

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR
EKONOMI DENGAN METODE *TREASURE HUNT*
PADA SISWA KELAS X PM 2 DI SMK NEGERI 1 PENGASIH
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



**Disusun Oleh :
RAKA SWANDHITA HUTOMO
12804244015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR
EKONOMI DENGAN METODE *TREASURE HUNT*
PADA SISWA KELAS X PM 2 DI SMK NEGERI 1 PENGASIH
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



**Disusun Oleh :
RAKA SWANDHITA HUTOMO
12804244015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR
EKONOMI DENGAN METODE *TREASURE HUNT*
PADA SISWA KELAS X PM 2 SMK NEGERI 1 PENGASIH
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh:
RAKA SWANDHITA HUTOMO
12804244015

Telah disetujui Dosen Pembimbing untuk diajukan dan dipertahankan di depan
TIM Penguji Tugas Akhir Skripsi Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas
Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.

Yogyakarta, 30 Mei 2016

Dosen Pembimbing



Ali Muhson, M.Pd.

NIP. 19681112 199903 1 003

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR
EKONOMI DENGAN METODE *TREASURE HUNT*
PADA SISWA KELAS X PM 2 DI SMK NEGERI 1 PENGASIH
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Yang disusun oleh:
RAKA SWANDHITA HUTOMO
12804244015

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 10 Juni 2016 dan dinyatakan LULUS.

TIM PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Mustofa, M.Sc	Ketua Penguji		17 Juni 2016
Ali Muhson, M.Pd	Sekretaris Penguji		20 Juni 2016
Barkah Lestari, M.Pd	Penguji Utama		16 Juni 2016

Yogyakarta, 21 Juni 2016
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Sugiharsono, M.Si.
NIP. 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raka Swandhita Hutomo
NIM : 12804244015
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi
Judul : Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan
Metode *Treasure Hunt* pada Siswa Kelas X PM Di 2 SMK Negeri
1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 30 Mei 2016

Yang menyatakan,



Raka Swandhita Hutomo
NIM. 12804244015

MOTTO

“Ilmu tidak akan didapat dengan bersantai-santai”

(Yahya bin Katshir rahimahullah)

“Barangsiapa melakukan suatu amal tanpa landasan ilmu maka apa-apa yang dia rusak itu justru lebih banyak daripada apa-apa yang dia perbaiki”

(Umar bin Abdul ‘Aziz rahimahullah)

“Ilmu itu banyak, sementara umur kita pendek, maka ambillah ilmu yang engkau butuhkan dalam urusan agamamu, dan tinggalkan selainnya, jangan disibukkan dengannya”

(Salman Al Farisi -radhiyallahu ‘anhu-)

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta, Ibu Endah Sri Purwandari dan Bapak Teguh Sugeng Purwanto yang selalu mendukung, menyayangi dan mendoakan karya ini dapat segera diselesaikan.
2. Adik Kartika Anggraini yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat.
3. Teman-teman Pendidikan Ekonomi B 2012 yang selalu memberikan kebahagiaan, keceriaan dan kebersamaan.

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR
EKONOMI DENGAN METODE *TREASURE HUNT*
PADA SISWA KELAS X PM 2 DI SMK NEGERI 1 PENGASIH
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**Oleh:
RAKA SWANDHITA HUTOMO
12804244015**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar ekonomi melalui penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt* (Berburu Harta Karun) pada siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif dengan guru mata pelajaran yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih yang berjumlah 32 siswa. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah apabila 75% siswa aktif terlibat dalam pembelajaran dan juga terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa dari sebelum tindakan (*pre test*) ke setelah tindakan (*post test*) pada setiap siklusnya dan apabila 75% siswa dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan skor pada setiap indikator aktivitas belajar ekonomi dari siklus I ke siklus II serta peningkatan skor rata-rata aktivitas belajar ekonomi dari siklus I sebesar 52,80% menjadi 83,58% pada siklus II dan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I yaitu 11 siswa atau sebesar 34,37% yang mencapai nilai KKM menjadi 28 siswa atau sebesar 87,5% yang mencapai nilai KKM pada siklus II.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran *Treasure Hunt*, Aktivitas Belajar Ekonomi, Hasil Belajar Ekonomi.

**IMPROVING ECONOMICS LEARNING ACTIVITIES AND
ACHIEVEMENTS THROUGH THE TREASURE HUNT METHOD FOR
GRADE X STUDENTS OF PM 2 OF SMK NEGERI 1 PENGASIH IN THE
2015/2016 ACADEMIC YEAR**

**By:
RAKA SWANDHITA HUTOMO
12804244015**

ABSTRACT

This study aimed to improve economics learning activities and achievements through the application of the Treasure Hunt learning model for Grade X students of PM 2 of SMK Negeri 1 Pengasih in the 2015/2016 academic year.

This was a classroom action research (CAR) study conducted in collaboration with the subject matter teacher and was carried out in two cycles. Each cycle consisted of two meetings. Each cycle consisted of four stages, namely planning, action, observation, and reflection. The research subjects were Grade X students of PM 2 of SMK Negeri 1 Pengasih with a total of 32 students. The indicators of the success of the study were that 75% of the students were actively involved in learning, there was an improvement of the students' mean score from the pre-action (pretest) to the post-action (posttest) in each cycle, 75% of the students attained the Minimum Mastery Criterion (MMC) set by the school, namely 75.

Based on the results of the study, it could be concluded that the Treasure Hunt learning model was capable of improving the learning activities and achievements of Grade X students of PM 2 of SMK Negeri 1 Pengasih in the 2015/2016 academic year, indicated by the improvement of the score in each indicator for economics learning activities from Cycle I to Cycle II whereas the average score in studying economic is improved from 52,8% at the Cycle I becomes 83,58% at the Cycle II. There was an improvement of the students' learning achievements. In Cycle I 11 students or 34,37% attained the MMC and in Cycle II 28 students or 87.5% attained the MMC.

Keywords: Treasure Hunt Learning Method, Economics Learning Activities, Economics Learning Achievements

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, petunjuk, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode *Treasure Hunt* pada Siswa Kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016”. terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta,
3. Prof. Sukirno, Ph.D., Wakil Dekan I FE UNY yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian,
4. Tejo Nurseto, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi FE UNY yang telah memberikan izin untuk penyusunan skripsi ini,
5. Ali Muhson, M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, masukan dan motivasi selama penyusunan skripsi ini,
6. Barkah Lestari, M.Pd., narasumber yang selalu memberikan saran untuk perbaikan tugas akhir skripsi,
7. Seluruh Dosen dan Staf Pendidikan Ekonomi FE UNY yang telah membantu dalam penyusunan skripsi,

8. Drs. Erlan Djuanda, Kepala SMK N 1 Pengasih yang telah memberikan izin penelitian di kelas X Pemasaran 2 SMK N 1 Pengasih,
9. Rita Sri Mahani, S.Pd., guru kolaborator yang telah banyak membantu selama pelaksanaan penelitian,
10. Seluruh siswa kelas X Pemasaran 2 SMK Negeri 1 Pengasih atas kerjasama yang diberikan selama peneliti melakukan penelitian,
11. Orang tua penulis yang senantiasa selalu memberikan doa, dukungan dan semangat,
12. Adik penulis dan saudara yang selalu memberikan keceriaan dan motivasi,
13. Teman-teman Pendidikan Ekonomi 2012 B yang telah bersama-sama belajar dan berjuang bersama,
14. Semua pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga Allah SWT senantiasa memudahkan langkah kita dalam kebaikan. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini memiliki kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 30 Mei 2016
Penulis,

Raka Swandhita Hutomo
NIM 12804244015

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Perumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
 BAB II KAJIAN TEORI.....	 13
A. Kajian Teori.....	13
1. Aktivitas Belajar.....	13
a. Pengertian Aktivitas Belajar	13
b. Jenis-jenis Aktivitas Belajar	14
c. Manfaat Aktivitas Belajar	17
d. Cara Meningkatkan Aktivitas Belajar.....	18
2. Hasil Belajar.....	19
a. Pengertian Hasil Belajar.....	19
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	24
c. Pengukuran Hasil Belajar.....	26
3. Metode Permainan <i>Treasure Hunt</i>	26
a. Pengertian Metode Permainan <i>Treasure Hunt</i>	26
b. Langkah-langkah Metode Permainan <i>Treasure Hunt</i>	28
c. Keunggulan dan Kelemahan Metode Permainan <i>Treasure Hunt</i> .	32
B. Penelitian Relevan.....	33
C. Kerangka Berfikir.....	33
D. Pertanyaan Penelitian	36

BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Desain Penelitian.....	37
B. Subjek, Objek dan Waktu Penelitian	39
C. Definisi Operasional.....	40
D. Teknik Pengumpulan Data	42
E. Instrumen Penelitian.....	43
F. Uji Kualitas Instrumen	46
G. Teknik Analisi Data	49
H. Prosedur Penelitian.....	50
I. Indikator Keberhasilan	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	54
B. Deskripsi Data Penelitian	55
C. Pembahasan Hasil Penelitian	79
D. Keterbatasan Penelitian.....	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Pedoman indikator lembar observasi	44
2. Kisi-kisi soal pre test dan post test siklus I	45
3. Kisi-kisi soal pre test dan post test siklus II.....	46
4. Aktivitas Belajar Siklus I	63
5. Hasil pre test dan post test Siklus I	65
6. Siswa yang sudah dan belum mencapai KKM Siklus I	65
7. Aktivitas Belajar Siklus II.....	75
8. Hasil pre test dan post test Siklus II.....	77
9. Siswa yang sudah dan belum mencapai KKM Siklus II.....	77
10. Peningkatan Persentase Aktivitas Belajar	81
11. Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berfikir Penerapan Metode Treasure Hunt.....	35
2. Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin	39
3. Diagram batang peningkatan aktivitas belajar siswa Siklus I dan Siklus II ..	82
4. Diagram batang peningkatan hasil belajar siswa Siklus I dan Siklus II	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Observasi Aktivitas Belajar	96
2. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Ekonomi Siswa.....	99
3. Silabus Mata Pelajaran : Pengantar Ekonomi dan Bisnis	100
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I	107
5. Materi Pembelajaran Ekonomi Siklus I	116
6. Kartu <i>Treasure Hunt</i> Kelompok 1 Siklus I.....	123
7. Kartu <i>Treasure Hunt</i> Kelompok 2 Siklus I.....	125
8. Kartu <i>Treasure Hunt</i> Kelompok 3 Siklus I.....	127
9. Kartu <i>Treasure Hunt</i> Kelompok 4 Siklus I.....	129
10. Kartu <i>Treasure Hunt</i> Kelompok 5 Siklus I.....	131
11. Kartu <i>Treasure Hunt</i> Kelompok 6 Siklus I.....	133
12. Soal <i>Pre Test</i> Ekonomi Siklus I dan Kunci Jawaban.....	135
13. Soal <i>Post Test</i> Ekonomi Siklus I dan Kunci Jawaban	137
14. Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	140
15. Persentase untuk Setiap Indikator Aktivitas Belajar.....	141
16. Hasil Belajar Siklus I	142
17. Pembagian Kelompok Siklus I.....	143
18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II.....	144
19. Materi Pembelajaran Ekonomi Siklus II.....	153
20. Kartu <i>Treasure Hunt</i> Kelompok 1 Siklus II.....	159
21. Kartu <i>Treasure Hunt</i> Kelompok 2 Siklus II.....	161
22. Kartu <i>Treasure Hunt</i> Kelompok 3 Siklus II.....	163
23. Kartu <i>Treasure Hunt</i> Kelompok 4 Siklus II.....	165
24. Kartu <i>Treasure Hunt</i> Kelompok 5 Siklus II.....	167
25. Kartu <i>Treasure Hunt</i> Kelompok 6 Siklus II.....	169
26. Soal <i>Pre Test</i> Ekonomi Siklus II dan Kunci Jawaban	171
27. Soal <i>Post Test</i> Ekonomi Siklus II dan Kunci Jawaban	173
28. Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	176
29. Persentase untuk Setiap Indikator Aktivitas Belajar.....	177
30. Hasil Belajar Siklus II	178
31. Pembagian Kelompok Siklus II	179
32. Dokumentasi Penelitian	180
33. Lembar Validasi	182
34. Surat Izin Penelitian	200
35. Surat Pernyataan telah Melakukan Penelitian di SMK Negeri 1 Pengasih....	203

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masyarakat zaman modern semakin menyadari pentingnya menyiapkan generasi muda yang luwes, kreatif dan proaktif. Dewasa ini semakin disadari perlunya membentuk anak-anak muda yang terampil memecahkan masalah, bijak dalam membuat keputusan, berpikir kreatif, suka bermusyawarah, dapat mengkomunikasikan gagasannya secara efektif dan mampu bekerja secara efisien baik secara individu maupun dalam kelompok. Pada zaman ini, banyak orang semakin menyadari bahwa sekadar mengetahui pengetahuan (*knowing of knowledge*) terbukti tidak cukup untuk dapat berhasil menghadapi hidup dan kehidupan yang semakin kompleks, semakin cair dan berubah dengan cepat. Untuk dapat mengoptimalkan potensi keberhasilan, pada zaman ini telah diterima secara luas gagasan untuk mengembangkan kemampuan personal generasi muda, serta membangun kecakapan mereka dalam berpikir efektif sebagai bagian dari edukasi secara utuh.

Dalam kaitannya dengan hal tersebut di atas, berbagai riset di sejumlah negara membuktikan perlunya pendekatan metode pembelajaran yang mampu mengikat siswa untuk aktif dalam pembelajaran, membuat pembelajaran lebih relevan, menyenangkan, serta menyajikan pengalaman belajar yang membangkitkan motivasi untuk belajar. Di Indonesia kesadaran semacam ini pada tataran sekolah dasar dan sekolah menengah

telah memunculkan pendekatan pembelajaran PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan) yang merupakan salah satu pilar Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Beberapa sumber memodifikasi PAKEM ini menjadi PAIKEM, dengan sisipan inovatif di antara aktif dan kreatif.

Sejarah pendekatan pembelajaran niscaya mengikuti hukum sejarah, bahwa sejarah selalu berulang (*I'histoire se repete*). Pada periode awal pembelajaran sampai berakhirnya paham behaviorisme, pendekatan pembelajaran didominasi oleh pembelajaran berbasis guru (*teacher-centered learning*). Dengan munculnya kognitivisme dan konstruktivisme, pendekatan berubah menjadi pembelajaran berbasis siswa (*student-centered learning*). Kemudian sejumlah penemuan terpisah masing-masing dari Jeanne Chall, *Project Follow Through* dan Siegfried Englemann membuktikan bahwa *Direct Instruction* (suatu pembelajaran berbasis guru dengan sintaks tertentu) justru paling efektif untuk membelajarkan siswa. Sintaks secara sederhana dapat dimaknai sebagai urutan langkah-langkah pembelajaran (*step of learning*).

Pada awal abad XXI ini sesuai dengan pengamatan dari Bernie Trilling dan Charles Fadel dalam Warsono (2014: 3) yang diumumkan dalam publikasinya yang fenomenal, berjudul *21st Century Skills*, ternyata menyeimbangkan implementasi pembelajaran berbasis guru dengan pembelajaran berbasis siswa merupakan suatu langkah pembelajaran yang bijak. Jadi, seyogyanya guru tidak perlu pusing apakah strategi

pembelajaran yang dipilihnya berbasis guru atau berbasis siswa, yang penting strategi dan metode pembelajaran yang dipilihnya relevan dengan bahan ajar yang sesuai dengan kondisi pembelajaran dan mengaktifkan pebelajar (*learner*).

Melacak perjalanan sejarah kependidikan, secara historis perlunya pembelajaran aktif sudah dirasakan oleh Sophocles (Yunani) dalam Warsono (2014: 3), mengatakan: "Seseorang harus belajar dengan cara melakukan sesuatu, karen walaupun Anda berpikir telah mengetahui sesuatu, Anda tidak akan memiliki kepastian tentang hal tersebut sampai Anda mencoba melakukannya sendiri." Identik dengan pendapat Sophocles ini, pepatah kuno dari Cina (Konfusius), yang menyatakan: "Apa yang saya dengar, saya lupakan. Apa yang saya lihat, saya ingat. Apa yang saya lakukan, saya pahami."

Prinsip pembelajaran aktif berawal dari kredo John Locke dalam Warsono (2014: 4) dengan prinsip *tabula rasa* yang menyatakan bahwa *knowledge comes from experience*, pengetahuan berpangkal dari pengalaman. Dengan kata lain, untuk memperoleh pengetahuan, seseorang harus aktif mengalaminya sendiri. Mengenai pentingnya pembelajaran aktif ini, John Dewey sebagai tokoh pragmatisme, dalam kaitannya dengan pembelajaran aktif ini selalu membawa ke mana-mana slogan "belajar dengan melakukan" (*learning by doing*), yang bermakna siswa harus aktif, dalam berbagai pembicaraannya.

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Dalam interaksi ini siswa mungkin akan menikmati proses belajar dan saling mendukung satu sama lain. Guru perlu menciptakan suasana belajar yang kondusif dimana hubungan dan kerja sama antar siswa terjalin dengan baik, sehingga aktivitas belajar menjadi menarik dan menyenangkan.

SMK Negeri 1 Pengasih merupakan lembaga pendidikan yang berada di wilayah Kabupaten Kulon Progo. Di SMK Negeri 1 Pengasih merupakan salah satu sekolah yang menjadikan mata pelajaran ekonomi (di jurusan pemasaran) sebagai salah satu mata pelajaran yang penting, dikarenakan siswa harus bisa menguasai kompetensi dasar dan bisa menunjang berkembangnya kompetensi siswa sehingga kelak bisa diterapkan dalam kehidupan siswa setelah siswa keluar dari sekolah.

Dalam pembelajaran ekonomi, ada sesuatu yang belum sesuai dengan rencana pembelajaran yaitu keaktifan siswa pada pembelajaran tersebut. Penyebabnya dikarenakan metode yang digunakan guru masih bersifat konvensional, sehingga kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran ekonomi. Oleh karenanya, banyak siswa yang belum maksimal dalam penguasaan ekonomi dan merasa jenuh ketika pembelajaran berlangsung.

Peneliti mengobservasi pada kelas X PM 2 (Pemasaran) SMK Negeri 1 Pengasih menunjukkan masih ada siswa yang kurang aktif

selama proses pembelajaran. Kurangnya keaktifan siswa dibuktikan dengan pada saat menjelaskan materi, guru menyampaikannya dengan metode ceramah sehingga menyebabkan siswa bosan dan cenderung aktif negatif seperti mengobrol dengan teman, bermain *handphone*, makan dan ada juga yang tidur dikelas. Berdasarkan hasil pengamatan tanggal 19 November 2015, dari 32 siswa yang memperhatikan guru dan memberikan tanggapan atas pertanyaan guru hanya 14 (43,75 %), sisanya ada 6 siswa yang mengobrol dengan temannya, 4 siswa bermain *handphone* dan sisanya melakukan aktivitas yang tidak berhubungan dengan pelajaran seperti makan, melamun serta mengerjakan tugas yang bukan mata pelajaran yang diajarkan gurunya. Selain itu juga masih banyak siswa yang kurang memahami materi dalam proses belajar mengajar dan juga ditandai dengan sedikitnya siswa yang mau bertanya walaupun guru sudah memberikan kesempatan. Berangkat dari itulah peneliti menjadi tertarik dan ingin memecahkan masalah di siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih. Peneliti ingin memecahkan masalah tersebut agar siswa menjadi lebih menyenangkan saat pembelajaran ekonomi berlangsung.

Proses pembelajaran yang bersifat terpusat pada guru ini belum melibatkan partisipasi siswa secara menyeluruh. Siswa lebih banyak mendengar dan menulis apa yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Di dalam kurikulum 2013, seharusnya siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih aktif bertanya kepada guru. Observasi juga diperkuat bahwa saat pembelajaran, keaktifan siswa

dalam bertanya masih kurang apalagi keaktifan lain yang seharusnya bisa menunjang keberhasilan proses belajar. Di dalam kelas, aktivitas selama ini hanya sebatas aplikasi dari metode yang digunakan guru seperti metode latihan dan tugas.

Peneliti juga telah melakukan dokumentasi dengan menggunakan daftar nilai Mata Pelajaran Ekonomi (Ulangan & Ulangan Tengah Semester) dapat diketahui dari 32 siswa di kelas, 17 siswa atau 53,12% siswa kelas X Pemasaran 2 belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 75. Menurut Mulyasa (2012: 256) kriteria ketuntasan pembelajaran yaitu apabila setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik mencapai KKM. Hal ini berarti di kelas tersebut belum mencapai ketuntasan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa masalah di atas, diperlukannya solusi untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar salah satunya dengan diterapkannya variasi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Solusi pembelajaran yang lebih bervariasi, aktif dan menyenangkan diharapkan dapat mengembangkan potensi siswa yang dapat dilihat dari aktivitas saat mengikuti proses pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah suatu model belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari

dua orang atau lebih. Model pembelajaran ini menuntut keaktifan dan kerjasama siswa.

Treasure Hunt (Berburu Harta Karun) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang memiliki unsur kerja sama yang sangat tinggi. Pelaksanaan metode ini memungkinkan guru untuk mengkolaborasikan dengan permainan edukatif yang menyenangkan. Dalam metode pembelajaran ini siswa juga dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Awalnya siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan lima sampai enam orang yang beragam kemampuan dan sukunya. Guru memberikan suatu pelajaran dan siswa-siswi di dalam kelompok memastikan bahwa semua anggota itu bisa menguasai pelajaran tersebut. Kemudian guru memberikan pertanyaan awal kepada semua kelompok, jika salah satu kelompok berhasil menjawab pertanyaan dari guru, maka selanjutnya kelompok tersebut mencari *clue-clue* yang telah disembunyikan sebelumnya di dalam kelas. Setiap *clue* terdapat pertanyaan dan harus dijawabnya, kemudian pertanyaan tersebut menyangkut kepada *clue* berikutnya, sampai dapat menemukan harta karun yang tersedia (berupa hadiah) karena telah menjawab semua pertanyaan yang menyangkut mata pelajaran tersebut. Kemajuan individu akan mempengaruhi kemajuan kelompok sehingga selama pembelajaran nantinya diharapkan agar sesama anggota tim saling membantu dalam rangka memahami materi pelajaran.

Metode pembelajaran *treasure hunt* ini merupakan metode pembelajaran permainan yang menggugah, menantang dan dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Kolaboratif *game* seperti *treasure hunt* mempunyai potensi yang sangat luar biasa untuk mentransfer pengetahuan dalam dunia pendidikan. Metode ini juga dapat diterapkan dengan efektif dalam berbagai konteks pembelajaran.

Penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dengan dibarengi permainan akan menuntut keaktifan siswa melalui kerjasama dalam kelompok maupun keaktifan secara individu. Sehingga diharapkan hasil belajar dan aktivitas belajar dapat ditingkatkan. Pelaksanaan permainan yang menyenangkan dan melibatkan interaksi dari siswa diharapkan akan menumbuhkan keaktifan dan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sesuai dengan analisis situasi yang telah diuraikan terkait permasalahan dan solusi pemecah masalah pendidikan dalam ranah proses pembelajaran mendorong peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode *Treasure Hunt* Pada Siswa Kelas X PM 2 Di SMK Negeri 1 Pengasih”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan antara lain :

1. Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di Kelas X Pemasaran 2 masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Berdasarkan hasil observasi, sebanyak 14 (43,75 %) dari 32 siswa kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar berlangsung dan melakukan aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran.
3. Hasil belajar ekonomi siswa yang masih kurang (Ulangan Tengah Semester), 17 siswa atau 53,12% nilai masih berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dari 32 siswa di kelas.
4. Metode pembelajaran *treasure hunt* belum diterapkan dalam pembelajaran ekonomi.
5. Siswa tidak mudah menerima materi pelajaran yang disampaikan guru.
6. Guru belum menggunakan media permainan dalam pelaksanaan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disampaikan di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan Metode *Treasure Hunt* terhadap peningkatan Aktivitas Belajar Pada Siswa Kelas X PM 2 Di SMK Negeri 1 Pengasih.

2. Penerapan Metode Treasure Hunt terhadap peningkatan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas X PM 2 Di SMK Negeri 1 Pengasih. Hasil Belajar Ekonomi yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif pada Kompetensi Dasar Permintaan dan Penawaran.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang bahwa siswa-siswi di SMK Negeri 1 Pengasih mengalami kejenuhan dengan penerapan metode konvensional seperti ceramah tanpa adanya suatu perubahan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan metode pembelajaran *treasure hunt* dapat meningkatkan aktivitas belajar ekonomi ?
2. Apakah penerapan metode pembelajaran *treasure hunt* dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat diketahui tujuan penelitian, adalah untuk menemukan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ekonomi dengan penerapan metode permainan *treasure hunt*.

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ekonomi dengan penerapan metode permainan *treasure hunt*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran ekonomi dan dapat dijadikan literature untuk penelitian yang relevan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dalam rangka peningkatan mutu pendidikan di sekolah yang mengarah pada minat belajar siswa khususnya untuk mata pelajaran ekonomi .

- b. Bagi Guru

Penelitian ini menambah wawasan kepada guru tentang metode pembelajaran yang menyenangkan seperti metode pembelajaran *treasure hunt*.

- c. Bagi Siswa

Dengan adanya metode pembelajaran ini, siswa dapat benar-benar menggali potensi mereka sebagai peserta didik sehingga

mereka dapat mengungkapkan setiap persoalan yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari.

d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengaplikasikan ilmu yang telah di dapatkan selama perkuliahan dan sebagai bekal pengalaman apabila akan terjun sebagai pendidik maupun terjun ke dalam lingkungan masyarakat

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Aktivitas Belajar

a. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan prinsip yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Banyak jenis aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa di sekolah. Tanpa adanya aktivitas belajar maka tidak ada pembelajaran yang berarti. Aktivitas belajar tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang terdapat di sekolah dengan metode konvensional. Aktivitas merupakan salah satu penunjang berjalannya pembelajaran. Sardiman (2011: 100) mengemukakan bahwa aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental yang terjadi dalam proses pembelajaran, kedua aktivitas tersebut harus selalu terkait.

Belajar merupakan suatu proses dari yang tidak tahu menjadi tahu. Belajar untuk mengubah tingkah laku, jadi belajar/berbuat merupakan suatu kegiatan/aktivitas. Oemar Hamalik (2011: 37) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan, sedangkan menurut Sardiman (2011: 22) belajar merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori.

Sekolah merupakan salah satu pusat kegiatan belajar, dengan demikian, di sekolah adalah arena untuk mengembangkan aktivitas secara fisik maupun nonfisik. Dimiyati dan Mudjono (2009: 45) menyebutkan bahwa aktivitas itu beraneka ragam bentuknya yaitu berupa kegiatan fisik dan psikis. Kegiatan fisik yang mudah diamati misalnya membaca, mendengarkan, menulis dan berlatih keterampilan. Kegiatan psikis yang sulit diamati misalnya menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan suatu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan dan kegiatan psikis yang lain. Sardiman (2011:100) mengemukakan bahwa aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik dan mental. Pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila dapat mengaitkan kedua aktivitas tersebut.

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan suatu penguasaan hasil belajar seseorang pada kompetensi keahlian pemasaran yang dapat dilihat dari sikap yang baik dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir, maupun kegiatan psikis lainnya.

b. Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar siswa meliputi kegiatan fisik dan kegiatan mental. Paul D. Dierich dalam Sardiman (2011: 101) membagi aktivitas belajar dalam 8 jenis, yaitu:

- 1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar, percobaan.
- 2) *Oral activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya menyatakan, merumuskan bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, wawancara, diskusi.
- 3) *Listening activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya mendengarkan, percakapan, diskusi, uraian.
- 4) *Writing activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya melakukan percobaan, bermain, membuat konstruksi, berkebun.
- 7) *Mental activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya menaruh minat, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang. (Sardiman, 2011: 101)

Getrude M. Whipple dalam Martinis Yamin (2007: 86-89) menjelaskan kegiatan-kegiatan siswa sebagai berikut:

- 1) Bekerja dengan alat-alat visual seperti: mengumpulkan gambar, mempelajari gambar, mendengarkan penjelasan, mengajukan pertanyaan, mencatat pertanyaan yang menarik, memilih alat-alat visual ketika memberikan laporan visual.
- 2) Ekskursi dan trip seperti: mengunjungi museum, kebun binatang, mengundang lembaga yang dapat memberikan keterangan, menyaksikan demonstrasi.
- 3) Mempelajari masalah seperti: mencari informasi dalam menjawab pertanyaan penting, mempelajari ensiklopedi dan referensi, membawa buku lain untuk melengkapi koleksi sekolah, melaksanakan petunjuk yang disampaikan oleh guru, membuat catatan sebagai persiapan diskusi dan laporan, menafsirkan peta, menentukan lokasi-lokasi, melakukan eksperimen, membuat rangkuman.
- 4) Mengapresiasi literatur seperti: membaca cerita yang menarik, mendengarkan bacaan untuk informasi.
- 5) Ilustrasi dan konstruksi seperti: membuat diagram, menggambar, membuat poster, membuat ilustrasi, menyusun rencana permainan, membuat artikel.
- 6) Bekerja menyajikan informasi, seperti: menyarankan cara-cara penyajian yang menarik, menyeleksi bahan-bahan dalam buku-buku, merencanakan dan melaksanakan suatu program, menulis dan menyajikan dramatisasi.

- 7) Cek dan tes, seperti: mengerjakan tes, menyiapkan tes untuk siswa lain, menyusun grafik perkembangan.

c. Manfaat Aktivitas Belajar

Nilai aktivitas dalam pengajaran menurut Oemar Hamalik (2011: 175-176) adalah sebagai berikut:

- 1). Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami.
- 2). Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi.
- 3). Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa.
- 4). Siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri.
- 5). Memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar yang menyenangkan.
- 6). Mempererat hubungan sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara siswa dengan guru.
- 7). Pengajaran secara realistik dan konkret, serta mampu mengembangkan pemahaman dan berfikir kritis.
- 8). Pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan.

Martinis Yamin, 2007: 77 juga mengemukakan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berfikir kritis dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Moh Uzer Usman (2011: 21) menyebutkan aktivitas belajar siswa sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga

siswalah yang seharusnya aktif, sebab siswa sebagai subjek didik adalah merencanakan dan ia sendiri yang melaksanakan belajar. Aktivitas belajar sangat diperlukan dalam pembelajaran. Tanpa aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung baik. Guru seharusnya bisa menanamkan kesadaran pada diri siswa akan pentingnya aktivitas, sehingga aktivitas belajar akan timbul dari kesadaran siswa pribadi. Apabila siswa aktif selama proses pembelajaran, maka potensi siswa akan berkembang dan pembelajaran bisa menjadi lebih baik.

d. Cara Meningkatkan Aktivitas Belajar

Aktivitas sangat diperlukan dalam pembelajaran.. Upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
- 2) Menyusun tugas-tugas yang harus dikerjakan bersama siswa.
- 3) Menjelaskan kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan.
- 4) Membantu dan melayani siswa yang memerlukan
- 5) Memotivasi, membimbing dan mendorong siswa untuk belajar melalui pengajuan pertanyaan.
- 6) Membantu siswa agar dapat menarik suatu kesimpulan

(Wina Sanjaya, 2010: 139-140)

Dalam pembelajaran ekonomi, aktivitas belajar siswa sangat diperlukan, karena mata pelajaran ekonomi tidak hanya menuntut siswa dapat menghafal tetapi siswa juga dituntut untuk dapat memahami konsep. Martinis Yamin (2007: 97) mengungkapkan bahwa belajar kelompok dapat merangsang siswa lebih aktif dengan membuat variasi kelompok, tujuannya tidak lebih ingin meningkatkan aktivitas masing-masing mereka dalam kelompok, melatih mereka memecahkan masalah, membuat keputusan, dan melahirkan gagasan kreatif.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Seseorang yang telah mengalami proses belajar akan mengalami perubahan tingkah laku, baik itu aspek kognitif, afektif maupun aspek psikomotorik. Hal ini disebut sebagai hasil belajar yang dikemukakan Nana Sudjana (2005: 22). Purwanto (2013: 46) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar.

Keberhasilan belajar dapat dinyatakan berupa hasil belajar yang diukur, yang kemudian dinyatakan dalam bentuk nilai sebagaimana pencerminan prestasi yang diperoleh seseorang dari

pendidikan serta proses belajar yang telah dialami. Menurut Benyamin Bloom dalam Sardiman (2007: 23) hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga kemampuan (*domain*), yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Adapun rincian tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Kemampuan Kognitif (*cognitive domain*). Kemampuan ini berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau secara logis bisa diukur dengan pikiran atau nalar, yaitu:
 - a) *Pengetahuan (knowledge)*, yaitu mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.
 - b) *Pemahaman (comprehension)*, yaitu mengacu pada kemampuan memahami makna materi.
 - c) *Penerapan (application)*, yaitu mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan aturan dan prinsip.
 - d) *Analisis (analysis)*, yaitu mengacu pada kemampuan menguraikan materi ke dalam komponen-komponen atau faktor penyebabnya, dan mampu memahami hubungan diantara bagian yang satu dengan yang lainnya sehingga struktur serta aturannya dapat lebih dimengerti.

- e) *Sintetis (synthesis)*, yaitu mengacu pada kemampuan memadukan konsep atau komponen-komponen sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk lain.
 - f) *Evaluasi (evaluation)*, yaitu mengacu pada kemampuan memberikan pertimbangan terhadap nilai-nilai materi untuk tujuan tertentu.
- 2) Kemampuan Afektif (*affective domain*), yaitu kemampuan ini berkaitan dengan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya. Kemampuan afektif terdiri dari:
- a) Sikap menerima (*receiving*), yaitu mengacu pada kesukarelaan dan kemampuan memperhatikan respon stimulasi yang tepat.
 - b) Kemauan menanggapi/menjawab (*responding*), yaitu sikap dalam memberikan respon aktif terhadap stimulus yang datang dari luar, mencakup kerelaan untuk memperhatikan secara aktif dan partisipasi dalam suatu kegiatan.
 - c) Menilai (*valuing*), yaitu mengacu pada penilaian atau pentingnya mengkaitkan diri pada objek atau kejadian tertentu dengan reaksi-reaksi seperti menerima, menolak, atau tidak diperhitungkan. Tujuan tersebut dapat diklasifikasikan menjadi sikap yang apresiatif.

- d) Organisasi (*organization*), yaitu mengacu pada penyatuan nilai sebagai pedoman dan pegangan kehidupan.
 - e) Karakteristik nilai (*characterization by value*), mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa, sehingga menjadi milik pribadi dan menjadi pegangan nyata dan jelas dalam mengatur kehidupan.
- 3) Kemampuan Psikomotor (*psychomotor domain*), yaitu kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot. Kemampuan ini terdiri dari:
- a) Persepsi (*perseption*), yaitu mencakup kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang atau lebih, berdasarkan perbedaan antara ciri-ciri fisik yang khas pada masing-masing rangsangan.
 - b) Kesiapan (*ready*), yaitu mencakup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan akan memulai sesuatu gerakan atau rangkaian gerakan.
 - c) Gerakan terbimbing (*guidance response*), yaitu mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerik sesuai dengan contoh yang diberikan.
 - d) Gerakan yang terbiasa (*mechanical response*), yaitu mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian

gerak-gerik dengan lancar, karena sudah dilatih secukupnya, tanpa memperhatikan lagi contoh yang ada.

- e) Gerakan kompleks (*complexs response*), yaitu mencakup kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan, yang terdiri atas beberapa komponen dengan lancar, tepat dan efisien.
- f) Penyesuaian pola gerak (*adjustment*), yaitu mencakup kemampuan untuk mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerik dengan kondisi setempat atau dengan menunjukkan suatu taraf keterampilan yang telah mencapai kemahiran.
- g) Kreatifitas (*kreatifity*), yaitu mencakup kemampuan untuk melahirkan aneka gerak-gerik yang baru, seluruhnya atas dasar prakarsa dan sendiri.

Ketiga kemampuan ini dijadikan dasar sebagai kemampuan yang harus dimiliki siswa untuk dijadikan sebagai dasar dalam menempuh pembelajaran selanjutnya. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang dinilai para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran (Nana Sudjana, 2005: 22). Dalam penelitian ini hanya dibatasi pada penilaian ranah kognitif.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas yang tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor tersebut bisa berasal dari dalam diri siswa ataupun dari luar diri siswa. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Purwanto (2013: 38) antara lain faktor internal dan eksternal:

1) Faktor Internal

- a) Faktor fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah atau capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya.
- b) Faktor psikologis. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Adapun beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

2) Faktor Eksternal

- a) Faktor lingkungan. Faktor ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran

pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.

- b) Faktor instrumental. Faktor ini merupakan faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Zainal Aqib (2002: 62) menyebutkan ada dua faktor yang menghambat keberhasilan belajar yaitu faktor eksogen (faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat) dan faktor indogen (faktor biologis dan faktor psikologis). Di dalam faktor lingkungan keluarga terdiri dari orang tua, suasana rumah, dan ekonomi keluarga. Faktor lingkungan sekolah seperti cara penyajian pelajaran yang kurang baik, hubungan guru dan murid kurang baik, siswa dengan siswa kurang menyenangkan, bahan pelajaran yang terlalu sukar, alat belajar tidak lengkap, jam pelajaran kurang baik. Lingkungan masyarakat meliputi media massa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar Ekonomi bisa berasal dari faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal atau faktor yang berasal dari diri luar siswa.

c. Pengukuran Hasil Belajar

Pengukuran hasil belajar ekonomi sangat diperlukan untuk mengetahui seberapa besar tujuan dari kegiatan belajar mengajar dapat dicapai. Salah satu cara untuk mengukur hasil belajar ekonomi dengan menggunakan evaluasi pembelajaran melalui tes (*pre test* dan *post test*) pada setiap siklus.

Hasil belajar ekonomi yang akan diteliti pada penelitian ini hanya pada ranah kognitif. Pada Kompetensi Dasar Permintaan dan Penawaran.

3. Metode Permainan *Treasure Hunt*

a. Pengertian Metode Permainan *Treasure Hunt*

Secara harfiah, *treasure hunt* dapat diartikan sebagai upaya berburu harta karun. Metode pembelajaran *treasure hunt* ini diterapkan di luar kelas, sehingga berkesinambungan dengan alam, seperti bajak laut yang mencari harta karun. Kolaboratif *game* seperti *treasure hunt* mempunyai potensi yang sangat luar biasa untuk mentransfer pengetahuan dalam dunia pendidikan. Metode ini juga dapat diterapkan dengan efektif dalam berbagai konteks pembelajaran.

Treasure Hunt merupakan metode permainan berburu harta karun untuk meningkatkan aktivitas belajar pada siswa dengan cara menyediakan petunjuk (*clue*) untuk mencari harta karun. *Clue* yang

dimaksudkan dalam permainan ini adalah menjawab setiap pertanyaan yang berkaitan dengan materi dijelaskan oleh guru. Harta karun dalam permainan ini adalah hadiah berupa peralatan tulis seperti buku, pena, pensil dsb. Dengan adanya menjawab setiap *clue* yang ada, siswa dapat memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru sebelumnya, metode ini juga membutuhkan kerja sama antar kelompok untuk memecahkan *clue* yang ada demi mendapatkan harta karun di bagian akhirnya.

Menurut Bell dan Kahrhoff (2006: 8) metode *treasure hunt* adalah :

Is a learning activity that requires students search for a series of clues that lead to the discovery of new information. This activity requires a substantial amount of time for both preparation and execution and participants must follow many steps to complete.

Sedangkan menurut Kim dan Yao (2010: 1856),

Treasure hunt was originally an outdoor activity and a game played by children and occasionally by adults. To play treasure hunt, an adult prepares a list of hidden objects for children to find. Each team of children receives a duplicate list of the hidden objects. The winner is the first team to find all the items on the list.

Ini mengandung pengertian bahwa treasure hunt adalah sebuah aktivitas belajar di luar kelas yang menuntut siswa untuk mencari serangkaian petunjuk yang disembunyikan dimana akan menuntun pada sebuah penemuan informasi baru. Aktivitas ini memerlukan waktu yang memadai untuk persiapan dan hasil, dan

peserta didik harus mengikuti langkah-langkah untuk diselesaikan. Kelompok yang mampu menemukan semua petunjuk yang disembunyikan adalah pemenangnya.

Permainan *treasure hunt* bisa diterapkan secara online maupun offline. Permainan *treasure hunt* secara online yaitu memerlukan lingkungan belajar virtual. Siswa diikutsertakan pertemuan secara online, dan mendiskusikan topik yang di pelajari sebelumnya dibawah supervisi seorang pembimbing dalam sebuah akses internet. Dalam pembelajaran virtual, siswa diarahkan mencari *treasure* di link website, hingga menemukan *treasure* yang di cari atau yang di tuju.

Permainan *treasure hunt* secara offline yaitu permainan yang memerlukan sebuah tempat bermain yang luas. Semua informasi yang diperlukan dalam permainan *treasure hunt* diletakkan di tempat-tempat tertentu, siswa menjadi termotivasi dan tertarik untuk mengikuti permainan *treasure hunt* sekaligus menemukan informasi dengan memainkan permainan.

b. Langkah-langkah Pembelajaran Metode Permainan *Treasure Hunt*

Menurut Kim dan Yao (2010: 1858) ada empat fase dalam menerapkan metode permainan *treasure hunt* ini, yaitu:

1) ***Presenting Phase***

Dalam sebuah orientasi (perkenalan), seorang pembimbing menyediakan serangkaian pertanyaan berkaitan dan garis besar topik yang akan mereka pelajari melalui *treasure hunt*. Informasi dasar tersedia dari sebuah sumber dan membantu siswa dengan mudah memahami tujuan topik dan pertanyaan.

2) ***Retrieving Phase***

Begitu siswa menerima orientasi dari *presenting phase* mereka perlu menjelajah setiap tempat yang perlu menggunakan *clue* dan menemui pembimbing yang menawarkan deskripsi dari sub topik yang terkait/menawarkan bantuan. Siswa perlu memahami sub topik menggunakan sumbernya untuk menyusun jawaban yang tepat dari tiap pertanyaan. Ketika menjelajah tempat, siswa mungkin menjumpai dan menghadapi beberapa rintangan serta menemukan *treasure hunt*.

3) ***Developing Phase***

Ketika siswa mendapat bantuan di suatu tempat mereka mungkin mengembangkan ide untuk menjawab pertanyaan melalui proses "*construct knowledge*". Siswa menganalisa informasi yang mereka kumpulkan

dan menulis ide ke dalam buku mereka dengan mempertimbangkan pertanyaan-pertanyaan. Jika mereka memerlukan informasi lebih banyak, untuk memahami informasi yang diberikan, mereka boleh mencari sumber dengan meninjau ulang ide di dalam buku, siswa membatasi dimana menemukan lebih banyak bantuan berkaitan dengan pertanyaan. Dengan demikian, mereka dapat menyusun jawaban yang benar untuk masing-masing pertanyaan.

4) *Evaluating Phase*

Siswa perlu beristirahat ketika mereka menemukan *treasure* pada suatu tempat. Dalam evaluasi siswa harus menjawab pertanyaan, yang mereka terima pada *presenting phase*. Jawaban itu dibandingkan dengan jawaban sample, yang disiapkan oleh pembimbing untuk membatasi apakah mereka lolos tes. Jika siswa lolos mereka menerima point dan menerima penghargaan yang berguna dalam mengatasi rintangan yang akan mereka jumpai di putaran yang akan datang. Pemenangnya adalah siswa atau team dengan jumlah point terbesar.

Berdasarkan langkah-langkah menurut Kim dan Yao, peneliti merancang desain pembelajaran Ekonomi dengan metode *Treasure Hunt*. Adapun langkah-langkah pembelajaran:

- 1) Awalnya guru membagi siswa dalam berkelompok yang beranggotakan lima sampai enam orang.
- 2) Setiap kelompok diberikan petunjuk awal (*starter clue*) yang di mana pada setiap petunjuk terdapat soal yang berkaitan dengan materi dan harus dijawab setiap kelompok agar mendapatkan petunjuk berikutnya.
- 3) Setiap kelompok mendapatkan petunjuk (*clue*) yang berbeda-beda sehingga jalur untuk berburu harta karun tidak sama dengan kelompok lain.
- 4) Petunjuk (*clue*) disembunyikan di tempat yang tidak terlihat kasat oleh mata, tetapi terdapat petunjuk yang mengarahkannya.
- 5) Kelompok yang mampu tercepat memecahkan soal adalah pemenangnya.
- 6) Pada akhirnya setiap kelompok memberikan presentasi materi yang di dapatkan dengan menerapkan metode permainan *treasure hunt* tersebut.
- 7) Kelompok yang mendapatkan point/skor terbanyak akan memenangkan permainan dan mendapatkan hadiah/penghargaan.

c. Keunggulan dan Kelemahan Metode Permainan *Treasure Hunt*

Dalam permainan metode *treasure hunt* ini terdapat kunggulan dan kelemahan. Keunggulannya adalah :

- 1) Metode permainan *treasure hunt* mengajak siswa lebih dekat lagi dengan alam (suasana baru dalam belajar).
- 2) Memberikan gairah untuk memecahkan setiap soal, dikarenakan setelah memecahkan soal, kelompok akan mendapatkan harta karun yang berupa peralatan alat tulis.
- 3) Menumbuhkan semangat kepada siswa dalam memecahkan soal.
- 4) Menumbuhkan sikap kerja sama, dikarenakan setiap individu memberikan kontribusinya terhadap kelompok tersebut.

Adapun juga kelemahan permainan metode *treasure hunt* ini adalah :

- 1) Dalam penerapan permainan metode *treasure hunt* ini membutuhkan waktu yang cukup banyak, dikarenakan metode diterapkan di luar kelas dan siswa mencari *clue-clue* yang berada di luar kelas tersebut.
- 2) Cakupan tempat/wilayah penerapan permainan metode *treasure hunt* ini cukup luas.

- 3) Siswa akan bisa leluasa melakukan kegiatan yang diluar proses belajar mengajar tersebut.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Isna Nurlayla Buchori (2015) dengan judul Permainan “Treasure Hunt” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Eksperimen Terhadap Pembelajaran *Mufradat* Di MTsN Wonosari Tahun Ajaran 2014/2015). Hasil penelitian ini menunjukkan terjadinya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini terlihat dari rata-rata sebelum *treatment* yaitu kelas eksperimen memiliki rata-rata *pre-test* sebesar 5,3571 dan memiliki rata-rata *post-test* sebesar 8,0714 dan mengalami peningkatan sebesar 2,7143 sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata *pre-test* sebesar 5,1429 dan rata-rata *post-test* sebesar 6,3571 serta peningkatannya hanya 1,2142. Persamaan penelitian Isna Nurlayla Buchori dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji metode pembelajaran *Treasure Hunt*, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek yang diteliti dan variabel yang diamati.

C. Kerangka Berfikir

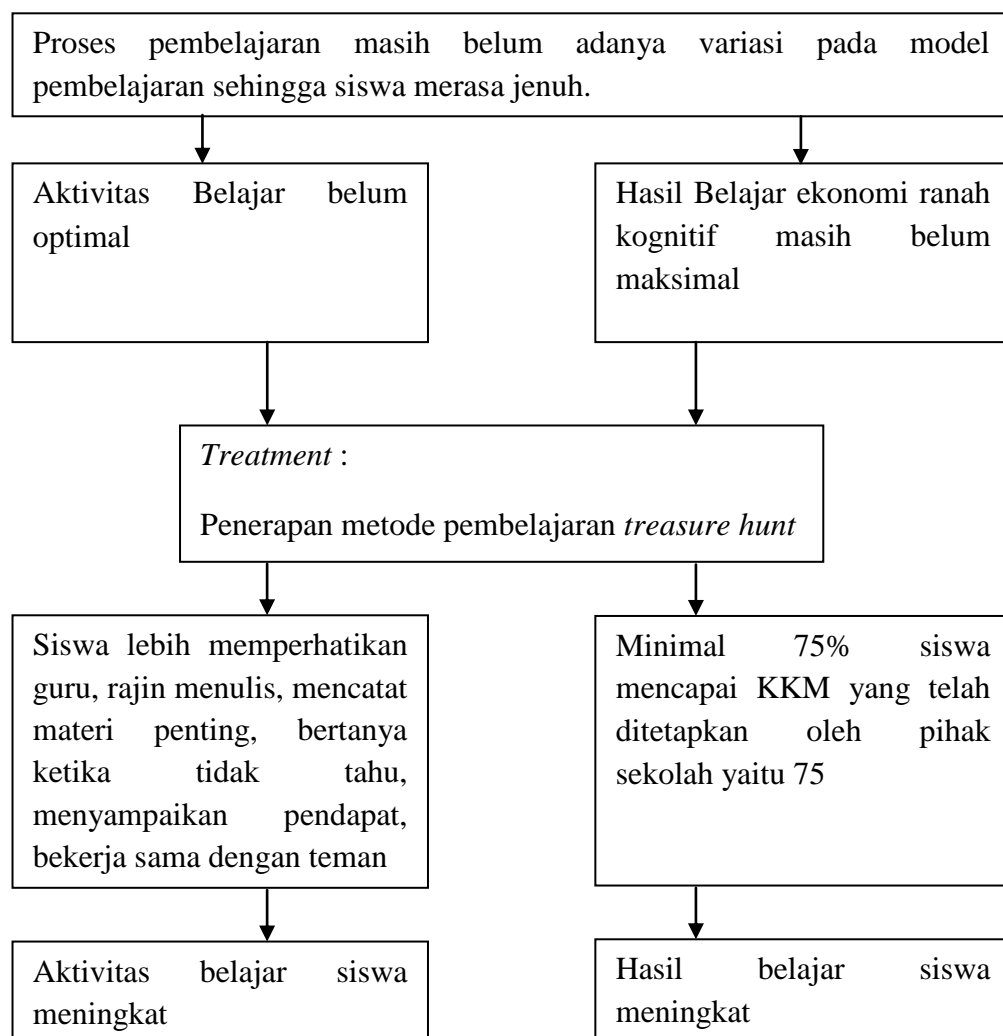
Berdasarkan latar belakang masalah bahwa proses pembelajaran kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016 masih menghadapi permasalahan yang berkaitan dengan aktivitas dan hasil belajar siswa. Guru masih menggunakan metode konvensional, metode ini hanya menekankan guru saja yang aktif di kelas. Siswa hanya sebagai

pendengar materi yang disampaikan guru. Metode konvensional menjadikan aktivitas siswa kurang aktif dalam pembelajaran, karena hanya ada beberapa siswa saja menjawab pertanyaan, menanggapi dan memperhatikan, sisanya terdapat siswa yang cenderung aktif dalam hal negatif seperti mengobrol dengan temannya, bermain *handphone*, dan juga ramai. Hasil belajar siswa juga masih kurang pada mata pelajaran ekonomi, hal tersebut diketahui dari dokumentasi nilai yang terdiri atas ulangan harian, ulangan tengah semester. Hal ini menunjukkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran.

Guru Mata Pelajaran Ekonomi masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Metode pembelajaran tersebut belum mengoptimalkan keaktifan siswa dan potensi siswa sehingga hasil belajar belum maksimal. Oleh karena itu diperlukan metode pembelajaran yang bisa menyenangkan, aktif, menantang dan menarik untuk menggugah kemampuan siswa didalam diri agar kegiatan pembelajaran dapat optimal. Salah satunya adalah metode *treasure hunt*, metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dengan berdiskusi sesama teman sebaya dalam kelompok yang terdiri dari lima sampai enam orang, untuk memecahkan soal yang sedang dipelajari. Metode ini dipadukan dengan unsur permainan, agar membuat suasana belajar akan lebih antusias, lebih aktif dan meningkatkan semangat siswa. Penerapan metode *treasure hunt* dapat menjadikan siswa lebih memperhatikan guru, bertanya kepada guru atau teman saat proses pembelajaran, mendengarkan penjelasan guru,

mencatat materi pelajaran yang telah dijelaskan, berdiskusi dengan sesama anggota, antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar ekonomi dengan metode *treasure hunt* pada siswa kelas X PM 2 di SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016”.

Kerangka berfikir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berfikir Penerapan Metode *Treasure Hunt*

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan deskripsi teori dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode *treasure hunt* dalam pembelajaran ekonomi siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016?
2. Apakah penerapan metode *treasure hunt* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016?
3. Apakah penerapan metode *treasure hunt* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas digunakan untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi di dalam kelas dan membantu pencapaian tujuan yang ditentukan dengan kerja sama dalam kerangka etika yang disepakati bersama. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Suharsimi Arikunto, dkk, 2007: 3). Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Model penelitian tindakan yang digunakan adalah Model Kurt Lewin. Konsep pokok penelitian tindakan Model Kurt Lewin dalam Suharsimi Arikunto, dkk (2007: 17) terdiri dari empat tahapan, yaitu:

1. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan sangat penting dalam mengetahui masalah yang terdapat di dalam kelas. Dalam tahap menyusun rancangan ini peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. Dalam tahap ini

peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.

2. Pelaksanaan (*acting*)

Dalam tahap ini pelaksana guru harus ingat dan menaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, tetapi harus pula berlaku wajar, tidak dibuat-buat. Dalam refleksi, butuhanya keterkaitan antara pelaksanaan dengan perencanaan perlu diperhatikan secara seksama agar sinkron dengan maksud semula.

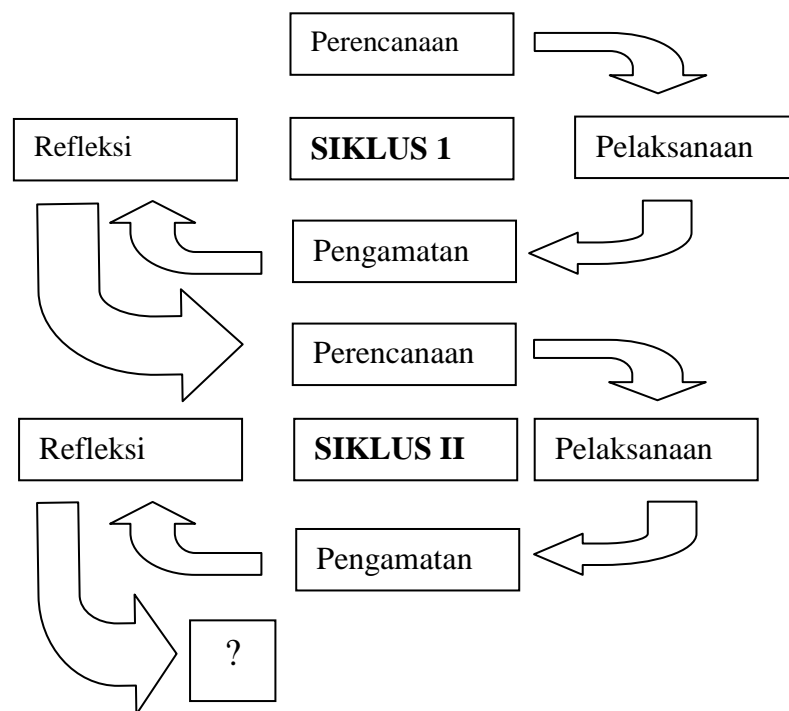
3. Pengamatan (*observation*)

Di tahap ini kegiatan pengamatan dilakukan oleh pengamat. Kegiatan ini berlangsung bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, jadi keduanya berlangsung dalam waktu yang sama.

4. Refleksi (*reflecting*)

Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Kegiatan refleksi intinya adalah ketika guru pelaku tindakan siap mengatakan kepada peneliti pengamat tentang hal-hal yang dirasakan sudah berjalan baik dan bagian mana yang belum. Kegiatan refleksi ini merupakan evaluasi pembelajaran.

Bagan proses penelitian tindakan kelas dengan empat tahapan dari Model Kurt Lewin digambarkan oleh Suharsimi Arikunto, dkk (2007: 16) sebagai berikut:



Gambar 2. Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin (Suharsimi Arikunto, dkk. 2007: 16)

B. Subjek, Objek dan Waktu Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X PM (Pemasaran) 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016 yang terdiri dari 32 siswa.

2. Objek Penelitian

Objek Penelitian ini adalah Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016.

3. Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada bulan Maret 2016.

C. Definisi Operasional

1. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar dalam penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dalam mengikuti proses belajar menggunakan metode *treasure hunt* untuk siswa lebih aktif dalam kompetensi dasar permintaan dan penawaran. Aktivitas belajar ekonomi di kelas antara lain meliputi memperhatikan saat guru menerangkan (*visual activity*), membaca materi pelajaran (*visual activity*), bertanya kepada guru atau teman saat proses pembelajaran (*oral activity*), mendengarkan penjelasan guru (*listening activity*), mencatat materi pelajaran yang telah dijelaskan (*writing activity*), berdiskusi dengan sesama anggota (*mental activity*), antusias dalam mengikuti pembelajaran (*emotional*).

2. Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar merupakan segala macam prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai unjuk kerja (*performance*) siswa atau seberapa jauh siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini hasil belajar yang diukur adalah ranah kognitif pada permintaan dan penawaran. Hasil belajar yang diukur pada ranah kognitif karena pada ranah psikologi siswa yang paling penting adalah ranah kognitif. Dalam hal ini hasil belajar dapat diperoleh siswa yang biasanya diukur dengan pemberian tes untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa atas materi yang telah dipelajari. Siswa dapat dikatakan mencapai hasil belajar ekonomi apabila nilai tes yang diperoleh siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditentukan sekolah yaitu sebesar 75.

3. Metode Pembelajaran *Treasure Hunt*

Metode *Treasure Hunt* adalah metode pembelajaran aktif. Salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang melibatkan asosiasi indrawi, partisipasi aktif siswa, dan menyenangkan adalah mengajak siswa dalam sebuah permainan. Metode *treasure hunt* ini merupakan metode dimana melibatkan lebih dari satu jenis indera. Dengan melibatkan lebih dari satu indera, apa yang akan dialami siswa akan lebih mudah diingat. Dengan demikian, daya ingat siswa akan menjadi semakin baik dan hasil belajar mereka pun akan meningkat

dikarenakan metode ini menggunakan daya ingat (berfikir) dalam mencari *clue-clue* yang telah disembunyikan sebelumnya untuk mendapatkan harta yang dicarinya.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan dan pengambilan data untuk mengetahui pengaruh dari tindakan yang telah dilakukan (Suharsimi Arikunto, 2007: 127). Observasi dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan dengan cara peneliti mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung dari awal hingga akhir. Hasil pengamatan dicatat pada lembar observasi yang telah disiapkan selanjutnya dihitung persentasenya. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi *nonpartisipasif*. Dalam observasi *nonpartisipasif*, peneliti hanya bertindak sebagai pengamat.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya. Dokumentasi digunakan sebagai penguat data yang diperoleh pada saat observasi dan pada saat pelaksanaan penelitian. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini antara lain yaitu foto yang bersangkutan saat penelitian, Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), data jumlah siswa kelas X PM (Pemasaran) 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016, data nilai ulangan harian Kompetensi Dasar Permintaan dan Penawaran pada Mata Pelajaran Ekonomi.

3. Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Suharsimi Arikunto, 2007: 53). Tes digunakan untuk mengukur pemahaman yang dicapai siswa setelah proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan strategi pembelajaran *Treasure Hunt*. Tes dalam penelitian ini dilakukan pada setiap awal siklus dan akhir siklus.

E. Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Lembar observasi berisi indikator-indikator untuk mengetahui gejala-gejala yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan aktivitas belajar dan peningkatan aktivitas belajar di setiap siklus selama penerapan Metode Pembelajaran *Treasure Hunt*. Peneliti membatasi penyusunan pedoman observasi hanya terkait dengan Aktivitas Belajar Ekonomi siswa yang dapat diamati pada saat

pembelajaran Ekonomi berlangsung. Berikut indikator-indikator aktivitas belajar siswa yang diambil berdasarkan jenis aktivitas menurut Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2011:101):

Tabel. 1. Pedoman indikator lembar observasi:

NO	Indikator Aktivitas yang diamati	Jenis Aktivitas
1	Membaca materi pelajaran	<i>Visual Activity</i>
2	Memperhatikan saat guru menerangkan	
3	Bertanya kepada guru atau teman saat pembelajaran berlangsung	<i>Oral Activity</i>
4	Mendengarkan penjelasan guru	<i>Listening Activity</i>
5	Mencatat materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru	<i>Writing Activity</i>
6	Berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya	<i>Mental Activity</i>
7	Antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung	<i>Emotional</i>

Masing-masing siswa diamati menggunakan lembar observasi. Pengamatan ditulis dengan cara mencatat munculnya indikator selama proses pembelajaran dan memberikan skor sesuai kategori. Skor penilaian pada penelitian ini adalah sebagai berikut: membaca materi pelajaran, memperhatikan guru saat menerangkan, bertanya kepada guru atau teman saat pembelajaran berlangsung, mendengarkan penjelasan guru, mencatat materi pelajaran yang telah dijelaskan, berdiskusi dengan sesama anggota kelompok, antusias dalam mengikuti pembelajaran. (Rubrik penilaian aktivitas belajar terlampir).

2. Tes

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dan mengukur seberapa dalam pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Tes pada penelitian ini berupa *pre test* yang dilakukan di awal kegiatan pembelajaran dan *post test* yang dilakukan di akhir kegiatan pembelajaran. Fungsi *pre test* ini adalah untuk memperoleh informasi tentang kemampuan awal peserta didik sebelum mengikuti program pembelajaran yang telah disiapkan sedangkan *post test* berfungsi untuk menilai kemampuan siswa mengenai penguasaan materi pelajaran setelah adanya proses pembelajaran (Rusman, 2011: 151). Hasil *post test* pada siklus kedua dibandingkan dengan hasil *post test* siklus pertama untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini hasil belajar yang diukur adalah ranah kognitif pada Kompetensi Dasar Permintaan dan Penawaran. Adapun kisi-kisi dari instrumen tes adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Soal Pre Test dan Post Test Siklus I

No	Indikator	Taksonomi
1	Menjelaskan pengertian permintaan	C1
2	Mendiskripsikan hukum permintaan	C2
3	Mendiskripsikan kurva keseimbangan permintaan	C3
4	Menganalisis kurva keseimbangan permintaan	C4

Tabel 3. Kisi-kisi Soal Pre Test dan Post Test Siklus II

No	Indikator	Taksonomi
1	Menjelaskan pengertian penawaran	C1
2	Mendiskripsikan hukum penawaran	C2
3	Mendiskripsikan kurva keseimbangan penawaran	C3
4	Menganalisis kurva keseimbangan penawaran	C4

Keterangan Tingkat Taksonomi soal :

C1 : Pengetahuan

C2 : Pemahaman

C3 : Aplikasi

C4 : Analisis

F. Uji Kualitas Instrumen

Uji Validitas Instrumen

Sugiyono (2010:173) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Sugiyono (2006:181), validitas instrumen dibagi menjadi beberapa macam antara lain :

a. Pengujian Validitas Konstruk (*Construct Validity*)

Validitas konstruk dilakukan dengan menggunakan pendapat para ahli (*judgment expert*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan

berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli.

b. Pengujian Validitas Isi (*Content Validity*)

Validitas isi adalah derajat dimana sebuah tes mengukur substansi yang ingin diukur. Instrumen yang harus mempunyai validitas isi adalah instrumen yang berbentuk test yang sering digunakan untuk mengukur hasil belajar dan mengukur efektivitas pelaksanaan program dan tujuan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini menggunakan validitas isi dan validitas konstruk. Untuk menguji validitas isi dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment expert*). Validitas isi dilihat dari kisi-kisi instrumen, sedangkan validitas konstruk dilihat dari materi pembelajaran. Butir instrumen dikonsultasikan kepada dosen ahli dan guru SMK Negeri 1 Pengasih. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Kriteria pemilihan *judgment expert* dalam penelitian ini adalah seorang yang ahli dalam bidangnya. Validasi instrumen yang dilakukan untuk mengungkap beberapa aspek yang dapat dilihat dari beberapa indikator seperti kesesuaian dengan materi, keterbacaan dan ketepatan pembobotan.

Judgment expert yang diminta untuk memberi validasi adalah :

a. Ahli Materi Pembelajaran

Ahli materi pembelajaran yang dimohon untuk memberikan validasi instrumen tentang materi pembelajaran dalam penelitian

ini ada dua ahli (*judgment expert*). Masing-masing *judgment expert* menjadi validator ahli materi pembelajaran untuk memvalidasi instrumen materi pembelajaran tentang permintaan dan penawaran dengan media handout. Adapun hasil penilaian ahli materi pembelajaran berdasarkan *judgment expert* adalah dinyatakan layak digunakan dengan revisi, kemudian peneliti memperbaiki sesuai saran yaitu ditambahkannya materi elastisitas permintaan dan penawaran.

b. Ahli Metode Pembelajaran

Ahli metode pembelajaran memberikan validasi pada instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penelitian ini menggunakan dua ahli (*judgment expert*). Masing-masing *judgment expert* menjadi validator ahli metode untuk memvalidasi perangkat pembelajaran yang digunakan untuk penelitian berupa rencana pelaksanaan pembelajaran. Adapun hasil penilaian ahli metode pembelajaran berdasarkan *judgment expert* adalah dinyatakan layak digunakan dengan revisi, kemudian peneliti memperbaiki sesuai saran yaitu pada RPP perlunya ditambahkan siklus dan observer.

c. Ahli Evaluasi

Ahli evaluasi memberikan validasi dalam bentuk tes peningkatan hasil belajar siswa yang berupa tes pilihan ganda dan essay. Penelitian ini menggunakan dua ahli (*judgment expert*).

Masing-masing *judgment expert* yang menjadi validator ahli evaluasi untuk memvalidasi tes hasil belajar siswa. Adapun hasil penilaian ahli evaluasi berdasarkan *judgment expert* adalah dinyatakan layak digunakan dengan revisi, peneliti memperbaiki sesuai saran yaitu opsi pilihan ganda harus sama panjangnya.

Berdasarkan hasil penilaian dari *judgment expert* di atas menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang akan digunakan dapat dijadikan acuan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (valid) dan sudah layak untuk digunakan dalam pengambilan data.

G. Teknik Analisis Data

Data penilaian Hasil Belajar siswa diperoleh melalui soal yang dikerjakan secara individu oleh siswa dari peneliti. Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan merupakan analisis data kuantitatif.

Analisis akan dilakukan pada setiap siklus. Hasil tes awal setiap siklus selalu dibandingkan dengan hasil tes akhir. Kemudian hasil tes akhir siklus I akan dibandingkan dengan siklus II. Jika terdapat kenaikan pada data diasumsikan Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* dapat meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi siswa. Berikut ini uraian dari analisis data Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi.

Analisis Data Kuantitatif

- a. Menghitung skor aktivitas pada setiap aspek yang diamati menggunakan rumus :

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{Jumlah skor aktivitas belajar}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

(Sugiyono, 2012: 137)

- b. Menghitung hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus :

Ketuntasan belajar

$$= \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat nilai lebih dari } \geq 75}{\text{Jumlah siswa dalam penelitian}} \times 100\%$$

(Mulyasa, 2007: 199)

H. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas dengan judul Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode *Treasure Hunt* Pada Siswa Kelas X PM 2 Di SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016 minimal dilaksanakan dalam dua siklus, tetapi apabila indikator keberhasilan belum tercapai maka dilaksanakan siklus selanjutnya.

1. Siklus I

- a. Perencanaan (*planning*)

Pada tahap perencanaan, peneliti berdiskusi dengan guru mata pelajaran Ekonomi kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih mengenai materi apa yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Selanjutnya peneliti menyusun rencana kegiatan yang akan dilaksanakan dalam siklus I serta menyusun tes yang akan diberikan kepada siswa.

b. Pelaksanaan tindakan (*acting*)

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini yaitu menerapkan strategi pembelajarn aktif dengan metode *Treasure Hunt* dalam proses pembelajaran pada Mata Pelajaran Ekonomi . Penelitian tindakan mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun akan tetapi bersifat fleksibel dan dapat berubah sesuai dengan kondisi yang terjadi di dalam kelas.

c. Pengamatan (*observation*)

Tahap pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan yaitu dengan mengamati proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *Treasure Hunt*. Pengamatan dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui kelebihan maupun kendala atau permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran aktif dengan metode *Treasure Hunt*.

d. Refleksi (*reflection*)

Pada tahap ini, peneliti bersama dengan guru melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran aktif *Treasure Hunt*. Evaluasi berkaitan dengan hambatan atau kendala serta kelebihan dalam pelaksanaan

pembelajaran. Pada tahap ini peneliti juga menilai dan menganalisis hasil *pre test* dan *post test* yang telah dikerjakan oleh siswa untuk mengetahui jumlah siswa yang sudah mencapai KKM maupun siswa yang belum mencapai KKM pada siklus I.

2. Siklus II

Langkah-langkah dalam siklus II sama dengan langkah-langkah dalam siklus I yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Akan tetapi dalam siklus II dilakukan perbaikan atas kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam siklus I. Pada tahap refleksi siklus II digunakan untuk menganalisis aktivitas dan hasil belajar siswa. Apabila aktivitas dan hasil belajar siswa pada siklus II belum mengalami peningkatan, maka dilanjutkan ke siklus berikutnya.

I. Indikator Keberhasilan

Untuk mengetahui apakah metode penerapan metode *treasure hunt* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, peneliti merumuskan indikator keberhasilan sebagai berikut:

1. Dengan diterapkannya metode *treasure hunt*, penelitian berhasil apabila terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa. Selain itu, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila minimal 75% peserta didik terlibat secara aktif, baik secara *visual*, *oral*, *listening*, *writing*, *mental*, *emotional*.

2. Dengan diterapkannya metode *treasure hunt*, penelitian berhasil apabila terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila minimal 75% peserta didik telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Profil Tempat Penelitian

SMK Negeri 1 Pengasih merupakan salah satu lembaga Pendidikan Menengah Kejuruan di Daerah Istimewa Yogyakarta yang berlokasi di Jalan Kawijo No. 11, Kecamatan Pengasih, Kabupaten Kulon Progo. Sekolah ini didirikan pada tanggal 1 Januari 1968, sebelumnya bernama SMEA Negeri Wates. Bergantinya nama tersebut berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 162/UKK.3/1968 tanggal 2 Januari 1968. SMK Negeri 1 Pengasih mempunyai 6 program studi yaitu Administrasi Perkantoran, Akomodasi Perhotelan, Akuntansi, Busana, Multimedia dan Pemasaran.

2. Visi dan Misi

SMK Negeri 1 Pengasih memiliki Visi dan Misi sebagai berikut:

a. Visi:

Menjadi lembaga Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) bertaraf internasional untuk menghasilkan SDM yang taqwa dan profesional, mempunyai unjuk kerja dan mampu berkompetisi di tingkat nasional dan internasional.

b. Misi:

- 1) Melaksanakan pendidikan dan latihan yang berwawasan keunggulan, dengan adanya:

- a) Pendidik dan tenaga kependidikan yang kompeten.
 - b) Kurikulum yang sesuai dengan pasar nasional dan internasional.
 - c) Sarana dan prasarana yang memadai serta lingkungan yang kondusif.
 - d) Jalinan kerjasama dengan *stakeholders*
- 2) Melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan CBT, PBT dan *Lifeskill* untuk membentuk tamatan yang profesional.
 - 3) Melaksanakan pembinaan kesiswaan yang terstruktur untuk membentuk insan yang taqwa.
 - 4) Melaksanakan pengabdian masyarakat.
 - 5) Menerapkan manajemen berbasis Sistem Manajemen Mutu (SMM) ISO 9001: 2008.

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 1 Maret 2016 dan Selasa tanggal 8 Maret 2016. Pertemuan dilaksanakan pada jam ke 8 dan ke 9. Materi yang dipelajari pada siklus I adalah mengenai permintaan dan hukum permintaan. Langkah-langkah pelaksanaan dalam siklus I adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan (*planning*)

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I sudah menerapkan pembelajaran dengan metode *treasure hunt*

(berburu harta karun). Pembelajaran ini terasa menyenangkan karena pembelajaran yang biasanya hanya menggunakan metode ceramah atau *power point*. Penerapan metode pembelajaran yang baru ini, diharapkan bisa meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi siswa.

Pada tahap perencanaan pada siklus I, peneliti melakukan diskusi dengan guru Ekonomi. Awalnya diskusi dengan mengkonsultasikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Permintaan, Penawaran dan Harga Keseimbangan kepada guru Ekonomi. Peneliti juga berkoordinasi mengenai langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *treasure hunt*, *pre-test/post-test*, soal diskusi dan pembagian kelompok dalam pembelajaran. Peneliti menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan dalam penilaian Aktivitas Belajar. Pembagian kelompok berdasarkan nilai akademis siswa sehingga setiap kelompok mempunyai tingkat yang berbeda-beda. Kelas dibagi menjadi 6 kelompok, dengan dua kelompok beranggotakan 6 siswa dan empat kelompok beranggotakan 5 siswa dari jumlah keseluruhan ada 32 siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi dari perencanaan yang sudah direncanakan. Berpedoman pada RPP

yang sudah dibuat oleh peneliti sebelumnya. Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilaksanakan oleh guru dalam satu pertemuan. Materi yang dibahas oleh guru selama pertemuan yaitu mengenai pengertian permintaan, hukum permintaan, kurva permintaan, faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan. Secara rinci pelaksanaan tindakan pada siklus I adalah sebagai berikut:

1) Pertemuan pertama

Pertemuan dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 1 Maret 2016 jam ke 8 dan ke 9, dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Kegiatan dilaksanakan mulai pukul 13.15-14.45 WIB. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru dan peneliti memasuki kelas, mengucapkan salam dilanjut dengan berdoa bersama dan mengecek presensi siswa. Pada pertemuan ini pembelajaran diikuti oleh 32 siswa. Guru mengecek presensi siswa selanjutnya menyampaikan Kompetensi Dasar yang akan dipelajari. Guru menjelaskan teknik pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu metode *treasure hunt* dan tujuan yang akan dicapai. Kegiatan selanjutnya yaitu melaksanakan *pre test*. Siswa sempat terkejut tetapi masih bisa dikondisikan dengan menjelaskan tujuan *pre test* tersebut.

Guru selanjutnya membagikan lembar soal sekaligus lembar jawaban. Waktu untuk mengerjakan soal *pre test* adalah 15 menit. Saat waktu habis, peneliti mengambil lembar soal dan jawaban. Guru kemudian melanjutkan pembelajaran dengan menjelaskan materi mengenai permintaan secara sekilas sampai jam 13.40 WIB. Setelah menjelaskan, peneliti kemudian dilanjutkan dengan pembentukan kelompok. Kelas dibagi menjadi menjadi 6 kelompok, yaitu kelompok Merah, Biru Muda, Biru Tua, Hijau, Kuning dan Ungu. Kelompok ini didasarkan dengan kartu petunjuk (*clue*) yang akan ditempuh setiap kelompok untuk menemukan harta karun. Dua kelompok beranggotakan 6 siswa dan empat kelompok beranggotakan 5 siswa.

Awalnya setiap kelompok diberi *starter clue* (petunjuk awal) yang berupa kartu harta karun, pada setiap kartu terdapat soal yang menyangkut materi pembelajaran dan harus dijawab bekerja sama di dalam kelompok tersebut. Untuk mendapatkan harta karun setiap kelompok harus menempuh 5 *clue* (petunjuk). *Clue* tersebut telah disembunyikan sebelumnya oleh peneliti, sehingga untuk mendapatkan *clue* selanjutnya harus mencari petunjuk yang ada di *clue* yang pertama begitu seterusnya. *Clue* disembunyikan di tempat yang tidak kasat mata, seperti berada di pot tanaman, di jendela kelas, di poster

dan di sudut-sudut ruang kelas. Harta karun akan didapatkan setelah mendapatkan *clue* yang paling terakhir. Setiap kelompok mempunyai jalur yang berbeda untuk mendapatkan harta karun.

Guru juga menginstruksikan kepada siswa jika belum jelas untuk bertanya. Selama berdiskusi tentang materi soal di dalam kartu harta karun, ada beberapa siswa bertanya kepada peneliti. Masih ada siswa yang kurang konsentrasi terhadap soal di dalam kartu tersebut, ada yang masih berbincang-bincang dengan temannya, ada juga yang saling bertanya tetapi kepada kelompok lainnya. Setelah semua kelompok sudah menyelesaikan diskusi di 5 *clue* yang berisi soal materi, setiap kelompok mendapatkan harta karun tersebut, yaitu berupa penghargaan pembelajaran yang bisa memotivasi siswa untuk belajar lebih giat lagi.

Pukul 14.40 diskusi selesai dan siswa kembali ke tempat masing-masing. Kegiatan dilanjutkan dengan menyimpulkan materi pembelajaran pada pertemuan hari ini dan menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya dan menasehati siswa untuk belajar lebih giat lagi dalam mengerjakan soal untuk *post test*. Guru juga memberikan motivasi kepada siswa untuk sering membaca

kembali materi yang di sampaikan. Pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam.

2) Pertemuan kedua

Pertemuan dilaksanakan pada hari Selasa 8 Maret 2016 jam ke 8 dan 9 dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Kegiatan dimulai pukul 13.15-14.15 WIB. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru dan peneliti memasuki kelas, mengucapkan salam dilanjut dengan berdoa bersama dan mengecek presensi siswa. Pada pertemuan ini pembelajaran diikuti oleh 32 siswa. Guru mengecek presensi siswa selanjutnya menyampaikan Kompetensi Dasar yang akan dipelajari. Guru masih menggunakan teknik pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu metode *treasure hunt* dan tujuan yang akan dicapai.

Guru kemudian melanjutkan pembelajaran dengan mengumpulkan kelompok yang sebelumnya sudah dibuat kelompoknya. Kelas masih dibagi menjadi menjadi 6 kelompok, yaitu kelompok Merah, Biru Muda, Biru Tua, Hijau, Kuning dan Ungu. Kelompok ini didasarkan dengan kartu petunjuk (*clue*) yang akan ditempuh setiap kelompok untuk

menemukan harta karun. Dua kelompok beranggotakan 6 siswa dan empat kelompok beranggotakan 5 siswa.

Awalnya setiap kelompok diberi *starter clue* (petunjuk awal) yang berupa kartu harta karun, pada setiap kartu terdapat soal yang menyangkut materi pembelajaran dan harus di jawab bekerja sama di dalam kelompok tersebut. Untuk mendapatkan harta karun setiap kelompok harus menempuh 5 *clue* (petunjuk). *Clue* tersebut telah disembunyikan sebelumnya oleh peneliti, sehingga untuk mendapatkan *clue* selanjutnya harus mencari petunjuk yang ada di *clue* yang pertama begitu seterusnya. *Clue* disembunyikan di tempat yang tidak kasat mata, seperti berada di pot tanaman, di jendela kelas, di poster dan di sudut-sudut ruang kelas. Harta karun akan didapatkan setelah mendapatkan *clue* yang paling terakhir. Setiap kelompok mempunyai jalur yang berbeda untuk mendapatkan harta karun.

Selama berdiskusi tentang materi soal di dalam kartu harta karun, ada beberapa siswa bertanya kepada peneliti. Di dalam pertemuan kedua siswa semakin aktif dalam berpendapat, bertanya jika tidak tahu, semakin bisa menjawab soal-soal yang ada di kartu *treasure hunt*. Setelah semua kelompok sudah menyelesaikan diskusi di 5 *clue* yang berisi soal materi, setiap kelompok mendapatkan harta karun tersebut,

yaitu berupa penghargaan pembelajaran yang bisa memotivasi siswa untuk belajar lebih semangat lagi.

Pukul 14.20 diskusi selesai dan siswa kembali ke tempat masing-masing. Kegiatan dilanjutkan dengan *post test*. Peneliti selanjutnya membantu membagikan lembar soal dan lembar jawaban. Waktu mengerjakan soal *post test* adalah 20 menit. Setelah waktu habis, peneliti menarik lembar soal sekaligus lembar jawabannya. Kegiatan dilanjutkan dengan menyimpulkan materi pembelajaran pada pertemuan hari ini dan menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya dan menasehati siswa untuk belajar lebih semangat lagi. Guru juga memberikan motivasi kepada siswa untuk sering membaca kembali materi yang di sampaikan. Pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam.

c. Pengamatan (*observation*)

Pengamatan dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan oleh peneliti dan observer dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dideskripsikan di atas, maka diperoleh data persentase Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi pada siklus I sebagai berikut:

1) Deskripsi Aktivitas Belajar

Aktivitas Belajar di dalam siklus I dianalisis berdasarkan data yang diperoleh dari lembar observasi Aktivitas Belajar yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian Aktivitas Belajar dilakukan dengan memberikan skor (0-2) berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan sebelumnya. Skor ditentukan berdasarkan kemunculan indikator yang diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran. Hasil perhitungan persentase Aktivitas Belajar dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Aktivitas Belajar Siklus I

Indikator Aktivitas Belajar	Kategori	Persentase
Membaca materi pelajaran	Tidak aktif	0%
	Cukup aktif	39,75%
	Aktif	60,25%
Memperhatikan saat guru menerangkan	Tidak aktif	3,12%
	Cukup aktif	43,75%
	Aktif	53,12%
Bertanya kepada guru atau teman saat pembelajaran berlangsung	Tidak aktif	0%
	Cukup aktif	46,87%
	Aktif	53,12%
Mendengarkan penjelasan guru	Tidak aktif	3,125%
	Cukup aktif	46,875%

	Aktif	50%
Mencatat materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru	Tidak aktif	0%
	Cukup aktif	53,12%
	Aktif	46,875%
Berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya	Tidak aktif	0%
	Cukup aktif	50%
	Aktif	50%
Antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung	Tidak aktif	0%
	Cukup aktif	43,75%
	Aktif	56,25%

Berdasarkan data di atas dapat diketahui dari indikator aktivitas, indikator siswa yang aktif membaca materi pelajaran 60,25%, memperhatikan saat guru menerangkan 53,12%, bertanya kepada guru atau teman saat pembelajaran berlangsung 53,12%, mendengarkan penjelasan guru 50%, mencatat materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru 46,87%, berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya 50% dan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung 56,25%. Hal ini memberikan kesimpulan bahwa Aktivitas Belajar siswa di dalam siklus I masih rendah dan belum mencapai indikator keberhasilan.

2) Deskripsi Hasil Belajar

Hasil Belajar Ekonomi pada siklus I diperoleh dari *pre test* dan *post test* yang dilakukan selama pelaksanaan tindakan. *Pre test* dilaksanakan pada awal siklus dan *post test* dilaksanakan pada akhir siklus. Hasil Belajar Ekonomi selama siklus I dapat dilihat di tabel 5.

Tabel 5. Hasil *pre test* dan *post test* Siklus I

No	Keterangan	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1	Nilai Tertinggi	80	92
2	Nilai Terendah	40	50

Persentase siswa yang mencapai KKM 75 dan yang belum mencapai KKM dapat dilihat di tabel 6.

Tabel 6. Siswa yang sudah dan belum mencapai KKM Siklus I

Keterangan	Jumlah siswa		Persentase	
	<75	>75	<75	>75
<i>Pre Test</i>	26	6	81,25%	18,75%
<i>Post Test</i>	21	11	65,62%	34,37%

Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan dari *pre test* ke *post test* di dalam siklus I. Nilai *post test* lebih tinggi daripada *pre test*. Siswa yang mencapai KKM pada saat *pre test* adalah 18,75%, sedangkan nilai *post test* siswa yang mencapai KKM adalah 34,37%.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan di kelas X Pemasaran 2 SMK Negeri 1 Pengasih dapat dinyatakan bahwa pada siklus I belum menunjukkan keberhasilan tindakan, karena aktivitas belajar masih rendah dan hasil belajar masih banyak yang belum mencapai nilai KKM, oleh karena itu perlunya perencanaan yang lebih baik untuk melanjutkan ke siklus II.

d. Refleksi (*reflecting*)

Setelah dilaksanakan pembelajaran pada siklus I penerapan metode *treasure hunt* ini belum menunjukkan hasil yang maksimal sehingga perlunya dilaksanakan tindakan selanjutnya agar lebih baik lagi. Peneliti melakukan refleksi tentang kekurangan-kekurangan pada siklus I, refleksi dilakukan dengan memperhatikan hasil observasi, hasil tes dan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari kegiatan refleksi dapat diketahui permasalahan atau kendala yang dihadapi serta kelebihan dari model pembelajaran

treasure hunt. Kendala yang ada di dalam siklus I diantaranya yaitu sebagai berikut:

- 1) Awalnya guru masih membutuhkan penyesuaian dan sedikit kesulitan dalam mengkondisikan siswa pada saat model pembelajaran *treasure hunt* berlangsung, karena belum pernah menerapkan sebelumnya.
- 2) Alokasi waktu diskusi yang direncanakan kurang tepat, karena siswa masih berkutat dengan soal yang diberikan saat pembelajaran berlangsung. Adanya kendala seperti ini, guru perlu mengkondisikan siswa agar waktu yang telah dialokasikan dapat digunakan dengan efisien.
- 3) Hasil *post test* siklus I menunjukkan 11 siswa atau 34,37% siswa sudah mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Akan tetapi ketuntasan masih belum dapat mencapai kriteria keberhasilan pembelajaran yaitu minimal 75% siswa di dalam kelas dapat mencapai KKM.

Selain adanya kendala yang dihadapi pada siklus I, penerapan model pembelajaran *treasure hunt* juga memiliki kelebihan, diantaranya yaitu :

- 1) Model pembelajaran *treasure hunt* memberikan kebebasan siswa dalam memahami materi pelajaran baik dengan mencari tahu pada sumber belajar, berdiskusi dengan teman dan juga bertanya kepada guru.

- 2) Dalam pembelajaran diskusi memang sangat penting, yaitu melatih siswa untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah atau saling membantu memberikan pemahaman sehingga bisa diselesaikan dengan baik.
- 3) Soal yang diberikan kepada siswa membantu siswa untuk banyak berlatih. Latihan tersebut diharapkan dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 15 Maret 2016 dan 22 Maret 2016. Pertemuan dilaksanakan pada jam ke 8 dan ke 9. Materi yang dipelajari pada siklus II adalah mengenai penawaran dan hukum penawaran. Langkah-langkah pelaksanaan dalam siklus II adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan di dalam siklus II merupakan kelanjutan dari siklus I dan di dalam siklus ini bersifat perbaikan dari siklus I. Di dalam penerapan perbaikan ini diharapkan bisa mengatasi kekurangan dari siklus I, sehingga pelaksanaan siklus I bisa berjalan dengan lebih baik lagi. Perbaikan di antaranya di dalam siklus II ini adalah guru lebih mengontrol di dalam pembelajaran menggunakan metode *treasure hunt* tersebut, supaya siswa tidak berbincang-bincang dengan temannya, saat

pembelajaran guru lebih memotivasi siswa untuk berani aktif baik dalam disuksi maupun saat menggunakan metode *treasure hunt*.

Perencanaan dilanjutkan dengan peneliti berdiskusi bersama guru tentang *pre test* dan *post test* yang akan dilaksanakan di siklus II. Kemudian mengkonsultasikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi aktivitas belajar dan kartu harta karun (soal disuksi kelompok).

b. Pelaksanaan tindakan (*acting*)

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi dari perencanaan yang sudah direncanakan. Berpedoman pada RPP yang sudah dibuat oleh peneliti sebelumnya. Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini dilaksanakan dalam satu pertemuan. Materi yang dibahas selama pertemuan yaitu mengenai pengertian penawaran, hukum penawaran, kurva penawaran, faktor-faktor yang mempengaruhi penawaran. Secara rinci pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1) Pertemuan ketiga

Pertemuan dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 15 Maret 2016 jam ke 8 dan ke 9, dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Kegiatan dilaksanakan mulai pukul 13.15-14.45

WIB. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru dan peneliti memasuki kelas, mengucapkan salam dilanjutkan berdoa bersama dan mengecek presensi siswa. Pada pertemuan ini pembelajaran diikuti oleh 32 siswa. Guru mengecek presensi siswa selanjutnya menyampaikan Kompetensi Dasar yang akan dipelajari. Kegiatan selanjutnya yaitu melaksanakan *pre test*. Siswa sudah tidak terkejut ataupun kaget tentang adanya *pre test* tersebut karena pada siklus I sudah dijelaskan tujuan dari *pre test* tersebut.

Guru selanjutnya membagikan lembar soal sekaligus lembar jawaban. Waktu untuk mengerjakan soal *pre test* adalah 15 menit. Saat waktu habis, peneliti mengambil lembar soal dan jawaban. Pembelajaran dilanjutkan dengan menjelaskan materi mengenai permintaan secara sekilas sampai jam 13.45 WIB. Setelah menjelaskan, kemudian dilanjutkan dengan pembentukan kelompok. Kelas dibagi menjadi menjadi 6 kelompok, masih dengan warna kelompok yang sama yaitu kelompok Merah, Biru Muda, Biru Tua, Hijau, Kuning dan Ungu. Kelompok ini didasarkan dengan kartu petunjuk (*clue*) yang akan ditempuh setiap kelompok untuk menemukan

harta karun. Dua kelompok beranggotakan 6 siswa dan empat kelompok beranggotakan 5 siswa.

Awalnya seperti biasanya setiap kelompok diberi *starter clue* (petunjuk awal) yang berupa kartu harta karun, pada setiap kartu terdapat soal yang menyangkut materi pembelajaran dan harus dijawab bekerja sama di dalam kelompok tersebut. Untuk mendapatkan harta karun setiap kelompok harus menempuh 5 *clue* (petunjuk). *Clue* tersebut telah disembunyikan sebelumnya oleh peneliti, sehingga untuk mendapatkan *clue* selanjutnya harus mencari petunjuk yang ada di *clue* yang pertama begitu seterusnya. *Clue* disembunyikan di tempat yang berbeda daripada siklus I dan tidak kasat mata, seperti berada di balik dekat meja siswa, di balik papan tulis, di sudut-sudut kelas. Harta karun akan didapatkan setelah mendapatkan *clue* yang paling terakhir. Setiap kelompok mempunyai jalur yang berbeda untuk mendapatkan harta karun.

Selama berdiskusi tentang materi soal di dalam kartu harta karun, siswa aktif dalam bertanya kepada guru, mencatat apa yang guru terangkan, mendengarkan apa yang guru terangkan. Keaktifan juga ditambah saat kerja sama setiap kelompok bisa mengeluarkan pendapat masing-masing. Setelah semua kelompok sudah menyelesaikan

diskusi di 5 *clue* yang berisi soal materi, setiap kelompok mendapatkan harta karun tersebut, yaitu berupa peralatan tulis, berupa spidol.

Pukul 14.25 diskusi selesai dan dilanjutkan dengan menyimpulkan materi pembelajaran pada pertemuan hari ini. Pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam.

2) Pertemuan keempat

Pertemuan dilaksanakan pada hari Selasa 22 Maret 2016 jam ke 8 dan 9 dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Kegiatan dimulai pukul 13.15-14.15 WIB. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru dan peneliti memasuki kelas, mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama dan mengecek presensi siswa. Pada pertemuan ini pembelajaran diikuti oleh 32 siswa. Guru mengecek presensi siswa selanjutnya menyampaikan Kompetensi Dasar yang akan dipelajari. Guru masih menggunakan teknik pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu metode *treasure hunt* dan tujuan yang akan dicapai.

Guru kemudian melanjutkan pembelajaran dengan mengumpulkan kelompok yang sebelumnya sudah dibuat kelompoknya. Kelas masih dibagi menjadi menjadi 6 kelompok, yaitu kelompok Merah, Biru Muda, Biru Tua,

Hijau, Kuning dan Ungu. Kelompok ini didasarkan dengan kartu petunjuk (*clue*) yang akan ditempuh setiap kelompok untuk menemukan harta karun. Dua kelompok beranggotakan 6 siswa dan empat kelompok beranggotakan 5 siswa.

Awalnya setiap kelompok diberi *starter clue* (petunjuk awal) yang berupa kartu harta karun, pada setiap kartu terdapat soal yang menyangkut materi pembelajaran dan harus di jawab bekerja sama di dalam kelompok tersebut. Untuk mendapatkan harta karun setiap kelompok harus menempuh 5 *clue* (petunjuk). *Clue* tersebut telah disembunyikan sebelumnya oleh peneliti, sehingga untuk mendapatkan *clue* selanjutnya harus mencari petunjuk yang ada di *clue* yang pertama begitu seterusnya. *Clue* disembunyikan di tempat yang tidak kasat mata, seperti berada di pot tanaman, di jendela kelas, di poster dan di sudut-sudut ruang kelas. Harta karun akan didapatkan setelah mendapatkan *clue* yang paling terakhir. Setiap kelompok mempunyai jalur yang berbeda untuk mendapatkan harta karun.

Selama berdiskusi tentang materi soal di dalam kartu harta karun, ada beberapa siswa bertanya kepada peneliti. Di dalam pertemuan kedua siswa semakin banyak

bertanya, membaca materi pelajaran, mencatat apa yang telah dijelaskan oleh guru, antusias dalam mengikuti pembelajaran. Setelah semua kelompok sudah menyelesaikan diskusi di 5 *clue* yang berisi soal materi, setiap kelompok mendapatkan harta karun tersebut, yaitu berupa alat tulis pensil.

Pukul 14.20 diskusi selesai dan siswa kembali ke tempat masing-masing. Kegiatan dilanjutkan dengan *post test*. Peneliti selanjutnya membantu membagikan lembar soal dan lembar jawaban. Waktu mengerjakan soal *post test* adalah 20 menit. Setelah waktu habis, peneliti menarik lembar soal sekaligus lembar jawabannya. Kegiatan dilanjutkan dengan guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran pada pertemuan hari ini. Pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam.

c. Pengamatan (*observation*)

Pengamatan dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dideskripsikan di atas, maka diperoleh data persentase Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi pada siklus II sebagai berikut:

a. Deskripsi Aktivitas Belajar

Aktivitas Belajar di dalam siklus II dianalisis berdasarkan data yang diperoleh dari lembar observasi Aktivitas Belajar yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian Aktivitas Belajar masih sama seperti yang dilakukan di siklus I dengan memberikan skor (0-2) berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan. Skor ditentukan berdasarkan kemunculan indikator yang diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran. Skor selanjutnya dihitung persentasenya. Hasil perhitungan persentase Aktivitas Belajar dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Aktivitas Belajar Siklus II

Indikator Aktivitas Belajar	Kategori	Persentase
Membaca materi pelajaran	Tidak aktif	0%
	Cukup aktif	12,5%
	Aktif	87,5%
Memperhatikan saat guru menerangkan	Tidak aktif	0%
	Cukup aktif	18,5%
	Aktif	81,25%
Bertanya kepada guru atau teman saat pembelajaran berlangsung	Tidak aktif	0%
	Cukup aktif	12,5%
	Aktif	87,5%

Mendengarkan penjelasan guru	Tidak aktif	0%
	Cukup aktif	21,5%
	Aktif	78,5%
Mencatat materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru	Tidak aktif	0%
	Cukup aktif	21,5%
	Aktif	78,5%
Berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya	Tidak aktif	0%
	Cukup aktif	15,62%
	Aktif	84,37%
Antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung	Tidak aktif	0%
	Cukup aktif	12,5%
	Aktif	87,5%

b. Deskripsi Hasil Belajar

Hasil Belajar Ekonomi pada siklus II diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* yang dilakukan selama pelaksanaan tindakan. *Pre test* dilaksanakan pada awal siklus dan *post test* dilaksanakan pada akhir siklus. Hasil Belajar Ekonomi selama siklus I dapat dilihat di tabel 8.

Tabel 8. Hasil *pre test* dan *post test* Siklus II

No	Keterangan	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1	Nilai Tertinggi	90	100
2	Nilai Terendah	50	62

Persentase siswa yang mencapai KKM 75 dan yang belum mencapai KKM dapat dilihat di tabel 9.

Tabel 9. Siswa yang sudah dan belum mencapai KKM Siklus II

Keterangan	Jumlah siswa		Persentase	
	<75	>75	<75	>75
<i>Pre Test</i>	16	16	50%	50%
<i>Post Test</i>	4	28	12,5%	87,5%

Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan dari *pre test* ke *post test* di dalam siklus I. Nilai *post test* lebih tinggi daripada *pre test*. Siswa yang mencapai KKM pada saat *pre test* adalah 50%, sedangkan nilai *post test* siswa yang mencapai KKM adalah 87,5%.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan di kelas X Pemasaran 2 SMK Negeri 1 Pengasih dapat dinyatakan bahwa pada siklus II telah menunjukkan adanya keberhasilan. Hal ini diketahui dengan adanya Aktivitas Belajar setiap indikator mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hasil Belajar siswa juga mengalami peningkatan. Siswa yang mencapai KKM lebih dari 75% yaitu sebanyak 28 siswa atau sebesar 87,5%.

d. Refleksi (*reflecting*)

Penerapan metode *treasure hunt* untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar telah dilakukan di siklus II. Pada tahap refleksi ini peneliti dan guru berdiskusi mengenai pembelajaran yang terlaksana menggunakan penerapan metode *treasure hunt* dan dengan memperhatikan data siswa yang di antaranya hasil *pre test*, *post test* dan lembar observasi.

Dalam diskusi antara peneliti dan guru, pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan, tidak ada kendala yang begitu besar dan juga dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar ekonomi dengan menggunakan metode *treasure hunt*.

Berdasarkan data di atas, penelitian dapat dihentikan di siklus II karena telah memenuhi kriteria keberhasilan atau tujuan penelitian ini. Persentase aktivitas belajar dan hasil belajar pada siklus II ini telah mencapai indikator keberhasilan lebih dari 75%.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih tahun ajaran 2015/2016 dengan menerapkan model pembelajaran *treasure hunt* pada mata pelajaran Ekonomi ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. *Treasure hunt* merupakan metode permainan berburu harta karun dengan cara menyediakan petunjuk untuk mencari harta karun. Keberhasilan penelitian tercapai apabila siswa telah mampu menguasai materi yang dipelajari dan siswa aktif dalam pembelajaran. Penguasaan materi dapat digambarkan melalui nilai yang diperoleh. Berdasarkan data dari hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan.

Pembelajaran *treasure hunt* merupakan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan (*joyfull instruction*) merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa dan tertekan. Pembelajaran menyenangkan juga adanya pola hubungan baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Guru memposisikan

siswa sebagai mitra belajar siswa, bahkan dalam hal tertentu tidak menutup kemungkinan guru belajar dari siswanya. Dalam hal ini perlu diciptakan suasana yang demokratis dan tidak ada beban, baik guru maupun siswa dalam melakukan proses pembelajaran (Rusman, 2011:326).

Berdasarkan data yang diperoleh dengan tes, observasi dan dokumentasi dalam penelitian ini pendukung untuk menjawab rumusan masalah yaitu Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Metode *Treasure Hunt* Pada Siswa Kelas X PM 2 Tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian ini dilaksanakan dengan empat tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini berlangsung lancar dan baik. Peningkatan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa akan dibahas sebagai berikut:

1. Peningkatan Aktivitas Belajar

Berdasarkan data yang diperoleh mengenai aktivitas belajar selama penelitian ini telah menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar dari siklus I ke siklus II dengan menggunakan metode *treasure hunt*. Data sudah dianalisis menggunakan persentase pada setiap indikator aktivitas belajar, kemudian persentase akan dibandingkan antara persentase siklus I dan persentase siklus II untuk mengetahui peningkatannya. Peningkatan ini akan dibahas dengan tabel 10 yang

menunjukkan peningkatan aktivitas belajar kelas X PM 2 SMK Negeri

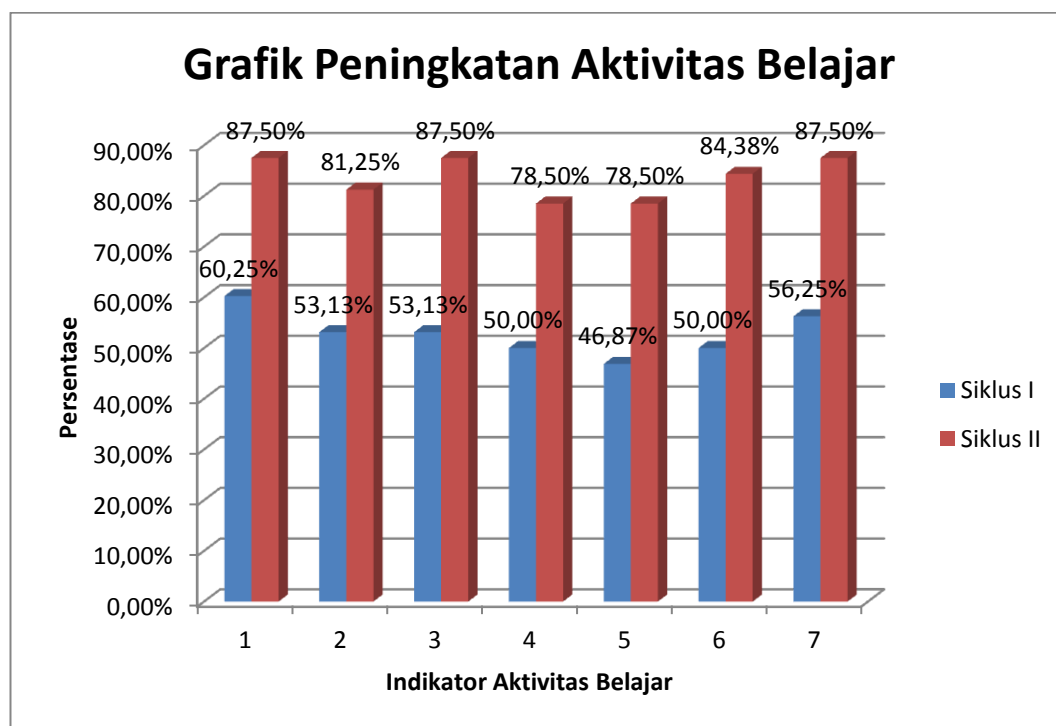
1 Pengasih.

Tabel 10 Peningkatan Persentase Aktivitas Belajar

Indikator Aktivitas Belajar	Perhitungan		
	Kategori	Siklus I	Siklus II
Membaca materi pelajaran	Tidak aktif	0%	0%
	Cukup aktif	39,75%	12,5%
	Aktif	60,25%	87,5%
Memperhatikan saat guru menerangkan	Tidak aktif	3,12%	0%
	Cukup aktif	43,75%	18,5%
	Aktif	53,12%	81,25%
Bertanya kepada guru atau teman saat pembelajaran berlangsung	Tidak aktif	0%	0%
	Cukup aktif	46,87%	12,5%
	Aktif	53,12%	87,5%
Mendengarkan penjelasan guru	Tidak aktif	3,125%	0%
	Cukup aktif	46,875%	21,5%
	Aktif	50%	78,5%
Mencatat materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru	Tidak aktif	0%	0%
	Cukup aktif	53,12%	21,5%
	Aktif	46,875%	78,5%
Berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya	Tidak aktif	0%	0%
	Cukup aktif	50%	15,62%

	Aktif	50%	84,37%
Antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung	Tidak aktif	0%	0%
	Cukup aktif	43,75%	12,5%
	Aktif	56,25%	87,5%

Peningkatan persentase aktivitas belajar siswa siklus I dan siklus II juga disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 3 yang berkategori aktif dalam pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Keterangan:

- 1 : Membaca materi pelajaran
- 2 : Memperhatikan saat guru menerangkan
- 3 : Bertanya kepada guru atau teman saat pembelajaran berlangsung
- 4 : Mendengarkan penjelasan guru
- 5 : Mencatat materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru
- 6 : Berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya
- 7 : Antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung

Berdasarkan data yang telah disajikan diketahui adanya peningkatan pada indikator-indikator aktivitas belajar dari siklus I ke siklus II. Adapun peningkatan aktivitas belajar dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) Membaca materi pelajaran

Dalam indikator membaca materi pelajaran mengalami peningkatan sebesar 27,25%. Peningkatan indikator ini awalnya siswa susah untuk membaca pada siklus I, masih banyak yang berbincang dengan temannya, melakukan aktivitas lain tetapi dengan adanya perbaikan pada metode *treasure hunt* ini mendorong siswa untuk membaca di siklus II, dikarenakan setiap mengerjakan soal di dalam kartu harta karun butuh materi yang diingat.

b) Memperhatikan saat guru menerangkan

Indikator memperhatikan saat guru menerangkan sangat penting dalam pembelajaran, karena dengan memperhatikan guru, materi yang sedang diajarkan pasti akan langsung diingat. Dalam indikator ini mengalami peningkatan sebesar 28,12%. Pada saat siklus II, siswa lebih memperhatikan penjelasan guru daripada melakukan aktivitas lain, hal ini didorong karena adanya penyampaian materi yang baik.

c) Bertanya kepada guru atau teman saat pembelajaran berlangsung

Di dalam indikator ini bertanya kepada guru sangatlah diperlukan jika siswa tidak tahu materi yang diajarkan, kemudian bertanya kepada teman saat diskusi kelompok sangat penting karena dengan adanya pendapat masing-masing individu maka terciptalah kerja sama yang baik di dalam kelompok tersebut. Indikator ini mengalami kenaikan 34,37%. Di dalam siklus I, siswa masih malu untuk bertanya tetapi di dalam siklus II siswa aktif untuk bertanya kepada guru maupun berpendapat di dalam diskusi kelompok.

d) Mendengarkan penjelasan guru

Indikator mendengarkan penjelasan guru merupakan indikator yang tidak akan lepas dalam pembelajaran. Indikator ini mengalami kenaikan 28,5%. Dalam siklus I banyak siswa yang masih berbincang-bincang dengan temannya, tetapi di siklus II siswa aktif mendengarkan penjelasan guru dengan baik, karena

dengan mendengarkan penjelasan guru siswa bisa menangkap materi yang disampaikan guru.

- e) Mencatat materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru

Indikator ini mengalami peningkatan sebesar 31,63%. Mencatat materi pelajaran merupakan hal yang sudah biasa dilakukan siswa, tetapi dalam metode *treasure hunt* dibutuhkannya catatan penting yang belum diketahui siswa saat diterangkan oleh guru. Pada siklus II siswa lebih aktif untuk mencatat materi yang belum diketahui siswa sehingga mengalami peningkatan aktivitas belajar di dalam indikator ini.

- f) Berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya

Di dalam metode *treasure hunt* dibutuhkan diskusi dengan sesama anggota kelompok, dikarenakan untuk menyelesaikan suatu soal diharuskan siswa bekerja sama dengan baik. Indikator ini mengalami kenaikan sebesar 34,38%. Pada siklus II siswa sangat aktif untuk mengeluarkan pendapat di dalam kelompoknya, karena setiap kelompok berlomba untuk memecahkan soal dan mendapatkan harta karun dalam metode pembelajaran *treasure hunt*.

- g) Antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung

Indikator ini mengalami kenaikan sebesar 31,25%. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan metode *treasure hunt* sangatlah besar apalagi adanya harta karun yang membuat

memotivasi siswa untuk memecahkan soal. Antusias siswa juga ditambah dengan adanya semangat dari siswa untuk mengikuti pembelajaran menggunakan metode *treasure hunt* ini.

Di dalam persentase rata-rata indikator aktivitas belajar dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan, yaitu dari 52,80% pada siklus I menjadi 83,58% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa adanya peningkatan aktivitas belajar secara keseluruhan.

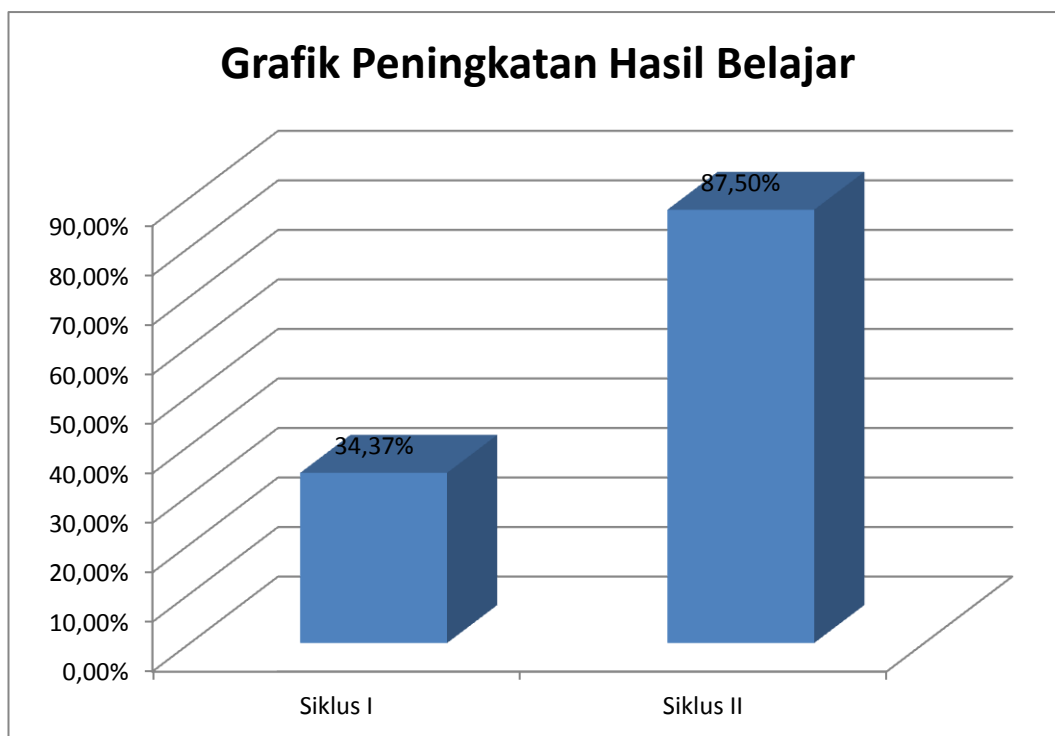
2. Peningkatan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil tes dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar. Hasil belajar diukur agar siswa dapat mengukur sejauh mana siswa telah menguasai materi yang telah diajarkan guru. Keberhasilan ini ditunjukkan berdasarkan nilai siswa dengan adanya *pre test* dan *post test*. Pada tabel 11 akan disajikan Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih, sebagai berikut:

Tabel 11 Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi

Siklus	Keterangan	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Jml Siswa		Persentase	
				<75	>75	<75	>75
I	<i>Pre Test</i>	40	80	26	6	81,25%	18,75%
	<i>Post Test</i>	50	90	21	11	65,62%	34,37%
II	<i>Pre Test</i>	50	90	16	16	50%	50%
	<i>Post Test</i>	60	100	4	28	12,5%	87,5%

Peningkatan persentase hasil belajar siswa siklus I dan siklus II juga disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Hasil belajar ekonomi siswa pada *post test* siklus I, siswa yang mencapai KKM adalah 11 anak atau 34,37%. Terjadinya peningkatan saat *pre test-post test* siklus II yaitu sebanyak 16 siswa atau 50% *pre test* dan sebanyak 28 siswa atau 87,5% *post test*. Hasil belajar ekonomi telah mencapai keberhasilan yaitu dari siklus I sebanyak 11 siswa (34,37%) menjadi sebanyak 28 siswa (87,5%) pada siklus II. Penelitian

ini membuktikan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *treasure hunt*.

Sesuai dengan tujuan indikator keberhasilan pada penelitian ini, diketahui bahwa metode *treasure hunt* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Hal ini ditandai dengan persentase siswa mengalami peningkatan skor aktivitas belajar secara keseluruhan adalah 83,58%, kemudian hasil belajar ekonomi pada kompetensi dasar permintaan dan penawaran mengalami peningkatan dari *pre test* siklus II sebanyak 16 siswa (50%) menjadi sebanyak 28 siswa (87,5%) pada *post test* siklus II. Dengan begitu, dapat dinyatakan bahwa penerapan Metode Treasure Hunt dapat meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini terdapat keterbatasan dalam penerapan Pembelajaran Metode Treasure Hunt di kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih. Hal tersebut yaitu:

1. Adanya unsur subjektifitas observer dalam mengamati aktivitas belajar ekonomi, ditakutkan memberikan interpretatif yang kurang mewakili kondisi siswa sebenarnya.
2. Pengukuran hasil belajar siswa hanya dilakukan pada ranah kognitif saja, untuk ranah afektif dan psikomotor tidak dilakukan dikarenakan materi pembelajaran yang digunakan untuk penelitian hanya sebagian saja, tidak secara keseluruhan kompetensi dasar (KD).
3. Pengukuran hasil belajar tidak menggunakan daya pembeda. Sehingga dalam penelitian ini hanya menggunakan *judgment expert* dalam menentukan soal pembelajaran.
4. Pelaksanaan tindakan pada siklus I kurangnya kesesuaian dengan perencanaan, karena siswa masih kebingungan saat pembelajaran menggunakan metode *treasure hunt*, hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian dengan menerapkan metode *treasure hunt* pada kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan Metode *Treasure Hunt* dapat meningkatkan Aktivitas Belajar siswa. Hal ini dapat diketahui dengan adanya peningkatan indikator Aktivitas Belajar siswa yang meliputi tujuh indikator yaitu: membaca materi pelajaran, memperhatikan saat guru menerangkan, bertanya kepada guru atau teman saat pembelajaran berlangsung, mendengarkan penjelasan guru, mencatat materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru, berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya, antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Aktivitas belajar siswa berdasarkan hasil observasi meningkat dari siklus I sebesar 52,80% menjadi 83,58% pada siklus II.
2. Penerapan Metode *Treasure Hunt* dapat meningkatkan Hasil Belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat diketahui dari hasil penelitian yang berupa *pre test* dan *post test*. Hasil belajar ekonomi siswa dari *post test* siklus I ke *post test* siklus II mengalami peningkatan dan sudah menunjukkan tujuan ketercapaian keberhasilan tindakan atau telah tercapainya indikator keberhasilan. Indikator keberhasilannya yaitu 75%.

Siswa yang telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) lebih dari 75% yaitu 11 siswa atau 34,37% pada siklus I menjadi 28 siswa atau 87,5% pada siklus II.

B. Saran

1. Bagi Guru

- a. Melalui metode pembelajaran *treasure hunt* dapat diterapkan oleh guru sebagai variasi metode pembelajaran agar siswa tidak bosan saat di kelas. Metode pembelajaran ini memberikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.
- b. Guru bisa memberikan rangsangan saat metode pembelajaran berlangsung, sehingga siswa bisa lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran, ini memungkinkan suasana kelas tidak menjadi diam bahkan melakukan aktivitas yang diluar pembelajaran.
- c. Guru sebaiknya memberikan waktu yang lebih dalam berdiskusi, karena saat diskusi kelompok kerjasama sesama anggota sedang diuji kekompakannya, memperdalam ilmu/pengetahuan mengenai materi yang sedang diajarkan dan berani untuk setiap kelompok mengeluarkan pendapatnya sesama anggota atau berani dalam berbicara. Jadi setiap anggota mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.

2. Bagi Peneliti Lain

- a. Metode pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Bagi peneliti lain dapat mengembangkan penelitian ini dengan variasi yang berbeda atau lebih unik seperti variabel yang berbeda, indikator yang berbeda dan mata pelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Mustofa & Muhammad Thobroni. 2013. *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta.
- Bell, Daniel & Kahroff, Jahna. 2006. *Activite Learning Handbook*. Louis, Missouri: Webster University.
- Dimiyati dan Mudjono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eveline Siregar & Hartini Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Kim, Dong Won & Yao, Jing Tao. 2010. "A Treasure Hunt Model for Inquiry-Based Learning in the Development of a Web-based Learning Support System". *Journal of Universal Computer Science* 16: 1853-1881).
- Kunandar. 2012. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Martinis Yamin. 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Moh. Uzer Usman. 2011. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum yang Disempurnakan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. 2012. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rochiati Wiriadmadja. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Suyono & Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Warsono & Hariyanto. 2014. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Zainal Aqib. 2002. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Suarabaya: Insan Cendekia.
- Zainal Arifin. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

LAMPIRAN

PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR

Petunjuk Pengisian:

- A. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung guna memperoleh data mengenai aktivitas belajar siswa.
- B. Pahami setiap indikator yang diamati
- C. Berikan skor pada setiap indikator sesuai kriteria yang ditentukan
- D. Berikut indikator-indikator yang diamati:

NO	Indikator Aktivitas yang diamati
1	Membaca materi pelajaran
2	Memperhatikan saat guru menerangkan
3	Bertanya kepada guru atau teman saat pembelajaran berlangsung
4	Mendengarkan penjelasan guru
5	Mencatat materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru
6	Berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya
7	Antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung

Berikut rubrik penilaian skor untuk setiap indikator:

a. Membaca materi pelajaran

Skor	Indikator
0	Tidak aktif, siswa sama sekali tidak membaca materi pelajaran
1	Cukup aktif, siswa membaca materi pelajaran setelah diminta oleh guru
2	Aktif, siswa langsung membaca materi pelajaran tanpa diminta oleh guru

b. Memperhatikan saat guru menerangkan

Skor	Indikator
0	Tidak aktif, siswa sama sekali tidak memperhatikan saat guru menerangkan materi
1	Cukup aktif, siswa memperhatikan saat guru menerangkan tetapi disisipi dengan melakukan diluar aktivitas pembelajaran seperti mengobrol dengan teman dsb
2	Aktif, siswa langsung membaca materi pelajaran tanpa

	diminta oleh guru
--	-------------------

c. Bertanya kepada guru atau teman saat pembelajaran berlangsung

Skor	Indikator
0	Tidak aktif, siswa sama sekali tidak menanyakan materi yang belum dimengerti
1	Cukup aktif, siswa hanya bertanya kepada guru hanya sekali dalam pembelajaran berlangsung
2	Aktif, siswa aktif bertanya lebih dari sekali dalam pembelajaran berlangsung

d. Mendengarkan penjelasan guru

Skor	Indikator
0	Tidak aktif, siswa sama sekali tidak mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru
1	Cukup aktif, siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru disisipi dengan aktivitas diluar proses belajar mengajar berlangsung
2	Aktif, siswa terfokus dengan mendengarkan penjelasan guru

e. Mencatat materi pelajaran yang telah dijelaskan

Skor	Indikator
0	Tidak aktif, siswa sama sekali tidak mencatat materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru
1	Cukup aktif, siswa mencatat materi pelajaran saat diminta oleh guru
2	Aktif, siswa mencatat materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru

f. Berdiskusi dengan sesama anggota kelompok

Skor	Indikator
0	Tidak aktif, siswa sama sekali tidak pernah berdiskusi dengan sesama anggota kelompok
1	Cukup aktif, siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompok tetapi diselingi dengan aktivitas diluar proses belajar berlangsung
2	Aktif, siswa aktif diskusi dengan sesama anggota kelompok untuk memecahkan soal

g. Antusias dalam mengikuti pembelajaran

Skor	Indikator
0	Tidak aktif, siswa sama sekali tidak antusias saat proses belajar mengajar berlangsung
1	Cukup aktif, siswa antusias saat proses belajar mengajar berlangsung tetapi diselingi kegiatan diluar aktivitas pembelajaran
2	Aktif, siswa sangat antusias dalam proses belajar mengajar berlangsung

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR EKONOMI SISWA
KELAS X SMK NEGERI 1 PENGASIH TA 2015/2016**

Siklus:

Hari, tanggal:

No	Nama Siswa	Indikator							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	APRILIANA SAPUTRI								
2	ASRI AYU UTAMI								
3	AYU DWI JATININGRUM								
4	CAHRANI TRISNA PRASMINI								
5	CHINITA KORNIA ANGGRAENI								
6	DWI WULAN RAMADANI								
7	EVI FEBIANI								
8	FAJRI PRIHATINI								
9	FIKA NOR ULİYAH								
10	FINA MELANI								
11	FITRIA WAHYUNI								
12	GALUH RINATI UTAMI								
13	ISTI QOMAH								
14	LIA PUSPITASARI								
15	LILIS SUHARYANTI								
16	MEI PURNAWATI								
17	MEI SUSILOWATI								
18	MELY DUWI SUSANTI								
19	NOVITA RAHGIANI								
20	NURUL HIDAYAH								
21	QORINA								
22	RINDIANA PUSPA								
23	RISA SEPTI NOVITASARI								
24	RISKY PUTRI UTAMI								
25	RONA MARYANI								
26	SULI ASWORO								
27	TIAZ PRASTIKA								
28	VANIA APRILIA DEWIYANI								
29	WIDIA AFIFAH								
30	WIDIYA EKA ARIYANI								
31	YOLANDA NILA AYU YULIANI								
32	YUNITA DWI LESTARI								
Jumlah									

SILABUS MATA PELAJARAN : PENGANTAR EKONOMI DAN BISNIS

Satuan Pendidikan : SMK BISNIS MANAJEMEN

Kelas /Semester : X

Kompetensi Inti*

- KI.1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI.2 Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI.3 Mahami dan menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI.4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.8 Mendeskripsikan kurva dan keseimbangan permintaan dan penawaran 4.8 Mengevaluasi terjadinya pergeseran kurva permintaan dan penawaran	Hukum Permintaan dan penawaran : <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian hukum permintaan dan penawaran • Mendeskripsikan teori keseimbangan permintaan dan penawaran • Mendeskripsikan kurva keseimbangan permintaan dan penawaran 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pola permintaan masyarakat konsumen terhadap suatu produk/ barang atau jasa • Keseimbangan permintaan dan penawaran • Hasil kurva keseimbangan permintaan dan penawaran <p>Menanya</p> <p>Memberikan kesempatan siswa menanyakan hal yang berkaitan dengan terjadinya pergeseran kurva permintaan dan penawaran</p> <p>Eksperimen/explore</p> <p>Mengumpulkan data permintaan konsumen atas suatu jenis produk barang atau jasa dan mengumpulkan data penawaran produsen atas suatu jenis produk atau jasa , mengumpulkan data atas terjadinya pergeseran kurva</p>	<p>Tugas</p> <p>Menilai kemampuan kognitif tentang memecahkan masalah sehari-hari berkaitan dengan permintaan konsumen dan penawaran produsen serta terjadinya keseimbangan harga</p> <p>Observasi</p> <p>Ceklist lembar pengamatan kegiatan eksperimen</p>	4 x 2 Jp	<ul style="list-style-type: none"> • Buku paket Pengantar ekonomi dan Bisnis Kemendikbud • Buku Ekonomi • Media massa cetak dan elektronik

		<p>permintaan dan penawaran</p> <p>Asosiasi</p> <p>Mengolah hasil dari data permintaan konsumen dan penawaran produsen yang produknya sejenis menjadi sebuah harga rata-rata di pasar dan mengevaluasi terjadinya pergeseran kurva permintaan dan penawaran</p> <p>Komunikasi</p> <p>Menyajikan hasil kesimpulan perhitungan terjadinya pergeseran kurva permintaan dan penawaran dalam bentuk laporan lisan atau tertulis</p>	<p>Portofolio</p> <p>Laporan tertulis kelompok</p> <p>Tes</p> <p>Tes tertulis bentuk uraian</p>		
<p>3.9 Mendekripsikan pengertian, jenis dan factor yang mempengaruhi Elastisitas permintaan</p> <p>4.9 Mengevaluasi factor-faktor yang mempengaruhi terjadinya elastisitas permintaan</p>	<p>Teori elastisitas :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian elastisitas permintaan • Jenis elastisitas permintaan • Faktor-faktor yang 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faktor-faktor yang memengaruhi permintaan • Terjadinya elastisitas penawaran • Factor yang mempengaruhi 	<p>Tugas</p> <p>Menilai kemampuan kognitif tentang memecahkan masalah factor-faktor yang mempengaruhi terjadinya</p>	4 x 2 Jp	<ul style="list-style-type: none"> • Buku paket Pengantar ekonomi dan Bisnis Kemendikbud • Buku Ekonomi • Media massa cetak dan elektronik

	<p>memengaruhi permintaan</p> <ul style="list-style-type: none"> Elastisitas permintaan Factor yang mempengaruhi elastisitas permintaan 	<p>elastisitas permintaan</p> <ul style="list-style-type: none"> Keseimbangan pasar Pasar barang Pasar <i>input</i> <p>Menanya</p> <p>Memberikan kesempatan menanyakan hal yang berkaitan faktor</p> <p>yang memengaruhi terjadinya elastisitas permintaan, factor-faktor yang mempengaruhi terjadinya elastisitas permintaan,</p> <p>Eksperimen/explore</p> <p>Mengumpulkan data tentang faktor yang memengaruhi</p> <p>Permintaan dan faktor yang mempengaruhi terjadinya elastisitas permintaan</p> <p>Asosiasi</p> <p>Mengolah hasil dari data faktor</p>	<p>elastisitas permintaan</p> <p>Observasi</p> <p>Ceklist lembar pengamatan kegiatan eksperimen</p> <p>Portofolio</p> <p>Laporan tertulis kelompok</p> <p>Tes</p> <p>Tes tertulis bentuk uraian</p>		
--	---	---	--	--	--

		<p>yang memengaruhi</p> <p>permintaan dan penawaran, dan faktor yang mempengaruhi terjadinya elastisitas permintaan,</p> <p>mengevaluasi factor-faktor yang mempengaruhi terjadinya elastisitas permintaan</p> <p>Komunikasi Menyajikan hasil kesimpulan faktor yang memengaruhi</p> <p>Permintaan dan faktor yang mempengaruhi terjadinya elastisitas permintaan</p>			
<p>3.10 Mendekripsikan pengertian, jenis dan factor yang mempengaruhi Elastisitas penawaran</p> <p>4.10 Mengevaluasi factor-faktor yang mempengaruhi terjadinya elastisitas penawaran.</p>	<p>Elastisitas penawaran :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian elastisitas penawaran • Jenis elastisitas penawaran • Faktor-faktor 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faktor-faktor yang memengaruhi penawaran • Terjadinya elastisitas penawaran • Factor yang mempengaruhi elastisitas penawaran 	<p>Tugas</p> <p>Menilai kemampuan kognitif tentang memecahkan masalah factor-faktor yang mempengaruhi terjadinya elastisitas</p>	4 x 2 Jp	<ul style="list-style-type: none"> • Buku paket Pengantar ekonomi dan Bisnis Kemendikbud • Buku Ekonomi • Media massa cetak dan elektronik

	<p>yang memengaruhi penawaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elastisitas permintaan • Factor yang mempengaruhi elastisitas penawaran 	<p>Menanya</p> <p>Memberikan kesempatan siswa menanyakan hal yang berkaitan faktor</p> <p>yang memengaruhi terjadinya elastisitas penawaran, factor-faktor yang mempengaruhi terjadinya elastisitas penawaran,</p> <p>Eksperimen/explore</p> <p>Mengumpulkan data tentang faktor</p> <p>yang memengaruhi penawaran</p> <p>dan faktor yang mempengaruhi terjadinya elastisitas penawaran</p> <p>Asosiasi</p> <p>Mengolah hasil dari data faktor yang memengaruhi</p>	<p>penawaran</p> <p>Observasi</p> <p>Ceklist lembar pengamatan kegiatan eksperimen</p> <p>Portofolio</p> <p>Laporan tertulis kelompok</p> <p>Tes</p> <p>Tes tertulis bentuk uraian</p>		
--	--	--	---	--	--

		<p>penawaran, dan</p> <p>faktor yang mempengaruhi terjadinya elastisitas penawaran, mengevaluasi factor-faktor yang mempengaruhi terjadinya elastisitas penawaran.</p> <p>Komunikasi Menyajikan hasil kesimpulan faktor yang memengaruhi penawaran dan elastisitas penawaran</p>			
--	--	---	--	--	--



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO

DINAS PENDIDIKAN

SMK NEGERI 1 PENGASIH

Jl. Kawijo 11 Pengasih, Kulon Progo 55652, Telp. (0274) 773081, Fax. (0274) 774636
e-mail : smk1png@yahoo.com website : <http://www.smkn1pengasih.net>

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Identitas :

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Pengasih
Kelas/Semester : X PM 2/Genap
Program Keahlian : Pemasaran
Mata Pelajaran : Ekonomi Bisnis
Topik : Permintaan
Waktu : 2 x @45 Menit
Tahun Pelajaran : 2015/2016

B. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong), kerjasama, toleran, damai, santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan ingintahuannya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, menyaji dan mencipta dalam ranah konkrit dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

C. Kompetensi Dasar

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya

- 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2 Peduli terhadap keselamatan diri dan lingkungan dengan menerapkan prinsip dan keselamatan kerja saat melakukan kegiatan pengamatan dan percobaan di laboratorium lingkungan.
- 3.8 Mendeskripsikan kurva dan keseimbangan permintaan
- 4.8 Mengevaluasi terjadinya pergeseran kurva permintaan

D. Indikator Pencapaian Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran

- 1.1 Menunjukkan perilaku rasa syukur dalam proses pembelajaran
- 2.1 Menunjukkan rasa ingin tahu dalam proses pembelajaran
- 2.3 Bekerja sama dalam kegiatan kelompok dalam proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif
- 3.8 Mendeskripsikan permintaan
 - 3.8.1 Menjelaskan pengertian hukum permintaan
 - 3.8.2 Mendeskripsikan elastisitas permintaan
- 4.8 Mengevaluasi terjadinya pergeseran kurva permintaan
 - 4.8.1 Menguraikan pergeseran kurva keseimbangan permintaan

E. Materi Ajar (Terlampir)

- a. Permintaan
- b. Hukum permintaan
- c. Elastisitas permintaan

F. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik
Metode Pembelajaran : *Treasure Hunt*

G. Media Pembelajaran

- 1. Media kartu (*clue*)
- 2. *White board*, spidol, penghapus

H. Sumber Belajar

- 1. Buku paket Pengantar ekonomi dan Bisnis Kemendikbud
- 2. Pengantar Ekonomi Bisnis. Drs. Maksum Habibi, M. Gunadi S.E. Yudistira. 2014.

I. Kegiatan Pembelajaran (Siklus I)

Petemuan Pertama

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam b. Siswa berdoa untuk memulai pelajaran c. Guru melakukan presensi siswa/melakukan konfirmasi tentang kehadiran peserta didik d. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai dan guru menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan. Tekniknya adalah dengan tes. e. Guru memberikan soal <i>pre test</i> dan siswa mengerjakan <i>pre test</i> secara individu dengan kemampuan sendiri untuk mengetahui kemampuan dasar siswa. f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi tentang Permintaan g. Peserta didik terbagi dalam 6 kelompok secara heterogen dan memandu siswa untuk bergabung dengan kelompoknya. 	01-20'
Inti, meliputi: <i>Mengamati</i> <i>Menanya</i> <i>Mengumpulkan data/mencoba</i> <i>Mengasosiasi</i>	Pembelajaran menggunakan metode <i>treasure hunt</i> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mengamati handout mengenai Permintaan dan saling mendiskusikan untuk mencari hal-hal yang ingin diketahui b. Observer memulai mengamati kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi a. Peserta didik secara berkelompok merumuskan pertanyaan berdasarkan hal-hal yang ingin diketahui b. Peserta didik dibimbing guru menyeleksi pertanyaan sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi a. Peserta didik mengumpulkan informasi dari membaca buku ekonomi ataupun handout a. Peserta didik menganalisis data yang dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan b. Secara berkelompok peserta didik mengolah dan menganalisis informasi yang dikumpulkan dari handout ataupun buku untuk menyelesaikan pertanyaan. c. Berdasarkan informasi yang diperoleh peserta didik melakukan analisis informasi untuk menjawab pertanyaan yang dirumuskan d. Setiap kelompok menuliskan jawaban pada LKS yang telah disediakan 	21-70'

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<i>Mengkomunikasikan</i>	a. Salah satu kelompok diminta mempresentasikan hasil analisisnya. b. Kelompok lain untuk menanggapi laporan atau pendapat yang disampaikan oleh kelompok yang tampil c. Siswa dan guru bersama-sama mengikhtisarkan jawaban siswa untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan di awal	
Penutup	a. Peserta didik bersama-sama melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi dan pembelajaran yang telah dilakukan b. Guru mengajak semua peserta didik berdoa untuk mengakhiri pembelajaran c. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya d. Guru mengucapkan salam kepada peserta didik sebelum keluar kelas dan peserta didik menjawab salam	71-90'

Pertemuan Kedua

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	a. Guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam b. Siswa berdoa untuk memulai pelajaran c. Guru melakukan presensi siswa/melakukan konfirmasi tentang kehadiran peserta didik d. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai dan guru menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan. Tekniknya adalah dengan tes. e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi tentang Permintaan f. Peserta didik terbagi dalam 6 kelompok secara heterogen dan memandu siswa untuk bergabung dengan kelompoknya.	01-20'
Inti, meliputi: <i>Mengamati</i> <i>Menanya</i>	Pembelajaran menggunakan metode <i>trasure hunt</i> a. Peserta didik mengamati handout mengenai Permintaan dan saling mendiskusikan untuk mencari hal-hal yang ingin diketahui b. Observer memulai mengamati kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi a. Peserta didik secara berkelompok merumuskan pertanyaan berdasarkan hal-hal yang ingin diketahui b. Peserta didik dibimbing guru menyeleksi pertanyaan sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	21-70'

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<p><i>Mengumpulkan data/mencoba</i></p> <p><i>Mengasosiasi</i></p> <p><i>Mengkomunikasikan</i></p>	<p>a. Peserta didik mengumpulkan informasi dari membaca buku ekonomi ataupun modul.</p> <p>a. Peserta didik menganalisis data yang dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan</p> <p>b. Secara berkelompok peserta didik mengolah dan menganalisis informasi yang dikumpulkan dari handout ataupun buku untuk menyelesaikan pertanyaan.</p> <p>c. Berdasarkan informasi yang diperoleh peserta didik melakukan analisis informasi untuk menjawab pertanyaan yang dirumuskan</p> <p>d. Setiap kelompok menuliskan jawaban pada LKS yang telah disediakan</p> <p>a. Salah satu kelompok diminta mempresentasikan hasil analisisnya.</p> <p>b. Kelompok lain untuk menanggapi laporan atau pendapat yang disampaikan oleh kelompok yang tampil</p> <p>c. Siswa dan guru bersama-sama mengikhtisarkan jawaban siswa untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan di awal</p>	
Penutup	<p>a. Peserta didik bersama-sama melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi dan pembelajaran yang telah dilakukan</p> <p>b. Guru memberikan soal <i>post test</i> dan siswa mengerjakan <i>post test</i> secara individu dengan kemampuan sendiri untuk mengetahui kemampuan dasar siswa setelah adanya metode <i>treasure hunt</i></p> <p>c. Guru mengajak semua peserta didik berdo'a untuk mengakhiri pembelajaran</p> <p>d. Guru mengucapkan salam kepada peserta didik sebelum keluar kelas dan peserta didik menjawab salam</p>	71-90'

H. Penilaian Hasil Belajar :

1. Sikap spiritual dan sosial

- | | |
|---------------------|--------------------------------|
| a. Teknik penilaian | : Non tes |
| b. Bentuk penilaian | : Observasi (pengamatan) |
| c. Instrumen | : Lembar observasi (terlampir) |
| d. Rubrik penilaian | : Rubrik penilaian (terlampir) |

2. Pengetahuan

- | | |
|---------------------|--|
| a. Teknik penilaian | : Tes (<i>pre tes</i> dan <i>post tes</i>) |
| b. Bentuk penilaian | : Tes tertulis pilihan ganda dan uraian |
| c. Instrumen | : Soal tes (terlampir) |
| d. Rubrik penilaian | : Rubrik penilaian (terlampir) |

3. Keterampilan
- a. Teknik penilaian : Non tes
 - b. Bentuk penilaian : Observasi (pengamatan)
 - c. Instrumen : Lembar observasi (terlampir)
 - d. Rubrik penilaian : Rubrik penilaian (terlampir)

Guru Pembimbing

Kulon Progo, Maret 2016

Peneliti

Rita Sri Mahani, S. Pd.

Raka Swandhita Hutomo

NIP. 19760418 200801 2 004

NIM. 12804244015

LEMBAR OBSERVASI SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL

Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom skor sesuai sikap spiritual dan sosial yang ditampilkan oleh peserta didik, dengan criteria sebagai berikut: 4 = selalu, 3 = sering, 2 = kadang-kadang, 1=tidak pernah

Kelas : **Materi Pokok :** **Tanggal Pengamatan :** **Siklus :**

No	Nama Siswa	Berdoa sebelum dan sesudah proses pembelajaran				Memanfaatkan pengetahuan sebagai wujud karunia Tuhan YME				Berpikir Kritis				Tanggung Jawab				Mampu bekerja sama				Menghargai pendapat teman				Jumlah	Kategori
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1																											
2																											
3																											
4																											
....																											
32																											

Petunjuk penskoran:

Skor akhir : $\frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Kategori

Baik Sekali : apabila memperoleh skor : 91 – 100
Cukup : apabila memperoleh skor : 81 – 90

Baik : apabila memperoleh skor : 75 - 80
Kurang : apabila memperoleh skor : < 75

LEMBAR PENILAIAN KOMPETENSI MATERI DENGAN TEST TULIS

Kelas :

Tanggal Pengamatan :

Materi Pokok :

Siklus :

No Soal	Skor Menjawab		Catatan		
	Benar	Salah			
1-10	1	0			
<div>Skor akhir : $\frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$</div>			Kriteria Nilai		
			A	91-100	Baik Sekali
			B	81-90	Baik
			C	75-80	Cukup
			D	<75	Kurang

Rekap nilai siswa Penilaian Materi

No	Nama Siswa	Tes Tulis
1		
2		
3		
4		
5		

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN

Kelas :
 Tanggal Pengamatan :
 Materi Pokok :
 Siklus :

No	Nama Siswa	Ketepatan Menjawab				Pemilihan Strategi				Ketepatan Waktu Menjawab				Jumlah	Kategori
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															
4															
5															
....															
32															

Petunjuk penskoran:

Skor akhir : $\frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Kategori

Baik sekali : apabila memperoleh skor : 91 – 100

Baik : apabila memperoleh skor : 81 – 90

Cukup : apabila memperoleh skor : 75 - 80

Kurang : apabila memperoleh skor : < 75

MATERI SIKLUS I

A. Permintaan

1. Pengertian Permintaan

Dalam bahasa sehari-hari permintaan diartikan sebagai keinginan yang menuntut untuk dipenuhi. Makna permintaan sebenarnya tidak hanya terbatas pada keinginan, tapi diiringi dengan kesediaan dan kemampuan untuk membeli barang yang dibutuhkan. Permintaan adalah keinginan yang diiringi kesediaan dan kemampuan untuk membeli sejumlah barang/jasa pada tingkat harga dan waktu tertentu.

2. Macam permintaan

Ditinjau dari komponen yang mengajukan, permintaan dibedakan menjadi:

a. Permintaan Konsumen

Konsumen membutuhkan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhannya. Besar kecilnya permintaan bergantung pada pendapatan konsumen. Jika pendapatan rendah maka daya beli rendah sehingga permintaan juga rendah.

b. Permintaan Pengusaha

Untuk memproduksi barang atau jasa, pengusaha membutuhkan faktor-faktor produksi berupa tanah, gedung, mesin dan lain-lain. Hasil produksi akan dipasarkan kepada masyarakat sehingga akan mendatangkan laba bagi pengusaha.

c. Permintaan Pemerintah

Pemerintah mengeluarkan pembelanjaan untuk menyelenggarakan pemerintahan negara. Karena kegiatan tersebut, pemerintah memerlukan peralatan sehingga permintaan barang dan jasa oleh pemerintah membentuk permintaan pemerintah.

d. Permintaan Luar Negeri

Permintaan luar negeri terbentuk dari permintaan yang datang dari pengusaha, konsumen dan pemerintah luar negeri melalui perdagangan luar negeri.

Keempat jenis permintaan diatas disebut sebagai komponen (bagian) permintaan masyarakat. Ditinjau dari segi yang meminta, permintaan dibedakan menjadi:

a. Permintaan Individu

Permintaan individu merupakan permintaan seorang konsumen terhadap barang atau jasa tertentu. Misalnya permintaan anak sekolah terhadap komputer.

b. Permintaan Pasar

Permintaan pasar kolektif merupakan total permintaan dari beberapa konsumen.

Berdasarkan tingkat daya beli konsumen, permintaan dibedakan menjadi:

a. Permintaan Absolut (Angan-Angan)

Permintaan tersebut tidak diikuti dengan kemampuan membeli (daya beli) konsumen. Misalnya ingin membeli mobil mewah.

b. Permintaan Potensial

Permintaan potensial adalah permintaan yang belum dilaksanakan padahal mempunyai kemampuan membelinya (daya beli). Misalnya saat ini anda mempunyai uang cukup untuk membeli telepon genggam.

c. Permintaan Efektif

Permintaan efektif adalah permintaan yang disertai kemampuan membeli dan dilaksanakan. Misalnya anda ingin membeli sebuah kamus bahasa inggris, maka anda langsung pergi ke toko buku.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan

Faktor yang mempengaruhi permintaan adalah sebagai berikut:

a. Harga barang itu sendiri

Jika harga barang naik, maka jumlah permintaan turun. Namun jika harga turun, maka permintaan bertambah.

b. Perubahan pendapatan masyarakat

Jika pendapatan masyarakat bertambah, maka permintaan akan bertambah, jika pendapatan masyarakat berkurang maka jumlah permintaan akan berkurang.

c. Intensitas kebutuhan

Jika permintaan barang atau jasa bersifat sekunder, maka konsumen akan berfikir dulu untuk membelinya. Bila barang atau jasa bersifat primer, maka konsumen tidak akan menunda pembelian barang atau jasa tersebut.

d. Perubahan peradaban

Makin maju tingkat peradaban manusia, makin banyak pula permintaan akan barang atau jasa. Hal ini berarti menuntut adanya barang atau jasa yang bersifat lebih praktis.

e. Pertambahan penduduk

Pertambahan penduduk akan menambah jumlah permintaan.

f. Selera konsumen

Selera masyarakat terhadap barang berkaitan dengan mode. Barang yang sudah ketinggalan akan berkurang jumlah permintaannya, sedangkan terhadap barang yang sedang menjadi mode jumlah permintaan akan meningkat.

g. Harga barang substitusi dan harga barang komplementer

Harga barang substitusi yaitu jika harga barang naik, permintaan terhadap barang turun, tetapi permintaan terhadap barang yang berhubungan akan bertambah. Harga barang komplementer yaitu jika harga barang naik, maka permintaan terhadap barang naik.

4. Hukum permintaan

Hukum permintaan menyatakan hubungan perbandingan terbalik antara perubahan harga dan perubahan jumlah permintaan. Hukum permintaan adalah sebagai berikut:

“Jumlah barang dan jasa yang diminta akan bertambah apabila harga turun dan akan berkurang apabila harga naik pada periode tertentu.”

Hukum permintaan hanya berlaku pada saat tertentu serta dalam keadaan *ceteris paribus* (hal-hal lain yang dapat mempengaruhi permintaan tidak berubah atau tetap).

Contoh keadaan *ceteris paribus* adalah:

- a. Penghasilan seseorang tetap.
- b. Selera atau kesenangan konsumen akan barang tersebut tetap.

- c. Anggapan bahwa turunnya harga barang adalah suatu tanda harga barang akan turun terus tidak berlaku.
- d. Tidak ada barang substitusi baru.

Pengecualian hukum permintaan terhadap barang adalah sebagai berikut:

a. Barang Giffen

Menurut Sir Robert Giffen “Makin tinggi tingkat harga makin meningkat jumlah barang yang diminta”

Contoh: Pada saat harga susu bayi naik, masyarakat golongan menengah ke bawah justru membeli susu bayi lebih banyak, gara supaya jika harga naik lagi mereka sudah mempunyai persediaan susu bayi.

b. Barang prestise

Barang prestise adalah barang yang memberikan rasa bangga dan mampu meningkatkan harga diri bagi pemiliknya.

Contoh: Baju bekas artis harganya lebih mahal jika dibandingkan baju yang sama dan baru.

c. Pengaruh harapan dinamis

Contoh: Jika dollar Amerika dari hari ke hari naik maka makin banyak pula orang yang membeli dollar.

5. Fungsi Permintaan

Fungsi permintaan adalah persamaan yang menunjukkan hubungan antara jumlah permintaan suatu barang dan semua faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan seperti yang telah disebutkan, maka dapat disusun fungsi permintaan umum sebagai berikut:

$$Q_d = f(P_q, P_t, Y, S, D)$$

Dimana :

- Q_d : Jumlah barang yang diminta
- P_q : Harga barang itu sendiri
- P_t : Harga barang-barang terkait
- Y : Pendapatan
- S : Selera
- D : Jumlah penduduk

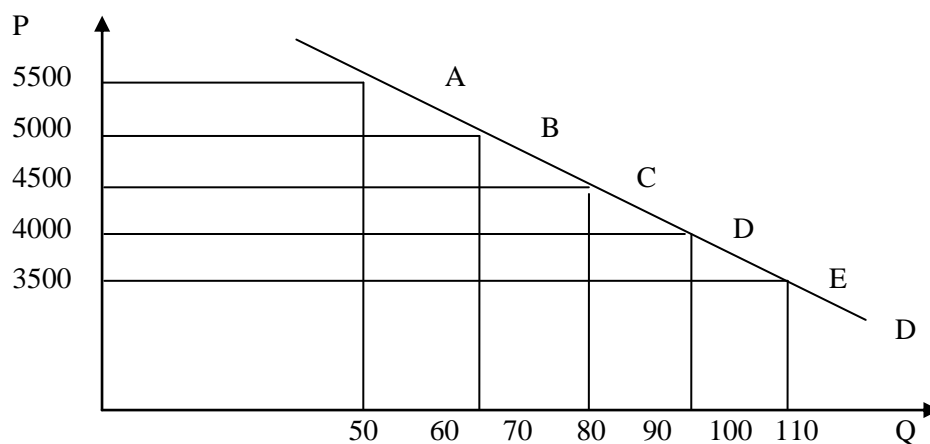
6. Kurva Permintaan.

Kurva permintaan adalah suatu kurva yang menggambarkan sifat hubungan antara harga suatu barang dan jumlah barang tersebut yang diminta oleh para pembeli. Kurva permintaan dibuat berdasarkan data ril di masyarakat tentang jumlah permintaan suatu barang pada berbagai tingkat harga yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 1. Tabel Permintaan

Kondisi	Harga per unit (P)	Jumlah barang yang diminta (Q)
A	5500	50
B	5000	65
C	4500	80
D	4000	95
E	3500	110

Gambar 1. Kurva Permintaan

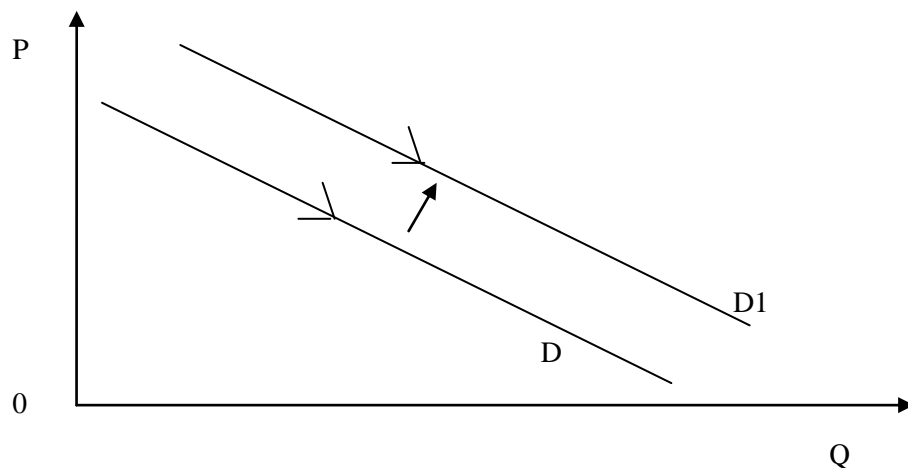


Keterangan grafik:

Dari kurva di atas, kita bisa melihat bahwa bentuk kurva permintaan memiliki kemiringan yang negatif yaitu bergerak dari kiri atas menuju kanan bawah. Kurva tersebut di atas menunjukkan bahwa jika harga tinggi (mahal) maka jumlah barang yang akan dibeli sedikit (permintaan sedikit), sedangkan jika harga makin menurun maka jumlah barang yang diminta atau dibeli akan makin banyak. Hal tersebut sesuai dengan hukum permintaan.

Perubahan Permintaan.

Perubahan permintaan suatu barang yang dipengaruhi oleh faktor-faktor selain harga barang itu sendiri, misalkan harga perubahan pendapatan konsumen akan ditunjukkan oleh pergeseran kurva permintaan ke kiri atau ke kanan. Pergeseran ke kiri menunjukkan penurunan permintaan, sedangkan pergeseran ke kanan menunjukkan peningkatan permintaan.



Gambar 2. Perubahan Permintaan

7. Elastisitas Permintaan

Elastisitas permintaan adalah ukuran berapa besar pengaruh perubahan harga terhadap perubahan permintaan yang dinyatakan secara kuantitatif. Elastisitas permintaan (E_d) dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

$$E_d = \frac{\text{Persentase Perubahan Kuantitas yang diminta}}{\text{Persentase perubahan harga}}$$

$$E_d = \frac{(Q_1 - Q_0)}{(P_1 - P_0)} \times \frac{P_0}{Q_0}$$

$$E_d = \frac{\Delta Q}{\Delta P} \times \frac{P_0}{Q_0}$$

Keterangan :

Q_0 = Jumlah barang yang diminta sebelum perubahan

Q_1 = Jumlah barang setelah ada perubahan

P_0 = Harga sebelum perubahan

P_1 = Harga setelah perubahan

ΔQ = Selisih jumlah barang yang diminta

ΔP = Selisih harga barang

Elastisitas permintaan dibagi menjadi permintaan elastis, inelastis, elastis uniter, inelastis sempurna, dan elastis sempurna.

a. Permintaan elastis ($E_d > 1$)

Permintaan elastis terjadi apabila persentase perubahan jumlah barang yang diminta dibagi persentase perubahan harga nilainya lebih besar dari satu. atau koefisien elastisitas permintaannya lebih besar dari satu.

b. Permintaan elastis sempurna ($E_d = \infty$)

Permintaan elastis sempurna adalah permintaan yang menunjukkan berapapun jumlah barang yang diminta tidak akan mempengaruhi harga (harga tetap), atau koefisien elastisitasnya permintaan sama dengan tidak terhingga.

c. Permintaan elastis uniter ($E_d = 1$)

Permintaan elastis uniter terjadi bila persentase perubahan barang yang diminta sama dengan persentase perubahan harga, atau koefisien elastisitas permintaannya sama dengan satu.




d. Permintaan inelastis ($E_d < 1$)

Permintaan inelastis terjadi jika persentase perubahan barang yang diminta lebih kecil dari persentase perubahan harga, atau koefisien elastisitas permintaannya kurang dari satu.

e. Permintaan inelastis sempurna ($E_d = 0$)

Permintaan inelastis sempurna apabila permintaan tidak dipengaruhi oleh harga. Atau koefisien elastisitas permintaannya sama dengan nol.

KARTU *TREASURE HUNT* KELOMPOK 1

<p>Jelaskan pengertian permintaan elastis dan koefisien elastisitas permintaannya!</p> <p>Jawab :</p>	<div>TREASURE HUNT</div> <div>1</div> <div>Next Clue :</div>
<p>Faktor yang mempengaruhi permintaan salah satunya adalah Harga barang atau jasa itu sendiri, apa maksudnya?</p> <p>Jawab :</p>	<div>TREASURE HUNT</div> <div>2</div> <div>Next Clue :</div>
<p>Tuliskan bunyi hukum permintaan!</p> <p>Jawab :</p>	<div>TREASURE HUNT</div> <div>3</div> <div>Next Clue :</div>

Gambarkan kurva permintaan **In-Elastis Sempurna!** Berikan contohnya!

Jawab :



TREASURE
HUNT

4

Next Clue :

Ketika harga Rp. 1.000.000,00 kuantitas handphone yang diminta sebanyak 1.000 unit. Kemudian permintaan handphone meningkat menjadi 1.500 unit karena harganya turun menjadi Rp. 800.000,00. Hitunglah koefisien elastisitas permintaannya!

Jawab :



TREASURE
HUNT


5


Congratulations!
You got the treasure!




Good Game, Well
Played

KARTU *TREASURE HUNT* KELOMPOK 2

<p>Jelaskan pengertian permintaan elastis sempurna dan koefisien elastisitas permintaannya!</p> <p>Jawab :</p>	 <p>TREASURE HUNT</p> <p>1</p> <p>Next Clue :</p>
---	--

<p>Faktor yang mempengaruhi permintaan salah satunya adalah Pendapatan, apa maksudnya?</p> <p>Jawab :</p>	 <p>TREASURE HUNT</p> <p>2</p> <p>Next Clue :</p>
--	---

<p>Tuliskan bunyi hukum permintaan!</p> <p>Jawab :</p>	 <p>TREASURE HUNT</p> <p>3</p> <p>Next Clue :</p>
---	--

Gambarkan kurva permintaan **In-Elastis!**
Berikan contohnya!

Jawab :



TREASURE
HUNT

4

Next Clue :

Ketika harga Rp. 40.000,00 kuantitas sandal yang diminta sebanyak 800 pasang. Kemudian permintaan menurun menjadi 400 pasang karena harganya naik menjadi Rp 50.000,00. Hitunglah koefisien elastisitas permintaannya!

Jawab :



TREASURE
HUNT


5


Congratulations!
You got the treasure!




Good Game, Well
Played

KARTU *TREASURE HUNT* KELOMPOK 3

<p>Jelaskan pengertian permintaan elastis uniter dan koefisien elastisitas permintaannya!</p> <p>Jawab :</p>	 TREASURE HUNT
	<p>1</p> <p>Next Clue :</p>

<p>Faktor yang mempengaruhi permintaan salah satunya adalah Selera atau Mode, apa maksudnya?</p> <p>Jawab :</p>	 TREASURE HUNT
	<p>2</p> <p>Next Clue :</p>

<p>Tuliskan bunyi hukum permintaan!</p> <p>Jawab :</p>	 TREASURE HUNT
	<p>3</p> <p>Next Clue :</p>

Gambarkan kurva permintaan **Elastis Uniter!**
Berikan contohnya!

Jawab :



TREASURE
HUNT

4

Next Clue :

Pertama kali ditawarkan barang “X” diberi harga Rp. 60.000,00 dan langsung diminta sebanyak 600 unit. Barang “X” memang unik karena harga selalu tetap Rp. 60.000,00, walaupun permintaannya naik hingga 800 unit atau turun menjadi 400 unit. Hitunglah koefisien elastisitas permintaannya!

Jawab :



TREASURE
HUNT




5

Congratulations!
You got the treasure!



Good Game, Well
Played

KARTU *TREASURE HUNT* KELOMPOK 4

<p>Jelaskan pengertian permintaan in-elastis dan koefisien elastisitas permintaannya!</p> <p>Jawab :</p>	<div> TREASURE HUNT</div> <div>1</div> <div>Next Clue :</div>
<p>Faktor yang mempengaruhi permintaan salah satunya adalah Kualitas Barang yang bersangkutan, apa maksudnya?</p> <p>Jawab :</p>	<div> TREASURE HUNT</div> <div>2</div> <div>Next Clue :</div>
<p>Tuliskan bunyi hukum permintaan!</p> <p>Jawab :</p>	<div> TREASURE HUNT</div> <div>3</div> <div>Next Clue :</div>

Gambarkan kurva permintaan **Elastis!** Berikan contohnya!

Jawab :



TREASURE
HUNT

4

Next Clue :

Ketika harga produk Rp. 20,00 kuantitas yang diminta sebanyak 800 unit. Kemudian permintaan menurun menjadi 400 unit karena harganya naik menjadi Rp. 30,00. Hitunglah koefisien elastisitasnya!

Jawab :



TREASURE
HUNT




5

Congratulations!
You got the treasure!



Good Game, Well
Played

KARTU *TREASURE HUNT* KELOMPOK 5

<p>Jelaskan pengertian permintaan in-elastis sempurna dan koefisien elastisitas permintaannya!</p> <p>Jawab :</p>	<div style="text-align: right;">  TREASURE HUNT </div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 1 </div> <p style="text-align: center;">Next Clue :</p>
<p>Faktor yang mempengaruhi permintaan salah satunya adalah Harga barang lain yang berkaitan, apa maksudnya?</p> <p>Jawab :</p>	<div style="text-align: right;">  TREASURE HUNT </div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 2 </div> <p style="text-align: center;">Next Clue :</p>
<p>Tuliskan bunyi hukum permintaan!</p> <p>Jawab :</p>	<div style="text-align: right;">  TREASURE HUNT </div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 3 </div> <p style="text-align: center;">Next Clue :</p>

Gambarkan kurva permintaan **Elastis Sempurna!** Berikan contohnya!

Jawab :



TREASURE
HUNT

4

Next Clue :

Ketika harga beras Rp. 6.000,00 kuantitas yang diminta sebanyak 100 Kg. Kemudian permintaan beras menurun menjadi 98 Kg karena harganya naik menjadi Rp. 7.000,00. Hitunglah koefisien elastisitas permintaannya!

Jawab :



TREASURE
HUNT




5

Congratulations!
You got the treasure!



Good Game, Well
Played

KARTU *TREASURE HUNT* KELOMPOK 6

<p>Jelaskan pengertian permintaan elastis dan koefisien elastisitas permintaannya!</p> <p>Jawab :</p>	<div> TREASURE HUNT</div> <div>1</div> <div>Next Clue :</div>
<p>Faktor yang mempengaruhi permintaan salah satunya adalah Ramalan masa datang, apa maksudnya?</p> <p>Jawab :</p>	<div> TREASURE HUNT</div> <div>2</div> <div>Next Clue :</div>
<p>Tuliskan bunyi hukum permintaan!</p> <p>Jawab :</p>	<div> TREASURE HUNT</div> <div>3</div> <div>Next Clue :</div>

Gambarkan kurva permintaan **In-Elastis Sempurna!** Berikan contohnya!

Jawab :



TREASURE
HUNT

4

Next Clue :

Pertama kali ditawarkan barang “X” diberi harga Rp. 60.000,00 dan langsung diminta sebanyak 800 unit. Barang “X” termasuk barang unik karena walaupun harganya naik hingga Rp. 80.000,00 atau turun menjadi Rp. 40.000,00 jumlah yang diminta tetap 800 unit. Hitunglah koefisien elastisitas permintaannya!

Jawab :



TREASURE
HUNT

5

Congratulations!
You got the treasure!



Good Game, Well
Played

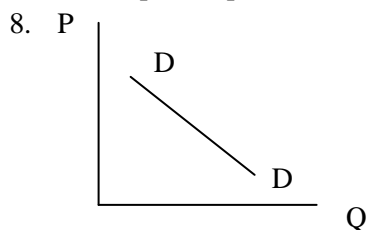
EKONOMI DAN BISNIS (Pre Test)

Nama :

No :

1. Andi dan Budi membutuhkan laptop dan ingin membelinya tetapi mereka tidak memiliki uang yang mencukupi. Permintaan mereka disebut ...
 - a. Permintaan Potensial
 - b. Permintaan Masyarakat
 - c. Permintaan Efektif
 - d. Permintaan Individu
 - e. Permintaan Absolut
2. Di bawah ini yang merupakan faktor yang mempengaruhi permintaan individu adalah ...
 - a. Harga barang itu sendiri
 - b. Intensitas kebutuhan
 - c. Perubahan peradaban
 - d. Perubahan pendapatan
 - e. Selera pemerintah
3. Berdasarkan hukum permintaan, apabila harga bensin naik, maka permintaan terhadap kendaraan bermotor cenderung ...
 - a. Naik
 - b. Turun
 - c. Tetap
 - d. Berubah-ubah
 - e. Tidak bisa diperkirakan
4. Jika fungsi permintaan adalah $Q_d = 250 - 0,5 P$, sedangkan harga barang adalah Rp. 150,00 per unit, maka jumlah barang yang diminta adalah ...
 - a. 75 unit
 - b. 100 unit
 - c. 150 unit
 - d. 175 unit
 - e. 250 unit
5. Pada saat harga Rp 125,00/unit kuantitas barang yang diminta 500 unit. Kemudian permintaan barang meningkat menjadi 600 unit karena harga turun menjadi Rp 100,00/unit. Koefisien elastis permintaannya sebesar ...
 - a. $E_d = -1$
 - b. $E_d = -0,8$
 - c. $E_d = -0,6$
 - d. $E_d = -0,4$
 - e. $E_d = -0,2$
6. Garis yang menunjukkan hubungan antara harga suatu barang atau jasa dengan jumlah yang diminta dalam periode tertentu adalah ...
 - a. Tabel permintaan
 - b. Kurva permintaan

- c. Tabel penawaran
 - d. Kurva penawaran
 - e. Pergeseran kurva permintaan
7. Ukuran berapa besar pengaruh perubahan harga terhadap perubahan permintaan yang dinyatakan secara kuantitatif. Merupakan ...
- a. Elastisitas penawaran
 - b. Elastisitas permintaan
 - c. Harga keseimbangan
 - d. Harga pokok produksi
 - e. Kapasitas produksi



Jenis elastisitas permintaan diatas merupakan ...

- a. In elastis sempurna ($E = 0$)
 - b. In elastis ($E < 1$)
 - c. Elastis uniter ($E = 1$)
 - d. Elastis ($E > 1$)
 - e. Elastis sempurna ($E = \infty$)
9. Salah satu faktor yang mempengaruhi jumlah barang yang diminta yaitu harga barang substitusi. Jika harga mentega naik, permintaan margarine akan ...
- a. Naik
 - b. Tetap
 - c. Turun
 - d. Stabil
 - e. Berubah
10. Harga barang komplementer akan mempengaruhi permintaan suatu barang. Jika harga gula naik, jumlah teh yang diminta konsumen akan
- a. Naik
 - b. Tetap
 - c. Turun
 - d. Stabil
 - e. Berubah

KUNCI JAWABAN PRE TEST:

- | | |
|------|-------|
| 3. E | 6. B |
| 4. A | 7. B |
| 5. B | 8. C |
| 6. D | 9. A |
| 7. A | 10. C |

Ekonomi Dan Bisnis (Post Test)

Nama :

No :

1. Keinginan yang diiringi kesediaan dan kemampuan untuk membeli sejumlah barang/jasa pada tingkat harga dan waktu tertentu adalah ...
 - a. Permintaan
 - b. Permintaan Absolut
 - c. Permintaan Potensial
 - d. Permintaan Efektif
 - e. Permintaan Pasar
2. Faktor yang mempengaruhi permintaan antara lain, kecuali ...
 - a. Harga barang itu sendiri
 - b. Pendapatan
 - c. Selera
 - d. Kualitas barang
 - e. Biaya produksi
3. Permintaan seorang konsumen terhadap barang atau jasa merupakan ...
 - a. Permintaan Pasar
 - b. Permintaan Individu
 - c. Permintaan Pengusaha
 - d. Permintaan Pemerintah
 - e. Permintaan Luar Negeri
4. Besar kecilnya elastisitas permintaan dapat dipengaruhi oleh ...
 - a. Banyaknya barang konsumsi
 - b. Tinggi rendahnya harga pembelian input
 - c. Keuntungan yang diterima
 - d. Modal dan keterampilan manajemen
 - e. Harga yang ditawarkan
5. Persentase perubahan harga lebih kecil daripada persentase perubahan permintaan, maka koefisien elastisitasnya adalah ...
 - a. $E = 0$
 - b. $E = 1$
 - c. $E < 1$
 - d. $E > 1$
 - e. $E = -1$
6. Permintaan elastis uniter adalah ...
 - a. Apabila koefisien elastisitas permintaannya sama dengan tak terhingga
 - b. Apabila koefisien elastisitas permintaannya sama dengan satu
 - c. Apabila koefisien elastisitas permintaannya lebih besar daripada satu
 - d. Apabila koefisien elastisitas permintaannya lebih kecil daripada satu
 - e. Apabila koefisien elastisitas permintaannya lebih kecil daripada nol

7. Apabila harga per satuan turun dari harga Rp. 1000,00 menjadi Rp. 800,00 menyebabkan jumlah barang yang diminta bertambah dari 50 satuan menjadi 60 satuan maka elastisitas permintaan barang tersebut bersifat ...
 - a. Elastis sempurna
 - b. Elastis
 - c. Unitary elastis
 - d. In Elastis sempurna
 - e. In Elastis
8. Jika fungsi permintaan adalah $Q_d = 300 - 0,5 P$, sedangkan harga barang adalah Rp. 100,00 per unit, maka jumlah barang yang diminta adalah ...
 - a. 150 unit
 - b. 200 unit
 - c. 250 unit
 - d. 300 unit
 - e. 350 unit
9. Ditinjau dari komponen yang mengajukan, permintaan dibedakan menjadi, kecuali ...
 - a. Konsumen
 - b. Pengusaha
 - c. Pemerintah
 - d. Luar Negeri
 - e. Industri
10. Hukum permintaan menunjukkan hubungan ...
 - a. Permintaan dan harga barang
 - b. Banyaknya barang yang diminta dan harga barang
 - c. Harga-harga barang yang berkaitan
 - d. Selera dan pendapatan
 - e. Modal dan laba

Essay :

1. Sebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan?
2. Tuliskan hukum bunyi permintaan!
3. Apa yang dimaksud dengan elastisitas permintaan? Dan tuliskan rumusnya!
4. Ketika harga produk Rp. 20,00 kuantitas yang diminta sebanyak 800 unit. Kemudian permintaan menurun menjadi 400 unit karena harganya naik menjadi Rp. 30,00. Hitunglah koefisien elastisitasnya!
5. Ketika harga beras Rp. 6.000,00 kuantitas yang diminta sebanyak 100 Kg. Kemudian permintaan beras menurun menjadi 98 Kg karena harganya naik menjadi Rp. 7.000,00. Hitunglah koefisien elastisitas permintaannya!

KUNCI JAWABAN POST TEST:

- | | |
|------|-------|
| 1. A | 6. B |
| 2. E | 7. C |
| 3. B | 8. C |
| 4. E | 9. E |
| 5. C | 10. B |

ESSAY:

1. Faktor yang mempengaruhi permintaan
 - a. Harga barang itu sendiri
 - b. Perubahan pendapatan masyarakat
 - c. Intensitas kebutuhan
 - d. Perubahan peradaban
 - e. Pertambahan penduduk
 - f. Selera konsumen
 - g. Harga barang yang berkaitan
2. Jumlah barang dan jasa yang diminta akan bertambah apabila harga turun dan akan berkurang apabila harga naik pada periode tertentu
3. Ukuran berapa besar pengaruh perubahan harga terhadap perubahan permintaan yang dinyatakan secara kuantitatif. Elastisitas permintaan (E_d) dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\Delta Q}{\Delta P} \times \frac{P_0}{Q_0}$$

$$4. \quad E_d = \frac{-400}{10} \times \frac{20}{80}$$

$$E_d = -4 \times 0,4$$

$$E_d = -1$$

Oleh karena $E = 1$, maka permintaannya termasuk permintaan elastis uniter.

$$5. \quad E_d = \frac{-2}{1000} \times \frac{6000}{100}$$

$$E_d = -0,02 \times 60$$

$$E_d = -0,48$$

Oleh karena $E < 1$, maka permintaannya termasuk permintaan inelastis.

HASIL AKTIVITAS BELAJAR SISWA SIKLUS I

No	Nama Siswa	Indikator							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	APRILIANA SAPUTRI	2	2	1	1	2	2	1	9
2	ASRI AYU UTAMI	2	1	1	1	2	2	2	9
3	AYU DWI JATININGRUM	1	2	2	2	1	1	1	9
4	CAHRANI TRISNA PRASMINI	2	1	1	1	1	1	2	8
5	CHINITA KORNIA ANGGRAENI	2	2	1	1	1	2	1	8
6	DWI WULAN RAMADANI	2	2	1	2	1	2	1	9
7	EVI FEBIANI	2	1	2	2	1	1	2	10
8	FAJRI PRIHATINI	1	2	1	1	2	1	1	8
9	FIKA NOR ULİYAH	1	2	2	2	1	2	2	10
10	FINA MELANI	2	1	1	1	1	1	1	8
11	FITRIA WAHYUNI	2	2	2	1	1	2	1	10
12	GALUH RINATI UTAMI	1	1	2	1	2	1	1	9
13	ISTI QOMAH	2	2	2	1	1	2	2	10
14	LIA PUSPITASARI	2	1	2	2	1	1	2	9
15	LILIS SUHARYANTI	2	1	1	2	2	2	2	9
16	MEI PURNAWATI	2	2	1	1	2	2	2	8
17	MEI SUSILOWATI	2	1	1	2	2	2	2	11
18	MELY DUWI SUSANTI	2	1	1	1	1	1	1	7
19	NOVITA RAHGIANI	1	2	2	0	2	1	1	7
20	NURUL HIDAYAH	2	0	2	2	2	2	2	10
21	QORINA	1	2	1	2	2	2	2	9
22	RINDIANA PUSPA	1	2	2	2	2	1	1	10
23	RISA SEPTI NOVITASARI	2	1	2	1	1	1	2	8
24	RISKY PUTRI UTAMI	2	2	1	1	2	1	2	11
25	RONA MARYANI	1	1	1	2	1	1	2	8
26	SULI ASWORO	2	2	2	2	1	1	2	11
27	TIAZ PRASTIKA	2	1	2	2	2	1	2	10
28	VANIA APRILIA DEWIYANI	1	1	1	2	1	1	2	8
29	WIDIA AFIFAH	2	2	2	1	2	1	1	12
30	WIDIYA EKA ARIYANI	1	1	2	1	1	2	1	8
31	YOLANDA NILA AYU YULIANI	1	2	2	2	2	2	1	9
32	YUNITA DWI LESTARI	2	2	2	2	1	2	2	11
Jumlah		53	48	49	47	47	47	50	

PERSENTASE UNTUK SETIAP INDIKATOR

Indikator Aktivitas Belajar	Kategori	Persentase
Membaca materi pelajaran	Tidak aktif	$\frac{0}{32} \times 100 = 0 \%$
	Cukup aktif	$\frac{10}{32} \times 100 = 39,75 \%$
	Aktif	$\frac{20}{32} \times 100 = 60,25 \%$
Memperhatikan saat guru menerangkan	Tidak aktif	$\frac{1}{32} \times 100 = 3,125 \%$
	Cukup aktif	$\frac{14}{32} \times 100 = 43,75 \%$
	Aktif	$\frac{17}{32} \times 100 = 53,125 \%$
Bertanya kepada guru atau teman saat pembelajaran berlangsung	Tidak aktif	$\frac{0}{32} \times 100 = 0 \%$
	Cukup aktif	$\frac{15}{32} \times 100 = 46,875 \%$
	Aktif	$\frac{17}{32} \times 100 = 53,125 \%$
Mendengarkan penjelasan guru	Tidak aktif	$\frac{1}{32} \times 100 = 3,125 \%$
	Cukup aktif	$\frac{15}{32} \times 100 = 46,875 \%$
	Aktif	$\frac{16}{32} \times 100 = 50 \%$
Mencatat materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru	Tidak aktif	$\frac{0}{32} \times 100 = 0 \%$
	Cukup aktif	$\frac{17}{32} \times 100 = 53,125 \%$
	Aktif	$\frac{15}{32} \times 100 = 46,875 \%$
Berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya	Tidak aktif	$\frac{0}{32} \times 100 = 0 \%$
	Cukup aktif	$\frac{16}{32} \times 100 = 50 \%$
	Aktif	$\frac{16}{32} \times 100 = 50 \%$
Antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung	Tidak aktif	$\frac{0}{32} \times 100 = 0 \%$
	Cukup aktif	$\frac{14}{32} \times 100 = 43,75 \%$
	Aktif	$\frac{18}{32} \times 100 = 56,25 \%$

HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I

No	Nama Siswa	Hasil Test	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1	APRILIANA SAPUTRI	60	88
2	ASRI AYU UTAMI	50	74
3	AYU DWI JATININGRUM	60	64
4	CAHRANI TRISNA PRASMINI	70	86
5	CHINITA KORNIA ANGGRAENI	60	72
6	DWI WULAN RAMADANI	40	68
7	EVI FEBIANI	60	50
8	FAJRI PRIHATINI	80	72
9	FIKA NOR ULIAH	70	82
10	FINA MELANI	60	86
11	FITRIA WAHYUNI	40	64
12	GALUH RINATI UTAMI	50	72
13	ISTI QOMAH	80	92
14	LIA PUSPITASARI	70	64
15	LILIS SUHARYANTI	60	72
16	MEI PURNAWATI	70	72
17	MEI SUSILOWATI	80	68
18	MELY DUWI SUSANTI	80	88
19	NOVITA RAHGIANI	70	70
20	NURUL HIDAYAH	80	88
21	QORINA	70	72
22	RINDIANA PUSPA	60	70
23	RISA SEPTI NOVITASARI	70	80
24	RISKY PUTRI UTAMI	70	84
25	RONA MARYANI	40	72
26	SULI ASWORO	60	70
27	TIAZ PRASTIKA	50	64
28	VANIA APRILIA DEWIYANI	60	86
29	WIDIA AFIFAH	80	74
30	WIDIYA EKA ARIYANI	70	62
31	YOLANDA NILA AYU YULIANI	70	58
32	YUNITA DWI LESTARI	60	82

PEMBAGIAN KELOMPOK

KELOMPOK 1

1. APRILIANA SAPUTRI
2. EVI FEBRIANI
3. FITRIA WAHYUNI
4. NURUL HIDAYAH
5. TIAZ PRASTIKA
6. WIDIYA EKA ARIYANI

KELOMPOK 2

1. ASRI AYU UTAMI
2. DWI WULAN RAMADANI
3. GALUH RINANTI UTAMI
4. QORINA
5. VANIA APRILIA D.
6. YOLANDA NILA AYU Y.

KELOMPOK 3

1. CHINITA KORNIA A.
2. ISTIQOMAH
3. RISKY PUTRI UTAMI
4. SULI ASWORO
5. YUNITA DWI LESTARI

KELOMPOK 4

1. AYU DWI JATININGRUM
2. FIKA NOR ULİYAH
3. LILIS SUHARYANTI
4. MEI PURNAWATI
5. WIDIA AFIFAH

KELOMPOK 5

1. CAHRANI TRISNA P.
2. FAJRI PRIHATINI
3. FINA MELANI
4. MELY DUWI SUSANTI
5. RONA MARYANI

KELOMPOK 6

1. LIA PUSPITASARI
2. MEI SUSILOWATI
3. NOVITA RAHGIANI
4. RINDIANA PUSPA
5. RISA SEPTI NOVITASARI



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO

DINAS PENDIDIKAN

SMK NEGERI 1 PENGASIH

Jl. Kawijo 11 Pengasih, Kulon Progo 55652, Telp. (0274) 773081, Fax. (0274) 774636

e-mail : smk1png@yahoo.com website : <http://www.smkn1pengasih.net>

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Identitas :

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Pengasih
 Kelas/Semester : X PM 2/Genap
 Program Keahlian : Pemasaran
 Mata Pelajaran : Ekonomi Bisnis
 Topik : Penawaran
 Waktu : 2 x @45 Menit
 Tahun Pelajaran : 2015/2016

B. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong), kerjasama, toleran, damai, santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan ingintahuannya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, menyaji dan mencipta dalam ranah konkrit dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

C. Kompetensi Dasar

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya

- 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2 Peduli terhadap keselamatan diri dan lingkungan dengan menerapkan prinsip dan keselamatan kerja saat melakukan kegiatan pengamatan dan percobaan di laboratorium lingkungan.
- 3.8 Mendeskripsikan kurva dan keseimbangan penawaran
- 4.8 Mengevaluasi terjadinya pergeseran kurva penawaran

D. Indikator Pencapaian Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran

- 1.1 Menunjukkan perilaku rasa syukur dalam proses pembelajaran
- 1.1 Menunjukkan rasa ingin tahu dalam proses pembelajaran
- 2.3 Bekerja sama dalam kegiatan kelompok dalam proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif
- 2.8 Mendeskripsikan penawaran
 - 2.8.1 Menjelaskan pengertian hukum penawaran
 - 2.8.2 Mendeskripsikan elastisitas penawaran
- 4.8 Mengevaluasi terjadinya pergeseran kurva penawaran
 - 4.8.1 Menguraikan pergeseran kurva keseimbangan penawaran

E. Materi Ajar (Terlampir)

- a. Penawaran
- b. Hukum penawaran
- c. Elastisitas penawaran

F. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode Pembelajaran : *Treasure Hunt*

G. Media Pembelajaran

- 1. Media kartu (*clue*)
- 2. *White board*, spidol, penghapus

H. Sumber Belajar

- 1. Buku paket Pengantar ekonomi dan Bisnis Kemendikbud
- 2. Pengantar Ekonomi Bisnis. Drs. Maksum Habibi, M. Gunadi S.E. Yudistira. 2014

I. Kegiatan Pembelajaran (Siklus II)

Petemuan Ketiga

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam b. Siswa berdoa untuk memulai pelajaran c. Guru melakukan presensi siswa/melakukan konfirmasi tentang kehadiran peserta didik d. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai dan guru menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan. Tekniknya adalah dengan tes. e. Guru memberikan soal <i>pre test</i> dan siswa mengerjakan <i>pre test</i> secara individu dengan kemampuan sendiri untuk mengetahui kemampuan dasar siswa. f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi tentang Penawaran g. Peserta didik terbagi dalam 6 kelompok secara heterogen dan memandu siswa untuk bergabung dengan kelompoknya. 	01-20'
Inti, meliputi: <i>Mengamati</i> <i>Menanya</i> <i>Mengumpulkan data/mencoba</i> <i>Mengasosiasi</i>	Pembelajaran menggunakan metode <i>trasure hunt</i> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mengamati handout mengenai Penawaran dan saling mendiskusikan untuk mencari hal-hal yang ingin diketahui b. Observer memulai mengamati kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi a. Peserta didik secara berkelompok merumuskan pertanyaan berdasarkan hal-hal yang ingin diketahui b. Peserta didik dibimbing guru menyeleksi pertanyaan sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi a. Peserta didik mengumpulkan informasi dari membaca buku ekonomi ataupun modul. a. Peserta didik menganalisis data yang dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan b. Secara berkelompok peserta didik mengolah dan menganalisis informasi yang dikumpulkan dari handout ataupun buku untuk menyelesaikan pertanyaan. c. Berdasarkan informasi yang diperoleh peserta didik melakukan analisis informasi untuk menjawab pertanyaan yang dirumuskan d. Setiap kelompok menuliskan jawaban pada LKS yang telah disediakan 	21-70'

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<i>Mengkomunikasikan</i>	a. Salah satu kelompok diminta mempresentasikan hasil analisisnya. b. Kelompok lain untuk menanggapi laporan atau pendapat yang disampaikan oleh kelompok yang tampil c. Siswa dan guru bersama-sama mengikhtisarkan jawaban siswa untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan di awal	
Penutup	a. Peserta didik bersama-sama melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi dan pembelajaran yang telah dilakukan b. Guru mengajak semua peserta didik berdoa untuk mengakhiri pembelajaran c. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya d. Guru mengucapkan salam kepada peserta didik sebelum keluar kelas dan peserta didik menjawab salam	71-90'

Pertemuan Keempat

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	a. Guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam b. Siswa berdoa untuk memulai pelajaran c. Guru melakukan presensi siswa/melakukan konfirmasi tentang kehadiran peserta didik d. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai dan guru menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan. Tekniknya adalah dengan tes. e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi tentang Penawaran f. Peserta didik terbagi dalam 6 kelompok secara heterogen dan memandu siswa untuk bergabung dengan kelompoknya	01-20'
Inti, meliputi: <i>Mengamati</i> <i>Menanya</i>	Pembelajaran menggunakan metode <i>trasure hunt</i> a. Peserta didik mengamati handout mengenai Penawaran dan saling mendiskusikan untuk mencari hal-hal yang ingin diketahui b. Observer memulai mengamati kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi a. Peserta didik secara berkelompok merumuskan pertanyaan berdasarkan hal-hal yang ingin diketahui b. Peserta didik dibimbing guru menyeleksi pertanyaan sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	21-70'

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<p><i>Mengumpulkan data/mencoba</i></p> <p><i>Mengasosiasi</i></p> <p><i>Mengkomunikasikan</i></p>	<p>a. Peserta didik mengumpulkan informasi dari membaca buku ekonomi ataupun modul.</p> <p>a. Peserta didik menganalisis data yang dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan</p> <p>b. Secara berkelompok peserta didik mengolah dan menganalisis informasi yang dikumpulkan dari handout ataupun buku untuk menyelesaikan pertanyaan.</p> <p>c. Berdasarkan informasi yang diperoleh peserta didik melakukan analisis informasi untuk menjawab pertanyaan yang dirumuskan</p> <p>d. Setiap kelompok menuliskan jawaban pada LKS yang telah disediakan</p> <p>a. Salah satu kelompok diminta mempresentasikan hasil analisisnya.</p> <p>b. Kelompok lain untuk menanggapi laporan atau pendapat yang disampaikan oleh kelompok yang tampil</p> <p>c. Siswa dan guru bersama-sama mengikhtisarkan jawaban siswa untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan di awal</p>	
Penutup	<p>a. Peserta didik bersama-sama melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi dan pembelajaran yang telah dilakukan</p> <p>b. Guru memberikan soal <i>post test</i> dan siswa mengerjakan <i>post test</i> secara individu dengan kemampuan sendiri untuk mengetahui kemampuan dasar siswa setelah adanya metode <i>treasure hunt</i></p> <p>c. Guru mengajak semua peserta didik berdo'a untuk mengakhiri pembelajaran</p> <p>d. Guru mengucapkan salam kepada peserta didik sebelum keluar kelas dan peserta didik menjawab salam</p>	71-90'

I. Penilaian Hasil Belajar :

1. Sikap spiritual dan sosial

- Teknik penilaian : Non tes
- Bentuk penilaian : Observasi (pengamatan)
- Instrumen : Lembar observasi (terlampir)
- Rubrik penilaian : Rubrik penilaian (terlampir)

2. Pengetahuan

- Teknik penilaian : Tes (*pre tes* dan *post tes*)
- Bentuk penilaian : Tes tertulis
- Instrumen : Soal tes (terlampir)
- Rubrik penilaian : Rubrik penilaian (terlampir)

3. Keterampilan
- a. Teknik penilaian : Non tes
 - b. Bentuk penilaian : Observasi (pengamatan)
 - c. Instrumen : Lembar observasi (terlampir)
 - d. Rubrik penilaian : Rubrik penilaian (terlampir)

Guru Pembimbing

Kulon Progo, Maret 2016

Peneliti

Rita Sri Mahani,S. Pd.

Raka Swandhita Hutomo

NIP. 19760418 200801 2 004

NIM. 12804244015

LEMBAR OBSERVASI SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL

Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom skor sesuai sikap spiritual dan sosial yang ditampilkan oleh peserta didik, dengan criteria sebagai berikut: 4 = selalu, 3 = sering, 2 = kadang-kadang, 1=tidak pernah

Kelas : **Materi Pokok :** **Tanggal Pengamatan :** **Siklus :**

No	Nama Siswa	Berdoa sebelum dan sesudah proses pembelajaran				Memanfaatkan pengetahuan sebagai wujud karunia Tuhan YME				Berpikir Kritis				Tanggung Jawab				Mampu bekerja sama				Menghargai pendapat teman				Jumlah	Kategori
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1																											
2																											
3																											
4																											
....																											
32																											

Petunjuk penskoran:

Skor akhir : $\frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Kategori

Baik Sekali : apabila memperoleh skor : 91 – 100
Cukup : apabila memperoleh skor : 81 – 90

Baik : apabila memperoleh skor : 75 - 80
Kurang : apabila memperoleh skor : < 75

LEMBAR PENILAIAN KOMPETENSI MATERI DENGAN TEST TULIS

Kelas :

Tanggal Pengamatan :

Materi Pokok :

Siklus :

No Soal	Skor Menjawab		Catatan		
	Benar	Salah			
1-10	1	0			
<div>Skor akhir : $\frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$</div>			Kriteria Nilai		
			A	91-100	Baik Sekali
			B	81-90	Baik
			C	75-80	Cukup
			D	<75	Kurang

Rekap nilai siswa Penilaian Materi

No	Nama Siswa	Tes Tulis
1		
2		
3		
4		
5		

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN

Kelas :
 Tanggal Pengamatan :
 Materi Pokok :
 Siklus :

No	Nama Siswa	Ketepatan Menjawab				Pemilihan Strategi				Ketepatan Waktu Menjawab				Jumlah	Kategori
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															
4															
5															
....															
32															

Petunjuk penskoran:

$$\text{Skor akhir : } \frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Kategori

Baik sekali : apabila memperoleh skor : 91 – 100
 Baik : apabila memperoleh skor : 81 – 90
 Cukup : apabila memperoleh skor : 75 - 80
 Kurang : apabila memperoleh skor : < 75

MATERI SIKLUS II

A. Penawaran

1. Pengertian Penawaran

Penawaran adalah sejumlah barang yang akan dijual pada tingkat harga, waktu dan tempat tertentu. Lebih terinci penawaran menunjukkan hubungan harga dengan jumlah barang yang ditawarkan produsen pada suatu waktu tertentu. Di mana antara jumlah barang yang ditawarkan dengan harga berhubungan positif. Artinya, jumlah penawaran barang akan meningkat jika harga juga meningkat dan sebaliknya jumlah barang yang ditawarkan akan menurun jika harganya turun.

2. Macam penawaran

Ditinjau dari jumlah penjualnya, penawaran dibedakan menjadi dua yaitu:

a. Penawaran perorangan

Jumlah suatu barang yang ditawarkan oleh seorang produsen.

b. Penawaran pasar

Keseluruhan jumlah barang sejenis yang ditawarkan oleh produsen-produsen dipasar. Penawaran pasar merupakan penawaran yang menjadi objek pembahasan masalah ekonomi sebab penawaran pasar dapat mempengaruhi pasar.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi penawaran

Faktor yang mempengaruhi penawaran adalah sebagai berikut:

a. Harga

Jika harga jual barang naik, maka jumlah barang atau jasa yang dijual akan ditambah jumlahnya. Hal tersebut berorientasi pada keuntungan yang makin banyak.

b. Produksi

Jika biaya produksi tinggi maka harga menjadi tinggi, demikian pula sebaliknya. Jika biaya produksi meningkat, produsen akan mengurangi jumlah produksi sehingga jumlah penawaran berkurang dan sebaliknya.

c. Perubahan teknologi

Jika teknologi yang dimiliki tinggi maka kapasitas produksi juga tinggi sehingga jumlah barang yang akan ditawarkan makin besar. Demikian pula sebaliknya.

d. Perubahan ekspektasi produsen

Jika produsen memperkirakan harga akan naik, maka jumlah produksi akan ditingkatkan. Sedangkan jika produsen memperkirakan harga turun, maka produsen akan mengurangi jumlah produksi.

e. Perubahan jumlah produsen

Jumlah produsen yang memasuki pasar dapat mempengaruhi jumlah penawaran, jika jumlah produsen meningkat secara tajam, maka dapat dipastikan jumlah penawaran akan bertambah.

f. Perubahan harga sumber daya

Sumber daya yang digunakan untuk memproduksi barang atau jasa tertentu berpengaruh terhadap biaya produksi. Jika harga sumber daya mengalami penurunan, maka jumlah penawaran akan bertambah.

g. Munculnya produk saingan

Munculnya produk saingan di pasaran akan menambah jumlah barang yang ditawarkan atau dijual.

h. Tujuan-tujuan tertentu

Produsen akan menambah jumlah barang yang ditawarkan dengan maksud untuk menguasai pasar

i. Pajak

Jika pajak naik akan menyebabkan harga jual jadi lebih tinggi, sehingga perusahaan menawarkan lebih sedikit produk akibat permintaan konsumen yang turun.

j. Prediksi atau perkiraan harga di masa depan

Ketika harga jual akan naik di masa mendatang perusahaan akan mempersiapkan diri dengan memperbanyak output produksi dengan harapan bisa menawarkan atau menjual lebih banyak ketika harga naik akibat berbagai faktor. Produsen akan menambah jumlah barang yang ditawarkan dengan maksud untuk menguasai pasar. Jika teknologi yang dimiliki tinggi maka kapasitas produksi juga tinggi sehingga jumlah barang yang akan ditawarkan makin besar.

4. Hukum penawaran

Hukum penawaran menyatakan perbandingan lurus antara perubahan harga dan perubahan besarnya penawaran.

Hukum penawaran berisi:

“Makin tinggi tingkat harga suatu barang maka makin banyak jumlah barang yang ditawarkan oleh pengusaha.”

Pada hukum penawaran berlaku *ceteris paribus* yang berarti faktor-faktor lain yang turut memengaruhi penawaran dianggap konstan. Dengan demikian, korelasi antara harga dari suatu barang dengan jumlah penawaran adalah positif.

Contoh *ceteris paribus* adalah sebagai berikut:

- a. Penjual tidak pesimis, artinya penjual tidak berfikir bahwa harga barang akan semakin turun.
- b. Penjual membutuhkan uang tunai dalam waktu dekat.
- c. Penjual tidak mempunyai tempat untuk menyimpan barang, sehingga penjual harus tetap menjual barang walaupun harga turun. Pertimbangan lain, jika barang masih tetap disimpan maka biaya penyimpanan akan makin besar.
- d. Perkembangan teknologi. Semakin berkembangnya teknologi maka hasil produksi makin banyak sehingga mau tidak mau penjual harus menjual barang dagangannya.

Faktor yang melatarbelakangi hukum penawaran yaitu:

- a. Pada harga barang atau jasa yang rendah, hanya produsen yang efisien saja yang mampu untuk menjual.
- b. Pada harga yang tinggi, produsen yang kurang efisien dapat menjual hasil produksinya dengan laba yang dapat diharapkan.
- c. Bagi penjual, semakin tinggi harga semakin banyak keuntungan yang diterima, apabila jumlah barang yang dijual juga semakin banyak.

5. Fungsi Penawaran

Fungsi penawaran adalah persamaan yang menunjukkan hubungan antara jumlah barang yang ditawarkan oleh penjual dan semua faktor yang mempengaruhinya.

Fungsi penawaran secara umum ditulis:

$$Q_s = f(P_q, P_{l.i}, C, O, T)$$

Dimana :

Q_s : Jumlah barang yang ditawarkan

- P_q : Harga barang itu sendiri
 $P_{l,i}$: Harga barang-barang lain ($i=1,2 \dots, n$)
 O : Tujuan perusahaan
 T : Tingkat teknologi yang digunakan

6. Kurva Penawaran.

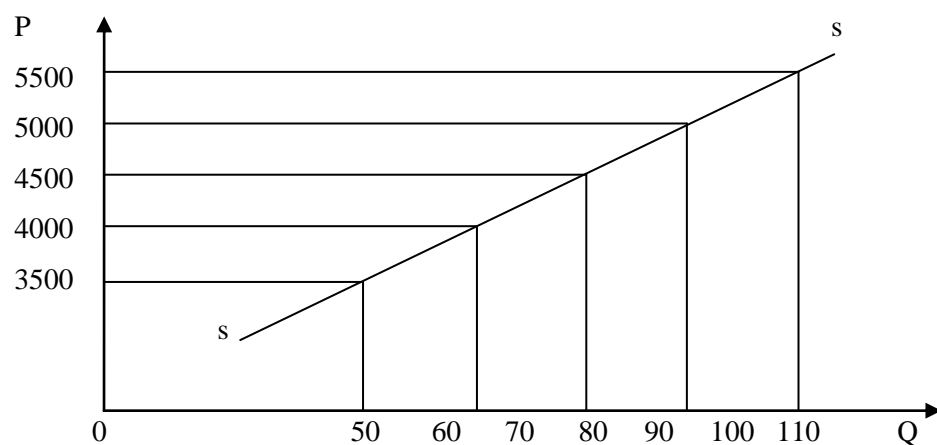
Kurva penawaran adalah hubungan antara harga dan jumlah barang yang ditawarkan atau besarnya penjualan. Keinginan dari penjual untuk menjual barang atau jasa yang diproduksi adalah dengan harga yang tinggi. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa jika harga naik maka penjual akan menambah jumlah barang yang dijual dan sebaliknya, jika harga turun maka penjual akan mengurangi barang yang akan dijualnya.

Perhatikan tabel kurva di bawah ini:

Tabel 2. Tabel Penawaran.

Kondisi	Harga per unit (P)	Jumlah barang yang diminta (Q)
A	3500	50
B	4000	65
C	4500	80
D	5000	95
E	5500	110

Dari tabel diatas, jika dibuatkan grafik, hasilnya sebagai berikut:



Gambar 3. Kurva Penawaran.

Keterangan grafik:

Dari kurva di atas, dapat kita lihat bahwa kurva penawaran meningkat dari kiri bawah menuju di kanan atas. Kurva dengan kemiringan yang positif mempunyai arti bahwa variabel-variabelnya bekerja dengan arah yang sama (berlaku hukum penawaran) yang membuktikan bahwa makin tinggi harga maka makin banyak barang dan jasa yang ingin dijual oleh penjual. Hal tersebut mempunyai arti bahwa dari penjual atau pengusaha adalah laba atau keuntungan.

7. Elastisitas Penawaran

Elastisitas permintaan adalah ukuran berapa besar pengaruh perubahan harga terhadap perubahan penawaran yang dinyatakan secara kuantitatif. Elastisitas permintaan (E_s) dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

$$E_s = \frac{\text{Persentase Perubahan Kuantitas yang diminta}}{\text{Persentase perubahan harga}}$$

$$E_s = \frac{(Q_1 - Q_0)}{(P_1 - P_0)} \times \frac{P_0}{Q_0}$$

$$E_s = \frac{\Delta Q}{\Delta P} \times \frac{P_0}{Q_0}$$

Keterangan :

Q_0 = Jumlah barang yang ditawarkan sebelum perubahan harga

Q_1 = Jumlah barang setelah ada perubahan harga

P_0 = Harga sebelum perubahan

P_1 = Harga setelah perubahan

ΔQ = Selisih jumlah barang yang ditawarkan

ΔP = Selisih harga barang

Elastisitas penawaran dibagi menjadi penawaran elastis, inelastis, elastis uniter, inelastis sempurna, dan elastis sempurna.

a. Penawaran elastis ($E_d > 1$)

Penawaran elastis terjadi apabila persentase perubahan jumlah barang yang ditawarkan dibagi persentase perubahan harga nilainya lebih besar dari satu, atau koefisien elastisitas penawarannya lebih besar dari satu.

b. Penawaran elastis sempurna ($E_d = \infty$)

Penawaran elastis sempurna adalah penawaran yang menunjukkan berapapun jumlah penawaran tidak akan mempengaruhi harga (harga

tetap), atau koefisien elastisitasnya penawaran sama dengan tidak terhingga.

c. Penawaran elastis uniter ($E_d = 1$)

Penawaran elastis uniter terjadi bila persentase perubahan jumlah yang ditawarkan sama dengan persentase perubahan harga, atau koefisien elastisitas penawaran nya sama dengan satu.




d. Penawaran inelastis ($E_d < 1$)

Penawaran inelastis terjadi jika persentase perubahan jumlah yang ditawarkan lebih kecil dari persentase perubahan harga, atau koefisien elastisitas penawaran nya kurang dari satu.

e. Penawaran inelastis sempurna ($E_d = 0$)

Penawaran inelastis sempurna apabila jumlah yang ditawarkan tidak dipengaruhi oleh harga. Atau koefisien elastisitas penawarannya sama dengan nol.

KARTU *TREASURE HUNT* KELOMPOK 1

<p>Jelaskan pengertian penawaran elastis dan koefisien elastisitas penawarannya!</p> <p>Jawab :</p>	<div> TREASURE HUNT</div> <div>1</div> <div>Next Clue :</div>
<p>Faktor yang mempengaruhi penawaran salah satunya adalah Harga barang itu sendiri, apa maksudnya?</p> <p>Jawab :</p>	<div> TREASURE HUNT</div> <div>2</div> <div>Next Clue :</div>
<p>Tuliskan bunyi hukum penawaran!</p> <p>Jawab :</p>	<div> TREASURE HUNT</div> <div>3</div> <div>Next Clue :</div>

Gambarkan kurva penawaran **In-Elastis Sempurna!**

Jawab :



TREASURE
HUNT

4

Next Clue :

Ketika harga Rp. 500.000,00 kuantitas sepatu yang ditawarkan sebanyak 500 pasang. Kemudian penawaran sepatu menurun menjadi 300 pasang karena harganya turun menjadi Rp 300.000,00. Hitunglah koefisien elastisitas penawarannya!

Jawab :



TREASURE
HUNT


5


Congratulations!
You got the treasure!




Good Game, Well
Played

KARTU *TREASURE HUNT* KELOMPOK 2

<p>Jelaskan pengertian penawaran elastis sempurna dan koefisien elastisitas penawaran!</p> <p>Jawab :</p>	 TREASURE HUNT
	1
	Next Clue :

<p>Faktor yang mempengaruhi penawaran salah satunya adalah Biaya Produksi, apa maksudnya?</p> <p>Jawab :</p>	 TREASURE HUNT
	2
	Next Clue :

<p>Tuliskan bunyi hukum penawaran!</p> <p>Jawab :</p>	 TREASURE HUNT
	3
	Next Clue :

Gambarkan kurva penawaran **In-Elastis!**

Jawab :



TREASURE
HUNT

4

Next Clue :

Ketika harga Rp. 80.000,00 kuantitas produk yang ditawarkan sebanyak 200 unit. Kemudian penawaran naik menjadi 300 unit karena harganya naik menjadi Rp. 90.000,00. Hitunglah koefisien elastisitas penawarannya!

Jawab :



TREASURE
HUNT


5


Congratulations!
You got the treasure!




Good Game, Well
Played

KARTU *TREASURE HUNT* KELOMPOK 3

<p>Jelaskan pengertian penawaran elastis uniter dan koefisien elastisitas penawaran!</p> <p>Jawab :</p>	 TREASURE HUNT
	1
	Next Clue :

<p>Faktor yang mempengaruhi penawaran salah satunya adalah Tujuan Perusahaan, apa maksudnya?</p> <p>Jawab :</p>	 TREASURE HUNT
	2
	Next Clue :

<p>Tuliskan bunyi hukum penawaran!</p> <p>Jawab :</p>	 TREASURE HUNT
	3
	Next Clue :

Gambarkan kurva penawaran **Elastis Uniter!**

Jawab :



TREASURE
HUNT

4

Next Clue :

Ketika harga barang “X” Rp. 80.000,00 kuantitas yang ditawarkan 800 unit. Barang “X” memang unik karena saat kuantitas barang ditawarkan hingga 1.000 unit atau turun menjadi 600 unit harga selalu tetap Rp. 80.000,00. Hitunglah koefisien elastisitas penawarannya!

Jawab :



TREASURE
HUNT


5


Congratulations!
You got the treasure!




Good Game, Well
Played

KARTU *TREASURE HUNT* KELOMPOK 4

<p>Jelaskan pengertian penawaran in-elastis dan koefisien elastisitas penawaran!</p> <p>Jawab :</p>	 TREASURE HUNT
	1
	Next Clue :

<p>Faktor yang mempengaruhi penawaran salah satunya adalah Teknologi Produksi, apa maksudnya?</p> <p>Jawab :</p>	 TREASURE HUNT
	2
	Next Clue :

<p>Tuliskan bunyi hukum penawaran!</p> <p>Jawab :</p>	 TREASURE HUNT
	3
	Next Clue :

Gambarkan kurva penawaran **Elastis!**

Jawab :



TREASURE
HUNT

4

Next Clue :

Ketika harga produk Rp. 50,00 kuantitas yang ditawarkan sebanyak 3.000 unit. Kemudian penawaran meningkat menjadi 6.000 unit karena harganya naik menjadi Rp. 100,00. Hitunglah koefisien elastisitas penawarannya!

Jawab :



TREASURE
HUNT


5


Congratulations!
You got the treasure!




Good Game, Well
Played

KARTU *TREASURE HUNT* KELOMPOK 5

<p>Jelaskan pengertian penawaran in-elastis sempurna dan koefisien elastisitas penawarannya!</p> <p>Jawab :</p>	<div style="text-align: right;">  TREASURE HUNT </div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 1 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Next Clue :</p> </div>
--	---

<p>Faktor yang mempengaruhi penawaran salah satunya adalah Ekspektasi Produsen, apa maksudnya?</p> <p>Jawab :</p>	<div style="text-align: right;">  TREASURE HUNT </div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 2 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Next Clue :</p> </div>
--	--

<p>Tuliskan bunyi hukum penawaran!</p> <p>Jawab :</p>	<div style="text-align: right;">  TREASURE HUNT </div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 3 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Next Clue :</p> </div>
--	---

Gambarkan kurva penawaran **Elastis Sempurna!**

Jawab :



TREASURE
HUNT

4

Next Clue :

Ketika harga Rp. 840,00 kuantitas produk yang ditawarkan sebanyak 60 unit. Kemudian penawaran naik menjadi 80 unit karena harganya naik menjadi Rp. 1.640,00. Hitunglah koefisien elastisitas penawarannya!

Jawab :



TREASURE
HUNT


5


Congratulations!
You got the treasure!




Good Game, Well
Played

KARTU *TREASURE HUNT* KELOMPOK 6

<p>Jelaskan pengertian penawaran elastis dan koefisien elastisitas penawarannya!</p> <p>Jawab :</p>	 TREASURE HUNT
	<p>1</p> <p>Next Clue :</p>

<p>Faktor yang mempengaruhi penawaran salah satunya adalah Biaya Produksi, apa maksudnya?</p> <p>Jawab :</p>	 TREASURE HUNT
	<p>2</p> <p>Next Clue :</p>

<p>Tuliskan bunyi hukum penawaran!</p> <p>Jawab :</p>	 TREASURE HUNT
	<p>3</p> <p>Next Clue :</p>

Gambarkan kurva penawaran **In-Elastis Sempurna!**

Jawab :



TREASURE
HUNT

4

Next Clue :

Ketika harga barang “Y” Rp. 6.000,00 kuantitas yang ditawarkan sebanyak 600 unit. Uniknya ketika harga naik hingga Rp. 9.000,00 atau turun menjadi Rp. 3.000,00 kuantitas barang “Y” yang ditawarkan tetap 600 unit. Hitunglah koefisien elastisitas penawarannya!

Jawab :



TREASURE
HUNT

5

Congratulations!
You got the treasure!



Good Game, Well
Played

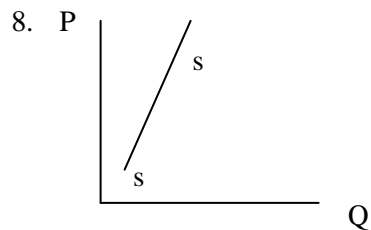
EKONOMI DAN BISNIS (Pre Test)

Nama :

No :

1. Semakin tinggi tingkat harga suatu barang maka makin banyak jumlah barang yang ditawarkan oleh pengusaha. Pernyataan tersebut berlaku untuk ...
 - a. Produksi
 - b. Persediaan
 - c. Permintaan dan Penawaran
 - d. Penawaran
 - e. Permintaan
2. Di antara faktor-faktor berikut ini, faktor yang tidak menyebabkan pergeseran kurva penawaran adalah ...
 - a. Peningkatan upah para pekerja
 - b. Pengenaan pajak pada perusahaan
 - c. Peningkatan harga
 - d. Peningkatan efisiensi pada perusahaan
 - e. Peningkatan bahan baku
3. Persamaan yang menunjukkan hubungan antara jumlah barang yang ditawarkan oleh penjual dan semua faktor yang mempengaruhi merupakan ...
 - a. Fungsi Penawaran
 - b. Faktor Penawaran
 - c. Kurva Penawaran
 - d. Hukum Penawaran
 - e. Pengertian Penawaran
4. Di pasar terjadi penurunan harga beras dari Rp 750,00 per Kg menjadi Rp 650,00 per Kg. Hal ini menyebabkan terjadinya perubahan penawaran dari 5.000 Kg menjadi 4500 Kg. Elastisitas penawarannya adalah 0,75, sehingga elastisitas penawaran ...
 - a. Elastis
 - b. In Elastis
 - c. Elastis Uniter
 - d. Elastis Sempurna
 - e. In Elastis Sempurna
5. Penawaran elastis uniter terjadi jika ...
 - a. $E_s = > 1$
 - b. $E_s = < 1$
 - c. $E_s = 1$
 - d. $E_s = 0$
 - e. $E_s = \sim$
6. Daftar angka yang menunjukkan hubungan antara barang/jasa yang ditawarkan dengan harganya. Merupakan ...
 - a. Tabel penawaran
 - b. Kurva penawaran

- c. Tabel permintaan
 - d. Kurva permintaan
 - e. Pergeseran kurva penawaran
7. Jumlah penawaran barang akan ... jika harga naik dan sebaliknya jumlah barang yang ditawarkan akan ... jika harganya turun.
- a. Meningkat, meningkat
 - b. Menurun, meningkat
 - c. Meningkat, menurun
 - d. Menurun, menurun
 - e. Tetap, tetap



Jenis elastisitas penawaran diatas merupakan ...

- a. In elastis sempurna ($E_s = 0$)
 - b. In elastis ($E_s < 1$)
 - c. Elastis uniter ($E_s = 1$)
 - d. Elastis ($E_s > 1$)
 - e. Elastis sempurna ($E_s = \infty$)
9. Sesuai dengan hukum penawaran jika harga daging ayam naik maka ...
- a. Daging sapi yang ditawarkan naik
 - b. Daging ayam yang ditawarkan naik
 - c. Kurva penawaran mempunyai slope negatif
 - d. Kurva penawaran bergerak dari kiri atas ke kanan bawah
 - e. Jumlah penjual daging ayam bertambah
10. Berikut merupakan faktor ceteris paribus dalam perubahan penawaran, kecuali ...
- a. Biaya produksi
 - b. Tujuan perusahaan
 - c. Teknologi produksi
 - d. Ekspektasi produsen
 - e. Upah tenaga kerja

KUNCI JAWABAN PRE TEST:

- | | |
|------|-------|
| 1. D | 6. A |
| 2. A | 7. C |
| 3. A | 8. B |
| 4. A | 9. A |
| 5. C | 10. E |

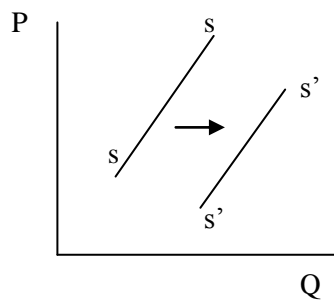
EKONOMI DAN BISNIS (Post Test)

Nama :

No :

1. Makin tinggi tingkat harga suatu barang maka makin banyak jumlah barang yang ditawarkan oleh pengusaha. Merupakan ...
 - a. Hukum Penawaran
 - b. Kurva Penawaran
 - c. Fungsi Penawaran
 - d. Faktor Penawaran
 - e. Fungsi Penawaran
2. Jumlah barang yang ditawarkan oleh seorang produsen merupakan ...
 - a. Penawaran Pasar
 - b. Penawaran Perorangan
 - c. Harga
 - d. Perubahan harga sumber daya
 - e. Biaya produksi
3. Contoh ceteris paribus adalah sebagai berikut, kecuali ...
 - a. Penjual tidak pesimis
 - b. Penjual membutuhkan uang tunai dalam waktu dekat
 - c. Perkembangan teknologi
 - d. Penjual tidak mempunyai tempat untuk menyimpan barang
 - e. Pada harga tinggi, produsen kurang efisien menjual produksinya
4. Faktor-faktor yang tidak mempengaruhi elastisitas penawaran yaitu ...
 - a. Waktu yang dibutuhkan untuk berproduksi
 - b. Daya tahan barang
 - c. Mobilitas faktor produksi
 - d. Ketersediaan barang subsidi
 - e. Kemudahan substitusi faktor produksi
5. Koefisien elastisitas penawaran sama dengan satu. Penawaran ini jika perubahan harga sebanding dengan perubahan jumlah penawaran. Merupakan ...
 - a. Elastis Uniter
 - b. Elastis Sempurna
 - c. Elastis
 - d. In Elastis
 - e. In Elastis Sempurna
6. Penawaran in elastis sempurna adalah ...
 - a. $E = 0$
 - b. $E = 1$
 - c. $E < 1$
 - d. $E > 1$
 - e. $E = \infty$
7. Jika kurva penawaran bergeser ke kanan berarti jumlah barang yang ditawarkan akan lebih banyak pada keadaan harga yang tetap. Hal ini diakibatkan, kecuali ...

- a. Harga barang lain yang turun
 - b. Biaya produksi yang turun
 - c. Teknologi bertambah maju
 - d. Perubahan ekspektasi produsen
 - e. Kebutuhan terlalu tinggi
8. Apabila penawaran lebih besar daripada permintaan disebut ...
 - a. Surplus
 - b. Equilibrium
 - c. Output
 - d. Supply
 - e. Elastisitas
 9. Berdasarkan jumlah penjualnya, penawaran dibagi menjadi dua yaitu ...
 - a. Perorangan, pasar
 - b. Perorangan, industri
 - c. Industri, pasar
 - d. Pasar, perusahaan
 - e. Perorangan, perusahaan
 10. Di bawah adalah kurva penawaran yang bergeser ke kanan.



Mula-mula kurva penawaran digambarkan oleh garis SS, lalu kurva penawaran bergeser ke kanan menjadi S'S'. Akibat dari pergeseran tersebut adalah ...

- a. Penawaran bertambah, harga bertambah
- b. Penawaran bertambah, harga tetap
- c. Penawaran menurun, harga menurun
- d. Penawaran menurun, harga bertambah
- e. Penawaran bertambah, harga menurun

ESSAY

1. Sebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi penawaran?
2. Tuliskan hukum bunyi penawaran!
3. Apa yang dimaksud dengan elastisitas penawaran?
4. Ketika harga Rp. 840,00 kuantitas produk yang ditawarkan sebanyak 60 unit. Kemudian penawaran naik menjadi 80 unit karena harganya naik menjadi Rp. 1.640,00. Hitunglah koefisien elastisitas penawarannya!

5. Ketika harga barang “X” Rp. 80.000,00 kuantitas yang ditawarkan 800 unit. Barang “X” memang unik karena saat kuantitas barang ditawarkan hingga 1.000 unit atau turun menjadi 600 unit harga selalu tetap Rp. 80.000,00. Hitunglah koefisien elastisitas penawarannya!

KUNCI JAWABAN POST TEST:

- | | |
|------|-------|
| 1. A | 6. A |
| 2. C | 7. C |
| 3. E | 8. D |
| 4. B | 9. A |
| 5. A | 10. C |

ESSAY:

- Faktor yang mempengaruhi penawaran:
 - Harga
 - Perubahan teknologi
 - Perubahan jumlah produsen
 - Munculnya produk saingan
 - Pajak
 - Produksi
 - Perubahan ekspektasi produsen
 - Perubahan harga sumber daya alam
 - Tujuan-tujuan tertentu
 - Perkiraan harga di masa depan
- Makin tinggi tingkat harga suatu barang maka makin banyak jumlah barang yang ditawarkan oleh pengusaha
- Ukuran berapa besar pengaruh perubahan harga terhadap perubahan penawaran yang dinyatakan secara kuantitatif

$$4. Es = \frac{20}{800} \times \frac{840}{60}$$

$$Es = 0,025 \times 14$$

$$Es = 0,35$$

Oleh karena $E < 1$, maka penawarannya termasuk penawaran inelastis.

$$5. Es = \frac{200}{0} \times \frac{80000}{800}$$

$$Es = \sim \times 100 = \sim$$

$$Es = \frac{-200}{0} \times \frac{80000}{800}$$

$$Es = \sim \times 100 = \sim$$

Oleh karena $E = \sim$, maka penawarannya termasuk penawaran elastis sempurna.

HASIL AKTIVITAS BELAJAR SISWA SIKLUS II

No	Nama Siswa	Indikator							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	APRILIANA SAPUTRI	2	2	2	2	2	2	1	13
2	ASRI AYU UTAMI	2	2	2	1	2	2	2	13
3	AYU DWI JATININGRUM	2	2	2	2	1	2	2	13
4	CAHRANI TRISNA PRASMINI	2	2	2	1	2	2	2	13
5	CHINITA KORNIA ANGGRAENI	2	2	2	1	1	2	2	12
6	DWI WULAN RAMADANI	2	2	2	2	1	2	2	13
7	EVI FEBIANI	2	2	2	2	1	2	2	13
8	FAJRI PRIHATINI	2	2	1	2	2	2	2	13
9	FIKA NOR ULİYAH	2	2	2	2	1	2	2	13
10	FINA MELANI	2	2	1	2	2	2	1	12
11	FITRIA WAHYUNI	2	2	2	1	2	2	2	13
12	GALUH RINATI UTAMI	2	2	2	2	2	1	2	13
13	ISTI QOMAH	2	2	2	1	2	2	2	13
14	LIA PUSPITASARI	2	2	2	2	2	1	2	13
15	LILIS SUHARYANTI	2	2	1	2	2	2	2	13
16	MEI PURNAWATI	2	2	2	1	2	2	2	13
17	MEI SUSILOWATI	2	1	2	2	2	2	2	13
18	MELY DUWI SUSANTI	2	1	1	2	2	2	2	12
19	NOVITA RAHGIANI	1	2	2	2	2	2	2	13
20	NURUL HIDAYAH	2	1	2	2	2	2	2	13
21	QORINA	1	2	2	2	2	2	2	13
22	RINDIANA PUSPA	2	2	2	2	2	2	1	13
23	RISA SEPTI NOVITASARI	2	1	2	2	1	2	2	12
24	RISKY PUTRI UTAMI	2	2	2	2	2	1	2	13
25	RONA MARYANI	1	2	2	2	2	2	2	13
26	SULI ASWORO	2	2	2	2	2	1	2	13
27	TIAZ PRASTIKA	2	1	2	2	2	2	2	13
28	VANIA APRILIA DEWIYANI	2	1	2	2	2	2	2	13
29	WIDIA AFIFAH	2	2	2	2	2	1	1	12
30	WIDIYA EKA ARIYANI	2	2	2	1	2	2	2	13
31	YOLANDA NILA AYU YULIANI	1	2	2	2	2	2	2	13
32	YUNITA DWI LESTARI	2	2	2	2	1	2	2	13
Jumlah		60	58	60	57	57	59	60	

PERSENTASE UNTUK SETIAP INDIKATOR

Indikator Aktivitas Belajar	Kategori	Persentase
Membaca materi pelajaran	Tidak aktif	$\frac{0}{32} \times 100 = 0 \%$
	Cukup aktif	$\frac{4}{32} \times 100 = 12,5 \%$
	Aktif	$\frac{28}{32} \times 100 = 87,5 \%$
Memperhatikan saat guru menerangkan	Tidak aktif	$\frac{0}{32} \times 100 = 0 \%$
	Cukup aktif	$\frac{6}{32} \times 100 = 18,5 \%$
	Aktif	$\frac{26}{32} \times 100 = 81,25 \%$
Bertanya kepada guru atau teman saat pembelajaran berlangsung	Tidak aktif	$\frac{0}{32} \times 100 = 0 \%$
	Cukup aktif	$\frac{4}{32} \times 100 = 12,5 \%$
	Aktif	$\frac{28}{32} \times 100 = 87,5 \%$
Mendengarkan penjelasan guru	Tidak aktif	$\frac{0}{32} \times 100 = 0 \%$
	Cukup aktif	$\frac{7}{32} \times 100 = 21,5 \%$
	Aktif	$\frac{25}{32} \times 100 = 78,5 \%$
Mencatat materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru	Tidak aktif	$\frac{0}{32} \times 100 = 0 \%$
	Cukup aktif	$\frac{7}{32} \times 100 = 21,5 \%$
	Aktif	$\frac{25}{32} \times 100 = 78,5 \%$
Berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya	Tidak aktif	$\frac{0}{32} \times 100 = 0 \%$
	Cukup aktif	$\frac{5}{32} \times 100 = 15,625 \%$
	Aktif	$\frac{27}{32} \times 100 = 84,375 \%$
Antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung	Tidak aktif	$\frac{0}{32} \times 100 = 0 \%$
	Cukup aktif	$\frac{4}{32} \times 100 = 12,5 \%$
	Aktif	$\frac{28}{32} \times 100 = 87,5 \%$

HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II

No	Nama Siswa	Hasil Test	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1	APRILIANA SAPUTRI	80	92
2	ASRI AYU UTAMI	60	72
3	AYU DWI JATININGRUM	80	100
4	CAHRANI TRISNA PRASMINI	80	100
5	CHINITA KORNIA ANGGRAENI	60	74
6	DWI WULAN RAMADANI	50	88
7	EVI FEBIANI	80	96
8	FAJRI PRIHATINI	80	86
9	FIKA NOR ULIAH	70	92
10	FINA MELANI	90	84
11	FITRIA WAHYUNI	70	84
12	GALUH RINATI UTAMI	50	96
13	ISTI QOMAH	90	100
14	LIA PUSPITASARI	70	86
15	LILIS SUHARYANTI	60	62
16	MEI PURNAWATI	70	86
17	MEI SUSILOWATI	80	84
18	MELY DUWI SUSANTI	90	86
19	NOVITA RAHGIANI	70	98
20	NURUL HIDAYAH	90	82
21	QORINA	60	92
22	RINDIANA PUSPA	60	94
23	RISA SEPTI NOVITASARI	80	86
24	RISKY PUTRI UTAMI	80	86
25	RONA MARYANI	70	82
26	SULI ASWORO	60	66
27	TIAZ PRASTIKA	80	100
28	VANIA APRILIA DEWIYANI	60	82
29	WIDIA AFIFAH	90	90
30	WIDIYA EKA ARIYANI	70	86
31	YOLANDA NILA AYU YULIANI	80	90
32	YUNITA DWI LESTARI	80	80

PEMBAGIAN KELOMPOK

KELOMPOK 1

1. APRILIANA SAPUTRI
2. DWI WULAN RAMADANI
3. FIKA NOR ULIAH
4. NURUL HIDAYAH
5. RISA SEPTI NOVITASARI
6. RISKY PUTRI UTAMI

KELOMPOK 2

1. ASRI AYU UTAMI
2. EVI FEBRIANI
3. MEI PURNAWATI
4. MEI SUSILOWATI
5. WIDIA AFIFAH
6. YUNITA DWI LESTARI

KELOMPOK 3

1. FAJRI PRIHATINI
2. FITRIA WAHYUNI
3. GALUH RINANTI UTAMI
4. NOVITA RAHGIANI
5. QORINA

KELOMPOK 4

1. CAHRANI TRISNA P.
2. CHINITA KORNIA A.
3. RINDIANA PUSPA
4. TIAZ PRASTIKA
5. VANIA APRILIA D.

KELOMPOK 5

1. AYU DWI JATININGRUM
2. FINA MELANI
3. LIA PUSPITASARI
4. MELY DUWI SUSANTI
5. YOLANDA NILA AYU Y.

KELOMPOK 6

1. ISTIQOMAH
2. LILIS SUHARYANTI
3. RONA MARYANI
4. SULI ASWORO
5. WIDIYA EKA ARIYANI

Dokumentasi Pembelajaran



Siswa mengerjakan *pre test*



Guru menerangkan materi



Pelaksanaan Pembelajaran *Treasure Hunt*



Siswa melaksanakan *Post Test*



Observer melakukan pengamatan



Pembagian reward kepada pemenang



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 554902 Fax. (0274) 586168 Ext. 817,812,815
Laman : fe.uny.ac.id E-mail : fe@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sri Sumardiningsih, M. Si.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul :

Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode *Treasure Hunt*
Pada Siswa Kelas X PM 2 Di SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016.

Dari Mahasiswa :

Nama : Raka Swandhita Hutomo
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
NIM : 12804244015

(Sudah siap atau belum)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut :

1.
.....
2.
.....

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

Yogyakarta, 2 Februari 2016

Validator

Sri Sumardiningsih, M. Si.

NIP 19530403 197903 2 001

)*coret yang tidak perlu



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI**

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 554902 Fax. (0274) 586168 Ext. 817,812,815
Laman : fe.uny.ac.id E-mail : fe@uny.ac.id

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode *Treasure Hunt* Pada Siswa Kelas X PM 2 Di SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016.

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih

Mata Pelajaran : Ekonomi

Peneliti : Raka Swandhita Hutomo

Ahli Materi : Sri Sumardiningsih, M. Si.

A. Petunjuk :

1. Lembar validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli materi.
2. Validasi terdiri dari aspek kriteria penilaian.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda (✓).

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Cakupan Materi	✓	
2.	Mengandung wawasan permintaan dan penawaran	✓	

4. Kriteria penilaian sebagai berikut :

0 : tidak

1 : ya

B. Aspek yang ditelaah

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar	✓	
2	Keruntutan sistematika penyajian materi	✓	
3	Materi yang disajikan dengan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> sudah sesuai dengan kemampuan siswa	✓	
4	Materi yang disajikan dengan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> sudah sesuai dengan taraf kesulitan siswa untuk menerima dan mengelola materi	✓	
5	Materi yang disajikan dengan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> dapat menunjang aktivitas belajar siswa	✓	
Jumlah skor			

C. Kualitas instrumen observasi pelaksanaan pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretstasi
Layak	$3 \leq \text{skor} \leq 5$	Materi dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak Layak	$0 \leq \text{skor} \leq 2$	Materi dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Komenta/Saran

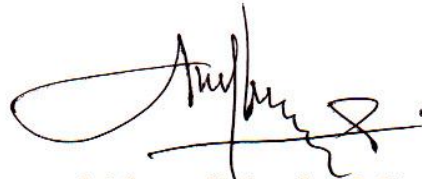
Indikator materi yg k2 perlu
disesuaikan

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- a. Layak digunakan untuk penelitian
- (b) Layak digunakan sesuai dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Validator



Sri Sumardiningsih, M. Si.

NIP 19540809 198003 2 001

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Petunjuk:

1. Ibu diminta untuk memberikan penilaian atau validasi terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
2. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberi tanda ceklis (✓)

No	Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Validasi			
		1	2	3	4
1.	Perumusan indikator belajar				
	a. Kejelasan rumusan				✓
	b. Kelengkapan cakupan rumusan indikator				✓
	c. Kesesuaian dengan kompetensi dasar				✓
	d. Kesesuaian dengan standar kompetensi				✓
2.	Pemilihan dan pengorganisasian materi pembelajaran				
	a. Kesesuaian dengan kompetensi yang akan dicapai				✓
	b. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik				✓
	c. Keruntutan dan sistematika materi			✓	
	d. Kesesuaian materi dengan alokasi waktu				✓
3.	Pemilihan sumber dan media belajar				
	a. Kesesuaian dengan kompetensi yang akan dicapai				✓
	b. Kesesuaian dengan materi pembelajaran				✓
	c. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik				✓
4.	Skenario pembelajaran				
	a. Kesesuaian model dengan tujuan pembelajaran				✓
	b. Kesesuaian dengan materi pembelajaran				✓
	c. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik				✓
	d. Kelengkapan langkah dalam tahapan pembelajaran dan kesesuaian dengan alokasi waktu			✓	
5.	Penggunaan bahasa tulis				
	a. Ketepatan ejaan				✓
	b. Ketepatan pilihan kata				✓
	c. Kebakuan struktur kalimat				✓
	d. Bentuk huruf dan angka baku				✓
6.	Penilaian validasi umum				
	Penilaian validasi umum terhadap instrumen	d	c	ⓑ	a

Keterangan :

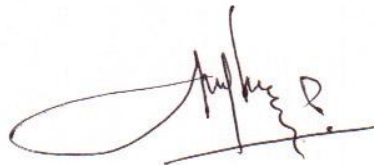
1. : Kurang baik
2. : Cukup baik
3. : Baik
4. : Sangat baik

- a. : dapat digunakan tanpa direvisi
- b. : dapat digunakan setelah revisi
- c. : dapat digunakan dengan perubahan
- d. : belum dapat digunakan

Catatan :

Ajar supaya nampak skenario PTK nya
jika dimasukkan siklus² nya & observer² nya.

Validator



Sri Sumardiningih, M. Si.

NIP 19530403 197903 2 001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI**

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 554902 Fax. (0274) 586168 Ext. 817,812,815
Laman : fe.uny.ac.id E-mail : fe@uny.ac.id

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI EVALUASI

Judul Penelitian : Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode *Treasure Hunt* Pada Siswa Kelas X PM 2 Di SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016.

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih

Mata Pelajaran : Ekonomi

Peneliti : Raka Swandhita Hutomo

Ahli Materi : Sri Sumardiningsih, M. Si.

A. Petunjuk :

1. Lembar validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli materi.
2. Validasi terdiri dari aspek kriteria penilaian.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda (✓).

B. Aspek yang ditelaah

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
Materi			
1	Soal sesuai dengan indikator	✓	
2	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi	✓	
3	Hanya ada satu kunci jawaban	✓	
Konstruksi			
4	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas dan tegas	✓	

5	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban	✓	
6	Pokok soal bebas dari pertanyaan yang bersifat negatif ganda	✓	
7	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi	✓	
8	Grafik jelas dan berfungsi	✓	
9	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya	✓	
Bahasa/budaya			
10	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa indonesia	✓	
11	Menggunakan bahasa yang komunikatif	✓	
12	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat	✓	
Jumlah skor			

C. Kualitas instrumen observasi pelaksanaan pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretstasi
Layak	$7 \leq \text{skor} \leq 12$	Materi dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak Layak	$0 \leq \text{skor} \leq 6$	Materi dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Komentari/Saran

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- a. Layak digunakan untuk penelitian
- b. Layak digunakan sesuai dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Validator



Sri Sumardiningih, M. Si.

NIP 19530403 197903 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 554902 Fax. (0274) 586168 Ext. 817,812,815
Laman : fe.uny.ac.id E-mail : fe@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rita Sri Mahani,S. Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Guru
Instansi Asal : SMK Negeri 1 Pengasih

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul :

Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode *Treasure Hunt*
Pada Siswa Kelas X PM 2 Di SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016.

Dari Mahasiswa :

Nama : Raka Swandhita Hutomo
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
NIM : 12804244015

(Sudah siap atau ~~belum~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut :

1.
.....
2.
.....

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

Yogyakarta, 24 Februari 2016

Validator

Rita Sri Mahani,S. Pd.

NIP. 19760418 200801 2 004

)*coret yang tidak perlu



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI**

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 554902 Fax. (0274) 586168 Ext. 817,812,815
Laman : fe.uny.ac.id E-mail : fe@uny.ac.id

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode *Treasure Hunt* Pada Siswa Kelas X PM 2 Di SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016.

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih

Mata Pelajaran : Ekonomi

Peneliti : Raka Swandhita Hutomo

Ahli Materi : Rita Sri Mahani, S. Pd.

A. Petunjuk :

1. Lembar validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli materi.
2. Validasi terdiri dari aspek kriteria penilaian.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda (✓).

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Cakupan Materi	✓	
2.	Mengandung wawasan permintaan dan penawaran	✓	

4. Kriteria penilaian sebagai berikut :

0 : tidak

1 : ya

B. Aspek yang ditelaah

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar	✓	
2	Keruntutan sistematika penyajian materi	✓	
3	Materi yang disajikan dengan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> sudah sesuai dengan kemampuan siswa	✓	
4	Materi yang disajikan dengan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> sudah sesuai dengan taraf kesulitan siswa untuk menerima dan mengelola materi	✓	
5	Materi yang disajikan dengan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> dapat menunjang aktivitas belajar siswa	✓	
Jumlah skor			

C. Kualitas instrumen observasi pelaksanaan pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretstasi
Layak	$3 \leq \text{skor} \leq 5$	Materi dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak Layak	$0 \leq \text{skor} \leq 2$	Materi dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Komentari/Saran

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- a. Layak digunakan untuk penelitian
- b. Layak digunakan sesuai dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Validator



Rita Sri Mahani, S. Pd.

NIP 19760418 200801 2 004

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Petunjuk:

1. Ibu diminta untuk memberikan penilaian atau validasi terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
2. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberi tanda ceklis (✓)

No	Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Validasi			
		1	2	3	4
1.	Perumusan indikator belajar				
	a. Kejelasan rumusan				✓
	b. Kelengkapan cakupan rumusan indikator				✓
	c. Kesesuaian dengan kompetensi dasar				✓
	d. Kesesuaian dengan standar kompetensi				✓
2.	Pemilihan dan pengorganisasian materi pembelajaran				
	a. Kesesuaian dengan kompetensi yang akan dicapai				✓
	b. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik				✓
	c. Keruntutan dan sistematika materi				✓
	d. Kesesuaian materi dengan alokasi waktu				✓
3.	Pemilihan sumber dan media belajar				
	a. Kesesuaian dengan kompetensi yang akan dicapai				✓
	b. Kesesuaian dengan materi pembelajaran				✓
	c. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik				✓
4.	Skenario pembelajaran				
	a. Kesesuaian model dengan tujuan pembelajaran				✓
	b. Kesesuaian dengan materi pembelajaran				✓
	c. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik				✓
	d. Kelengkapan langkah dalam tahapan pembelajaran dan kesesuaian dengan alokasi waktu				✓
5.	Penggunaan bahasa tulis				
	a. Ketepatan ejaan				✓
	b. Ketepatan pilihan kata				✓
	c. Kebakuan struktur kalimat				✓
	d. Bentuk huruf dan angka baku				✓
6.	Penilaian validasi umum				
	Penilaian validasi umum terhadap instrumen	d	c	b	(a)

Keterangan :

- | | |
|------------------|---------------------------------------|
| 1. : Kurang baik | a. : dapat digunakan tanpa direvisi |
| 2. : Cukup baik | b. : dapat digunakan setelah revisi |
| 3. : Baik | c. : dapat digunakan dengan perubahan |
| 4. : Sangat baik | d. : belum dapat digunakan |

Catatan :

.....

.....

.....

.....

.....

Validator



Rita Sri Mahani, S. Pd.

NIP 19760418 200801 2 004



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI**

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 554902 Fax. (0274) 586168 Ext. 817,812,815
Laman : fe.uny.ac.id E-mail : fe@uny.ac.id

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI EVALUASI

Judul Penelitian : Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode *Treasure Hunt* Pada Siswa Kelas X PM 2 Di SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016.

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih

Mata Pelajaran : Ekonomi

Peneliti : Raka Swandhita Hutomo

Ahli Materi : Rita Sri Mahani, S. Pd.

A. Petunjuk :

1. Lembar validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli materi.
2. Validasi terdiri dari aspek kriteria penilaian.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda (✓).

B. Aspek yang ditelaah

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
Materi			
1	Soal sesuai dengan indikator	✓	
2	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi	✓	
3	Hanya ada satu kunci jawaban	✓	
Konstruksi			
4	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas dan tegas	✓	

5	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban	✓	
6	Pokok soal bebas dari pertanyaan yang bersifat negatif ganda	✓	
7	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi	✓	
8	Grafik jelas dan berfungsi	✓	
9	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya	✓	
Bahasa/budaya			
10	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa indonesia	✓	
11	Menggunakan bahasa yang komunikatif	✓	
12	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat	✓	
Jumlah skor			

C. Kualitas instrumen observasi pelaksanaan pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretstasi
Layak	$7 \leq \text{skor} \leq 12$	Materi dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak Layak	$0 \leq \text{skor} \leq 6$	Materi dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Komentari/Saran

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ☒ a. Layak digunakan untuk penelitian
- b. Layak digunakan sesuai dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Validator



Rita Sri Mahani, S. Pd.

NIP 19760418 200801 2 004



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS EKONOMI

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281

Telepon (0274) 554902, 586168 pesawat 817, Fax (0274) 554902

Laman: fe.uny.ac.id E-mail: fe@uny.ac.id

No : 358/UN.3418/LT/2016

19 Februari 2016

Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth

**Gubernur Propinsi DIY Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan Sekda DIY
Kompleks Kepatihan, Danurejan
Yogyakarta.**

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bpk/Ibu, bahwa mahasiswa dari Jurusan Ekonomi angkatan tahun 2012 bermaksud mencari data untuk Tugas Akhir Skripsi, adapun mahasiswa tersebut adalah:

Nama/NIM	: Raka Swandhita Hutomo/ 12804244015
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi
Fakultas	: Ekonomi
Keperluan	: Mencari data guna Penyusunan Tugas Akhir Skripsi
Judul	: PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR EKONOMI DENGAN METODE <i>TREASURE HUNT</i> PADA SISWA KELAS X PM 2 DI SMK NEGERI 1 PENGASIH TAHUN AJARAN 2015/2016..

untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bpk/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih



Wakil Dekan I,

Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D.

NIP 19690414 199403 1 002



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/IV/582/2/2016

Membaca Surat : **WAKIL DEKAN I**
Tanggal : **19 FEBRUARI 2016**

Nomor : **358/UN.34.18/LT/2016**
Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementrian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **RAKA SWANDHITA HUTOMO** NIP/NIM : **12804244015**
Alamat : **FAKULTAS EKONOMI , PENDIDIKAN EKONOMI , UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR DAN HASILN BELAJAR EKONOMI DENGAN
METODE TREASURE HUNT PADA SISWA KELAS X PM 2 DI SMK NEGERI 1 PENGASIH
TAHUN AJARAN 2015/2016**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **23 FEBRUARI 2016 s/d 23 MEI 2016**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **23 FEBRUARI 2016**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Drs. Tri Mulyono, MM

NIP. 19620830 198903 1 006

Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI KULON PROGO C.Q KPT KULON PROGO
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. WAKIL DEKAN I , UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
BADAN PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
Unit 1: Jl. Perwakilan No. 1, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 775208 Kode Pos 55611
Unit 2: Jl. KHA Dahlan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 774402 Kode Pos 55611
Website: bpmpt.kulonprogokab.go.id Email : bpmpt@kulonprogokab.go.id

SURAT KETERANGAN / IZIN

Nomor : 070.2 /00188/II/2016

Memperhatikan : Surat dari Sekretariat Daerah Provinsi DIY Nomor: 070/REG/V/582/2/2016, Tanggal: 23 Februari 2016, Perihal: Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 16 Tahun 2012 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Lembaga Teknis Daerah;
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 73 Tahun 2012 tentang Uraian Tugas Unsur Organisasi Terendah Pada Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu..

Diizinkan kepada : **RAKA SWANDHITA HUTOMO**
NIM / NIP : **12804244015**
PT/Instansi : **UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Keperluan : **IZIN PENELITIAN**
Judul/Tema : **PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR EKONOMI DENGAN METODE TREASURE HUNT PADA SISWA KELAS X PM 2 DI SMK NEGERI 1 PENGASIH TAHUN AJARAN 2015/2016**

Lokasi : **SMK NEGERI 1 PENGASIH KABUPATEN KULON PROGO**

Waktu : **23 Februari 2016 s/d 23 Mei 2016**

1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan menjadi tanggung jawab sepenuhnya peneliti
6. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
7. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Ditetapkan di : **Wates**
Pada Tanggal : **25 Februari 2016**

KEPALA
BADAN PENANAMAN MODAL
DAN PERIZINAN TERPADU



AGUNG KURNIAWAN, S.I.P., M.Si

Pembina Tk.I ; IV/b

NIP. 19680805 199603 1 005

Tembusan kepada Yth. :

1. Bupati Kulon Progo (Sebagai Laporan)
2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
3. Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Kulon Progo
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kulon Progo
5. Kepala SMK Negeri 1 Pengasih
6. Yang bersangkutan
7. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO

DINAS PENDIDIKAN

SMK NEGERI 1 PENGASIH

Jl. Kawijo 11 Kabupaten Kulon Progo 55652, Telp. (0274) 773081, Fax. (0274) 774636

e-mail : smk1png@yahoo.com website : <http://www.smkn1pengasih.net/>

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.4/27/

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. ERLAN DJUANDA
NIP : 19580828 198503 1 015
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : RAKA SWANDHITA HUTOMO
NIM : 12804244015
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Skripsi : Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi
Dengan Metode Treasure Hunt Pada Siswa Kelas X PM2
Di SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016
Waktu Penelitian : Februari s.d. Maret 2016

Saudara tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian sesuai dengan judul skripsi pada SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kulon Progo,
Kepala

26 MAR 2016



Drs. ERLAN DJUANDA.

Pembina, IV/a

NIP 19580828 198503 1 015

KR