materi uang dan bank khususnya pada saat melakukan transaksi langsung.

Berdasarkan analisa diatas maka dapat disimpulkan bahwa materi uang dan bank dengan metode *Discovery* dengan media visual cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis melaksanakan penelitian dengan judul **"Meningkatkan Pemahaman Uang dan Perbankan Serta Hasil Belajar siswa Menggunakan Metode Discovery dengan Media Visual pada Siswa Kelas XC SMA Muhammadiyah Kudus"**

1.2 Perumusan Masalah

Sehubungan dengan penggunaan metode *Discovery* dengan media visual sebagai metode dalam pembelajaran di sekolah, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan metode *Discovery* dengan media visual dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi uang dan bank?

2. Apakah penerapan metode *Discovery* dengan media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan suatu hal yang harus dicapai dalam sebuah perencanaan yang telah di rencanakan, ditinjau dari pengajaran ini adalah:

1. Meningkatkan keaktifan dalam pemahaman uang dan perbankan, dalam proses pembelajaran ekonomi dengan penggunaan metode pembelajaran *Discovery* dengan media visual.
2. Melalui penggunaan metode pembelajaran *Discovery* dengan media visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelas X C SMA Muhammadiyah Kudus.

1.4 Manfaat penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1.4.1 Manfaat Teoritis

a. Menambah informasi dan wacana yang dapat memberikan tambahan wawasan bagi pembaca mengenai pemahaman serta cara kerja atau sistematis dari penggunaan uang dan fungsi kerja dari perbankan dengan metode *Discovery* dengan media visual dapat meningkatkan hasil belajar.
b. Bahan acuan dan pendukung untuk penelitian yang sejenis dalam usaha pengembangan lebih lanjut.

1.4.2 Manfaat Prakitis

a. Bagi sekolah memberikan perbaikan kondisi pembelajaran, sehingga dapat membantu menciptakan panduan pemebelajaran dan bahan pertimbangan dalam membuat penggunaan pendekatan yang akan diterapkan.

b. Bagi guru sebagai inovasi pembelajaran sekaligus sebagai informal bagi guru untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam pemahaman uang dan perbangkan dan juga hasil belajar siswa dengan adanya metode pembelajaran yang baru *Discovery* yang menggunakan bantuan media visual.

c. Bagi pembaca yaitu sebagai bahan pemenuhan informasi dan referensi bahan rujukan untuk mengadakan penelitian yang lebih lanjut.

BAB II
KERANGKA TEORITIS

2.1 Tinjauan Tentang Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Djamarah dan Zein (2010:38) "belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri seorang setelah berakhirnya aktifitas belajar. Walaupun pada kenyataan tidak semua perubahan termasuk kategori belajar. Misalnya, perubahan fisik, mabuk, gila, dan sebagainya".

Pengetahuan bukanlah hasil pemberian dari orang lain seperti guru, akan tetapi hasil dari proses megkontruksi yang dilakukan setiap individu. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan.

Pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Oleh karena itu diperlukan aktivitas. Tidak ada belajar jika tidak disertai dengan aktivitas, oleh karena itu merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Jadi dalam kegiatan belajar, subyek didik atau siswa harus trampil. Dengan kata lain dalam belajar sangat diperlukan . Tanpa proses belajar tidak mugkin berlangsung dengan baik.

2.1.2 Hasil Belajar

Nana Nana Sudjana (2011:3) berpendapat bahwa "hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku, tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kongnitif, afektif dan pisikomotoris".

Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru, hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. "Komponen-komponen belajar mengajar sebagai contoh bagaimana cara mengorganisasikan materi, metode yang digunakan, dan lain-lain" Sardirman (2001:145)

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom dalam buku Nana Sujana (2008:22) yang secara garis besar membagi menjadi tiga ranah yaitu:

a. Ranah Kongnitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kongnitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kongnitif tingkat tinggi.
b. Ranah Afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan interaksi.
c. Ranah Psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar dan kemampuan bertindak, ada enam ranah psikomotoris yakni (a) gerakan reflek, (b) gerak dasar, (c) kemampuan preceptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretative.

Menurut Blomm, hasil belajar mencakup kemampuan kongnitif, afektif dan pisikomotorik. Domain kongnitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comperhension* (pemahaman, menjelaskan, merigkas, contoh), *aplication* (menerapkan), *analysis* (merugikan, menentukan hubungan), *syntesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru) dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), karakterisasi domain pisikomotorik meliputi *intiatory, pre-routie,* dan *rountinzed.* Dalam penelitian ini

hasil lebih ditekankan pada ranah kongnitif yang diteliti, karena dalam pembelajaran *Discovery* domain kongnitif sudah cukup mewakili hasil belajar dalam penelitian ini.

2.2 Metode pembelajaran

2.2.1 Pengertian Metode Pembelajaran

Pengertian Metode Pembelajaran Macam Macam, Syarat, dan Faktor-faktor yang mempengaruhi metode pembelajaran – Kegiatan belajar mengajar yang melahirkan interaksi unsur-unsur manusiawi adalah sebagai suatu proses dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan dengan materi yang diajarkan oleh guru.

Menurut Nana sujana (2005:76) “metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsung pembelajaran”.

Metode pembelajaran akuntansi adalah cara atau pendekatan yang dipergunakan dalam menyajikan atau menyampaikan materi pelajaran akuntansi. menempati peranan yang tak kalah penting dalam proses belajar mengajar. Dalam pemilihan metode apa yang tepat, guru harus melihat situasi dan kondisi siswa serta materi yang diajarkan.

Dalam kegiatan belajar mengajar daya serap peserta didik tidaklah sama. Dalam menghadapi perbedaan tersebut, strategi pengajaran yang tepat sangat dibutuhkan. Metode pembelajaran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru untuk menghadapi masalah tersebut sehingga pencapaian

tujuan pengajaran dapat tercapai dengan baik. Dengan pemanfaatan metode yang efektif dan efisien, guru akan mampu mencapai tujuan pengajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.2.2 Metode *Discovery*

Pengertian *Discovery* apabila ditinjau dari katanya, *Discover* berarti menemukan, sedagkan *Discovery* adalah penemuan. Dalam kaitanya dengan pendidikan, berarti dalam hal ini siswa diharapkan dapat menemukan sebuah konsep materi melalui proses berfikir. Guru dalam proses ini berperan membimbing siswa dalam menemukan sebuah konsep materi. Dikuatkan oleh Hamalik (2012:29) menyakatan bahwa "*Discovery* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan". *Discovery* adalah proses pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar mengajar. Namun jika ditemukan kesulitan ditengah-tengah pembelajaran, guru bertugas memberi arahan dan membimbing guna memecahkan persoalan yang dihadapi para anak didik. Dalam konteks ini, menemukan sesuatu berarti mereka mengenal, menghayati dan memahami sesuatu yang belum diketahui sebelumnya agar dapat dijadikan bahan pelajaran dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih menggairahkan.

Dalam hal ini proses pembelajaran dipandang sebagai stimulus yang dapat menantang siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Peran guru lebih banyak menempatkan diri sebagai pembimbing atau pemimpin belajar dan fasilitator belajar. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan sendiri atau dalam bentuk kelompok untuk memecahkan masalah dengan bimbingan guru, seorang siswa untuk membuat penemuan-penemuan, siswa dituntut untuk melakukan proses-proses mental, misalnya mengamati, menggolongkan-menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, menarik kesimpulan, dan sebaginya. Pengajaran *Discovery* dengan media visual meliputi pengalaman-pengalaman belajar untuk menjamin siswa dapat mengembangkan proses-proses *Discovery* dengan media visual.

Adapun langkah – langkah yang akan ditempuh dalam melaksanakan metode *Discovery* dengan media visual adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi konsep yang akan ditemukan siswa.
2. Memberikan tayangan visual berupa slide yang berisi tentang materi uang dan perbankan.
3. Membuat penyelidikan *Discovery* (penemuan masalah).
4. Memberi kesempatan siswa mengumpulkan data.
5. Membantu memberikan jawaban secara terbimbing sesuai konsep.
6. Evaluasi.

2.3 Media Pembelajaran Visual

2.3.1 Pengertian Media

Media merupakan alat yang berisi pesan untuk disampaikan kepada penerima pesan dengan tujuan tertentu. didik memperoleh pengetahuan materi pelajaran tersebut. Hal ini diperkuat oleh Arsyad (2009) “mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang

membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan atau sikap". Dalam pengertian ini, guru buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alata-alat grafis, photografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dari batasan yang telah disampaikan oleh para ahli mengenai media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik. Tujuanya adalah siswa mampu memperoleh pengetahuan atau sikap.

2.3.2 Media Visual

Dalam proses belajar mengajar guru mempunyai tugas untuk memilih model atau strategi pemebelajaran berikut alat bantunya yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan. Hal ini dilakukan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu media tesebut adalah media visual, media visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. "agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksni dengan visual (image) untuk meyakinkan terjadinya proses informasi" Arsyad (2009:91)

Visual bisa berupa (a) gambar *representasi* seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukan bagaimna tampaknya sesuatu benda, (b) *diagram* yang melukiskan hubungan-hibingan konsep, organisasi, dan srtuktur isi materi, (c) *peta* yang menunjukan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi.

Dalam penelitian ini jenis Visual yang dipakai adalah benda nyata yang berupa beberapa uang kertas dan uang logam, yang dimana para siswa bisa secara langsung mengetahui dan mencari tahu hal-hal yang terkandung didalam materi pemahaman uang dan perbankan.

2.4 Kompetensi Dasar Menjelaskan Pemahaman Uang dan Perbankan

2.4.1 Pengertian uang

Sebelum uang digunakan dalam pertukaran seperti sekarang ini, segala transaksi antara pembeli dan penjual dilakukan dengan barter yaitu barang ditukar dengan barang. Sistem barter berkembang ketika orang belum mengenal alat tukar uang. Sistem barter mempunayai beberapa kelemahan, antara lain sebagai berikut:

a. Sulit melakukan pertukaran barang yang dibutuhkan dengan barang milik orang lain karena orang lain belum tentu membutuhkan barang tersebut

b. Sulit mendapatkan dan menentukan nilai tukar barang yang benar-benar seimbang karena nilainya tidak sama.

c. Sulit melakukan pembayaran secara kredit

Berdasarkan kesulitan tersebut maka pemerintah mengeluarkan uang sebagai alat pembayaran. Uang dapat diartikan sebagai alat pembayaran yang sah yang diterbitkan oleh pemerintah baik berbentuk kertas maupun logam yang memiliki nilai besaran tertentu yang tertera pada kertas atau logam yang dimaksud.Penggunaan uang untuk transaksi diatur dan dilindungi dengan undang-undang. Tidak semua benda dapat dijadikan sebagai uang karena ada beberapa syarat yang harus dipenuhi agar benda tersebut dapat berfungsi sebagai uang, syarat-syarat tersebut antara lain.

1. Tidak mudah rusak
2. Nilainya relatif stabil
3. Mempunyai nilai yang cukup tinggi
4. Mudah dibagi dengan tidak mengurangi nilainya
5. Mudah dibawah atau dipindahkan
6. Diterima dan disenagi umum

2.4.2 Fungsi uang

1. Fungsi asli uang

   a. Fungsi uang sebagai alat tukar

Uang berfungsi sebagai alat tukar umum apabila uang dipergunakan untuk membeli atau mendapatkan barang dan atau jasa. Contoh: kamu membeli buku dengan uang (uang ditukar dengan buku).

   b. Fungsi uang sebagai satuan hitung

Uang merupakan satuan ukuran yang digunakan untuk menentukan besarnya nilai atau harga suatu barang dan jasa. Dengan adanya uang, kamu mudah

menentukan nilai suatu barang. Contoh: harga sebuah kalkulator Rp 150.000,00, harga sebuah buku Rp 20.000,00, dan sebagainya.

2. Fungsi turunan uang

   a. Uang sebagai alat pembayaran yang sah, Kebutuhan manusia akan barang dan jasa yang semakin bertambah dan beragam tidak dapat dipenuhi melalui cara tukar-menukar atau barter. Guna mempermudah dalam mendapatkan barang dan jasa yang diperlukan, manusia memerlukan alat pembayaran yang dapat diterima semua orang, yaitu uang.

   b. Uang sebagai alat pembayaran utangUang dapat digunakan untuk mengukur pembayaran pada masa yang akan datang.

   c. Uang sebagai alat penimbun kekayaan, Sebagian orang biasanya tidak menghabiskan semua uang yang dimilikinya untuk keperluan konsumsi. Ada sebagian uang yang disisihkan dan ditabung untuk keperluan di masa datang.

   d. Uang sebagai alat pemindah kekayaan, Seseorang yang hendak pindah dari suatu tempat ke tempat lain dapat memindahkan kekayaannya yang berupa tanah dan bangunan rumah ke dalam bentuk uang dengan cara menjualnya. Di tempat yang baru dia dapat membeli rumah yang baru dengan menggunakan uang hasil penjualan rumah yang lama.

e. Uang sebagai alat pendorong kegiatan ekonomi, Apabila nilai uang stabil orang lebih bergairah dalam melakukan investasi. Dengan adanya kegiatan investasi, kegiatan ekonomi akan semakin meningkat.

2.4.3 Jenis-jenis uang

1.Menurut keberlakuannya sebagai alat pembayaran

a. Uang kartal terdiri dari uang kertas dan uang logam. Uang kartal adalah alat bayar yang sah dan wajib diterima oleh masyarakat dalam melakukan transaksi jual beli sehari-hari. Lembaga yang bertugas dan mengawasi peredaran uang rupiah adalah Bank Indonesia, sedangkan perusahaan yang mencetak uang rupiah adalah Perum Peruri (Percetakan Uang Republik Indonesia).
b. Uang giral adalah uang yang dikeluarkan oleh bank umum berupa surat-surat berharga. Uang giral sewaktu-waktu dapat dipakai sebagai alat pembayaran. Contoh uang giral di antaranya adalah cek, giro, wesel pos, dan kartu kredit.

Di negara kita tidak semua tempat menerima pembayaran dengan menggunakan uang giral. Di negara-negara yang telah maju perekonomiannya banyak yang menggunakan uang giral sebagai alat pembayaran. Selain karena lebih praktis, uang giral juga lebih aman dibanding uang kartal.

Berikut berbagai bentuk uang giral.

a. Cek, yaitu perintah tertulis pemegang rekening kepada bank yang ditunjuk untuk membayar sejumlah uang.

b. Giro, yaitu simpanan pada bank yang penarikannya dapat dilakukan setiap saat dengan menggunakan cek atau surat berharga lainnya atau melalui pemindah bukuan.

c. Kartu kredit, yaitu kartu yang dikeluarkan oleh bank yang menjamin pemegangnya untuk dapat berbelanja tanpa membayar secara kontan. Uang yang dikeluarkan untuk berbelanja akan dipotong langsung dari rekening tabungannya.

d. Wesel pos, yaitu surat pos yang dapat digunakan untuk mengirim uang.

2. Menurut nilainya

a. Uang Penuh (*full bodied money*)

Nilai uang dikatakan sebagai uang penuh apabila nilai yang tertera di atas uang tersebut sama nilainya dengan bahan yang digunakan. Dengan kata lain, nilai nominal yang tercantum sama dengan nilai intrinsik yang terkandung dalam uang tersebut. Jika uang itu terbuat dari emas, maka nilai uang itu sama dengan nilai emas yang dikandungnya.

b. Uang Tanda (*token money*)

Sedangkan yang dimaksud dengan uang tanda adalah apabila nilai yang tertera diatas uang lebih tinggi dari nilai bahan yang digunakan untuk membuat uang atau dengan kata lain nilai nominal lebih besar dari nilai intrinsik uang tersebut. Misalnya, untuk membuat uang Rp1.000,00 pemerintah mengeluarkan biaya Rp750,00.

3.Menurut bahan pembuatannya

a. Uang logam

Uang yang terbuat dari logam; biasanya dari emas atau perak karena kedua logam itu memiliki nilai yang cenderung tinggi dan stabil, bentuknya mudah dikenali, sifatnya yang tidak mudah hancur, tahan lama, dan dapat dibagi menjadi satuan yang lebih kecil tanpa mengurangi nilai. Uang logam memiliki tiga macam nilai:

a. Nilai intrinsik, yaitu nilai bahan untuk membuat mata uang, misalnya berapa nilai emas dan perak yang digunakan untukmata uang.
b. Nilai nominal, yaitu nilai yang tercantum pada mata uang atau cap harga yang tertera pada mata uang. Misalnya seratus rupiah (Rp. 100,00), atau lima ratus rupiah (Rp. 500,00).
c. Nilai tukar, nilai tukar adalah kemampuan uang untuk dapat ditukarkan dengan suatu barang (daya beli uang). Misalnya uang Rp. 500,00 hanya dapat ditukarkan dengan sebuah permen, sedangkan Rp. 10.000,00 dapat ditukarkan dengan semangkuk bakso).

Ketika pertama kali digunakan, uang emas dan uang perak dinilai berdasarkan nilai intrinsiknya, yaitu kadar dan berat logam yang terkandung di dalamnya; semakin besar kandungan emas atau perak di dalamnya, semakin tinggi nilainya. Tapi saat ini, uang logam tidak dinilai dari berat emasnya, namun dari nilai nominalnya. Nilai nominal adalah nilai yang tercantum atau tertulis di mata uang tersebut.

b. Uang kertas

Sementara itu, yang dimaksud dengan uang kertas adalah uang yang terbuat dari kertas dengan gambar dan cap tertentu dan merupakan alat pembayaran yang sah.

Menurut penjelasan UU No. 23 tahun 1999 tentang Bank Indonesia, yang dimaksud dengan uang kertas adalah uang dalam bentuk lembaran yang terbuat dari bahan kertas atau bahan lainnya (yang menyerupai kertas).

4.Menurut lembaga yang mengeluarkan

a. Bank Sentral, Uang Kartal, yaitu mata uang logam dan kertas yang dikeluarkan oleh bank sentral (pemerintah) dan berlaku umum dimasyarakat.
b. Bank Umum, Uang Giral (Giro = simpanan di bank), yaitu dana yg disimpan pada rekening Koran (*demand deposit*) di bank-bank umum yang sewaktu-waktu dapat dipergunakan untuk melakukan pembayaran dengan perantara cek, bilyet giro atau perintah membayar. Jadi, uang giral dikeluarkan oleh bank umum.

2.4.4 Pengertian dan Jenis Bank

Undang-undang nomor 7 tahun 1992 tentang perbankan telah disempurnakan dengan undang-undang no. 10 tahun 1998. Bank adalah badan usaha yang dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan dan menyalurkannya kembali kepada masyarakat dalam rangka meningkatkan taraf hidup rakyat banyak.

Bank memiliki berbagai fungsi, diantaranya menerima simpanan dan menyalurkannya kepada masyarakat melakukan pengendalian moneter, menyelenggarakan lalu lintas pembayaran, serta mencetak dan mengedarkan uang. Di indonesia dikenal beberapa jenis bank antara lain:

a. Bank sentral

Keberadaan bank sentral di indonesia diatur dalam undang-undang nomor 3 tahun 2004 tentang bank indonesia. Bank sentral adalah lembaga keuangan yang dimiliki dan dioperasikan oleh pemerintah.Bank sentral memiliki fungsi utama sebagai penerbit dan penguasa tunggal uang yang diakui sebagai alat pembayaran yang sah.Selain itu, bank sentral juga bertugas untuk mengendalikan sistem perbankkan di negara bank sentral tersebut berada.

Selain fungsi utama diatas bank sentral juga mempunyai peran, antara lain sebagia berikut:

- Bertindak sebagai bank pada pemerintah
- Bertindak sebagai bank pada bank umum
- Regulator pasar uang/valuta asing
- Pencetak, pengedar dan penarik uang

Berdasarkan UU RI no. 3 tahun 2004 bank indonesia juga memiliki beberapa tugas pokok antara lain sebagai berikut:

- Menetapkan dan melaksanakan kebijakan moneter.
- Mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran.
- Mengatur dan mengawasi bank umum.

b. Bank umum

Bank umum adalah bank yang melaksanakan kegiatan uasaha secara konvensional dan atau berdasarkan prinsip syariah yang dalam kegiatannya memberikan jasa lalu lintas pembayaran. Bank umum memiliki berbagai fungsi sebagai berikut:

- Sebagai agen pembangunan
- Pembuat dan pengedar uang giral
- Perantara transaksi perdagangan dalam dan luar negeri.

c. Bank syariah

Prakarsa untuk mendirikan bank islam di indinesia dilakukan sejak tahun 1990. Majelis ulama indonesia pada tanggal 18 – 20 agustus 1990 menyelenggarakan lokakarya bunga bank dan perbankkan di Cisarua, bogor, jawa barat.

Bank syariah mandiri adalah bank milik pemerintah pertama yang melandaskan operasionalnya pada prinsip syariah.

d. Bank perkreditan rakyat

Bank perkreditan rakyat adalah bank yang melaksanakan kegiatan usaha secara konvensional atau berdasarkan prinsip syariah yang dalam kegiatannya tidak memberikan jasa dalam lalu lintas pembayaran.

2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan merupakan penelitian orang lain yang relevan dijadikan titik tolak penelitian kita dalam melakukan pengulangan, revisi, modifikasi, dan sebagainya. Penelitian yang relevan dan selaras dengan judul yang diambil, yaitu "PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM PENERAPAN METODE DISCOVERY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 3 PURWODADI KECAMATAN KABUPATEN GROBOGAN SEMESTER 1 TAHUN PELAJARAN 2011/2012" adalah sebagai berikut :

1. Arif Fathurohman. 2012. PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLA BASKET KELAS VII DI SMP NEGERI 1 SRUWENG. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk menemukan solusi pembelajaran yang kurang efektif. (2) Menanggulangi kebosanan. (3) Menaggulani siswa cepat lupa. Metode quesi eksperimen, hasil uji coba VIIF diperoleh uji Shapiro-Wilk (∑n<50); 0,915 > p=0,05 data normal, Regresi koefisien determinan (R2) ; 1.00, berarti Y; pemahaman Bola Basket dapat dijelaskan 100% oleh X1, X2, X3 dan X4. Hasil perlakuan VIIB; 0,828 > p=0,05; normal, VII D; 0,167>p=0,05; normal, VII E; 0,307>p=0,05; normal. Uji homogenitas ; 0,456>p=0,05 berarti varian VIIB, VIID dan VIIE homogen. Uji One Way Anova, diperoleh F hitung 4,773 > F tabel; 3,11 dengan (df) 2 : 91 dengan 0,05 (5%). Jadi Ho ditolak H1 diterima. Kesimpulan: (1) Terdapat pengaruh positif dan signifikan model discovery (2) Terdapat perbedaan pengaruh paling tidak satu diantara 3 perlakuan. (3) Model Guided Discovery berbeda signifikan, dan tidak ada beda pada lainya.Disarankan lebih banyak lagi penelitian dengan berbagai variasi, serta penelitian longitudinal untuk mengetahui kebenaran pembelajaran berbasis penemuan menjadikan ingatan yang lama.
2. Ferani Mulianingsih. 2011. EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN GEOGRAFI DENGAN STRATEGI DISCOVERY- INQUIRY BERBANTUAN ALAT PRAKTIKUM PADA MATERI POKOK ATMOSFER DI SMA NEGERI 16 SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2009/2010.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, nilai post testmateri pokok atmosfer kelompok eksperimen 1 dengan analisis data menggunakan uji statistik diperoleh t hitung yaitu (8,186) dengan taraf signifikansi 5% diperoleh t tabel yaitu (1,70). Nilai post test materi pokok atmosfer kelompok eksperimen 2 dengan analisis data menggunakan uji statistik diperoleh t hitung yaitu (7,981) dengan taraf signifikansi 5% diperoleh t tabel yaitu (1,70). Karena t hitung > t tabel maka dinyatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar antarayang menggunakan strategi discovery-inquiryberbantuan alat praktikum dengan pembelajaran ekspositori, dandinyatakan hasil belajar siswa kelompok eksperimenlebih baik (dengan nilai rata-rata kelas 77,49) dari pada hasil belajar siswa kelompok kontrol (dengan nilai rata-rata 69,03).

3. ASNAHWATI, A.Ma. 2013. MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE PEMBELAJARAN DISCOVERY PADA PELAJARAN IPA KELAS III SD.

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Cuaca Melalui Metode Pembelajaran Discovery pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SD Bruder Melati Pontianak. Penelitian ini bertujuan Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran materi cuaca dengan menerapkan metode discovery. Metode penelitian yang digunakan adalah metode diskriptif kualitatif dengan bentuk penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Terdapat peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi cuaca dengan menggunakan metode pembelajaran discovery. Hal ini

dapat diketahui dari peningkatan nilai dari siklus -1 dengan rata-rata 6,0 dan pada pelaksanaan tindakan siklus -2 meningkat menjadi 8,17.Hal ini menunjukkan bahwa Metode Pembelajaran *Discovery* dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

4. Iriany, Dwijaya Putri. 2012. PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM PENERAPAN METODE DISCOVERY UNTUK MENINGKATKAN HASILBELAJAR IPA PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 3 PURWODADI KECAMATAN KABUPATEN GROBOGAN SEMESTER 1 TAHUN PELAJARAN 2011/2012.

   IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistimatis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kesimpulan pengetahuan yang berupa fakta–fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan sehingga sulit dipahami siswa. Siswa tidak berani menjawab pertanyaan dari guru pada awal pelajaran, siswa tidak berani bertanya, konsentrasi siswa dalam pembelajaran rendah, hanya siswa tertentu saja yang aktif dalam diskusi kelas dan siswa cenderung lupa pada pelajaran yang sudah diberikan. Hal itu disebabkan karena guru kurang kreatif, dalam kegiatan mengajar hanya berceramah saja, media kurang lengkap, metode kurang bervariasi serta kurang melibatkan siswa, mendominasi waktu dalam kegiatan belajar mengajar, membatasi kreatifitas siswa dan belum menggunakan metode yang menarik. Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu metode discovery dengan

memanfaatkan media gambar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK).

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media gambar dalam penerapan metode discovery dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada materi pertumbuhan makhluk hidup siswa kelas III SD Negeri 3 Purwodadi Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan semester 1 tahun pelajaran 2011/2012?. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subyek penelitian siswa kelas III SD Negeri 3 Purwodadi semester 1 tahun pelajaran 2011/2012 yang berjumlah 46 siswa. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan (planning), implementasi/tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Siklus I dilaksanakan pada minggu kedua bulan November 2011. Hasil belajar pada siklus I yang diperoleh dari tes yang dilaksanakan pada akhir pertemuan siklus I dengan ketuntasan klasikal 74% atau 34 siswa. Siklus II dilaksanakan pada minggu ketiga bulan November 2011. Hasil belajar pada siklus II diperoleh dari tes yang dilaksanakan pada akhir pertemuan siklus II dengan ketuntasan klasikal 89% atau 41 siswa.

Saran yang dapat diambil dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah: Bagi guru, dengan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini guru dapat menggunakan media gambar dalam penerapan metode discovery untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Bagi Siswa, meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam melaksanakan pembelajaran IPA sehingga

pemahaman konsep yang lebih baik sudah pasti akan meningkatkan hasil belajar IPA. Bagi Sekolah, memberi masukan kepada guru tentang upaya peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran IPA melalui penggunaan media gambar dalam penerapan metode discovery.

2.6 Kerangka Berfikir

Guru dan siswa merupakan dua faktor penting dalam setiap penyelenggaraan di kelas. Guru sebagai unsur utama dalam proses pembelajaran, memberikan keterlibatan siswa demi tercapainya tujuan pembelajran. Maka guru harus memilki strategi dalam melaksanakan pembelajaran.Oleh karena itu diperlukan oleh guru merancang model pembelajaran yang efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) merupakan salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan, karena Kegiatan Belajar Mengajar menekankan pada kemampuan melakukan (kompetensi) terhadap tugas-tugas dengan standar tertentu sebagai hasilnya dapat dirasakan oleh setiap pesrta didik berupa penggunaan seperangkat kompetensi tertentu yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, dalam pembelajaran KBK, guru menggunakan strategi mengajar yang berpusat pada siswa sehingga tercipta belajar bermakna, yaitu siswa mengetahui apa yang ia pelajari, bagimana ia mempelajarinya dan apa kaitanya dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa merasa tertarik untuk mempelajarinya.

Proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Discovery* dengan media visual diterapkan dengan tujuan agar pembelajaran lebih produktif dan

lebih bermutu. Dalam pembelajaran *Discovery* dengan media visual siswa mengalami peningkatan yang baik, serta hasil belajar yang maksimal karena dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk bisa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan dalam pembelajaran konverensional dalam interaksi antar siswa mempunyai intensitas rendah karena siswa cenderung sebagai objek positif dan bergantung pada guru.Dengan demikian siswapun semakin positif serta hasil belajar yang dihasilkan oleh peserta didik sangat rendah.

Dengan adanya pembelajaran *Discovery* dengan media visual yang dilengkapi dan dibantu dengan media visual dapat membantu cepatnya daya tangkap siswa didalam pembelajaran. Media visual sangat membantu di dalam pembelajaran karena proses dan cara penyampaian yang mudah dan tidak berbelit – belit sehingga siswa bisa menangkkap secara maksimal.

Berdasarkan analisis model pembelajaran dan hasil belajar serta siswa di atas kiranya cukup kuat untuk menerima kerangka pikir bahwa pembelajaran *Discovery* dengan media visual lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan siswa dibandingkan dengan pembelajaran konferensional.

Langkah-langkah pembelajaran *Discovery:*

1. Mengidentifikasi konsep yang akan ditemukan siswa

   Siswa diberikan materi tentang uang dan perbankan yang harus di pahami dan diseledaikan agar dapat mencapai KKM, Konsep atau pola yang sudah

terfikirkan oleh siswa tentang materi uang dan perbankan selanjutnya akan di bandingkan atau direview dengan langkah kedua,

2. Memberikan tayangan visual berupa slide yang berisi tentang materi uang dan perbankan

   Dalam proses beljar mengajar yang seperti biasanya siswa hanya diberikan ceramah oleh guru yang hanya menerangkan materi secara sepihak kepada siswa, oleh karena itu pada tindakan ini siswa diberikan tanyangan dan visual yang langsung mengena pada materi yang sedang berlangsung.

3. Membuat penyelidikan *Discovery* (penemuan masalah)

   Pada langkah ketiga ini siswa dituntut untuk dapat menemukan masalah dan pemecahanyan di dalam materi uang dan perbankan, melalui tanyangan slide dan visualisasi uang.

4. Memberi kesempatan siswa mengumpulkan data

   Setelah siswa dapat menemukan masalah dan pemecahannya pada materi uang dan perbankan, pada tahap ini siswa diberikesmpatan mengumpulakan data-daya yang dibutuhkan agar dapat memahami materi yang sedang berlangsung.

5. Membantu memberikan jawaban secara terbimbing sesuai konsep

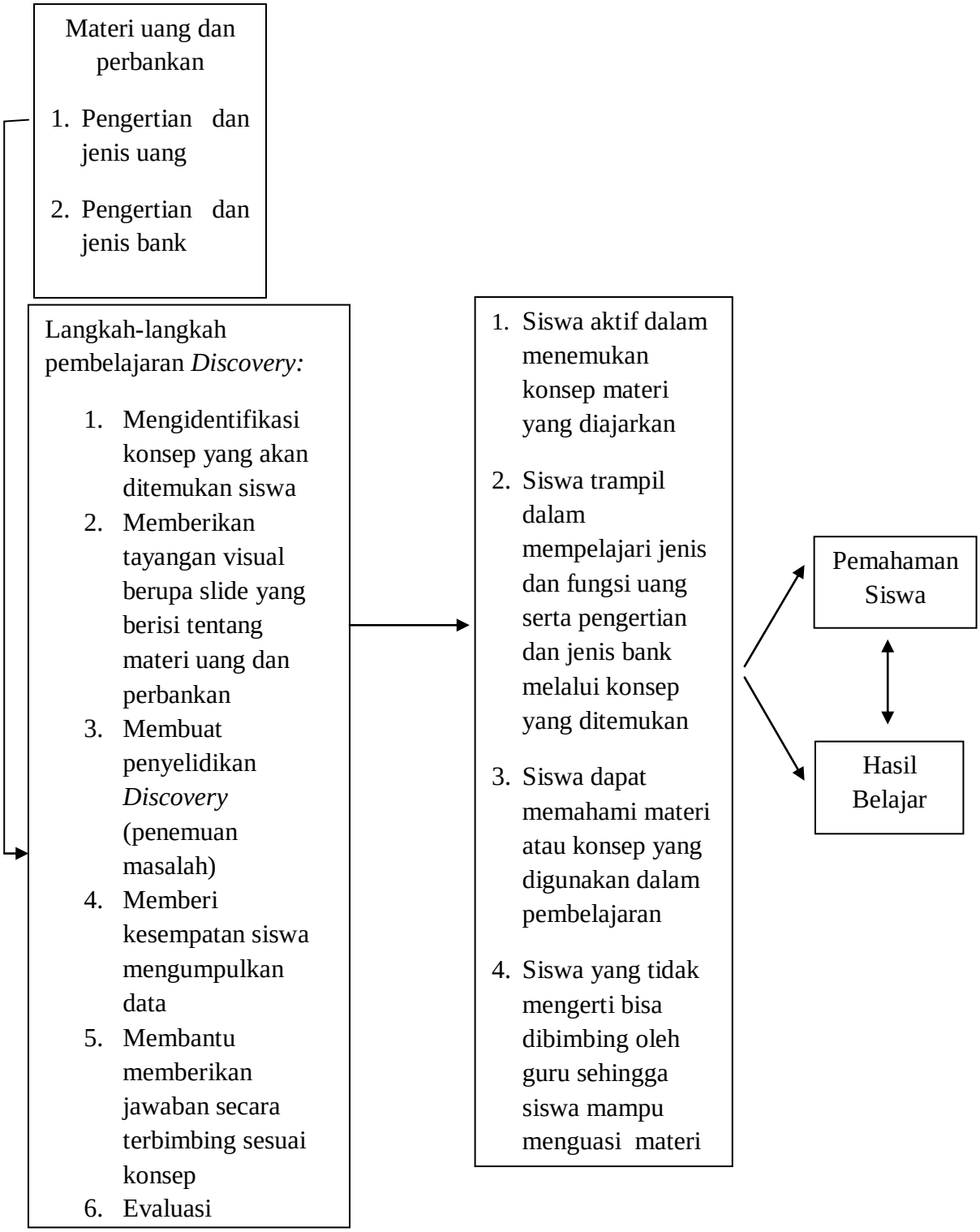
   Setelah semua data sudah tekumpul siswa diberikan ajuan pertanyaan – pertanyaan dimana merka harus bisa memecahkan permasalahan yang ada dalam pertanyaan tersebut yang masih berkaitan dengan materi uang dan perbankan. Disini guru juga berperan aktif membantu para siswa dalam

menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada, agar siswa tidak merasa terlalu terbebani dan tertekan.

6. Evaluasi

   Tahap terakhir adalah evaluasi dimana semua hasil dari penemuan masalah, pengumpulan data, pemecahan masalah dinilai dan di teliti secara keseluruhan.

Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran Teoritis



2.7 Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah siswa yang dalam proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Discovery* dengan media visual akan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada proses pembelajran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan menggunakan model pembelajaran konverensional. Hal itu di karenakan adanya tindakan dari para siswa dalam proses pembelajaran, tidak seperti biasanya yang hanya pasif di dalam proses pembelajaran.

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Setting dan Subjek penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMA Muhammadiyah Kudus, khususnya pada siswa kelas X C SMA Muhammadiyah Kudus Tahun Ajaran 2013/2014 yang berjumlah 25 siswa.

3.2 Faktor yang Diteliti

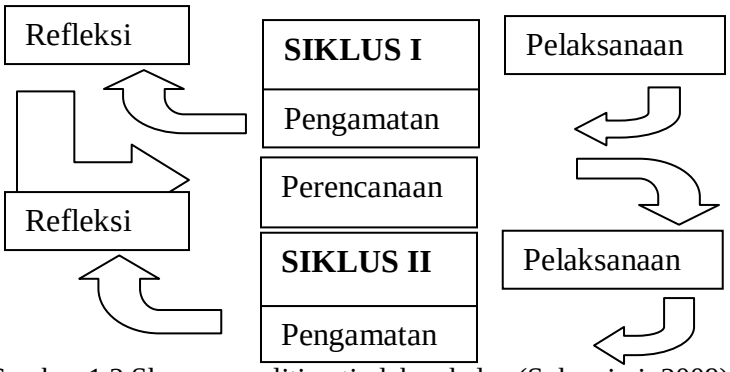
Faktor yang diteliti dalam hal ini adalah :

1. Faktor guru yaitu cara guru dalam merencanakan pembelajaran dan cara guru dalam proses belajar dengan menerapkan setrategi pembelajaran *Discovery* dengan media visual.
2. Faktor siswa yaitu
   a. Kemampuan memhamitentang fungsi guna uang dan perbankan masih rendah dibandingkan kelas lainnya. Sehingga, akan ditingkatkan kemampuan untuk dapat memahami pengertian dan pemahaman fungsi guna uang dan perbankan melalui pembelajaran *Discovery* dengan media visual.
   b. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar siswa kelas X C pada materi memahami uang dan perbankan setelah diterapkan pembelajaran *Discovery* dengan media visual.

3.3 Rancangan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan oleh peneliti sebagai pengamat jalanya proses pembelajaran di kelas dan guru bertindak sebagai pengajar yang menggunakan metode pembelajaran *Discovery* dengan media visual bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, yaitu masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kedua dilakukan dengan tujuan untuk melakukan perbaikan pada siklus pertama dengan konsep yang sama yang belum tertuntaskan.



Gambar 1.2 Skema penelitian tindakan kelas (Suharsimi, 2009)

3.4 Perencanaan

Perencanaan tindakan dalam penelitian ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut :

Dalam hal ini peneliti akan melakukan beberapa hal sebagai berikut :

1. Melaksanakan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah dan menemukan tindakan berupa penerapan pembelajaran *Discovery* dengan media visual.

2. Membuat sekenario pembelajaran dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, dengan menggunakan pembelajaran *Discovery* dengan media visual.
3. Membuat lembar observasi kegiatan guru dan siswa untuk mengetahui bagaimana kondisi kelas ketika pembelajaran *Discovery* dengan media visual diterapkan.
4. Membuat instrumen.
5. Mengadakan uji coba instrumen
6. Sebelum digunakan untuk mengambil data penelitian instrumen diuji coba terlebih dahulu untuk mengetahui validitas, reliabilitas, indeks kesukaran dan daya pembedanya.

3.5 Pelaksanaan Tindakan

Guru memberikan penjelasan tentang bagaimana pelaksanaan pembelajaran *Discovery* dengan media visual. Adapun pelaksanaan tindakan ini terdiri dari 2 siklus yaitu:

1. Siklus
    a. Perencanaan
        1. Mengumpulkan dan menganalisis hasil ulangan harian kompetensi dasar uang dan perbankan, pada memhami fungsi guna uang dan perbankan observasi awal peserta didik.
        2. Merancang pembelajaran.

3. Membuat rencana pembelajaran (RPP) materi permintaan dan uang dan perbankan dengan pembelajaran *Discovery* dengan media visual.
4. Membuat media visual beruba gambar uang dan bank dari awal adanya uang sampai yang digunakan sekarang ini, dan membuat media pembelajaran soal pertanyaan singkat yang dapat memancing siswa untuk memahami materi tentang uang dan bank.
5. Memilih soal-soal latihan dari buku paket IPS Ekonomi.
6. Membuat lembar pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa.
7. Membuat soal-soal tes untuk melihat hasil tindakan.

b. Pelaksanaan dan Pengamatan

a. Pendahuluan

1. Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajran (RPP).
2. Menyiapkan meteri uang dan perbankan yang terangkum dalam modul pembelajran.
3. Membuat instrumen penelitian.
4. Menyiapkan konsep tentang pengertian dari uang dan perbankan.

b. Membuat media visual tentang materi uang dan perbankan.

a. Inti

Di dalam kelas siswa diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

1. Mendengarkan saat guru sedang menerangkan materi pembelajaran.
2. Menanyakan apa yang belum paham dari materi uang dan perbankan, yang disampaikan oleh guru.
3. Melaksanakan atau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dengan penuh rasa tanggung jawab, cermat dan cepat.

b. Penutup

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

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

3.6 Refleksi

Kegiatan mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi pada siswa, guru, dan suasana kelas. Berdasarkan hasil refleksi ini peneliti dapat melakukan revisi terhadap tahap rencana kegiatan selanjutnya atau terhadap rencana siklus I. Dari hasil tersebut yang nantinya akan dibandingkan dengan hasil tes siklus II. Masalah-masalah yang timbul pada siklus I akandicarikan alternatif pemecahannya pada siklus II. Sedangkan kelebihannya akan dipertahankan dan ditingkatkan lagi setiap pertemuanya dan memberi penilaian setiap hadir pengamatanya.

3.7 Teknik Analisis data

Metode analisis data yang digunakan yaitu metode deskriptif membandingkan hasil belajar berupa pemahaman siswa dalam memberikan bantuan kepada pelanggan pada siklus I dan siklus II. Data dihitung dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung nilai rerata atau persentase hasil belajar. Nilai rata-rata siswa. dicari dengan rumus sebagai berikut:

$$\overline{X} = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan:

$\overline{X}$: nilai rata-rata

$\sum Xi$:Jumlah nilai seluruh siswa

n :Banyaknya siswa yang mengikuti tes

2. Data ketuntasan hasil belajar siswa

Ketuntasan belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus deskriptif persentase sebagai berikut:

$$\% = \frac{n}{N} x100\%$$

Keterangan:

% : persentase

n : jumlah skor yang diperoleh dari data

N : jumlah skor maksimal

3. Data tentang nilai hasil belajar siswa

Dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Nilai akhir = $\frac{jumla\ hskor\ \ yang\ \ diperole\ h}{jumla\ hseluru\ hskor\ \ seharusnya} x100$

4. Data tentang hasil observasi untuk penilaian tingkat pemahaman siswa dalam materi uang dan perbankan.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum Skorpenilaian}{\sum skormak\ \ simal} x100$$

5. Lembar observasi.

Lembar observasi siswa dalam penelitian ini digunakan untuk melihat aktivitas pada proses pembelajaran. Dalam penelitian ini digunakan skala Likert dengan rentang dari 4 sampai dengan 1. Dengan demikian jika dalam penelitian ada 4 aspek yang harus diamati yang dibagi menjadi 15 point penilaian. Apabila dalam aktivitas proses pembelajaran dibagi dalam empat kategori, maka aktivitas dengan skor:

61≤x ≥ 75 kategori sangat baik

46≤x ≥ 60 kategori baik

31≤x ≥ 45 kategori kurang baik

16≤x≥ 30 kategori kurang

1≤x≥ 15 kategori sangat kurang

3.8 Instrumen Penelitian

3.8.1 Instrumen Tes

Instrument tes digunakan untuk menegtahui data tentang hasil belajar.Instumen tes yang digunakan adalah tes obyektif pada setiap siklus (siklus I dan siklus II). Pengambilan data melalui tes ini dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung menggunakan pembelajaran *Discovery* dengan media visual.

Instrumen tes yang baik untuk memperoleh data penelitian, harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

Memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas, memilki daya pembeda seimbang, mulai dari jelek, cukup, baik, sampai baik sekali, dan memiliki tingkat kesukaran seimbang antara mudah, sedang, sulit.

3.8.2 Instrumen Non Tes

Instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar observasi,

Digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan proses pembelajaran menggunakan pembelajaran *Discovery* dengan media visual. Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran dikelas. Observer hanya memberikan list (√) yang sesuai pada pilihan jawaban yang sesuai dengan hasil pengamatan.

2. Dokumentasi

Dilakukan dengan mengambil dokumen atau data yang mendukung penelitian seperti daftar nama siswa kelas X C, daftar nilai ulangan siswa kelas X C pada materi pengertian dan pehaman fungsi guna uang dan perbankan, dan gambar saat proses pembelajaran berlangsung.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

a. Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Discovery* dengan media visual dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pemahaman dan pengertian fungsi guna uang dan bank. Dengan persentase siswa pada pembelajaran siklus I yaitu sebesar 72% dengan kategori baik dan pada siklus II meningkat menjadi 90,6% dengan kategori amat baik.

b. Pembelajaran dengan menggunakan metode *Discovery* dengan media visual pada materi uang dan perbankan di SMA Muhammadiyah Kudus dapat meningkatkan aktivitas guru. Dengan persentase aktivitas guru pada pembelajaran siklus I yaitu sebesar 80% dengan kategori baik dan pada siklus II meningkat menjadi 92% dengan kategori amat baik.

c. Pembelajaran dengan menggunakan metode *Discovery* dengan media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pemahaman dan pengertian fungsi guna uang dan bank. Dengan rata-rata kelas pada siklus I 76,18 dengan ketercapaian ketuntasan klasikal yaitu sebesar 71,43% dan pada siklus II rata-rata kelas meningkat menjadi 86,03 dan ketercapaian ketuntasan klasikal yaitu sebesar 91,43%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disarankan sebagai berikut:

a. Guru sebaiknya menggunakan metode *Discovery* dengan media visual untuk pembelajaran pada materiuang dan perbankan. Karena berdasarkan penelitian yang penulis lakukan metode *Discovery* dengan media visual dapat meningkatkan proses belajar dan hasil belajar siswa dalam pemahaman dan pengertian fungsi guna uang dan bank.

b. Bagi siswa sebaiknya juga harus turut mendukung dan antusias dengan metode *Discovery* dengan media visual ini agar terjadi interaksi antara guru dan siswa, dan tercapainya hasil belajar yang diinginkan dalam pembelajaran ekonomi dan mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

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

Djamarah. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta

Nana, Nana Sudjana. 2008. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito Bandung.

Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – Faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS

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

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber/ Bahan/ Alat
7.1.Menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang	Permintaan dan penawaran uang • Pengertian Permintaan dan Penawaran Uang • Faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan dan penawaran uang	• Mendeskripsikan pengertian dan faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan dan penawaran uang melalui kajian referensi	• Mendeskripsikan pengertian permintaan dan penawaran uang • Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan dan penawaran uang	Jenis Tagihan: • ulangan, laporan kerja praktik, Tugas Individu, Tugas Kelompok	2x 45 menit	
7.2.Membedakan peran bank umum dan bank sentral	Bank	• Mendiskusikan jenis, fungsi, serta cara memanfaatkan produk bank dan lembaga keuangan lainnya dalam	• Menguraikan fungsi bank sentral, bank umum, bank syariah dan bank perkreditan	Bentuk Tagihan; • Pilihan ganda, uraian	4x 45 menit	

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber/ Bahan/ Alat
7.3 Mendeskripsikan kebijakan pemerintah di bidang moneter	• Pengertian Bank • Peran bank umum dan bank sentral • Lembaga Keuangan Bukan Bank ▪ Kredit. Kebijakan pemerintah di bidang moneter • Kebijakan moneter.	kehidupan sehari-hari melalui kajian referensi/studi lapangan. • Mengkaji referensi tentang pengertian kredit, persyaratan yang harus dimiliki calon penerima kredit, kebaikan kredit dan keburukan kredit. • Merumuskan kebijakan moneter dengan mengkaji sumber bahan	rakyat. • Mengidentifikasi cara-cara memanfaatkan produk Bank dalam kehidupan sehari-hari. • Mendeskripsikan konsep kredit. • Menguraikan persyaratan yang harus dimiliki calon penerima kredit (5 C). • Menentukan pengaruh jumlah uang beredar terhadap tingkat harga • Mendeskripsikan kebijakan moneter	obyektif, Tes tertulis, uraian bebas, portofolio.	2x45 menit	

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SMA MUHAMMADIYAH KUDUSTAHUN PELAJARAN 2013 / 2014

Mata Pelajaran : **Ekonomi**
Kelas I Semester : X / Dua
Pertemuan ke : 13
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

Standar Kompetensi :7. Memahami uang dan perbankan
Kompetensi Dasar :7.1. Menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang
Indikator

- Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan dan penawaran uang

I. Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan dan penawaran uang
- Menjelaskan teori kuantitas
- Menjelaskan berbagai macam standar moneter

II. Materi Pembelajaran :

- Faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan dan penawaran uang

III. Metode Pembelajaran :

1,Ceramah bervariasi
2. Pemberian tugas

IV. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
A. Kegiatan awal: a. Apersepsi b. Motivasi c. Potensi diri	10

B. Kegiatan Inti : o Mendeskripsikan pengertian dan faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan dan penawaran uang melalui kajian referensi o Mendiskusikan secara kelompok kajian refernsi tentang permintaan dan penawaran uang dan menggambarkan kurva keseimbangan pasar uang. o Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusi	70
C. Kegiatan Akhir : a. Menyimpulkan materi pembelajaran b. Test	10

V. Alat (Bahan) / Sumber Belajar:

a. Alat / Bahan : Peta Konsep
CD Perangkat Pembelajaran PT Phibeta

b. Sumber Belajar : Ekonomi SMA Jilid 1, MT. Ritonga, Yoga Firdaus. PT. Phibeta Jakarta 2007

VI. Penilaian

1. Prosedur :
   a. Penilaian proses belajar mengajar
   b. Penilaian hasil belajar

2. Alat Penilaian (Soal terlampir)

Kudus, Mei 2014

Mengetahui
Kepala SMA Muhammadiyah Kudus

Guru Mata Pelajaran

Drs. Mochammad Chasan
.....
NIP. 19650727 199003 1 011

Nanik Setiani ,Spd
.....
NIP. 19550828 199005 1 015

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SMA MUHAMMADIYAH KUDUSTAHUN PELAJARAN 2013 / 2014

Mata Pelajaran : **Ekonomi**
Kelas I Semester : X / Dua
Pertemuan ke : 14
Alokasi Waktu : 4 x 45 menit

Standar Kompetensi :7. Memahami uang dan perbankan
Kompetensi Dasar **:**7.2. Membedakan peran bank umum dan bank sentral
Indikator

- Menguraikan fungsi bank sentral, bank umum, bank syariah dan bank perkreditan rakyat.
- Mengidentifikasi cara-cara memanfaatkan produk Bank dalam kehidupan sehari-hari

I. Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan bank sebagai lembaga intermediasi keuangan dan mendeskripsikan jenis-jenis bank
- Mendeskripsikan peran bank dalam penciptaan uang

II. Materi Pembelajaran :

Bank

- Pengertian Bank
- Peran bank umum dan bank sentral
- Lembaga Keuangan Bukan Bank

III. Metode Pembelajaran :

1, Ceramah bervariasi
2. Pemberian tugas
3. Diskusi dan tanya jawab

IV. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
A. Kegiatan awal: a. Apersepsi b. Motivasi c. Potensi diri	10
B. Kegiatan Inti : o Mengkaji referensi tentang fungsi bank sentral, bank umum, bank syariah dan bank perkreditan rakyat. o Mengkaji referensi tentang cara-cara memanfaatkan produk Bank dalam kehidupan sehari-hari. o Mendiskusikan hasil kajian referensi secara kelompok o Mempresentasikan hasil kajian referensi o Menyusun laporan dari hasil presentasi oleh masing-masing kelompok	70
C. Kegiatan Akhir : a. Menyimpulkan materi pembelajaran b. Test	10

V. Alat (Bahan) / Sumber Belajar:

a. Alat / Bahan : Peta Konsep
CD Perangkat Pembelajaran PT Phibeta

b. Sumber Belajar : Ekonomi SMA Jilid 1, MT. Ritonga, Yoga Firdaus. PT. Phibeta Jakarta 2007

VI. Penilaian

1. Prosedur :
   a. Penilaian proses belajar mengajar
   b. Penilaian hasil belajar
2. Alat Penilaian (Soal terlampir)

Kudus, Mei 2014

Mengetahui
Kepala SMA Muhammadiayah Kudus

Guru Mata Pelajaran

Drs. Mochammad Chasan
.....
NIP. 19650727 199003 1 011

Nanik Setiani ,Spd
.....
NIP. 19550828 199005 1 015

Lampiran 4

LEMBAR PEMAHAMAN SISWA MEMBUAT DAN MEMBACA KESEIMBANGAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY* SIKLUS I

NO	Subyek Pengamatan	Nilai
1	Keaktifan siswa	
	a. Siswa aktif dalam materi pembelajaran	3
	b. Siswa aktif bertanya	3
	c. Siswa aktif mengajukan ide	3
2	Perhatian siswa	
	a. Diam, dan tenang	4
	b. Terfokus dalam materi	4
	c. Antusias	4
3	Kedisliplinan	
	a. Kehadiran/absensi	4
	b. Datang tepat waktu	3
	c. Pulang tepat waktu	3
	d. Kelengkapan pakaian	5
4	Penugasan/Resitasi	
	a. Mengerjakan semua tugas	4
	b. Ketepatan mengumpulkan tugas	4
	c. Mengerjakan sesuai perintah	4
	d. Pamahaman fungsi guna uang	3
	e. Pemahaman fungsi guna bank	3
	Jumlah	54
	Kategori	Baik

Lampiran 5

LEMBAR OBSERVASI GURU MATERI KESEIMBANGAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY* SIKLUS I

No	Aktivitas *Discovery*	Skor
1	Guru memberikan konsep materi uang dan perbankan	4
2	Guru memberikan arahan kepada siswa untuk menemukan konsep tentang fungsi guna uang dan bank	4
3	Guru mengarahkan siswa dalam mamahami materi uang dan perbankan	4
4	Guru membantu siswa apabila ada kesulitan dalam mengerjakan	4
5	Guru bersama siswa menyimpulkan hasil materi yang diajarkan	4
	Jumlah skor	20
	Kategori	Baik

Lampiran 6

LEMBAR PEMAHAMAN SISWAMEMBUAT DAN MEMBACA KESEIMBANGAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *DISCOVERY* SIKLUS II

NO	Subyek Pengamatan	Nilai
1	Keaktifan siswa	
	a. Siswa aktif dalam materi pembelajaran	5
	b. Siswa aktif bertanya	5
	c. Siswa aktif mengajukan ide	5
2	Perhatian siswa	
	a. Diam, dan tenang	4
	b. Terfokus dalam materi	4
	c. Antusias	4
3	Kedisliplinan	
	a. Kehadiran/absensi	5
	b. Datang tepat waktu	5
	c. Pulang tepat waktu	5
	d. Kelengkapan pakaian	5
4	Penugasan/Resitasi	
	a. Mengerjakan semua tugas	4
	b. Ketepatan mengumpulkan tugas	4
	c. Mengerjakan sesuai perintah	5
	d. Pamahaman fungsi guna uang	4
	e. Pemahaman fungsi guna bank	4
	Jumlah	68
	Kategori	Amat Baik

Lampiran 7

LEMBAR OBSERVASI GURU MATERI KESEIMBANGAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY* SIKLUS II

No	Aktivitas *Discovery*	Skor
1	Guru memberikan konsep materi uang dan perbankan	5
2	Guru memberikan arahan kepada siswa untuk menemukan konsep tentang fungsi guna uang dan bank	5
3	Guru mengarahkan siswa dalam mamahami materi uang dan perbankan	5
4	Guru membantu siswa apabila ada kesulitan dalam mengerjakan	4
5	Guru bersama siswa menyimpulkan hasil materi yang diajarkan	4
	Jumlah skor	23
	Kategori	Amat baik

Lampiran 8

SOAL LATIHAN

Uang :

1. Bagaimana jika dalam jual beli tidak ada uang, beri alasan.
2. Fungsi uang ada 2 yaitu fungsi asli dan fungsi turunan, jelaskan masing – masing fungsi tersebut.
3. Mengapa uang harus :
   a. Tahan lama.
   b. Mudah dibawa kemana – mana dan ringan.
   c. Tidak mudah dipalsukan.
   d. Mudah dibagi – bagi tanpa mengurangi nilai.
   e. Mudah disimpan.
   Jelaskan masing – masing !
4. Jelaskan uang giral dan uang kartal itu apa ?
5. Jelaskan nilai nominal dan nilai intrinsik uang itu bagaimana ?

Bank:

6. Sebutkan 3 perbedaan antara Bank Umum dan Bank Swasta !
7. Sebutkan 4 fungsi Bank pada umumnya !
8. Sebutkan apa tugas Bank Indonesia !
9. Kegiatan-kegiatan yang tidak boleh dilakukan oleh Bank Perkreditan Rakyat adalah ?
10. Tabungan adalah simpanan yang penarikannya hanya dapat dilakukan menurut syarat-syarat tertentu yang telah disepakati. Syarat-syarat tertentu penarikan artinya ?

Lampiran 9

Daftar Nama Kelas yang di teliti

NO	Nama Siswa
1	Aisyah Maulina
2	Amalia Nilam Rahmawati
3	Aufi Rizqiatul Awwali
4	Aulia Zumrotus Sholikhah
5	Basith Chasanova Finanda
6	Dewi Mufarikhah
7	Dinda khoirun Nisa
8	Fenny Cahaya Khaerani
9	Hanis Aulia
10	Hasna Aushaf Yumna
11	Indah Puspita Dewi
12	Ivanovich Rahman
13	Lisa Fajarwati
14	Mardiana Candra Dewi
15	Melinda Putri Rahmawati
16	Michael Ardian P.P
17	Navisa Valda Amala
18	Nindy Moneteria Putri
19	Norma Fitriani Solikhan
20	Qisthan Arief Hibattul Haqqi
21	Rio Hendra Hermawan
22	Rofiqoh Nur Maulida
23	Saffa Natuz Zahirah
24	Yogie Bintang Haidar

Lampiran 10

Hasil Test Siswa pada Siklus I

No	Nama Siswa	Skor Pemahaman Siswa																	
		1.1	**1.2**	**1.3**	**1.4**	**1.5**	**2.1**	**2.2**	**2.3**	**2.4**	**3.1**	**3.2**	**3.3**	**4.1**	**4.2**	**4.3**	Jml		
1	Aisyah Maulina	3	3	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	61	76,25	L
2	Amalia Nilam Rahmawati	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	62	77,5	L
3	Aufi Rizqiatul Awwali	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	75	L
4	Aulia Zumrotus Sholikhah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	48	60	TL
5	Basith Chasanova Finanda	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	63	78,75	L
6	Dewi Mufarikhah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	61	76,25	L
7	Dinda khoirun Nisa	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	67	83,75	L
8	Fenny Cahaya Khaerani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	63	78,75	L
9	Hanis Aulia	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	51	63,75	TL
10	Hasna Aushaf Yumna	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	5	54	67,5	TL
11	Indah Puspita Dewi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	62	77,5	L
12	Ivanovich Rahman	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	57	71,25	TL
13	Lisa Fajarwati	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	61	76,25	L
14	Mardiana Candra Dewi	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	52	65	TL
15	Melinda Putri Rahmawati	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	61	76,25	L
16	Michael Ardian P.P	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	65	81,25	L
17	Navisa Valda Amala	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	68	85	L
18	Nindy Moneteria Putri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	61	76,25	L
19	Norma Fitriani Solikhan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	61	76,25	L
20	Qisthan Arief Hibattul Haqqi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	54	67,5	TL
21	Rio Hendra Hermawan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	62	77,5	L

22	Rofiqoh Nur Maulida	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	6	5	5	5	68	85	L
23	Saffa Natuz Zahirah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	75	L
24	Yogie Bintang Haidar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	63	78,75	L
25	Yunia Arsyada Rahmah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	65	86,25	L

Nilai Tertinggi : 86,25
Nilai Terendah : 60
Rata-Rata : 76,18
Persentase Ketuntasan : 71,4

Lampiran 11

Hasil Test Siswa pada Siklus II

No	Nama Siswa	Skor Pemahaman Siswa																	
		1.1	**1.2**	**1.3**	**1.4**	**1.5**	**2.1**	**2.2**	**2.3**	**2.4**	**3.1**	**3.2**	**3.3**	**4.1**	**4.2**	**4.3**	Jml		
1	Aisyah Maulina	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	92.5	L
2	Amalia Nilam Rahmawati	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	92.5	L
3	Aufi Rizqiatul Awwali	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	72	95	L
4	Aulia Zumrotus Sholikhah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	63	78.75	L
5	Basith Chasanova Finanda	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	71	88.75	L
6	Dewi Mufarikhah	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	69	86.25	L
7	Dinda khoirun Nisa	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	69	86.25	L
8	Fenny Cahaya Khaerani	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	70	87.5	L
9	Hanis Aulia	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	68	85	L
10	Hasna Aushaf Yumna	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	66	82.5	L
11	Indah Puspita Dewi	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	67	83.75	L
12	Ivanovich Rahman	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	67	83.75	L
13	Lisa Fajarwati	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	69	86.25	L
14	Mardiana Candra Dewi	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	67	83.75	L
15	Melinda Putri Rahmawati	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	69	86.25	L
16	Michael Ardian P.P	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	70	87.5	L
17	Navisa Valda Amala	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	92.5	L
18	Nindy Moneteria Putri	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	72	90	L
19	Norma Fitriani Solikhan	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	70	87.5	L
20	Qisthan Arief Hibattul Haqqi	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	67	83.75	L
21	Rio Hendra Hermawan	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	69	72.5	L

22	Rofiqoh Nur Maulida	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	5	5	76	95	L
23	Saffa Natuz Zahirah	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	80	L
24	Yogie Bintang Haidar	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	71	88.75	L
25	Yunia Arsyada Rahmah	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	71	88.75	L

Nilai Tertinggi : 95
Nilai Terendah : 72,5
Rata-Rata : 86,03
Persentase Ketuntasan : 91,43

Lampiran 12

Dokumentasi Siklus I

Dokumentasi Siklus II