PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR PERBANKAN KELAS X DI SMKN 48 JAKARTA

FEBRI NUR FITRIANI

8105133182

Skripsi Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

JURUSAN EKONOMI DAN ADMINISTRASI

FAKULTAS EKONOMI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2017

INFLUENCE OF ANIMATION LEARNING MEDIA WITH STUDENT'S LEARNING MOTIVATION ON BANKING SUBJECT 10TH GRADE IN 48 VOCATIONAL HIGH SCHOOL

FEBRI NUR FITRIANI

8105133182

Skripsi is Writen as Part of Bachelor Degree in Education Faculty of Economic Universitas Negeri Jakarta

STUDI PROGRAM OF ECONOMIC EDUCATION

DEPARTMENT OF ECONOMIC AND ADMINISTRATION

FACULTY OF ECONOMIC

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2017

ABSTRAK

FEBRI NUR FITRIANI. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Perbankan Kelas X di SMKN 48 Jakarta. Skripsi. Jakarta : Konsentrasi Pendidikan Akuntansi Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Jakarta. 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran dasar – dasar perbankan di SMKN 48 Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain Posstest-Only Control Design. Pada penelitian ini, kelompok eksperimen berjumlah 37 siswa dan kelompok kontrol berjumlah 36 siswa. Pada kelompok eksperimen diberikan tindakan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dan pada kelompok kontrol diberikan tindakan menggunakan media pembelajaran powerpoint. Instrumen yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar berupa kuesioner.

Hasil teknik analisis data sebagai berikut : semua data dalam penelitian ini berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji hipotesis yaitu uji t-test diperoleh nilai Thitung (4,12) > Ttabel (1,67). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran powerpoint. Maka hal ini dapat membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Kata kunci : Media Pembelajaran Berbasis Animasi, Motivasi Belajar

ABSTRACT

FEBRI NUR FITRIANI. *Influence of Animation Learning Media with Student's Learning Motivation on Banking Subject 10th Grade in 48 Vocational High School. Skription. Jakarta : Concentration of Accounting Education, Study Program of Economic Education, State University of Jakarta. 2017.*

The purpose of this study to determine the influence of animation learning media with student's learning motivation on banking subject 10th grade in 48 vocational high school. This study used a experimental method with the Posstest-Only Control Design. In this study , experimental class numbered 37 students and control class numbered 36 students. In experimental class was given an action with animation media while control class was given an action with powerpoint media. The instrumen used for learning motivation was a questionnaire.

The result of data analyst techniques as follows: all data are normal and homogeneous. Results of hypothesis test using t-test obtained Tcount (4,12) > Ttable (1,67). Therefore concluded that there is difference between learning motivation of students who used animation media with learning motivation of students who used powerpoint media. Then this proves that animation learning media use has an effect on students learning motivation.

Keywords : Animation Learning Media, Learning Motivation

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab
Dekan Fakultas Ekonomi

Dr. Dedi Purwana, ES, M.Bus
NIP. 196712071992031001

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Erika Takidah, SE, M.Si NIP. 197511112009122001	Ketua Penguji	.....	19 Juli 2017
Susi Indriani, M.S.Ak NIP. 197608202009122001	Sekretaris	.....	20 Juli 2017
Dr. Mardi, M.Si NIP. 196003011987031001	Penguji Ahli	.....	24 Juli 2017
Santi Susanti, S.Pd, M.Ak NIP. 197701132005012002	Pembimbing I	.....	19 Juli 2017
Achmad Fauzi, S.Pd, M.Ak NIP. 197705172010121002	Pembimbing II	.....	19 Juli 2017

Tanggal Lulus : 13 Juli 2017

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 13 Juli 2017

Yang Membuat Pernyataan

METERAI TEMPEL 33CEFAEF290220139 6000 ENAM RIBU RUPIAH

Febri Nur Fitriani

No. Reg. 8105133182

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta. Dalam menyelesaikan Skripsi ini penulis memperoleh bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Drs. Dedi Purwana, E.S, M.Bus, selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta.
2. Suparno, S.Pd, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Jakarta.
3. Santi Susanti, S.Pd, M.Ak, selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan saran dalam pembuatan skripsi.
4. Achmad Fauzi, S.Pd, M.Ak, selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan saran dalam pembuatan skripsi.
5. Yayah Nur Aliyah, S.Pd, selaku kepala sekolah SMK Negeri 48 Jakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
6. Nurbaiti Salpida Ginayanti, S.Pd, selaku guru mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan di SMK Negeri 48 Jakarta yang telah mengizinkan saya melaksanakan penelitian pada mata pelajaran tersebut.

7. Seluruh Siswa kelas X Akuntansi Tahun Ajaran 2016-2017 SMK Negeri 48 Jakarta, yang telah membantu peneliti selama melaksanakan penelitian skripsi ini.
8. Timbul Paranto dan Titin Nuryani selaku kedua orang tua yang telah memberikan dukungan serta bantuan baik moril maupun materil.
9. Bayu Dwi Prasetio selaku saudara kandung yang selalu memberikan dukungan, perhatian dan semangat kepada kakaknya ini.
10. Agus Setiana, yang telah membantu dan memberikan perhatian serta semangat kepada peneliti selama menyusun skripsi ini.
11. Uswatun Khasanah, Syifa Ashimah, Licy Gayatri dan Fitri Pusvita Sari, teman seperjuangan selama masa perkuliahan dan proses pembuatan skripsi ini.
12. Seluruh teman-teman pendidikan akuntansi angkatan 2013 atas kebersamaan dan kebahagiaan selama perkuliahan serta bantuan dan dukungan atas pembuatan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang dapat membangun diperlukan. Akhir kata semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Jakarta, 9 Juli 2017

Febri Nur Fitriani

DAFTAR ISI

JUDUL i

ABSTRAK iii

LEMBAR PENGESAHAN v

PERNYATAAN ORISINALITAS vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR LAMPIRAN xi

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 7

C. Pembatasan Masalah 8

D. Perumusan Masalah 8

E. Kegunaan Penelitian 8

BAB II KAJIAN TEORITIK

A. Deskripsi Konseptual 10

1. Motivasi Belajar 10

2. Media Pembelajaran Berbasis Animasi 24

B. Hasil Penelitian yang Relevan 42

C. Kerangka Teoritik 56

D. Perumusan Hipotesis Penelitian 60

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian 61

B. Tempat dan Waktu Penelitian 61

C. Metode Penelitian 61

D. Populasi dan Sampling 63

E. Teknik Pengumpulan Data 64

F. Teknik Analisis Data 69

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data 73

1. Motivasi Belajar Kelas Eksperimen 74

2. Motivasi Belajar Kelas Kontrol 77

B. Pengujian Hipotesis 80

C. Pembahasan 83

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan 89

B. Implikasi 90

C. Saran 91

DAFTAR PUSTAKA 92

LAMPIRAN 96

DAFTAR RIWAYAT HIDUP 224

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian 96

Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian 97

Lampiran 3 Kisi – Kisi Instrumen Uji Coba Motivasi Belajar 98

Lampiran 4 Instrumen Uji Coba Motivasi Belajar..... 99

Lampiran 5 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Uji Coba 102

Lampiran 6 Instrumen Valid Motivasi Belajar 104

Lampiran 7 Kisi – Kisi Instrumen Final Motivasi Belajar..... 105

Lampiran 8 Instrumen Final Motivasi Belajar 106

Lampiran 9 Data Mentah Skor Motivasi Belajar Kelas Eksperimen 109

Lampiran 10 Data Mentah Skor Motivasi Belajar Kelas Kontrol..... 110

Lampiran 11 Distribusi Data Motivasi Belajar X AK-1 111

Lampiran 12 Distribusi Data Motivasi Belajar X AK-2 112

Lampiran 13 Tabel dan Hasil Uji Normalitas Liliefors Motivasi Kelas Eksperimen ... 113

Lampiran 14 Tabel dan Hasil Uji Normalitas Liliefors Motivasi Kelas Kontrol..... 114

Lampiran 15 Langkah Perhitungan Uji Nomalitas Kelas Eksperimen 115

Lampiran 16 Langkah Perhitungan Uji Nomalitas Kelas Kontrol..... 116

Lampiran 17 Tabel dan Hasil Uji Homogenitas (Uji-F) 117

Lampiran 18 Tabel dan Hasil Uji Hipotesis (Uji-T) 118

Lampiran 19 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen..... 119

Lampiran 20 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Kontrol 120

Lampiran 21 Perhitungan Indikator Dominan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen..... 121

Lampiran 22 Perhitungan Indikator Dominan Motivasi Belajar Kelas Kontrol 122

Lampiran 23 Perhitungan Skor Sub Indikator Dominan Kelas Eksperimen 123

Lampiran 24 Perhitungan Skor Sub Indikator Dominan Kelas Kontrol 124

Lampiran 25 RPP KD.12 Kelas Eksperimen 125

Lampiran 26 RPP KD.13 Kelas Ekperimen..... 134

Lampiran 27 RPP KD.12 Kelas Kontrol..... 144

Lampiran 28 RPP KD.13 Kelas Kontrol..... 152

Lampiran 29 Modul 162

Lampiran 30 Media Pembelajaran Berbasis Animasi 194

Lampiran 31 Media Pembelajaran *Powerpoint*..... 205

Lampiran 32 Absen Siswa Kelas X AK-1 210

Lampiran 33 Absen Siswa Kelas X AK-2 211

Lampiran 34 Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK-1 212

Lampiran 35 Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK-2 216

Lampiran 36 Dokumentasi Kelas Eksperimen..... 220

Lampiran 37 Dokumentasi Kelas Kontrol 222

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Tabulasi Jurnal 53

Tabel III.1 Teknik Pengambilan Sampel 63

Tabel III.2 Kisi-kisi Instrumen (Motivasi Belajar) 65

Tabel III.3 Skala Penilaian untuk Kuesioner Motivasi 66

Tabel IV.1 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen 74

Tabel IV.2 Skor Responden Sub Indikator Dominan X AK-1 76

Tabel IV.3 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Kontrol 77

Tabel IV.4 Skor Responden Sub Indikator Dominan X AK-2 79

Tabel IV.5 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol 81

Tabel IV.6 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol 82

Tabel IV.7 Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kontrol 83

DAFTAR GAMBAR

Gambar IV.1 Grafik Histogram Motivasi Belajar Kelas Eksperimen 75

Gambar IV.2 Grafik Histogram Motivasi Belajar Kelas Kontrol 78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada umumnya, semua manusia membutuhkan pendidikan untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Pendidikan adalah proses pembelajaran untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan seseorang melalui pengajaran, penelitian dan pelatihan. Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan suatu kondisi lingkungan yang dapat mendukung terjadinya proses belajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar.

> "Tujuan pendidikan nasional menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah menumbuh kembangkan pribadi-pribadi yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, memiliki pengetahuan dan keterampilan, memiliki kesehatan jasmani dan rohani, memiliki kepribadian yang mantap dan mandiri, serta memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan."[1]

Dalam sebuah proses pembelajaran, motivasi mempunyai peran yang penting. Tanpa adanya motivasi, tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai. Motivasi belajar merupakan dorongan atau kekuatan mental yang mengarahkan diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan dari subyek belajar tersebut. Faktor utama yang menentukan keberhasilan belajar seorang siswa adalah dilihat dari motivasi belajarnya. Jika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi maka

[1] http://belajarpsikologi.com/tujuan-pendidikan-nasional/ (Diakses tanggal 19 Desember 2016)

siswa tersebut akan berperilaku aktif dan memiliki minat serta ketertarikan untuk belajar. Sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah maka siswa tersebut cenderung pasif dan tidak memiliki minat untuk belajar.

> "Menurut Direktorat Tenaga Kependidikan, Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional motivasi sangat penting dalam belajar karena motivasi dapat mendorong siswa mempersepsi informasi dalam bahan ajar. Sebagus apa pun rancangan bahan ajar, jika siswa tidak termotivasi maka tidak akan terjadi peristiwa belajar karena siswa tidak akan mempersepsi informasi dalam bahan ajar tersebut."[2]

Seperti yang telah diketahui bahwa faktor pendorong motivasi belajar siswa adalah pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Media pembelajaran pada dasarnya adalah suatu bagian dalam kegiatan pembelajaran. Tanpa adanya media, komunikasi dalam kegiatan pembelajaran tidak bisa berjalan efektif. Seluruh proses pembelajaran, tidak lepas dari peran media sebagai penghubung dalam pemberian materi pembelajaran kepada siswa.

Media pembelajaran yang digunakan ini memiliki manfaat yang beragam. Dalam penggunaanya, tentunya kita perlu memilah media apa yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu guru perlu mengetahui lebih banyak cara menentukan media pembelajaran agar proses belajar mengajar dapat lebih efektif. Dengan adanya media pembelajaran ini proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah di mengerti oleh anak didik. Semua media pembelajaran dapat di gunakan dalam pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan dan tujuan dari pembelajaran yang

---

[2] https://learningtheori.wordpress.com/2010/03/08/model-arcs-keller/ (Diakses tanggal 20 Desember 2016)

dapat di gunakan seperti media animasi, gambar, film-film dan lain sebagainya. Namun pada kenyataannya :

> "Banyak guru yang hingga saat ini masih menggunakan powerpoint sebagai media pembelajaran. Sedangkan penggunaan media pembelajaran yang berinovasi dan dapat memotivasi peserta didik masih minim digunakan oleh guru di era modern ini."[3]

Teknologi yang berkembang pesat berdampak pada banyak hal, salah satunya pada dunia pendidikan. Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat berbagai macam media pembelajaran baru yang dapat diterapkan untuk memaksimalkan proses penyerapan materi.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak positif dalam dunia pendidikan. Tuntutan kebutuhan akan peningkatan mutu dan kualitas pendidikan semakin tinggi. Oleh sebab itu, sumber daya manusia harus semakin ditingkatkan seiring perkembangan teknologi dan informasi. Usaha dalam meningkatkan kualitas pendidikan merupakan kegiatan yang sangat kompleks dan membutuhkan suatu teknik dalam pembuatan media sebagai langkah dalam mewujudkan usaha tersebut.

Selain media pembelajaran, metode pembelajaran juga mempengaruhi motivasi belajar siswa. Siswa akan cenderung bosan jika metode pembelajaran yang digunakan oleh gurunya masih monoton dan kurang menarik. Seperti yang dilansir dalam kolom kompas.com berikut ini :

> "Ada beragam kondisi yang membuat pengajaran tak optimal terserap oleh siswa. Misalnya, anak kurang konsentrasi saat guru menjelaskan. Terkadang, anak-anak terlihat memperhatikan pelajaran tetapi sebenarnya mereka sedang melamun atau bahkan mengerjakan hal lain.

---

[3] http://berita.suaramerdeka.com/smcetak/permudah-belajar-inovasikan-media-pembelajaran/ (Diakses tanggal 20 Desember 2016)

> Pelajar juga seringkali kurang minat dengan pelajarannya. Atau, bisa jadi siswa tak suka dengan metode ajar gurunya. Kebanyakan guru mengajar dengan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan."[4]

> Selain itu menurut Sekretaris Jenderal Pengurus Besar Nahdlatul Ulama (PBNU), Marsudi Suud mengatakan, "upaya meningkatkan mutu pendidikan nasional terancam gagal. Pasalnya banyak tenaga pendidik yang enggan melakukan inovasi pada metode pembelajaran dan menguasai teknologi pendidikan. Ia menjelaskan, rendahnya pemahaman guru akan pentingnya inovasi pendidikan akhirnya melahirkan metode pembelajaran yang konvensional. Metode pembelajaran itu, dinilainya terlalu monoton, tidak kreatif dan tidak sesuai dengan perkembangan jaman".[5]

Faktor lainnya yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu upaya guru dalam membelajarkan siswa. Maksud dari faktor ini adalah guru harus mampu menguasai semua kompetensi dan keahliannya. Dimana para guru dituntut untuk kreatif agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa menjadi tertantang serta termotivasi untuk belajar.

> "Guru juga harus mampu memerankan dirinya sebagai salah satu fasilitator dan motivator belajar yang membuat siswa nyaman mengikuti setiap proses pembelajaran di kelas atau di luar kelas."[6]

> "Namun demikian, masih banyak guru yang mempertahankan pola belajar mengajar seperti awal menjadi guru. Menolak mengadopsi perubahan-perubahan yang telah dipelajarinya. Masabodo (cuek) dengan konsep-konsep baru yang mampu mewarnai dunia pendidikan. Terlalu idealis dan sulit menerima pembaharuan. Enggan pada hal-hal yang aktual dan faktual. Memvonis diri tidak pantas lagi sudah tua dan telah cukup banyak berbuat. "Biar yang muda-muda saja berkarya dan tak perlu lagi aktif, karena masa ambil pengsion (baca: pensiun) sudah di ambang pintu." Jika itu yang bercokol dalam benak pribadi guru, jangan harap kesempatan mewujudkan mimpi indah itu menyapa, kecuali mengikuti pola pikir ABS (asal bapak senang)."[7] Hal inilah yang

---

[4] http://edukasi.kompas.com/read/2016/09/14/18310091/tak.ada.siswa.yang.bodoh.cek.lagi.cara.ajarnya. (Diakses 26 Desember 2016)

[5] http://edukasi.kompas.com/read/2012/03/21/12313075/Guru.Diharapkan.Lebih.Inovatif.dalam.Mengajar (Diakses 22 Desember 2016)

[6] http://www.kompasiana.com/ivansieswanto/kini-guru-membelajarkan-siswa-bukan-mengajar-siswa_550dfce8813311c62cbc6084 (Diakses 24 Desember 2016)

[7] http://aceh.tribunnews.com/2016/12/07/guru-dulu-sekarang-dan-mendatang (Diakses 24 Desember 2016)

membuat minat belajar siswa rendah, karena gurunya cuek dan tidak mengikuti zaman.

Selain itu, kemampuan siswa juga berpengaruh pada motivasi belajar karena siswa dapat menyelesaikan tugas belajarnya dengan kemampuan yang dimiliki tersebut. Seperti yang kita ketahui, bahwa kemampuan masing-masing siswa berbeda-beda. Ketika siswa mengetahui bahwa dirinya memiliki kemampuan pada bidang-bidang tertentu, maka ia akan memiliki motivasi yang kuat untuk terus menguasai dan mengembangkan kemampuannya pada bidang tersebut. Misalnya, seorang siswa memiliki kemampuan yang lebih di bidang akuntansi, maka motivasi untuk menguasai bidang akuntansi akan lebih besar dibandingkan dengan bidang lainnya. Sebaliknya, ketika siswa merasa dirinya kurang memiliki kemampuan pada bidang akuntansi maka siswa tersebut tidak termotivasi untuk mempelajari bidang tersebut.

> "Sistem ranking itu adalah sistem yang tidak adil dan berbahaya bagi perkembangan konsep diri anak karena yang menjadi patokan selalu nilai rata-rata.... Jika sebuah kelas terdiri dari 40 anak, maka semakin rendah rankingnya berarti semakin bodoh anak itu. Anak berpikir secara linier dan cenderung akan menerima kenyataan bahwa ia bodoh karena berada di ranking bawah, tulis Adi Gunawan dalam *Apakah IQ Anak Bisa Ditingkatkan?* (2005). Merasa bodoh tak jarang membuat motivasi belajar menurun. Saat perhatian siswa teralih ke hal-hal di luar kegiatan belajar formal, tak jarang mereka juga dicap nakal. Ada pula kasus siswa rela disebut nakal demi menutup rasa rendah diri karena cap bodoh. Anak didik bisa jadi berpikir, Buat apa belajar jika hanya terus menerus dicap bodoh dan tidak mendapat kemampuan apapun?"[8]

Faktor selanjutnya yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah kondisi lingkungan sekolah. Semangat dan motivasi belajar siswa dapat

[8] https://tirto.id/lingkaran-setan-sistem-ranking-di-sekolah-b9Ty (Diakses pada tanggal 27 Desember 2016)

diperkuat oleh lingkungan sekitar, oleh karena itu kondisi lingkungan sekolah harus sehat, rukun dan tertib.

> "Semangat belajar diawal ini akan menjadi motivasi untuk tetap baik dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai maksimal hingga berakhirnya proses belajar mengajar. Jika kelas bersih, indah dan tertata rapi maka kenyamanan dalam proses pembelajaranpun akan tercapai. Selain itu konsentrasi siswa dapat lebih fokus dalam menghadapi pelajaran sehingga sistem kerja otak akan semakin meningkat. Tetapi sebaliknya, jika kelas terlihat kotor dan kumuh, meja kursi berantakan, lantai kotor maka pembelajaran atau materi yang disampaikan oleh guru akan sulit diterima oleh siswa."[9]

> Menurut Ketua UN 2016 Dinas Pendidikan (Disdik) Kota Medan, Masrul Badri, "Salah satu kriteria dalam memilih sekolah adalah dengan memperhatikan bagaimana iklim psikologis yang ada di sekolah tersebut. Sekolah yang baik, akan mengembangkan iklim yang positif di lingkungannya sehingga membuat proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Iklim psikologis yang baik berupa caring (kepedulian), safe (keamanan), respectful (saling menghormati), inclusive (kesamaan dalam perlakuan) serta accepting (penerimaan). Penelitian membuktikan bahwa terdapat hubungan langsung antara keberhasilan siswa dengan kondisi lingkungan sekolahnya. Iklim sekolah yang positif akan membuat para siswa akan lebih termotivasi melakukan hal yang baik dan menyadari potensi yang mereka miliki," tandasnya.[10]

Menurut hasil observasi lapangan selama Praktek Keterampilan Mengajar (PKM) di SMKN 48 Jakarta dari 25 Juli 2016 sampai 30 November 2016, pada kegiatan proses belajar mengajar pada mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan tidak sedikit siswa yang mengalami hambatan-hambatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya adalah siswa tidak merasa tertarik dalam memperhatikan materi yang diajarkan guru di depan kelas. Hal ini mungkin saja karena media pembelajaran yang dikembangkan guru di

---

[9] http://riaupos.co/4549-opini-implementasi-pendidikan-karakter-.html#.WGJjRVV97IV (Diakses pada tanggal 27 Desember 2016)

[10] http://www.koran-sindo.com/news.php?r=5&n=3&date=2016-06-14 (Diakses pada tanggal 27 Desember 2016)

kelas masih sangat minim dan hanya kebanyakan informasi verbal yang disampaikan oleh guru. Akibatnya motivasi yang dimiliki siswa menurun, sehingga siswa merasa bosan dan sulit dalam memahami materi yang diberikan. Selain itu, dilihat dari kondisi kelasnya yang kotor dan banyak sampah di laci meja serta meja dan kursi yang berantakan yang menyebabkan proses belajar mengajar menjadi tidak nyaman. Sehingga menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk belajar.

Dengan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul ”Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Perbankan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan motivasi belajar, yaitu :

1. Metode pembelajaran yang monoton.
2. Media pembelajaran yang kurang inovatif.
3. Guru yang sulit menerima pembaruan.
4. Kemampuan siswa yang rendah.
5. Kondisi lingkungan kelas yang kotor.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah ini dapat dibahas dengan jelas dan tidak meluas, maka masalah dalam penelitian ini perlu dibatasi. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan adalah animasi. Media pembelajaran dapat diukur dengan tersedianya fasilitas dan teknologi yang tersedia di kelas. Sedangkan motivasi belajar dapat diukur dengan faktor-faktor intrinsik dan ekstrinsik.

D. Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut : “Apakah terdapat pengaruh antara media pembelajaran animasi terhadap motivasi belajar siswa?”.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

   Secara umum penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan baru kepada dunia pendidikan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran animasi.

2. Manfaat praktis

   a. Bagi Peneliti

      Bermanfaat dalam menambah pengetahuan baru dan memberikan gambaran mengenai permasalahan siswa mengenai pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa, sehingga menjadi bekal tersendiri bagi peneliti sebelum terjun ke dunia pendidikan.

   b. Bagi Guru

      Sebagai sumber informasi dan bahan pertimbangan dalam pemilihan media yang tepat untuk proses pembelajaran siswa.

   c. Bagi Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta

      Sebagai koleksi tambahan berupa bahan pustaka dan bacaan bagi mahasiswa yang membutuhkan.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Deskripsi Konseptual

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari bahasa latin *"movere"* yang bermakna bergerak, mendorong, mengarahkan tingkah laku manusia. Motivasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar untuk melakukan suatu tindakan tertentu dan sebagai usaha yang dapat menyebabkan seseorang bergerak melakukan aktivitasnya, karena ingin mempunyai tujuan yang dikehendakinya untuk mendapatkan kepuasan atas perbuatannya.

Menurut Mc. Donald dalam Oemar Hamalik, "motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction". Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.[11]

Dengan motivasi orang akan terdorong untuk mencapai sasaran atau tujuan karena yakin dan sadar akan kebaikan, kepentingan dan manfaatnya. Begitu pula dalam proses belajar, motivasi sangat

[11] Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013, h. 158

berperan dalam meningkatkan semangat belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Menurut Sardiman, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai energy untuk melakukan kegiatan belajar.[12]

Menurut Uno, motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.[13] Sedangkan menurut Iskandar, motivasi belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Motivasi ini tumbuh karena ada keinginan untuk bisa mengetahui dan memahami sesuatu dan mendorong serta mengarahkan minat belajar siswa sehingga sungguh-sungguh untuk belajar dan termotivasi untuk mencapai prestasi.[14]

---

[12] Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo, 2010, h. 75
[13] Uno, B. Hamzah, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013, h. 23
[14] Iskandar, *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*, Jakarta: Referensi, 2012, h. 181

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan yang dapat membangkitkan siswa untuk dapat melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai.

b. Jenis – Jenis Motivasi belajar

Menurut Iskandar, motivasi seorang siswa dapat bersumber dari dalam diri seseorang individu yang kita kenal dengan instrinsik motivation atau motivasi internal dan dapat pula dari luar diri seseorang individu dengan istilah ekstrinsik motivation atau motivasi eksternal.

1) Motivasi Internal (*Intrinsik Motivation*)

Motivasi internal merupakan daya dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Jika kita bawa ke dalam kegiatan pembelajaran motivasi internal merupakan daya dorong seseorang individu (siswa) untuk terus belajar berdasarkan suatu kebutuhan dan dorongan yang sceara mutlak yang berhubungan dengan aktivitas belajar. Intinya motivasi internal timbul dari dalam diri seseorang individu siswa (peserta didik) dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan atau sejalan dengan kebutuhannya.

2) Motivasi Eksternal (*Ekstrinsik Motivation*)

Motivasi eksternal merupakan daya dorongan dari luar diri seseorang siswa (peserta didik), berhubungan dengan kegiatan belajarnya sendiri. Dalam kegiatan pembelajaran motivasi eksternal dari luar diri siswa, baik positif maupun negative.

Adapun model-model motivasi eksternal (ekstrinsik motivation) dalam kegiatan pembelajaran menurut Winkel (1989) sebagai berikut: (a) belajar demi memenuhi kewajiban; (b) belajar demi menghindari hukuman; (c) belajar demi memperoleh hadiah material yang disajikan; (d) belajar demi meningkatkan gengsi; (e) belajar demi memperoleh pujian dari orang-orang penting, seperti orang tua, guru atau dosen, dan (f) belajar demi tuntutan jabatan yang ingin dipegang atau demi memenuhi persyaratan kenaikan pangkat.[15]

Sedangkan menurut Uno, motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar serta harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.[16]

Menurut Abdul Hadis, motivasi intrinsik lahir secara alamiah pada diri individu oleh pengaruh luar. Peserta didik yang memiliki motivasi intrinsik dalam belajar akan berusaha keras untuk belajar karena ingin

[15] Iskandar, *Op Cit*. h. 188-190
[16] Uno, B. Hamzah, *Op Cit.* h. 23

mengejar status sebagai juara kelas. Motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh kuat lemahnya suatu penguatan (*reinforcement*) yang diberikan oleh pihak lain kepada siswa yang belajar dengan cara memberikan penghargaan dan celaan, persaingan atau kompetensi, memberikan hadiah dan hukuman, dan pemberitahuan tentang kemajuan belajar peserta didik kepada peserta didik.[17]

Berdasarkan penjelasan dari para ahli di atas mengenai indikator motivasi belajar maka dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan daya dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang secara alamiah berupa hasrat dan keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar serta harapan akan cita-cita. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah daya dorongan yang berasal dari luar diri seseorang dan dipengaruhi oleh kuat lemahnya suatu penguatan berupa adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

c. Ciri – Ciri Motivasi Belajar

Motivasi memiliki peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Menurut Sardiman, motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1) Tekun meghadapi tugas.
2) Ulet menghadapi kesulitan.

[17] Hadis, Abdul, *Psikologi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2008, h. 31

3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
4) Lebih senang bekerja mandiri.
5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin.
6) Dapat mempertahankan pendapatnya.
7) Tidak mudah melepas hal yang diyakini.
8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.[18]

Ciri-ciri lain menurut Mc. Clelland bahwa orang yang tergolong bermotif tinggi ditandai dengan tiga ciri yaitu:

1) Menyenangi situasi yang menuntut tanggung jawab pribadi untuk meyelesaikan masalah.
2) Cenderung mengambil risiko yang moderat dibanding dengan risiko rendah atau tinggi.
3) Selalu mengharapkan balikan nyata (*concrete feedback*) dari semua unjuk kerja yang telah dilakukannya.[19]

Sedangkan menurut Mc. Donald dalam Iskandar, ada tiga elemen atau ciri pokok dalam motivasi itu, yakni motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi, ditandai dengan adanya *feeling*, dan dirangsang karena adanya tujuan.[20]

Dari penjelasan beberapa ahli diatas tentang ciri-ciri motivasi belajar, dapat disimpulkan bahwa seseorang yang memiliki motivasi ditandai dengan tekun, ulet, memiliki minat untuk belajar, bertanggung jawab, selalu optimis dan mandiri serta mempunyai tujuan yang hendak dicapai.

d. Fungsi Motivasi Belajar

Serangkaian kegiatan yang dilakukan masing-masing pihak itu sebenarnya dilatarbelakangi oleh motivasi. Begitu juga untuk belajar

[18] Sardiman, *Op Cit*, h. 83
[19] Surya, Mohamad, *Psikologi Guru*, Bandung: Alfabeta, 2013, h. 57
[20] Iskandar, *Op Cit*, h. 184

sangat diperlukan adanya motivasi. Hasil belajar akan menjadi optimal, jika ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, menurut Sardiman ada tiga fungsi motivasi:

1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.[21]

Sedangkan menurut Hamalik, fungsi motivasi adalah:

1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan kepencapaian tujuan yang diinginkan.
3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.[22]

Menurut Winansih dalam Kompri, motivasi dalam belajar mempunyai fungsi antara lain:

1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau sebagai motor penggerak melepaskan energi.
2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan,

[21] Sardiman, *Op Cit*, h. 85
[22] Hamalik, Oemar, *Op Cit*, h. 161

dengan menyisi perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.[23]

Dari beberapa penjelasan mengenai fungsi motivasi belajar dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi belajar adalah mendorong timbulnya suatu perbuatan, sebagai penentu dan penggerak arah perbuatan serta menyeleksi perbuatan.

e. Bentuk – Bentuk Motivasi Belajar

Guru memiliki peranan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didiknya. Guru dapat menggunakan berbagai cara untuk menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar siswanya.

Menurut Sardiman, ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, yaitu memberi angka, hadiah, saingan/kompetisi, *ego-involvement*, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat dan tujuan yang diakui.

1) Memberi angka. Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka atau nilai yang baik. Sehingga siswa biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan atau nilai-nilai pada raport angkanya baik-baik.
2) Hadiah. Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan,

[23] Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015, h. 237

mungkin tidak aan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk suatu pekerjaan tersebut. Sebagai contoh hadiah yang diberikan untuk gambar yang terbaik mungkin tidak akan menarik bagi seseorang siswa yang tidak memiliki bakat menggambar.

3) Saingan/kompetisi. Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Memang unsur persaingan ini banyak dimanfaatkan di dalam dunia industri atau perdagangan, tetapi juga sangat baik digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa.
4) *Ego-involvement*. Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.
5) Memberi ulangan. Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi.
6) Mengetahui hasil. Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat,

maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

7) Pujian. Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik.
8) Hukuman. Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.
9) Hasrat untuk belajar. Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.
10) Minat. Soal motivasi sangat erat hubungannya dengan minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok.
11) Tujuan yang diakui. Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.[24]

[24] Sardiman, *Op Cit*, h. 92-95

Menurut Hamalik, ada beberapa cara untuk menggerakkan motivasi belajar siswa, yaitu memberi angka, pujian, hadiah, kerja kelompok, persaingan, tujuan dan *level of aspiration,* sarkasme, penilaian, karyawisata dan ekskursi, film pendidikan, dan belajar melalui radio.

1) Memberi angka. Umumnya setiap siswa ingin mengetahui hasil pekerjaannya, yakni berupa angka yang diberikan oleh guru. Murid yang mendapat angkanya baik, akan mendorong mtivasi belajarnya menjadi lebih besar. Sebaliknya murid yang mendapat angka kurang, mungkin menimbulkan frustasi atau dapat juga menjadi pendorong agar belajar lebih baik.
2) Pujian. Pemberian pujian kepada murid atas hal-hal yang telah dilakukan dengan berhasil besar manfaatnya sebagai pendorong belajar. Pujian menimbulkan rasa puas dan senang.
3) Hadiah. Cara ini dapat juga dilakukan oleh guru dalam batas-batas tertentu, misalnya pemberian hadiah pada akhir tahun kepada para siswa yang mendapat atau menunjukkan hasil belajar yang baik, memberikan hadiah bagi para pemenang sayembara atau pertandingan olahraga.
4) Kerja kelompok. Dalam kerja kelompok di mana melakukan kerja sama dalam belajar, setiap anggota kelompok turutnya, kadang-kadang perasaan untuk mempertahankan nama baik kelompok menjadi pendorong yang kuat dalam perbuatan belajar.

5) Persaingan. Baik kerja sama maupun persaingan memberikan motif-motif sosial kepada murid.
6) Tujuan dan *level of aspiration.* Dari keluarga akan mendorong kegiatan siswa.
7) Sarkasme. Ialah dengan jalan mengajak para siswa untuk mendapat hasil belajar yang kurang.
8) Penilaian. Penilaian secara kontinu akan mendorong murid-murid belajar oleh karena setiap anak memiliki kecenderungan untuk memperoleh hasil yang baik. Di samping itu, para siswa selalu mendapat tantangan dan masalah yang harus dihadapi dan dipecahkan, sehingga mendorongnya belajar lebih teliti dan saksama.
9) Karyawisata dan ekskursi. Cara ini dapat membangkitkan motivasi belajar oleh karena dalam kegiatan ini akan mendapat pengalaman langsung dan bermakna baginya.
10) Film pendidikan. Setiap siswa merasa senang menonton film. Gambaran dan isi cerita film akan lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.
11) Belajar melalui radio. Mendengarkan radio lebih menghasilkan daripada mendengarkan ceramah guru. Radio adalah alat yang penting untuk mendorong motivasi belajar murid.[25]

[25] Hamalik, Oemar, *Op Cit*, h. 166-168

Menurut Iskandar, beberapa teknik motivasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran sebagai berikut :

1) Memberikan penghargaan dengan menggunakan kata-kata, seperti ucapan bagus sekali, hebat, dan menakjubkan. Penghargaan yang dilakukan dengan kata-kata (verbal) ini mengandung makna yang positif karena akan menimbulkan interaksi dan pengalaman pribadi bagi diri siswa itu sendiri.
2) Memberikan nilai ulangan sebagai pemacu siswa untuk belajar lebih giat. Dengan mengetahui hasil yang diperoleh dalam belajar maka siswa akan termotivasi untuk belajar lebih giat lagi.
3) Menumbuhkan dan menimbulkan rasa ingin tahu dalam diri siswa. Rasa ingin tahu dapat ditimbulkan oleh suasana yang datang tiba-tiba.
4) Mengadakan permainan dan menggunakan simulasi. Mengemas pembelajaran dengan menciptakan suasana yang menarik sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat melibatkan afektif dan psikomotorik siswa. Proses pembelajaran yang menarik akan memudahkan siswa memahami dan mengingat apa yang disampaikan.
5) Menumbuhkan persaingan dalam diri siswa. Maksudnya adalah guru memberikan tugas dalam setiap kegiatan yang dilakukan, dimana siswa akan melakukan tugasnya tidak bekerja sama dengan

siswa lainnya. Dengan demikian siswa akan dapat membandingkan hasil pekerjaan yang dilakukan dengan hasil siswa lainnya.

6) Memberikan conroh yang positif, artinya dalam memberikan pekerjaan kepada siswa guru tidak dibenarkan meninggalkan ruangan untuk melaksanakan pekerjaan lainnya.
7) Penampilan guru dan dosen (pendidik); penampilan pendidik yang menarik, bersih, rapi, sopan dan tidak berlebih-lebihan akan memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Termasuk juga kepribadian pendidik, guru dan dosen yang masuk kelas dengan wajah tersenyum dan menyapa siswa dengan ramah akan membuat siswa merasa nyaman dan senang mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung.[26]

Berdasarkan penjelasan dari para ahli mengenai bentuk motivasi belajar di sekolah maka dapat disimpulkan bahwa bentuk motivasi belajar di sekolah dapat berupa pemberian angka, hadiah, pujian, persaingan, memberikan ulangan, *ego-involvement*, mengetahui hasil, hukuman, minat, hasrat untuk belajar, tujuan yang diakui, menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, memberikan contoh yang positif, serta penampilan guru yang menarik dan tidak berlebihan.

[26] Iskandar, *Op Cit*, h. 182-183

2. Media Pembelajaran Berbasis Animasi

a. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Secara etimologis, media berasal dari Bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang berarti "tengah, perantara, atau pengantar". Istilah perantara atau pengantar ini, menurut Bovee (1997), digunakan karena fungsi media sebagai perantara atau pengantar suatu pesan dari si pengirim (*sender*) kepada si penerima (*receiver*) pesan.[27]

Dijelaskan pula oleh Raharjo dalam Kustandi, bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang diterima adalah pesan instruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar.[28] Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan proses belajar mengajar.

> Menurut Uno, media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik. Tujuannya adalah merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran media. Selain digunakan untuk mengantarkan pembelajaran yang utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi.[29]

> Menurut Asyhar, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.[30]

---

[27] Asyhar, Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta, 2011, h. 4

[28] Kustandi, Cecep & Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2013, h. 7

[29] Uno, B. Hamzah, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011, h. 122

[30] Asyhar, Rayandra, *Op Cit*, h. 8

> Menurut Gerlach & Ely (1971) dalam Asyhar, media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampumemperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti komputer, televisi, projektor, dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras itu.[31]

Sementara itu, Gagne dan Briggs dalam Arsyad, secara emplisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.[32]

Kemajuan teknologi di era sekarang ini berdampak pada banyak hal. Salah satu dampak kemajuan teknologi dapat kita rasakan pada dunia pendidikan. Perkembangan teknologi membuat pengembangan media pembelajaran semakin inovatif. Banyak sekali muncul berbagai macam media-media pembelajaran baru yang kita gunakan untuk mengoptimalkan proses penyerapan materi dalam proses pembelajaran. Salah satu pengembangan media pembelajaran saat ini adalah media pembelajaran berbasis animasi.

> Menurut Bunadi dan Zeembry, animasi adalah rangkaian gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut

[31] *Ibid*, h. 7-8
[32] Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009, h. 4-5

ditampilkan dengan kecepatan yang memdai, rangkaian tersebut akan terlihat bergerak. Kecepatan animasi biasanya diukur dalam fps (frame per second).[33]

Menurut Vaughan (2004), animasi adalah usaha untuk presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang member kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Banyak aplikasi multimedia yang menyediakan fasilitas animasi.[34]

Menurut Yudistira, animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat secara kontinu yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya. Ada dua metode animasi, yaitu tradisional dan modern.[35]

Pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.[36] Dalam hal ini, media pembelajaran berbasis animasi juga dapat dikatakan pembelajaran berbasis multimedia karena dalam penggunaannya dibutuhkan alat bantu komputer yang meliputi *hardware* dan *software*. Software yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran berbasis animasi antara lain, *videoscribe* (sparkol) dan powtoon.

---

[33] Bunadi, Suriman & Zeembry, *Membuat Animasi Kartu Ucapan dengan Flash 8*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2007, h. 9

[34] Binanto, Iwan, *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*, Yogyakarta: ANDI, 2010, h. 219

[35] Yudistira, Bayu Adjie, *Buku Latihan 3D Studio MAX 9.0*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2007, h. 143

[36] Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011, h. 60

Videoscribe adalah *software* yang bisa kita gunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (salah satu perusahaan yang ada di Inggris). Dan tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, *software* ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih.[37] *Videoscribe* merupakan video animasi tangan yang membuat sebuah gambar. Gambar – gambar ini akan dirangkai membentuk suatu rangkaian cerita dalam bentuk video. *Videoscribe* bisa digunakan untuk membuat *story line* atau menggambarkan sebuat perjalanan hidup seseorang, ataukah untuk membuat media belajar sekalipun akan tetap menarik dan mampu mencuri perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dan bagi orang yang bergelut di dunia internet *marketing* bisa digunakan sebagai media promosi yang sangat menarik dan interaktif.[38]

Powtoon adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan kita untuk membuat presentasi yang inovatif, berwarna dan animatif. Powtoon dikembangkan oleh perusahaan Powtoon Ltd yang berbasis di Inggris, aplikasi ini sangat mudah digunakan, pengguna hanya perlu melakukan *click and drop.* Bermacam jenis teks, grafik, video dan *flash* telah tersedia disini.[39] Powtoon memiliki fitur animasi yang sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun dan

---

[37] http://tirtamedia.co.id/apa-itu-videoscribe/ (Diakses tanggal 7 Juni 2017)

[38] http://www.wirahadie.com/2016/05/cara-membuat-video-scribe-dengan-aplikasi-sparkol.html (Diakses tanggal 7 Juni 2017)

[39] http://www.teknologi.co/1496/dengan-powtoon-presentasi-anda-lebih-menarik/ (Diakses tanggal 7 Juni 2017)

efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *time line* yang lebih mudah. Dengan powtoon, kita bisa membuat animasi kartun secara mudah, instan dan menarik.[40]

Dari uraian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi adalah media pembelajaran multimedia berupa gambar bergerak yang disusun secara berurutan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik secara terencana, sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta proses belajar yang efisien dan efektif.

b. Jenis – Jenis Media

Dengan semakin majunya perkembangan teknologi saat ini, maka muncul beragam cara yang dapat dilakukan untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Proses belajar mengajar baiknya memiliki berbagai metode dan media pembelajaran yang baik agar dapat mendukung siswanya lebih mudah dalam memahami dan menerima sebuah materi pelajaran.

Menurut Rayandra Asyhar, semua media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu:

1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik

[40] http://melekinternet.com/blog/cara-membuat-video-animasi-dengan-powtoon (Diakses tanggal 7 Juni 2017)

sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual antara lain: (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan poster, (b) model dan prototipe, seperti globe bumi, dan (c) media realitas alam sekitar dan sebagainya.

2) Media audio, adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran. Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain. Sedangkan pesan nonverbal adalah dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, bunyi tiruan dan sebagainya. Contoh media audio yang umum digunakan adalah tape recorder, radio, dan CD player.

3) Media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio-visual adalah, film, video, program TV dan lain-lain.

4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera

penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.[41]

Sedangkan menurut Rusman, ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

1) Media Visual. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.
2) Media Audio, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.
3) Media Audio-Visual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebutmedia pandang-dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).
4) Kelompok Media Penyaji. Media kelompok penyaji ini sebagaimana diungkapkan Donald T. Tosti dan John R. Ball dikelompokkan ke dalam tujuh jenis, yaitu: (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media

[41] Asyhar, Rayandra, *Op Cit*, h. 45

proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media video, (e) media kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televisi, dan (g) kelompok ketujuh; multimedia.

5) Media objek dan media interaktif berbasis komputer. Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya. Media ini dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti, sedangkan media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Contoh media interaktif berbasis komputer adalah program interaktif dalam pembelajaran berbasis komputer.[42]

Menurut Rudy Brets dalam Wina Sanjaya, ada 7 (tujuh) klasifikasi media, yaitu:

1) Media audiovisul gerak, seperti: film suara, pita video, film tv.
2) Media audiovisual diam, seperti: film rangkai suara.
3) Audio semigerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
4) Media visual bergerak, seperti: film bisu.
5) Media visual diam, seperti: halam cetak, foto, *microphone*, *slide* bisu.
6) Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.

[42] Rusman, dkk, *Op Cit*, h. 63

7) Media cetak, seperti buku, modul, bahan ajar mandiri.[43]

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran menurut beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran, yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan media mutimedia atau media interaktif berbasis komputer.

c. Ciri – Ciri Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran saat ini telah banyak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Istilah lain dari media pembelajaran adalah media pendidikan yang merupakan alat peraga yang bisa digunakan selama proses belajar mengajar. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pelajaran yang akan di ajarkan pada siswa.

Menurut Azhar Arsyad, ciri-ciri umum yang terkandung pada media pendidikan adalah:

1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.

[43] Sanjaya, Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran,* Jakarta: Kencana Prenadameda Group, 2013, h. 212

4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape / kaset, video recorder).
7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.[44]

Sedangkan menurut Yudhi Munadi, ciri-ciri (karakteristik) umum media adalah kemampuannya merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi dan mentransportasikan suatu peristiwa atau obyek.[45]

Menurut ahli lain, Gerlach & Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

   Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Ciri ini amat pening bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek

[44] Arsyad, Azhar, *Op Cit*, h. 6-7

[45] Munadi, Yudhi, *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2010, h. 36

yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang dapat digunakan setiap saat.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Tranformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording.*

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributuf dari media memungkinkan suatu obejek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.[46]

Berdasarkan ciri – ciri yang telah dikemukakan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri – ciri media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi, dan mentransformasi serta mentransportasikan suatu peristiwa atau objek melalui ruang kemudian disajikan kepada siswa.

d. Prinsip Pemilihan Media

Sebelum guru menentukan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran.

[46] Arsyad, Azhar, *Op Cit*, h. 12-14

Menurut Drs. Sudirman N. (1991) dalam Djamarah, ada beberapa prinsip pemilihan media pengajaran yang dibaginya ke dalam tiga kategori, sebagai berikut:

1) Tujuan Pemilihan. Memilih media yang akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas.
2) Karakteristik Media Pengajaran. Setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuhannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran.
3) Alternatif Pilihan. Memilih pada hakikatnya adalah proses membuat keputusan dari berbagai alternatif pilihan. Guru bisa menentukan pilihan media mana yang akan digunakan apabila terdapat beberapa media yang dapat diperbandingkan. Sedangkan apabila media pengajaran itu hanya ada satu, maka guru tidak bisa memilih, tetapi menggunakan apa adanya.[47]

Sedangkan menurut Wina Sanjaya, prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, di antaranya:

1) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
2) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas. Artinya pemilihan media tertentu bukan didasarkan kepada kesenangan

[47] Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010, h. 126-127

guru atau sekadar selingan dan hiburan, melainkan menjadi bagian integral dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran siswa.

3) Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Ada media yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa yang lain.
4) Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru. Oleh sebab itu, guru perlu memahami karakteristik serta prosedur, penggunaan media yang dipilih.
5) Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.[48]

Menurut Ashyar, prinsip – prinsip pemilihan media adalah sebagai berikut:

1) Kesesuaian. Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik dan materi yang dipelajari, serta metode atau pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik.
2) Kejelasan Sajian. Beberpa jenis media dan sumber belajar dirancang hanya mempertimbangkan ruang lingkup materi pembelajaran, tanpa memperhatikan tingkat kesulitan penyajiannya sama sekali.

[48] Sanjaya, Wina, *Op Cit*, h. 224

3) Kemudahan Akses. Kemudahan akses menjadi salah satu prinsip dalam pemilihan media pembelajaran. Jika sudah tersedia, apakah media tersebut mudah diakses dan dimanfaatkan oleh murid? Apakah perangkat pendukungnya juga sudah tersedia. Kemudahan akses juga berhubungan dengan lokasi dan kondisi media.
4) Keterjangkauan. Keterjangkauan di sini berkaitan dengan aspek biaya (*cost*). Besar kecilnya biaya yang diperlukan untuk mendapatkan media adalah salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan.
5) Ketersediaan. Ketersediaan suatu media perlu dipertimbangkan dalam memilih suatu media. Pada saat kita hendak mengajar dan dalam rancangan telah disebutkan macam atau jenis media yang akan dipakai, maka kita perlu mengecek ketersediaan media tersebut.
6) Kualitas. Dalam pemilihan media pembelajaran, kualitas media hendaklah diperhatikan. Sebaiknya, dipilih media yang berkualitas tinggi.
7) Ada alternatif. Dalam pemilihan media, salah satu prinsip yang juga penting diperhatikan adalah bahwa guru tidak tergantung hanya pada media tertentu saja. Artinya, andaikata media yang diharapkan tidak diperoleh dengan alasan tidak tersedia atau sulit dijangkau, maka gunakan media alternatif.

8) Interactivitas. Media yang baik adalah media yang dapat memberikan komunikasi dua arah secara interaktif.
9) Organisasi. Pertimbangan lain yang juga tidak bisa diabaikan adalah dukungan organisasi.
10) Kebaruan. Kebaruan dari media yang akan dipilih juga harus menjadi pertimbangan sebab media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi murid.
11) Berorientasi Siswa. Pemilihan media pembelajaran harus berorientasi pada siswa. Artinya perlu dipertimbangkan keuntungan dan kemudahan apa yang akan diperoleh siswa dengan media tersebut.[49]

Berdasarkan prinsip – prinsip dalam pemilihan media pembelajaran menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa prinsip – prinsip pemilihan media pembelajaran adalah kesesuaian tujuan pembelajaran, kejelasan sajian, mudah diakses, terjangkau dari segi biaya, ketersediaan media, kualitas media, alternatif pilihan, interactivitas, organisasi, kebaruan, serta berorientasi pada siswa.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam pendidikan, media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karenanya, informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan siswa, baik dalam benak atau

[49] Asyhar, Rayandra, *Op Cit*, h. 82-85

mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Menurut Midun dalam Rayandra Asyhar, secara umum beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

1) Memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto-foto dan nara sumber. Dengan demikian, peserta didik akan memiliki banyak pilihan sesuai kebutuhan dan karakteristik masing-masing.
2) Peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran yang sangat berguna bagi peserta didik dalam menghadapi berbagai tugas dan tanggung jawab yang berbagai macam, baik dalam pendidikan, di masyarakat dan di ingkungan kerjanya.
3) Memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik.
4) Menyajikan sesuatu yang sulit diadakan , dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik, baik karena ukurannya yang terlalu besar seperti sistem tatasurya, terlalu kecil seperti virus, atau rentang waktu prosesnya terlalu panjang misalnya proses metamorfosa dan pelapukan batuan, atau masa kejadiannya sudah lama seperti terjadinya perang uhud.

5) Memberikat informasi yang akurat dan terbaru, misalnya penggunaan buku teks, majalah, dan orang sebagai sumber informasi.
6) Menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar akan meningkat pula.
7) Merangsang peserta didik untuk berfikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya-karya inovatif.
8) Penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media dapat menjangkau peserta didik di tempat yang berbeda-beda, dan di dalam ruang lingkup yang tak terbatas pada suatu waktu tertentu. Dengan media, durasi pembelajaran juga bisa dikurangi.
9) Media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan.[50]

Menurut Sudjana & Rivai (1992) dalam Arsyad, mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

[50] Asyhar, Rayandra, *Op Cit*, h. 41

2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.[51]

Menurut *Encyclopedia of Educational Research* dalam Arsyad, merincikan manfaar media pendidikan sebagai berikut:

1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2) Memperbesar perhatian siswa.
3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4) Memerikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.

[51] Arsyad, Azhar, *Op Cit*, h. 24-25

6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.[52]

Dari uraian dan pendapat bebebrapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu, pembelajaran dapat lebih menarik dan memotivasi siswa untuk belajar, materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa, dan mampu mengatasi segala keterbatasan dalam proses belajar mengajar.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki oleh Wahyu Alannasir (Dosen PGSD Universitas Islam Makassar).

   Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan proses pembelajaran yang menggunakan media animasi, (2) untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah belajar IPS dalam menggunakan media animasi, (3) untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran IPS.

[52] *Ibid*, h. 25

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen penuh (*true experimental design*) *pretest* dan *post test* terhadap kelompok yang sama. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV tahun ajaran 2014/2015 teknik *sampling* yang digunakan adalah teknik *random sampling.* Data dikumpulkan dengan teknik angket, wawancara, dan observasi. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial.

Hasil penelitian menunjukan bahwa : (1) Media pembelajaran animasi dalam pembelajaran IPS memberikan perubahan motivasi belajar pada siswa, terlihat dari hasil motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media animasi mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebelum perlakuan berada pada kategori cukup (71,75%) dan setelah perlakuan motivasi belajar siswa meningkat dengan kategori sangat baik (88%). (2) Penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Mannuruki.[53]

2. Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif oleh Kadek Sukiyasa dan Sukoco (Universitas Negeri Yogyakarta).

   Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar materi sistem kelistrikan otomotif.

---

[53] Alannasir, Wahyullah, *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki*, Journal of EST Volume 2 Nomor 2 Agustus 2016, h. 81-90

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design.* Subyek penelitian siswa kelas X TKR di SMK Negeri 1 Seyegan, sebagai kelompok eksperimen kelas X TKR-1 dan kelompok kontrol kelas X TKR-2 berjumlah 63 siswa. Adapun kelas yang dipilih secara random dengan undian untuk memperoleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dari ketiga kelas sebagai populasi yang memiliki homogenitas varian.

Hasil penelitiannya menunjukkan : (1) Terbukti bahwa hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dari hasil belajar kelompok kontrol. Dengan nilai t hitung (3,279) > t tabel (2,000), sehingga Ho ditolak yang berarti hasil belajar materi sistem kelistrikan otomotif yang diajarkan dengan menggunakan media animasi lebih tinggi dari hasil belajar yang diajarkan dengan menggunakan media *powerpoint* pada siswa kelas X TKR di SMK Negeri 1 Seyegan. (2) Terbukti bahwa motivasi belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dari motivasi belajar kelompok kontrol. Dengan nilai t hitung (3,124) > t tabel (2,000), sehingga Ho ditolak yang berarti motivasi belajar materi sistem kelistrikan otomotif yang diajarkan menggunakan media animasi lebih tinggi dari motivasi belajar yang diajarkan menggunakan media *powerpoint* pada siswa kelas X TKR di SMK Negeri 1 Seyegan.[54]

3. Peningkatan Motivasi Belajar Teori Memelihara Transmisi Melalui Penggunaan Media Animasi Bagi Peserta Didik Kelas XI/4 SMK Negeri 1

[54] Kadek Sukiyasa dan Sukoco, *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif,* Jurnal Pendidikan Vokasi, Volume 3 Nomor 1, Februari 2013, h.126-137

Sawit Tahun 2010/2011 oleh Jasmanto (Guru Kejuruan Teknik Otomotif SMKN 1 Sawit Boyolali).

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar Teori Memelihara Transmisi melalui penggunaan media animasi bagi peserta didik kelas XI/4 SMK Negeri 1 Sawit Tahun 2010/2011.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas *(Classroom Action Research)* dengan bentuk pelaksanaan kolaboratif antara pengamat dan peneliti sebagai pelaku tindakan. Data penelitian ini menggunakan teknik pengamatan, wawancara, kajian dokumen, angket, dan tes. Data yang dikumpulkan meliputi data prestasi peserta didik, data kinerja guru/peneliti, data aktivitas belajar peserta didik, data motivasi dan minat belajar peserta didik. Adapun sumber data diperoleh dari guru/peneliti, observer, dan peserta didik. Teknik yang digunakan untuk menganilisis data penelitian ini adalah teknik deskriptif komparatif (statistik deskriptif komparatif) dan teknik analisis kritis. Teknik statistik deskriptif komparatif digunakan untuk data kuantitatif, yakni dengan membandingkan hasil antarsiklus.

Hasil penelitian tersebut menunjukan motivasi peserta didik dalam pembelajaran meningkat 7,5% pada siklus I (prasiklus 78,9%, siklus I 86,4%) dan meningkat lagi pada siklus II sebesar 2% (siklus I 86,4%, siklus II 88,4%). Adapun minat belajar peserta didik ada peningkatan sebesar 6,8% pada siklus I (prasiklus 77,4%, siklus I 84,2%) dan meningkat lagi 1, 3% pada siklus II (siklus I 84,2%, siklus II 85,5).

Dengan menggunakan media animasi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sebesar 9,5% dan 8,1%.[55]

4. Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Fisika Tentang Tegangan Bolak Balik Melalui Pemanfaatan Media Animasi Komputer Siswa Kelas XII IPA 7 SMA Negeri 1 Surakarta oleh Dewi Marginingsih (Guru SMA Negeri 1 Surakarta).

   Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tindakan apa yang harus dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar fisika tentang Arus/Tegangan Bolak Balik bagi siswa SMA kelas XII IPA.

   Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tes dan non tes. Tes yang diberikan adalah tes awal dan tes pada setiap akhir tindakan. Non tes berupa observasi terhadap motivasi belajar dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Sedangkan alat pengumpulan data berupa butir soal tes dan lembar pengamatan motivasi belajar.

   Hasil penelitian ini menunjukan, menurut hipotesis melalui animasi komputer dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut kenyataan motivasi belajar meningkat dari rata-rata 61,28 menjadi 69,06 meningkat 12,69%. Hipotesis yang diajukan terbukti, motivasi belajar pada materi Arus/Tegangan Bolak Balik ada peningkatan. Menurut hipotesis melalui media animasi komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut kenyataan hasil belajar meningkat dari rata-rata 9,22 menjadi 78,44

[55] Jasmanto, *Peningkatan Motivasi Belajar Teori Memelihara Transmisi Melalui Penggunaan Media Animasi Bagi Peserta Didik Kelas XI/4 SMK Negeri 1 Sawit Tahun 2010/2011,* Jurnal Didaktika Volume 4 Nomor 15, September 2012, h. 62-69

meningkat 13,31%. Hipotesis yang diajukan terbukti, hasil belajar pada materi materi Arus/Tegangan Bolak Balik ada peningkatan. Dari kondisi awal ke kondisi akhir terdapat peningkatan gairah belajar siswa pada proses pembelajaran materi Arus/Tegangan Bolak Balik melalui media animasi komputer.[56]

5. Penerapan Peer Tutoring Dilengkapi Animasi Macromedia Flash Dan Handout Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPA 4 SMAN 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014 Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan oleh Enggar Mawarni (Mahasiswa Program Studi Pendidikan Kimia, Jurusan PMIPA, Universitas Sebelas Maret, Surakarta), Bakti Mulyani dan Sri Yamtinah (Dosen Program Studi Pendidikan Kimia, Jurusan PMIPA, Universitas Sebelas Maret, Surakarta).

   Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi berprestasi dan prestasi belajar siswa kelas XI IPA 4 semester genap SMA Negeri 6 Surakarta tahun pelajaran 2013/2014 pada materi pokok Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan dengan penerapan pembelajaran *Peer Tutoring* dilengkapi animasi *Macromedia Flash* dan *Handout.*

   Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 6 Surakarta Tahun

[56] Marginingsih, Dewi, *Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Fisika Tentang Tegangan Bolak Balik Melalui Pemanfaatan Media Animasi Komputer Siswa Kelas XII IPA7 SMA Negeri 1 Surakarta,* Volume 6 No. 2, April 2013, h. 133-141

Pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 24 siswa. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data adalah menggunakan tes dan nontes (observasi, kajian dokumen dan angket). Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukan bahwa pembelajaran *peer tutoring* dilengkapi animasi *macromedia flash* dan *handout* dapat meningkatkan : (1) motivasi berprestasi siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014 pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan, pada siklus I diperoleh persentase pencapaian motivasi berprestasi siswa sebesar 67% meningkat menjadi 92% pada siklus II, (2) prestasi belajar dalam aspek kognitif maupun afektif siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014 pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. Pada siklus I ketuntasan belajar siswa 58%, sedangkan pada siklus II mencapai 83%. Untuk aspek afektif pada siklus I persentase pencapaiannya sebesar 71% dan meningkat menjadi 100% pada siklus II.[57]

6. Bahan Ajar Multi-Intelegensia Berbasis Animasi Sebagai Media Untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Tadris Kimia IAIN Walisongo Semarang oleh Wirda Udaibah (Program Studi Tadris Kimia, IAIN Walisongo Semarang).

[57] Mawarni, Enggar, Bakti Mulyani dan Sri Yamtinah, *Penerapan Peer Tutoring Dilengkapi Animasi Macromedia Flash Dan Handout Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPA 4 SMAN 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014 Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan*, Jurnal Pendidikan Kimia (JPK) Vol. 4 No. 1 Tahun 2015, h. 29-37

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi dan motivasi belajar mahasiswa Tadris Kimia IAIN Walisongo Semarang pada materi struktus kemas logam.

Penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling.* Sampel dibagi menjadi kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi) dan kelas kontrol (kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis animasi).

Hasil penelitian menunjukan bahwa perhatian, relevansi, percaya diri dan kepuasan mahasiswa baik terhadap materi struktur kemas logam. Akan tetapi perbedaan terlihat jelas pada aspek kepuasan mahasiswa. Ternyata mahasiswa yang diberikan pembelajaran melalui media animasi memiliki tingkat kepuasan sangat baik. Berdasarkan uji hipotesis satu pihak yang telah dilakukan, diperoleh t hitung (14,58) > t tabel (1,72), karena t berada pada daerah penerimaan Ha maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar kimia mahasiswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis animasi (kelompok eksperimen) lebih baik daripada rata-rata hasil belajar mahasiswa yang pembelajarannya tidak menggunakan media pembelajaran berbasis animasi (kelompok kontrol). Jadi terbukti mahasiswa yang mendapatkan pembelajaran dengan media animasi memiliki motivasi belajar yang lebih baik daripada mahasiswa yang tidak menggunakan media animasi. Oleh

karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi efektif untuk meningkatkan prestasi dan motivasi belajar mahasiswa.[58]

7. Pemanfaatan Media Animasi Dalam Pembelajaran Kimia Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Di SMAN 12 Pekanbaru oleh Rizki Pratiwi (Mahasiswa Pendidikan Kimia, FKIP Universitas Riau), Sri Haryati dan Miharty (Dosen Pendidikan Kimia, FKIP Universitas Riau).

   Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan laju reaksi di kelas XI IPA SMAN 12 Pekanbaru.

   Penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen dengan desain kelompok kontrol *pretest-posttest.* Waktu penelitian ini bulan November 2012. Sampel terdiri dari dua kelas yaitu kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen dan XI IPA 1 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi penerapan media animasi beserta model pembelajaran koperatif tipe STAD sedangkan kelas kontrol hanya diberi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

   Hasil penelitian ini menunjukan t hitung (11,32) > t tabel (1,67). Hipotesis yang berbunyi "penerapan media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan Laju Reaksi di kelas XI IPA SMAN 12 Pekanbaru" diterima. Besar peningkatan prestasi belajar dilihat dari skor gain ternormalisasi (N-gain) sebesar 0,68 yang termasuk kategori

[58] Udaibah, Wirda, *Bahan Ajar Multi-Intelegensia Berbasis Animasi Sebagai Media Untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Tadris Kimia IAIN Walisongo Semarang*, Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia Vol. 7 No. 2 2013, h. 1031-1144

sedang untuk kelas eksperimen dan untuk kelas kontrol sebesar 0,45. Peningkatan motivasi belajar terlihat dari perubahan angket sebelum dan sesudah perlakuan. Untuk peningkatan motivasi belajar terlihat dari hasil analisis inferensial menggunakan uji tanda (*sign test*) menghasilkan Z sebesar 3,83 dengan P = 0,000064 dan $\alpha = 0,05$ ($P<\alpha$). Ini berarti hipotesis yang berbunyi "penerapan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pokok bahasan Laju Reaksi di kelas XI IPA SMAN 12 Pekanbaru" diterima. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media animasi dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan laju reaksi di kelas XI IPA SMA Negeri 12 Pekanbaru.[59]

8. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Talk Write* (TTW) Dengan Media Animasi Flash Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA-Biologi oleh Tias Yunita, Jekti Prihatin dan Sulifah Aprilya H. (Jurusan Pendidikan MIPA, FKIP, Universitas Jember).

   Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA-Biologi siswa kelas VII-D SMP Negeri 1 Silo Jember semester genap Tahun Ajaran 2013/2014 pokok bahasan Manusia dan Lingkungan.

   Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII-D SMP Negeri 1 Silo Jember semester genap tahun ajaran 2013/2014 dengan jumlah 35 siswa.

[59] Pratiwi, Rizki, Sri Haryati dan Miharty, *Pemanfaatan Media Animasi Dalam Pembelajaran Kimia Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Di SMAN 12 Pekanbaru*, Jurnal FKIP Universitas Riau

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Siklus pertama digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa namun apabila hasil hasil yang didapatkan masih kurang maka dilanjutkan ke siklus dua sebagai usaha perbaikan atau pemantapan dari hasil yang dicapai pada siklus pertama. Penelitian ini menggunakan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dalam penelitian ini yaitu metode dokumentasi, wawancara, observasi, tes dan angket. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa : (1) Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) dengan media animasi *flash* pada siswa kelas VII-D SMP Negeri 1 Silo Jember. Peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa dari pra siklus ke siklus I sebesar 2,46%, dari siklus I ke siklus II sebesar 1,00%, dan dari pra siklus ke siklus II sebesar 2,46%. (2) Terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) dengan media animasi *flash* pada siswa kelas VII-D SMP Negeri 1 Silo Jember. Ketuntasan aspek kognitif dari pra siklus ke siklus I meningkat sebesar 40,01%, dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 22,85% dan dari pra siklus ke siklus II meningkat sebesar 62,86%. Aspek afektif mengalami peningkatan rata-rata dari pra siklus ke siklus I sebesar 6,14%, dari siklus I ke siklus II meningkat

sebesar 5,87%, dan dari pra siklus ke siklus II meningkat sebesar 12,01%.[60]

Tabel II.1

Tabulasi Jurnal

No.	Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Kesimpulan
1.	"Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki" oleh Wahyullah Alannasir Dosen PGSD Universitas Islam Makasar, Tahun 2016.	1. Media Animasi 2. Motivasi Belajar	Media pembelajaran animasi dalam pembelajaran IPS memberikan perubahan motivasi belajar pada siswa, terlihat dari hasil motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media animasi mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebelum perlakuan berada pada kategori cukup (71,75%) dan setelah perlakuan motivasi belajar siswa meningkat dengan kategori sangat baik (88%).
2.	"Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif" oleh Kadek Sukiyasa dan Sukoco Universitas Negeri Yogyakarta, Tahun 2013.	1. Media Animasi 2. Hasil Belajar 3. Motivasi Belajar	1. Terbukti bahwa hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dari hasil belajar kelompok kontrol. 2. Terbukti bahwa motivasi belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dari motivasi belajar kelompok kontrol.
3.	"Peningkatan Motivasi Belajar Teori Memelihara Transmisi Melalui Penggunaan Media Animasi Bagi Peserta Didik Kelas XI/4 SMK Negeri 1	1. Motivasi Belajar 2. Media Animasi	1. Hasil penelitian tersebut menunjukan motivasi peserta didik dalam pembelajaran meningkat 7,5% pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II sebesar 2% 2. Adapun minat belajar peserta didik ada peningkatan sebesar

[60] Yunita, Tias, Jekti Prihatin dan Sulifah Aprilya, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (TTW) Dengan Media Animasi Flash Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA-Biologi*, Jurnal FKIP Universitas Jember, h. 1-6

	Sawit Tahun 2010/2011" oleh Jasmanto Guru Kejuruan Teknik Otomotif SMKN 1 Sawit Boyolali, Tahun 2012.		6,8% pada siklus I dan meningkat lagi 1, 3% pada siklus II 3. Dengan menggunakan media animasi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sebesar 9,5% dan 8,1%.
4.	"Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Fisika Tentang Tegangan Bolak Balik Melalui Pemanfaatan Media Animasi Komputer Siswa Kelas XII IPA 7 SMA Negeri 1 Surakarta" oleh Dewi Marginingsih Guru SMA Negeri 1 Surakarta, Tahun 2013.	1. Motivasi Belajar 2. Hasil Belajar 3. Media Animasi	1. Menurut kenyataan motivasi belajar meningkat dari rata-rata 61,28 menjadi 69,06 meningkat 12,69%. Hipotesis yang diajukan terbukti, motivasi belajar pada materi Arus/Tegangan Bolak Balik ada peningkatan. 2. Menurut kenyataan hasil belajar meningkat dari rata-rata 9,22 menjadi 78,44 meningkat 13,31%. Hipotesis yang diajukan terbukti, hasil belajar pada materi materi Arus/Tegangan Bolak Balik ada peningkatan.
5.	"Penerapan Peer Tutoring Dilengkapi Animasi Macromedia Flash Dan Handout Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPA 4 SMAN 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014 Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan" oleh Enggar Mawarni, Bakti Mulyani dan Sri Yamtinah Universitas Sebelas Maret Surakarta, Tahun 2015.	1. Peer Tutoring Dilengkapi Animasi Macromedia Flash 2. Handout 3. Motivasi Berprestasi 4. Prestasi Belajar	1. Penerapan Peer Tutoring Dilengkapi Animasi Macromedia Flash Dan Handout dapat meningkatkan motivasi berprestasi dan prestasi belajar siswa Kelas XI IPA 4 SMAN 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014 Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan. 2. Pada siklus I diperoleh persentase pencapaian motivasi berprestasi siswa sebesar 67% meningkat menjadi 92% pada siklus II 3. Pada siklus I ketuntasan belajar siswa 58%, sedangkan pada siklus II mencapai 83%. Untuk aspek afektif pada siklus I persentase pencapaiannya sebesar 71% dan meningkat menjadi 100% pada siklus II
6.	"Bahan Ajar Multi-Intelegensia Berbasis	1. Bahan Ajar Multi-	1. Terbukti mahasiswa yang mendapatkan pembelajaran

	Animasi Sebagai Media Untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Tadris Kimia IAIN Walisongo Semarang" oleh Wirda Udaibah IAIN Walisongo Semarang, Tahun 2013.	Intelegensia Berbasis Animasi 2. Prestasi Belajar 3. Motivasi Belajar	dengan media animasi memiliki motivasi belajar yang lebih baik daripada mahasiswa yang tidak menggunakan media animasi. 2. Hasil belajar kimia mahasiswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis animasi (kelompok eksperimen) lebih baik daripada rata-rata hasil belajar mahasiswa yang pembelajarannya tidak menggunakan media pembelajaran berbasis animasi (kelompok kontrol).
7.	"Pemanfaatan Media Animasi Dalam Pembelajaran Kimia Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Di SMAN 12 Pekanbaru" oleh Rizki Pratiwi, Sri Haryati dan Miharty Universitas Riau, Tahun 2013.	1. Media Animasi 2. Motivasi Belajar 3. Prestasi Belajar	1. Hipotesis yang berbunyi "penerapan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pokok bahasan Laju Reaksi di kelas XI IPA SMAN 12 Pekanbaru" diterima. 2. Hipotesis yang berbunyi "penerapan media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan Laju Reaksi di kelas XI IPA SMAN 12 Pekanbaru" diterima.
8.	"Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Talk Write* (TTW) Dengan Media Animasi Flash Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA-Biologi" oleh Tias Yunita, Jekti Prihatin dan Sulifah Aprilya H. Universitas Jember, Tahun 2013.	1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Talk Write* (TTW) Dengan Media Animasi Flash 2. Motivasi Belajar 3. Hasil Belajar	1. Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) dengan media animasi *flash* pada siswa kelas VII-D SMP Negeri 1 Silo Jember. 2. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) dengan media animasi *flash* pada siswa kelas VII-D SMP Negeri 1 Silo Jember.

Dari beberapa ringkasan hasil penelitian yang relevan di atas dapat disimpulkan bahwa, perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada objek penelitiannya serta *software* atau aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis animasi. Jika penelitian terdahulu menggunakan *software* atau aplikasi CD animasi, *powerpoint* dan *flash*, maka dalam penelitian ini peneliti akan membuat media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *software* atau aplikasi *videoscribe* (sparkol) dan powtoon.

C. Kerangka Teoretik

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association*/NEA) memiliki pengertian bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Adapun batasan yangdiberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.[61]

Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa antara lain untuk mendorong motivasi

[61] Sadiman, Arief dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Pers, 2014, h. 7

belajar, memperjelas dan mempermudah konsep dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami.[62]

Media pembelajaran merupakan faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan media pembelajaran inovatif maka pembelajaran di kelas akan lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegitan pembelajaran tersebut. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan Solomon dan Clark 1986, bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa melalui media. Penggunaan media telah membantu siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.[63]

Menurut Sadiman, penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:

1. Menimbulkan kegairahan belajar;
2. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
3. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya;[64]

Sedangkan menurut McKnown dalam Musfiqon, ada empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

1. Mengubah titik berat pendidikan formal, yaitu dari pendidikan yang menekankan pada instruksional akademis menjadi pendidikan yang mementingkan kebutuhan kehidupan peserta didik.
2. Membangkitkan motivasi belajar pada peserta didik.
3. Memberikan kejelasan (*clarification*).
4. Memberikan rangsangan (*stimulation*).[65]

---

[62] Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran,* Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012, h. 32

[63] Abdulhak, Ishak & Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013, h. 91

[64] Sadiman, Arief dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Pers, 2009, h. 17-18

[65] Musfiqon, *Op Cit,* h. 34

Didukung oleh pendapat Arsyad yang mengemukakan bahwa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.[66]

Selain itu, menurut Hamalik dalam Arsyad bahwa pemakaian media pembelajaran alam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.[67]

Guru dapat memotivasi siswanya dengan cara membangkitkan minat belajarnya dan dengan cara memberikan dan menimbulkan harapan. Menurut Donald O. Hebb dalam Yudhi Munadi, menyebut cara pertama dengan *Arousal* dan kedua dengan *Expectancy.* Yang pertama, *Arousal* adalah suatu usaha guru untuk membangkitkan instrinsic motive siswanya, sedangkan yang kedua *expectancy* adalah suatu harapan yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Harapan akan tercapainya suatu hasrat atau tujuan dapat menjadi motivasi yang ditimbulkan guru ke dalam diri siswa. Salah satu

[66] Arsyad, Azhar, *Op Cit*, h. 25-26
[67] *Ibid*, h. 15

pemberian harapan itu yakni dengan cara memudahkan siswa – bahkan yang dianggap lemah sekalipun dalam menerima dan memahami isi pelajaran yakni melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat guna.[68]

Menurut Satria Dharma, jika guru beremigrasi dari pola belajar mengajar yang tradisional ke pola pembelajaran yang berbasis teknologi informasi maka pembelajaran akan lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dari guru. Dengan segala kelebihan dari visualisasi dan animasi materi pelajarannya jelas akan membuat siswa lebih mudah untuk memahami dan lebih tertarik untuk lebih mendalami materi.[69]

Selain itu, menurut Reiber dalam Dina Indriana, animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian anak didik jika digunakan secara tepat. Animasi dapat membantu proses pelajaran jika anak didik hanya akan dapat melakukan proses kognitif dengan bantuan animasi, sedangkan tanpa animasi proses kognitif tidak dapat dilakukan. Berdasarkan penelitian, peserta didik yang memiliki kekurangan dalam mengikuti pengajaran dengan cara konvensional atau dengan media pengajaran lainnya, akan mampu belajar lebih baik jika menggunakan animasi.[70] Jadi, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa terlebih lagi apabila menggunakan media pembelajaran berupa animasi.

---

[68] Munadi, Yudhi, *Op Cit*, h. 47-48

[69] Rizali, Ahmad dkk, *Dari Guru Konvensional Menuju Guru Profesional*, Jakarta: Grasindo, 2009, h. 61

[70] Indriana, Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Yogyakarta: DIVA Press, 2011, h. 97

D. Perumusan Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka teoretik yang telah dikemukakan, maka dapat diajukan perumusan hipotesis sebagai berikut “Terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa”.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan masalah-masalah yang dirumuskan adalah adalah untuk mendapatkan pengetahuan berdasarkan data dan fakta yang valid dan dapat dipercaya tentang pengaruh media pembelajaran berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran dasar-dasar perbankan di SMK Negeri 48 Jakarta.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 48 Jakarta, Jl. Radin Inten II No. 113, Duren Sawit, Jakarta Timur. Sekolah ini dijadikan objek penelitian karena menurut pengamatan peneliti motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran dasar-dasar perbankan dipengaruhi oleh media pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan, yaitu dibulan April 2017. Waktu yang digunakan tersebut, bagi peneliti merupakan waktu yang paling tepat dalam melaksanakan penelitian karena disesuaikan dengan kalender akademik.

C. Metode Penelitian

Dalam mengungkapkan masalah penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen dengan desain Posstest-Only Control Design. Pada

penelitian ini, ada kelompok eksperimen dan ada kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen dikenai perlakuan X_1 dan pada kelompok kontrol tidak dikenai perlakuan. Dan pada akhir penelitian kedua kelompok dikenai posttest. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dengan yang menggunakan media pembelajaran power point. Menurut Sugiyono, "penelitian dengan pendekatan eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat".[71]

Desain penelitian yang digunakan adalah :

Grup	Treatment	Posttest
Experiment Grup	X	O_1
Control Grup	-	O_1

Keterangan :

Experiment Grup : kelas yang diberikan dengan menggunakan media berbasis animasi

Control Grup : kelas tanpa perlakuan, menggunakan media *power point*

X : perlakuan

O_1 : hasil *post test* (angket motivasi belajar)

[71] Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi*, Bandung: CV. Alfabeta, 2012, h. 7

D. Populasi dan Sampling

"Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya".[72] Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa jurusan akuntansi SMK N 48 Jakarta tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 214 siswa dan terbagi atas 3 tingkatan. Populasi terjangkau dari penelitian ini adalah siswa kelas X akuntansi yang berjumlah 73 siswa. Sampel yang diambil harus memenuhi kriteria yang ditentukan. Menurut Sugiyono, "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut".[73] Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Proportionate Stratified Random Sampling*, dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak namun berstrata dan tetap dibagi secara proporsional yang ada dalam populasi itu. Pengambilan sampel harus representatif dari populasi, artinya sampel yang diambil harus benar-benar mewakili dan menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya.

Tabel III.1
Teknik Pengambilan Sampel

Kelas	Jumlah Siswa	Media
Akuntansi I (Kelas Eksperimen)	37	Animasi
Akuntansi II (Kelas Kontrol)	36	Power Point

[72] *Ibid*, h. 90
[73] *Ibid*, h. 91

E. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen pada penelitian ini adalah menggunakan kuesioner. Kuesioner merupakan daftar pertanyaan yang disebarkan kepada sejumlah orang yang bersedia memberikan jawaban. Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur variabel motivasi belajar untuk siswa yang telah melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis animasi dan yang telah menggunakan media pembelajaran power point. Instrumen penelitian untuk mengukur variabel motivasi belajar (variabel Y) akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Motivasi Belajar

a. Deskripsi Konseptual

Motivasi belajar adalah suatu dorongan yang dapat membangkitkan siswa untuk dapat melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai.

b. Deskripsi Operasional

Motivasi belajar dapat diukur dengan kuesioner motivasi siswa dalam belajar yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang mencakup indikator motivasi belajar yaitu motivasi instrinsik dan ekstrinsik.

c. Kisi-kisi Instrumen Motivasi

Dalam bagian ini disajikan kisi-kisi untuk mengukur variabel motivasi belajar pada siswa yang telah melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis animasi dan yang telah menggunakan media pembelajaran power point. Instrumen motivasi

yang disajikan pada tabel di bawah ini merupakan kisi-kisi instrumen kuesioner motivasi yang digunakan untuk mengukur variabel motivasi belajar:

Tabel III.2
Kisi-kisi Instrumen (Motivasi Belajar)

No	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan Uji Coba		Pernyataan Valid	
			(+)	(-)	(+)	(-)
1	Instrinsik	Hasrat dan keinginan berhasil	1, 2, 4	3, 5, 7	1, 2, 4	3, 5, 7
		Dorongan kebutuhan belajar	6, 8, 11	9, 10, 12	8, 11	9, 10, 12
		Harapan akan cita-cita	13, 16, 17	14, 15	13, 16, 17	14, 15
2	Ekstrinsik	Adanya penghargaan	19, 20, 22	18, 21, 23	19	18, 21, 23
		Lingkungan belajar yang kondusif	24, 26, 27	25, 28, 29	24, 26	28, 29
		Kegiatan belajar yang menarik	30, 31, 34, 35, 37, 38	32, 33, 36, 39	30, 31, 34, 35, 37, 38	32, 36
Total Pernyataan			**21**	**18**	**17**	**15**

Untuk mengisi instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang disusun berdasarkan indikator dari variabel motivasi. Untuk mengolah setiap variabel dalam analisis data yang diperoleh menggunakan model skala *likert* dalam isntrumen penelitian yang telah disediakan alternatif

jawaban yang sesuai serta diberi nilai 1 sampai dengan 5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel III.3
Skala Penilaian untuk Kuesioner Motivasi

No	Alternatif Jawaban	Bobot Skor	
		+	-
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Ragu-ragu (R)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

d. Validasi Instrumen

Proses pengembangan instrumen motivasi dilakukan dengan menganalisis data hasil uji coba instrumen berbentuk kuesioner berskala *likert* sebanyak 55 butir pernyataan, yang mengacu pada indikator-indikator seperti terlihat pada tabel III.2.

Proses validasi dilakukan dengan menganalisis data hasil uji coba instrumen yaitu validitas dengan koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total instrumen. Teknik yang digunakan adalah teknik korelasi *product moment* dalam buku Sugiyono, rumus korelasi *product moment* adalah sebagai berikut:[74]

[74] Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, Bandung: CV. Alfabeta, 2014, h. 228

$$r_{xy} = \frac{n\sum x_i\, y_i - (\sum x_i)\,(\sum y_i)}{\sqrt{(n\sum x_i^2 - (x_i)^2)(n\sum y_i^2 - (y_i)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y (dua variabel yang dikorelasikan)

n = jumlah subyek

$n\sum x_i y_i$ = jumlah perkalian antara skor x dan skor y

x = jumlah total skor x

y = jumlah total skor y

x^2 = jumlah dari kuadrat x

y^2 = jumlah dari kuadrat y

Kriteria minimum butir pernyataan yang diterima adalah jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir perny ataan dianggap valid. Sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir pernyataan dianggap tidak valid atau drop. Butir pernyataan yang tidak valid maka tidak bisa untuk digunakan. Butir pernyataan yang sudah valid kemudian dihitung kembali reabilitasnya untuk mengetahui apakah butir tersebut reliabel atau tidak dengan menggunakan rumus *Alpha* yaitu:[75]

$$r_{ii} = \frac{n}{n-1}\,(1 - \frac{\sum Si^2}{St^2})$$

Keterangan :

rii : koefisien reliabilitas tes

n : banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes

[75] Tukiran, Hidayati, *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*, Bandung: Alfabeta, 2012, h. 135

1 : bilangan konstan

$\sum Si^2$: jumlah varian skor dari tiap-tiap butir item

St : varian total

Butir pernyataan dikatakan reliabel apabila $r_{ii} > 0,6$ dan dikatakan tidak reliabel apabila $r_{ii} < 0,6$.

Dari perhitungan ini akan didapatkan instrumen final untuk mengukur motivasi belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dengan yang menggunakan media pembelajaran power point.

2. Media Pembelajaran Animasi

a. Deskripsi Konseptual

Media pembelajaran animasi adalah media pembelajaran multimedia berupa gambar bergerak yang disusun secara berurutan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik secara terencana, sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta proses belajar yang efisien dan efektif.

b. Deskripsi Operasional

Media pembelajaran animasi dapat diukur dengan memberikan materi menggunakan media berbasis multimedia yang berupa teks dan gambar bergerak yang dapat menarik perhatian dan menimbulkan motivasi pada diri siswa untuk ikut berpartisipasi didalamnya.

F. Teknik Analisis Data

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Kedua uji ini dilakukan sebagai syarat dari analisis data. Apabila data yang diperoleh terdistribusi normal homogen, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji-T *separated varians* atau T-test pada taraf signifikansi α = 0,05.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah uji beda yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan *treatment* yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dan power point terhadap motivasi belajar siswa. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam menganalisis data adalah sebagai berikut :

1. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mendeteksi apakah model yang peneliti gunakan memiliki distribusi normal atau tidak yaitu dengan menggunakan rumus Liliefors pada taraf signifikan α = 0,05 yaitu resiko kesalahan hanya sebesar 5% dan tingkat kepercayaan sebesar 95%. Berikut adalah langkah yang untuk menguji normalitas dengan menggunakan rumus Liliefors, yaitu:[76]

1) Pengamatan X_1, X_2,….X_n dijadikan bilangan Z_1, Z_2,….Z_n dengan rumus:

$$Z_1 = \frac{xi - \bar{x}}{s}$$

[76] Sudjana, *Metode Statistik*, Bandung: Tarsito, 2005, h. 466

($\bar{x}$ dan S masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku dari sampel)

2) Untuk bilangan baku ini digunakan daftar distribusi normal baku kemudian dihitung $F(Z_1) = P(Z_1)$

3) Selanjutnya menggunakan porsi hitung Z_1, Z_2,….Z_n $\sum Z_i$. Jika proporsi ini dinyatakan F(Zi) – S(Zi). Jika proporsi ini dinyatakan S(Zi), maka:

$$S(Z_i) = \frac{banyaknya\ Z_{1,}Z_{2,.....}Z_n \sum Z_i}{n}$$

4) Menghitung selisih F(Zi) – S(Zi) kemudian tentukan harga mutlaknya Lo.

5) Ambil harga yang paling besar kemudian diantara harga-harga mutlak selisih tersebut.

Untuk menolak atau menerima hipotesis, kita bandingkan Lo dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar untuk taraf nyata α yang dipilih. Kriteria adalah : Ho ditolak jika Lo diperoleh dari data pengamatan melebihi L dari daftar tabel H_1 diterima jika Lo diperoleh dari data pengamatan kurang dari L dari daftar tabel.

$$L_o = |F(Zi) - S(Zi)|$$

Keterangan :

Lo = harga pasar mutlak

F(Zi) = peluang angka baku

S (Zi) = proporsi angka baku

Kriteria pengujian :

Jika nilai Lo < $L_{kritis\ tabel}$, maka H_0 diterima, data berdistribusi normal.

Jika nilai Lo > $L_{kritis\ tabel}$, maka H_0 ditolak, data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui distribusi data skor motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi pada mata pelajaran dasar-dasar perbankan . uji homogenitas atau kesamaan dua varians populasi dua kelompok sampel dilakukan dengan menggunakan uji F pada taraf signifikansi 0,05 % dengan rumus:[77]

$$F = \frac{varians\ \ terbesar}{varians\ \ terkecil} = \frac{S_A^2}{S_B^2} \qquad S^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n-1}$$

Keterangan :

S^2 = varians

x = data nilai motivasi

n = jumlah responden

Dimana kriteria pengujian:

H_0 = data homogen

H_1 = data tidak homogen

Kriteria hipotesis:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima (data bersifat homogen).

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak (data tidak homogen).

[77] Sugiyono, *Op Cit*, h. 282

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah tahap akhir yang dilakukan setelah uji persyaratan analisis data, yaitu setelah diketahui data sampel berdistribusi normal dan homogen. Untuk mengetahui adanya perbedaan, maka uji hipotesis dengan menggunakan T-test atau uji T untuk sampel terpisah. Adapun rumus T-test yang digunakan adalah rumus *separated varians* sebagai berikut:[78]

$$t_{hitung} = \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

$\overline{X}_1$ = rata-rata sampel 1

$\overline{X}_2$ = rata-rata sampel 2

S_1 = simpangan baku sampel 1

S_2 = simpangan baku sampel 2

N_1 = jumlah sampel 1

N_2 = jumlah sampel 2

Dikarenakan penelitian ini, merupakan penelitian yang menguji perbedaan, maka hipotesis statistik penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_0 = $\mu x_1 - \mu x_2$ = 0

H_1 = $\mu x_1 - \mu x_2$ $\neq 0$

[78] *Ibid*, h. 138

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Pada bagian ini, peneliti mendeskripsikan data penelitian mengenai perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan media berbasis animasi dan media *powerpoint* pada mata pelajaran dasar – dasar perbankan kelas X Akuntansi SMK Negeri 48 Jakarta. Penelitian ini dilakukan dua kelas yaitu kelas X AK-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X AK-2 sebagai kelas kontrol. Sampel penelitian terdiri dari 37 siswa dari kelas eksperimen dan 36 siswa dari kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dengan pokok bahasan materi pada kompetensi dasar 3.12 (Simpanan Deposito) dan 3.13 (Jasa Bank Lainnya).

Motivasi belajar di kedua kelas tersebut diukur dengan pemberian perlakuan (*treatment*) yang berbeda, yakni kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media berbasis animasi sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media *powerpoint.* Instrumen pada penelitian ini berupa kuesioner yang dilakukan setelah siswa diberikan perlakuan. Sebelum peneliti menyebarkan kuesioner kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti menyebarkan kuesioner ujicoba kepada 31 responden dengan 39 item pertanyaan. Namun setelah diuji validitas dan reliabilitasnya, item pertanyaan yang valid hanya 32 item dan item yang drop berjumlah 7 item.

Berikut ini disajikan hasil pengolahan data penelitian motivasi belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan atau *treatment.*

1. Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen (Media Berbasis Animasi)

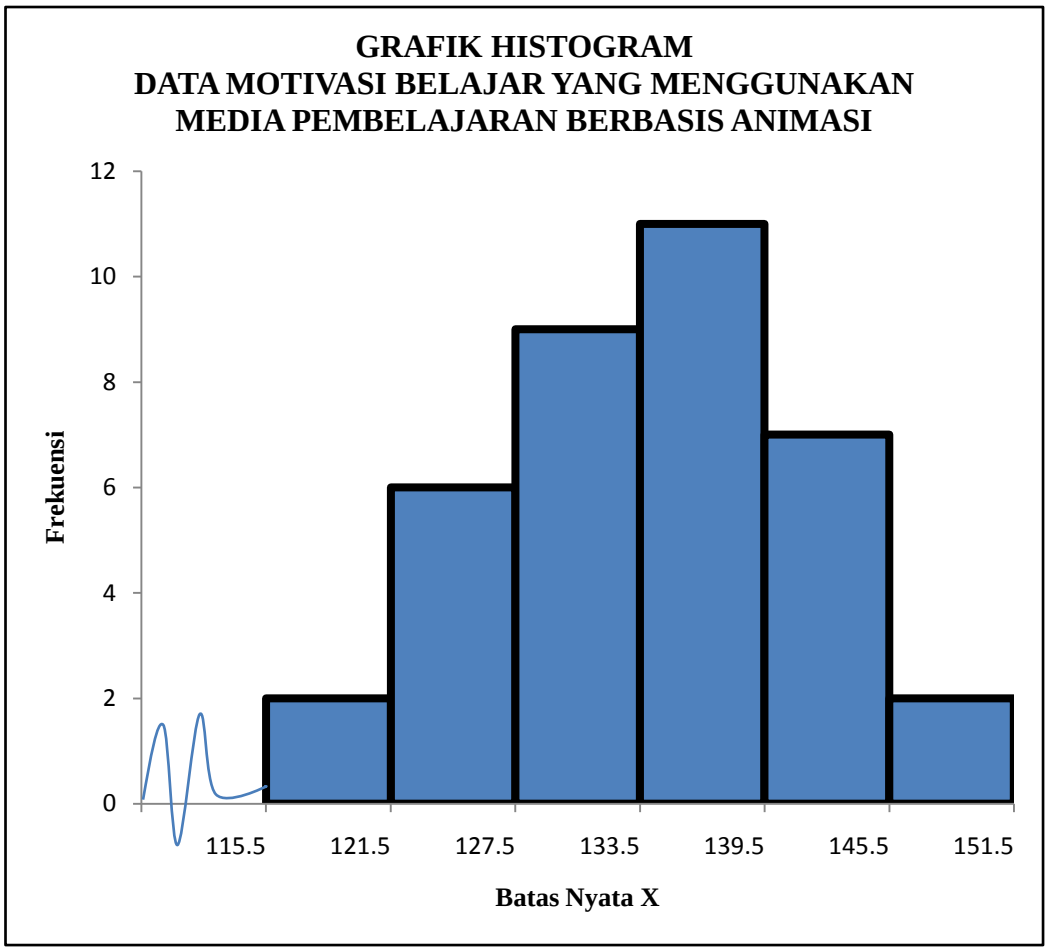
Dari data motivasi belajar siswa kelas X AK-1 yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi skor tertinggi 150 dan skor terendah 116 dengan total seluruh data 4954. Rata-rata skor motivasi yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi adalah 133,89 dengan median 135 dan modus 129 serta standar deviasi sebesar 7,82 dan varians sebesar 61.15.

Dari data yang ada dibuat distribusi frekuensi dengan range sebesar 34 (Range = skor terbesar – skor terkecil) dengan banyak kelas interval (K) 6 kelas (K=1+3,322 log n) dan panjang intervalnya adalah 6 (Interval = range / kelas). Agar lebih jelas data disajikan dalam tabel distribusi frekuensi berikut ini :

Tabel IV.1
Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

No	Kelas Interval	Batas Nyata		Titik Tengah	Frekuensi		
		Bawah	Atas		Absolut	Range	Kumulatif
1	116-121	115.5	121.5	119	2	5%	2
2	122-127	121.5	127.5	125	6	16%	8
3	128-133	127.5	133.5	131	9	24%	17
4	134-139	133.5	139.5	137	11	30%	28
5	140-145	139.5	145.5	143	7	19%	35
6	146-151	145.5	151.5	149	2	5%	37
					37	100%	

Dari distribusi frekuensi pada tabel IV.1 didapat bahwa 79% siswa kelas eksperimen sudah memiliki motivasi yang baik karena berada di range 3 sampai 6. Dari tabel tersebut dapat dibuat grafik histogram motivasi belajar siswa kelas eksperimen seperti di bawah ini :



Gambar IV.1
Grafik Histogram Motivasi Belajar Kelas Eksperiman

Dari grafik histogram dapat dilihat bahwa siswa yang memiliki skor terendah dengan batas nyata 116 – 121 dan 146 – 151 frekuensinya adalah 2 dan siswa yang memiliki skor tertinggi dengan batas 134 – 139 frekuensinya adalah 11.

Tabel IV.2
Skor Responden Sub Indikator Dominan X AK-1

Indikator	Sub Indikator	Persentase
Intrinsik	Hasrat dan keinginan berhasil	16.59%
	Dorongan kebutuhan belajar	16.79%
	Harapan akan cita-cita	16.96%
Ekstrinsik	Adanya Penghargaan	16.13%
	Lingkungan belajar yang kondusif	16.67%
	Kegiatan belajar yang menarik	16.87%

Motivasi belajar menggunakan skala likert yang terdiri dari 32 item yang terdiri dari dua indikator yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Dari dua indikator, motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang rendah karena memiliki presentase sebesar 49,8% dan motivasi intrinsik merupakan penyesuaian yang tinggi karena memiliki presentase sebesar 50,2% (Lampiran 21). Sub indikator motivasi belajar yang terbesar terdapat pada sub indikator harapan akan cita – cita, yaitu sebesar 16,96%. Hal ini berarti siswa berkeinginan atau termotivasi untuk belajar dasar – dasar perbankan didasarkan pada harapan akan cita – cita mereka. Sub indikator terkecil yaitu adanya penghargaan sebesar 16,13%, dalam hal ini

siswa belom termotivasi untuk belajar dikarenakan kurangnya penghargaan yang didapatkan.

2. Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol (Media *Powerpoint*)

Berdasarkan data motivasi belajar siswa kelas X AK-2 yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint* skor tertinggi 140 dan skor terendah 107 dengan total seluruh data 4361. Rata-rata skor motivasi yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi adalah 121,14 dengan median 123 dan modus 128 serta standar deviasi sebesar 8,07 dan varians sebesar 65.15.

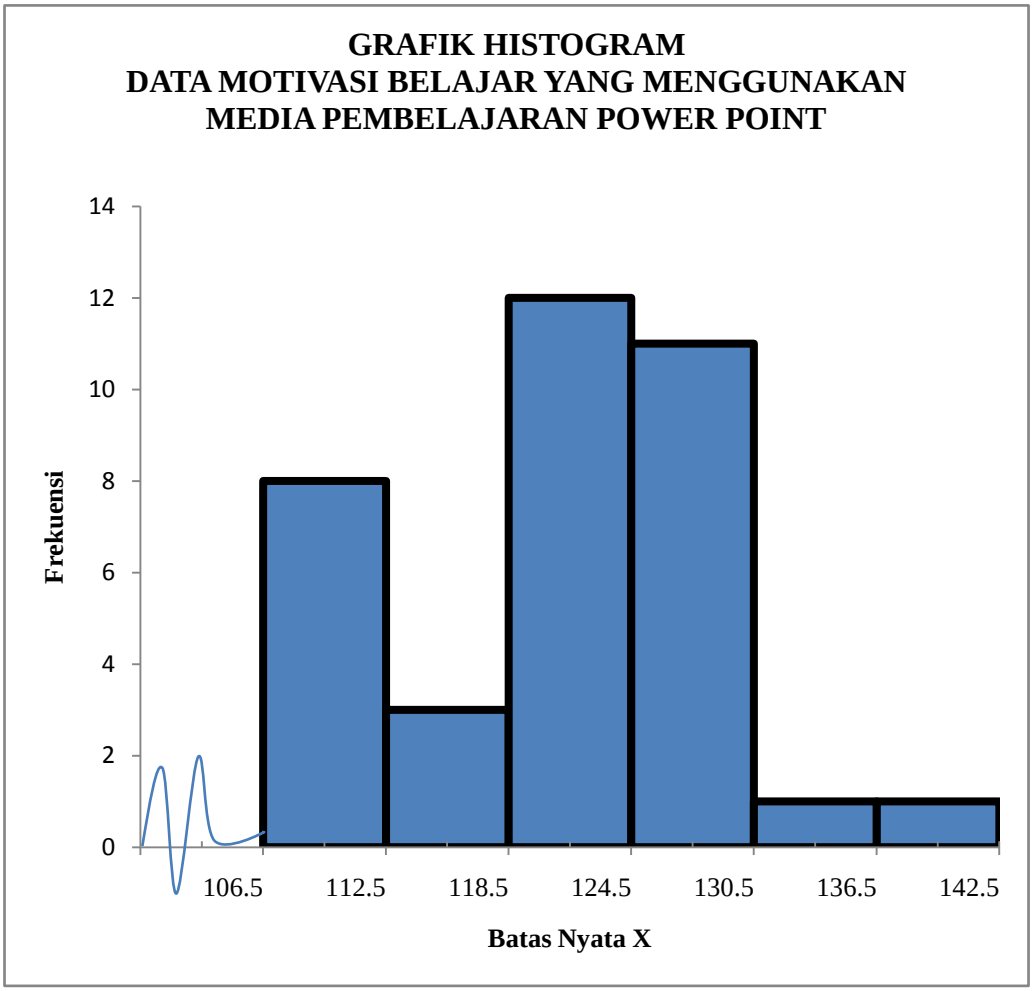
Dari data yang ada dibuat distribusi frekuensi dengan range sebesar 33 (Range = skor terbesar – skor terkecil) dengan banyak kelas interval (K) 6 kelas (K=1+3,322 log n) dan panjang intervalnya adalah 6 (Interval = range / kelas). Agar lebih jelasnya data disajikan dalam tabel distribusi frekuensi berikut ini :

Tabel IV.3
Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Batas Nyata		Titik Tengah	Frekuensi		
		Bawah	Atas		Absolut	Range	Kumulatif
1	107-112	106.5	112.5	110	8	22%	8
2	113-118	112.5	119.5	116	3	8%	11
3	119-124	118.5	124.5	122	12	33%	22
4	125-130	124.5	130.5	128	11	31%	34
5	131-136	130.5	136.5	134	1	3%	35
6	137-142	136.5	142.5	140	1	3%	36
					36	100%	

Dari distribusi frekuensi pada tabel IV.3 didapat bahwa 70% siswa kelas kontrol memiliki motivasi yang baik karena berada pada range 3

sampai 6. Dari tabel tersebut dapat dibuat grafik histogram motivasi belajar siswa kelas X AK-2 yang menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* seperti di bawah ini :



Gambar IV.2
Grafik Histogram Motivasi Belajar Kelas Kontrol

Dari grafik histogram dapat dilihat bahwa siswa yang memiliki skor terendah dengan batas nyata 131 – 136 dan 137 – 142 frekuensinya adalah 1 dan siswa yang memiliki skor tertinggi dengan batas 119 – 124 frekuensinya adalah 12.

Tabel IV.4
Skor Responden Sub Indikator Dominan X AK-2

Indikator	Sub Indikator	Persentase
Intrinsik	Hasrat dan keinginan berhasil	16.72%
	Dorongan kebutuhan belajar	16.63%
	Harapan akan cita-cita	16.95%
Ekstrinsik	Adanya Penghargaan	16.20%
	Lingkungan belajar yang kondusif	16.75%
	Kegiatan belajar yang menarik	16.76%

Motivasi belajar menggunakan skala likert yang terdiri dari 32 item yang terdiri dari dua indikator yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Dari dua indikator, motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang rendah karena memiliki presentase sebesar 49,61% dan motivasi intrinsik merupakan penyesuaian yang tinggi karena memiliki presentase sebesar 50,39% (Lampiran 22). Sub indikator motivasi belajar yang terbesar terdapat pada sub indikator harapan akan cita – cita, yaitu sebesar 16,95%. Hal ini berarti siswa berkeinginan atau termotivasi untuk belajar dasar – dasar perbankan didasarkan pada harapan akan cita – cita mereka. Sub indikator terkecil yaitu adanya penghargaan sebesar 16,20%, dalam

hal ini siswa belom termotivasi untuk belajar dikarenakan kurangnya penghargaan yang didapatkan.

Walaupun seperti diketahui bahwa hasil kedua kelas sama, namun yang membedakan adalah sub indikator kegiatan belajar yang menarik. Skor kegiatan belajar yang menarik di kelas eksperimen lebih besar dibanding skor kegiatan belajar yang menarik di kelas kontrol (16,87% > 16,76%). Sehingga dapat disimpulkan kelas eksperimen lebih termotivasi untuk belajar dikarenakan media pembelajaran yang digunakan lebih menarik.

B. Pengujian Hipotesis

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi terdistribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas ini peneliti menggunakan uji Liliefors dengan taraf signifikasi 95% (α = 5%). Pengujian ini dilakukan pada data di kedua kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kriteria uji normalitas adalah jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_o diterima, dan jika $L_{hitung} > L_{tabel}$, maka H_o ditolak.

Dari hasil pengujian di kelas eksperimen dengan *treatment* media pembelajaran berbasis animasi didapatkan L_{hitung} sebesar 0,086 dan L_{tabel} sebesar 0,146. Hasil perhitungan uji normalitas menunjukkan

bahwa nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$, yaitu 0,086 < 0,146 (Lampiran 13). Maka dapat diartikan bahwa H_o diterima dan data sampel kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan hasil pengujian di kelas kontrol dengan *treatment* media pembelajaran *powerpoint* didapatkan L_{hitung} sebesar 0,104 dan L_{tabel} sebesar 0,148. Hasil perhitungan uji normalitas menunjukkan bahwa nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$, yaitu 0,104 < 0,148 (Lampiran 14). Maka dapat diartikan bahwa H_o diterima dan data sampel kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel IV.5
Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	L hitung	L Tabel	Kesimpulan
Eksperimen	0,086	0,146	$L_{hitung} < L_{tabel}$ Berdistribusi Normal
Kontrol	0,104	0,148	

b. Uji Homogenitas

Data kedua kelompok penelitian telah dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah sampel homogen atau tidak. Pengujian homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan uji-F. dengan membagi varians terbesar (65,15) dengan varians terkecil (61,15) dari kedua kelompok, didapat nilai F_{hitung} sebesar 1,07. Nilai F_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05 dan derajat kebebasan (db) pembilang/penyebut = n-1. Maka dari perhitungan menggunakan Excel diperoleh F_{tabel}(0,05;36;35) sebesar 1,75. Hal ini menunjukan bahwa F_{hitung} (1,07) < F_{tabel} (1,75) maka Ho diterima berarti sampel dikatakan homogen (Lampiran 17).

Tabel IV.6
Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

F hitung	F Tabel	Kesimpulan
1,07	1,75	$F_{hitung} < F_{tabel}$ Data Homogen

2. Pengujian Hipotesis

Setelah diketahui bahwa data hasil penelitian berdistribusi normal dan homogen, maka perbedaan nilai $\bar{X}$ kedua kelompok sampel tersebut dianalisa dengan uji-T. Nilai $\bar{X}$ motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi adalah 133,89 dan nilai $\bar{X}$ motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint* adalah 121,14.

Perbedaan ini dianalisa dengan uji-T didapatkan harga rasio thitung sebesar 4,12. Harga rasio ttabel dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 1,67. Didapat bahwa harga thitung > ttabel, 4,12 > 1,67 sehingga Ho ditolak (Lampiran 18). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint.* Hasil menunjukan bahwa motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint.* Maka hal ini dapat membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel IV.7
Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kontrol

T hitung	T Tabel	Kesimpulan
4,12	1,67	Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen dengan dua kelas perbandingan yaitu kelas X AK-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X AK-2 sebagai kelas kontrol di SMK Negeri 48 Jakarta diketahui bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint* yang mencerminkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran dasar – dasar perbankan.

Berdasarkan perhitungan pengujian hipotesis dengan uji perbedaan (uji-T), diketahui bahwa harga T yang diperoleh dari perhitungan sebesar 4,12 yang ternyata lebih tinggi dari T_{tabel} pada taraf signifikan 1,67, maka dapat disimpulkan bahwa Ho (hipotesis nol) ditolak dan Hi (hipotesis penelitian) diterima (Lampiran 18).

Berdasarkan perhitungan analisis indikator yang telah dilakukan (Lampiran 23), didapatkan bahwa di dalam kelas X AK-1 yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi, motivasi belajar yang terbesar adalah motivasi intrinsik dengan sub indikator harapan akan cita-cita. Hal ini dikarenakan siswa merasa termotivasi dan motivasi tersebut berarti lahir dari

dalam diri siswa agar siswa dapat menggapai harapan akan cita-cita mereka. Sedangkan indikator terendah adalah motivasi ekstrinsik dengan sub indikator adanya penghargaan. Hal ini dikarenakan guru kurang dalam memberikan pujian maupun hadiah sehingga kurang meningkatkan motivasi belajar.

Begitu juga di dalam kelas X AK-2 (Lampiran 24) didapatkan bahwa indikator terbesar adalah motivasi intrinsik dengan sub indikator harapan akan cita – cita. Sedangkan indikator terendah adalah motivasi ekstrinsik dengan sub indikator adanya penghargaan. Walaupun hasil ini memiliki persamaan namun skor untuk sub indikator kegiatan belajar yang menarik di kelas eksperimen lebih besar dibanding skor kegiatan belajar yang menarik di kelas kontrol (16,87% > 16,76%). Hal ini dikarenakan kelas eksperimen lebih termotivasi untuk belajar karena media pembelajaran yang digunakan lebih menarik yaitu media pembelajaran berbasis animasi.

Selain itu berdasarkan hasil observasi peneliti dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir tentang motivasi belajar siswa pada kelas X AK-1 dan X AK-2, terdapat beberapa perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, yaitu siswa kelas ekperimen lebih aktif dibandingkan kelas kontrol (Lampiran 34 dan 35). Hal ini dilihat dari banyaknya siswa yang bertanya, siswa kelas eksperimen lebih banyak yang bertanya saat proses pembelajaran dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu kelas eksperimen juga lebih ulet bila diberikan tugas, tidak ada siswa yang mengeluh saat diberikan soal yang sulit, kebanyakan dari mereka mau mencoba mengerjakan soalnya sendiri. Berbeda dengan kelas kontrol, masih ada siswa yang

mengeluh saat diberikan soal yang sulit dan kebanyakan siswa tidak ada yang mau mencoba mengerjakan sendiri. Kemudian sampai pertemuan terakhir dalam penelitian, dilihat bahwa di kelas eksperimen siswanya memperhatikan materi dengan antusias dan serius serta semua siswa sudah membawa dan memegang modul pembelajaran. Sedangkan di kelas kontrol masih ada siswa yang mengantuk dan mengobrol saat guru menjelaskan di depan kelas serta masih ada siswa yang tidak membawa modul atau buku pelajaran. Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan motivasi belajar kelas kontrol. Selain meningkatkan motivasi belajar siswa, media pembelajaran berbasis animasi ini juga dapat memberikan efek kepada siswa, seperti pembelajaran lebih menarik sehingga siswa lebih rileks dalam belajar, meningkatkan kemampuan komunikasi verbal pada siswa (siswa lebih banyak bertanya), serta meningkatkan semangat belajar siswa.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wahyu Alannasir penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki, metode penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain eksperimen penuh (*true experimental design*) *pretest* dan *post test* terhadap kelompok yang sama. Hasil penelitian menunjukan bahwa : (1) Media pembelajaran animasi dalam pembelajaran IPS memberikan perubahan motivasi belajar pada siswa, terlihat dari hasil motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan

menggunakan media animasi mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebelum perlakuan berada pada kategori cukup (71,75%) dan setelah perlakuan motivasi belajar siswa meningkat dengan kategori sangat baik (88%). (2) Penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Mannuruki.[79]

Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan Kadek Sukiyasa dan Sukoco penelitian dengan judul Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif, metode penelitian kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design.* Terbukti bahwa motivasi belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dari motivasi belajar kelompok kontrol. Dengan nilai t hitung (3,124) > t tabel (2,000), sehingga Ho ditolak yang berarti motivasi belajar materi sistem kelistrikan otomotif yang diajarkan menggunakan media animasi lebih tinggi dari motivasi belajar yang diajarkan menggunakan media *powerpoint* pada siswa kelas X TKR di SMK Negeri 1 Seyegan.[80]

Dalam hasil penelitian Jasmanto, penelitian dengan judul Peningkatan Motivasi Belajar Teori Memelihara Transmisi Melalui Penggunaan Media Animasi Bagi Peserta Didik Kelas XI/4 SMK Negeri 1 Sawit Tahun 2010/2011, metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas *(Classroom Action Research)* dengan bentuk pelaksanaan kolaboratif antara pengamat dan peneliti sebagai pelaku tindakan. Hasil penelitian

---

[79] Alannasir, Wahyullah, *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki*, Journal of EST Volume 2 Nomor 2 Agustus 2016, h. 81-90

[80] Kadek Sukiyasa dan Sukoco, *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif,* Jurnal Pendidikan Vokasi, Volume 3 Nomor 1, Februari 2013, h.126-137

tersebut menunjukan motivasi peserta didik dalam pembelajaran meningkat 7,5% pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II sebesar 2%. Adapun minat belajar peserta didik ada peningkatan sebesar 6,8% pada siklus I dan meningkat lagi 1, 3% pada siklus II. Dengan menggunakan media animasi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sebesar 9,5% dan 8,1%.[81]

Selain itu, dalam penelitian Dewi Marginingsih penelitian dengan judul Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Fisika Tentang Tegangan Bolak Balik Melalui Pemanfaatan Media Animasi Komputer Siswa Kelas XII IPA 7 SMA Negeri 1 Surakarta, hasil penelitian ini menunjukan, menurut hipotesis melalui animasi komputer dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut kenyataan motivasi belajar meningkat dari rata-rata 61,28 menjadi 69,06 meningkat 12,69%. Dari kondisi awal ke kondisi akhir terdapat peningkatan gairah belajar siswa pada proses pembelajaran materi Arus/Tegangan Bolak Balik melalui media animasi komputer.[82]

Dalam hasil penelitian Enggar Mawarni, Bakti Mulyani dan Sri Yamtinah, penelitian dengan judul Penerapan Peer Tutoring Dilengkapi Animasi Macromedia Flash Dan Handout Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPA 4 SMAN 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014 Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan,

---

[81] Jasmanto, *Peningkatan Motivasi Belajar Teori Memelihara Transmisi Melalui Penggunaan Media Animasi Bagi Peserta Didik Kelas XI/4 SMK Negeri 1 Sawit Tahun 2010/2011,* Jurnal Didaktika Volume 4 Nomor 15, September 2012, h. 62-69

[82] Marginingsih, Dewi, *Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Fisika Tentang Tegangan Bolak Balik Melalui Pemanfaatan Media Animasi Komputer Siswa Kelas XII IPA7 SMA Negeri 1 Surakarta,* Volume 6 No. 2, April 2013, h. 133-141

hasil penelitian menunjukan bahwa pembelajaran *peer tutoring* dilengkapi animasi *macromedia flash* dan *handout* dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014 pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan, pada siklus I diperoleh persentase pencapaian motivasi berprestasi siswa sebesar 67% meningkat menjadi 92% pada siklus II. [83]

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan penelitian – penelitian terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak sepenuhnya sampai pada kebenaran yang mutlak, karena masih banyak kekurangan dan kelemahan yang dilakukan selama melakukan penelitian ini, diantaranya :

1. Media pembelajaran berbasis animasi bukan satu – satunya media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga masih diperlukan penelitian terhadap media pembelajaran lainnya yang lebih bervariasi dan kreatif.
2. Peningkatan motivasi siswa tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran tetapi juga adanya pengaruh dari faktor lainnya seperti gaya mengajar guru, metode pembelajaran, lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga.

[83] Mawarni, Enggar, Bakti Mulyani dan Sri Yamtinah, *Penerapan Peer Tutoring Dilengkapi Animasi Macromedia Flash Dan Handout Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPA 4 SMAN 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014 Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan*, Jurnal Pendidikan Kimia (JPK) Vol. 4 No. 1 Tahun 2015, h. 29-37

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Salah satu media efektif dalam membangun motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yaitu melalui media pembelajaran berbasis animasi. Media ini lebih menarik siswa dalam belajar sehingga siswa lebih rileks dan tidak cepat merasa bosan.
2. Dalam uji normalitas dengan rumus Liliefors, data sampel kelompok motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi berdistribusi normal dan data sampel kelompok motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint* berdistribusi normal serta uji homogenitas dengan uji-F diperoleh hasil bahwa kedua kelompok sampel tersebut bersifat homogen.
3. Terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint*, dimana motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint.*

4. Diterimanya hipotesis penelitian ini dimungkinkan karena dalam menggunakan media pembelajaran berbasis animasi, siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar dasar – dasar perbankan.
5. Berdasarkan uji yang dilakukan, terdapat pengaruh positif menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran dasar – dasar perbankan.

E. Implikasi

Implikasi hasil penelitian ini dalam motivasi belajar berupa :

1. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukan bahwa motivasi belajar siswa lebih tinggi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dibandingkan media *powerpoint*. Selain itu, didapat bahwa skor motivasi siswa yang tertinggi adalah motivasi intrinsik. Motivasi yang berasal dari dalam diri siswa itu sangat penting untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa sudah memiliki kesadaran yang tinggi untuk proses pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran berimplikasi kepada guru. Dengan menerapkan media pembelajaran, mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang kondusif, menarik, dan dapat membangkitkan ketelibatan siswa.
3. Penelitian ini juga memberikan implikasi kepada guru mata pelajaran lain untuk menggunakan media pembelajaran berbasis animasi sebagai

alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa.

F. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka berikut ini dikemukakan saran – saran sebagai berikut :

1. Kepada guru sebaiknya lebih meningkatkan kekreatifan dan keterampilan dalam menciptakan pengajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa dengan menggunakan media dan metode pembelajaran yang bervariatif.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi bisa dijadikan salah satu alternatif dan masukan bagi para guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Para guru pun seharusnya dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa sehingga diharapkan hasil pembelajaran dapat lebih maksimal. Guru dapat memberikan pujian, nilai atau penghargaan lainnya agar siswa lebih termotivasi untuk belajar.
4. Kepada siswa senantiasa aktif dalam pembelajaran dan memperbanyak ilmu pengetahuan yang sesuai dengan kompetensi keahlian.
5. Untuk penelitian selanjutnya, media yang digunakan merupakan media yang sejenis, misalnya sesama jenis media pembelajaran berbasis animasi namun dengan software atau model yang berbeda, sehingga pengukurannya lebih akurat dan sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulhak, Ishak & Deni Darmawan, 2013, **Teknologi Pendidikan**, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Alannasir, Wahyullah, **"*Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki*"**, Journal of EST Volume 2 Nomor 2, Agustus 2016, h. 81-90

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

Asyhar, Rayandra, 2011, **Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran**, Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.

Binanto, Iwan, 2010, **Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya**, Yogyakarta: ANDI.

Bunadi, Suriman & Zeembry, 2007, **Membuat Animasi Kartu Ucapan dengan Flash 8**, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain, 2010, **Strategi Belajar Mengajar**, Jakarta: Rineka Cipta.

Hadis, Abdul, 2008, **Psikologi dalam Pendidikan**, Bandung: Alfabeta.

Hamalik, Oemar, 2013, **Proses Belajar Mengajar**, Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Indriana, Dina, 2011, **Ragam Alat Bantu Media Pengajaran**, Yogyakarta: DIVA Press.

Iskandar, 2012, **Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru**, Jakarta: Referensi.

Jasmanto, **"Peningkatan Motivasi Belajar Teori Memelihara Transmisi Melalui Penggunaan Media Animasi Bagi Peserta Didik Kelas XI/4 SMK Negeri 1 Sawit Tahun 2010/2011"**, Jurnal Didaktika Volume 4 Nomor 15, September 2012, h. 62-69

Kadek Sukiyasa dan Sukoco, **"Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif",** Jurnal Pendidikan Vokasi, Volume 3 Nomor 1, Februari 2013, h.126-137

Kompri, 2015, **Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa**, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Kustandi, Cecep & Bambang Sutjipto, 2013, **Media Pembelajaran Manual dan Digital**, Bogor: Ghalia Indonesia.

Marginingsih, Dewi, **"Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Fisika Tentang Tegangan Bolak Balik Melalui Pemanfaatan Media Animasi Komputer Siswa Kelas XII IPA7 SMA Negeri 1 Surakarta"**, Volume 6 No. 2, April 2013, h. 133-141

Mawarni, Enggar, Bakti Mulyani dan Sri Yamtinah, ***"Penerapan Peer Tutoring Dilengkapi Animasi Macromedia Flash Dan Handout Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPA 4 SMAN 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014 Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan"***, Jurnal Pendidikan Kimia (JPK) Vol. 4 No. 1 Tahun 2015, h. 29-37

Munadi, Yudhi, 2010, **Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru**, Jakarta: Gaung Persada Press.

Musfiqon, 2012, **Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran**, Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Pratiwi, Rizki, Sri Haryati dan Miharty, ***"Pemanfaatan Media Animasi Dalam Pembelajaran Kimia Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Di SMAN 12 Pekanbaru"***, Jurnal FKIP Universitas Riau

Rizali, Ahmad dkk, 2009, **Dari Guru Konvensional Menuju Guru Profesional**, Jakarta: Grasindo.

Rusman, dkk, 2011, **Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru**, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sadiman, Arief dkk, 2009, **Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya**, Jakarta: Rajawali Pers.

Sadiman, Arief dkk, 2014, **Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya**, Jakarta: Rajawali Pers.

Sanjaya, Wina, 2013, **Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran**, Jakarta: Kencana Prenadameda Group.

Sardiman, 2010, **Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar**, Jakarta: Raja Grafindo.

Sudjana, 2005, **Metode Statistik**, Bandung: Tarsito.

Sugiyono, 2012, **Metode Penelitian Administrasi**, Bandung: CV. Alfabeta.

Sugiyono, 2014, **Statistika untuk Penelitian**, Bandung: CV. Alfabeta.

Surya, Mohamad, 2013, **Psikologi Guru**, Bandung: Alfabeta.

Tukiran, Hidayati, 2012, **Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)**, Bandung: Alfabeta.

Udaibah, Wirda, ***"Bahan Ajar Multi-Intelegensia Berbasis Animasi Sebagai Media Untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Tadris Kimia IAIN Walisongo Semarang"***, Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia Vol. 7 No. 2 2013, h. 1031-1144

Uno, B. Hamzah, 2011, **Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran**, Jakarta: Bumi Aksara.

Uno, B. Hamzah, 2013, **Teori Motivasi dan Pengukurannya**, Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Yudistira, Bayu Adjie, 2007, **Buku Latihan 3D Studio MAX 9.0**, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Yunita, Tias, Jekti Prihatin dan Sulifah Aprilya, ***Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (TTW) Dengan Media Animasi Flash Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA-Biologi"***, Jurnal FKIP Universitas Jember, h. 1-6

http://aceh.tribunnews.com/2016/12/07/guru-dulu-sekarang-dan-mendatang (Diakses 24 Desember 2016)

http://belajarpsikologi.com/tujuan-pendidikan-nasional/ (Diakses tanggal 19 Desember 2016)

http://berita.suaramerdeka.com/smcetak/permudah-belajar-inovasikan-media-pembelajaran/ (Diakses tanggal 20 Desember 2016)

http://edukasi.kompas.com/read/2012/03/21/12313075/Guru.Diharapkan.Lebih.Inovatif.dalam.Mengajar (Diakses 22 Desember 2016)

http://edukasi.kompas.com/read/2016/09/14/18310091/tak.ada.siswa.yang.bodoh.cek.lagi.cara.ajarnya. (Diakses 26 Desember 2016)

https://learningtheori.wordpress.com/2010/03/08/model-arcs-keller/ (Diakses tanggal 20 Desember 2016)

http://melekinternet.com/blog/cara-membuat-video-animasi-dengan-powtoon (Diakses tanggal 7 Juni 2017)

http://riaupos.co/4549-opini-implementasi-pendidikan-karakter-.html#.WGJjRVV97IV (Diakses pada tanggal 27 Desember 2016)

http://tirtamedia.co.id/apa-itu-videoscribe/ (Diakses tanggal 7 Juni 2017)

https://tirto.id/lingkaran-setan-sistem-ranking-di-sekolah-b9Ty (Diakses pada tanggal 27 Desember 2016)

http://www.kompasiana.com/ivansieswanto/kini-guru-membelajarkan-siswabukan-mengajar-siswa_550dfce8813311c62cbc6084 (Diakses 24 Desember 2016)

http://www.koran-sindo.com/news.php?r=5&n=3&date=2016-06-14 (Diakses pada tanggal 27 Desember 2016)

http://www.teknologi.co/1496/dengan-powtoon-presentasi-anda-lebih-menarik/ (Diakses tanggal 7 Juni 2017)

http://www.wirahadie.com/2016/05/cara-membuat-video-scribe-dengan-aplikasi-sparkol.html (Diakses tanggal 7 Juni 2017)

Lampiran 1

Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI , DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PRI : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV :4893982
BUK : 4750930, BAKHUM : 4759081, BK : 4752180
Bagian UHT : Telepon, 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian Humas : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Building Future Leaders

Nomor : **1091/UN39.12/KM/2017** **27 Maret 2017**
Lamp. : -
H a l : **Permohonan Izin Mengadakan Penelitian untuk Penulisan Skripsi**

Yth. **Kepala SMK Negeri 48 Jakarta**
Jl. Radin Inten II No.3 Klender, Duren Sawit,
Jakarta Timur

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

N a m a	:	**Febri Nur Fitriani**
Nomor Registrasi	:	8105133182
Program Studi	:	Pendidikan Ekonomi
Fakultas	:	Ekonomi Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP	:	083872807772

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

"Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan Kelas X di SMK Negeri 48 Jakarta"

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,
dan Hubungan Masyarakat

Woro Sasmoyo, SH
NIP. 19630403 198510 2 001

Tembusan :
1. Dekan Fakultas Ekonomi
2. Koordinator Prodi Pendidikan Ekonomi

Lampiran 2

Surat Keterangan Penelitian

PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBU KOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 48 JAKARTA
KELOMPOK BISNIS MANAJEMEN DAN TEKNOLOGI
KOMPETENSI KEAHLIAN: ADMINISTRASI PERKANTORAN, AKUNTANSI &PEMASARAN
TEKNIK PRODUKSI PENYIARAN & PROGRAM PERTELEVISIAN& MULTIMEDIA
Jl. Radin Inten II No. 3 Buaran, Duren Sawit Jakarta timur 13470

SURAT KETERANGAN
NOMOR: 488/-1.851.75
TENTANG
PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	:	SETYO WIBISONO,SE
NIP	:	197103011994121002
Pangkat/Golongan	:	Penata Tk.I / III.d
Jabatan	:	Kasubbag Tata Usaha SMK Negeri 48 Jakarta
Alamat	:	Jl. Radin Inten II No.3 Buaran Jakarta Timur

Menerangkan bahwa:

Nama	:	FEBRI NUR FITRIANI
NIM	:	8105133182
Fakultas	:	Ekonomi
Program Studi	:	Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Jakarta

benar telah melaksanakan Penelitian dalam rangka Penulisan Skripsi yang berjudul"PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR PERBANKAN KELAS X DI SMKN 48 JAKARTA" pada bulan April s.d Mei 2017.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

8 Mei 2017
Kasubbag TU SMK Negeri 48

SETYO WIBISONO,SE
NIP 197103011994121002

Lampiran 3

KISI – KISI INSTRUMEN UJI COBA

MOTIVASI BELAJAR

No	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	
			(+)	(-)
1	Instrinsik	Hasrat dan keinginan berhasil	1, 2, 4	3, 5, 7
		Dorongan kebutuhan belajar	6, 8, 11	9, 10,12
		Harapan akan cita-cita	13, 16, 17	14, 15
2	Ekstrinsik	Adanya penghargaan	19, 20, 22	18, 21, 23
		Lingkungan belajar yang kondusif	24, 26, 27	25, 28, 29
		Kegiatan belajar yang menarik	30, 31, 34, 35, 37, 38	32, 33, 36, 39
Total Pernyataan			**21**	**18**

Skala Penilaian untuk Kuesioner Motivasi

No	Alternatif Jawaban	Bobot Skor	
		+	-
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Ragu-ragu (R)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Lampiran 4

INSTRUMEN UJI COBA

MOTIVASI BELAJAR

Nama Responden :

Kelas :

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah dengan teliti pernyataan sebelum menjawab
2. Jawablah setiap pernyataan dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya
3. Berilah tanda ceklis (v) pada salah satu kolom pilihan jawaban dengan keterangan sebagai berikut:

   SS : Sangat Setuju

   S : Setuju

   RR : Ragu-Ragu

   TS : Tidak Setuju

   STS : Sangat Tidak Setuju
4. Tidak ada jawaban yang benar atau salah. Setiap jawaban merupakan pendapat yang paling sesuai dengan diri anda sendiri.

No.	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya senang belajar perbankan karena melalui media pembelajaran dapat mengetahui kegiatan perbankan.					
2.	Saya mempelajari kembali materi yang sudah diberikan guru.					
3.	Saya bosan dengan pelajaran perbankan sebab banyak menghafal.					
4.	Jika ada kesulitan dalam pelajaran perbankan, saya bertanya dan meminta penjelasan dari guru.					
5.	Saya bosan dengan pelajaran perbankan sebab tidak ada manfaatnya.					
6.	Saya memperhatikan penjelasan guru karena media yang digunakan sudah memuat materi yang ada dalam buku paket.					

7.	Saya malas mempelajari kembali materi yang sudah diberikan.					
8.	Saya yakin dapat memahami semua materi perbankan jika semua materi disajikan menggunakan media pembelajaran yang sesuai.					
9.	Saya acuh ketika guru sedang menjelaskan materi di depan kelas.					
10.	Media yang digunakan sulit dipahami, sehingga saya tidak tertarik memperhatikan pelajaran.					
11.	Penerapan pembelajaran dengan media pembelajaran menjadikan saya aktif dalam mengikuti pelajaran.					
12.	Saya tidak menyukai pelajaran perbankan karena sulit dipahami.					
13.	Rasa keingintahuan saya tinggi untuk mempelajari perbankan.					
14.	Saya pesimis untuk mendapatkan nilai baik.					
15.	Saya tidak tertarik dengan pelajaran perbankan karena tidak akan berpengaruh kehidupan saya nantinya.					
16.	Saya ingin belajar lebih baik lagi agar tidak remedial.					
17.	Saya tertarik ingin mendalami belajar dunia perbankan untuk masa depan saya.					
18.	Saya malas mengerjakan tugas karena jarang dikoreksi atau dinilai.					
19.	Saya bangga jika pendapat saya diberikan pujian oleh guru.					
20.	Jika saya salah menjawab pertanyaan, guru tidak memarahi melainkan memberi tepuk tangan dan motivasi agar dapat menjawab pertanyaan berikutnya.					
21.	Saya diejek teman sekelas bila saya salah menjawab pertanyaan.					
22.	Saya bangga terhadap nilai yang diperoleh dengan hasil usaha sendiri.					
23.	Saya tidak peduli dengan pujian yang diberikan guru.					
24.	Saya merasa nyaman belajar perbankan di kelas jika kelasnya bersih dan rapi.					
25.	Saya mengantuk jika suasana belajar di kelas tenang dan sepi.					
26.	Fasilitas belajar yang lengkap, membuat saya semangat belajar.					
27.	Saya suka suasana belajar yang serius dan tenang.					
28.	Teman-teman saya sulit diajak bekerja sama					

	sehingga suasana belajar gaduh dan kurang kondusif.					
29.	Setiap pelajaran perbankan waktu berjalan sangat lama, karena suasana kelas yang membosankan.					
30.	Teks pada media pembelajaran berwarna warni dan jelas sehingga menimbulkan ketertarikan saya untuk mengikuti pelajaran.					
31.	Media pembelajaran yang digunakan guru menarik perhatian dan tidak membosankan.					
32.	Media pembelajaran yang digunakan guru monoton dan membosankan.					
33.	Saya jenuh terhadap pelajaran karena metode pembelajaran yang digunakan hanya ceramah.					
34.	Media pembelajaran yang digunakan membuat materi perbankan mudah dipahami dan diingat.					
35.	Metode pembelajaran yang bervariasi membuat saya bersemangat.					
36.	Cara mengajar guru membuat kelas menjadi pasif selama pembelajaran berlangsung.					
37.	Metode pembelajaran yang bervariasi membuat saya aktif belajar perbankan.					
38.	Animasi-animasi yang ditampilkan pada media pembelajaran menjadi daya tarik bagi saya untuk memperhatikan pelajaran.					
39.	Saya tidak tertarik menyimak pembelajaran karena penyampaian materi melalui media pembelajaran tidak dikemas dengan menarik.					

Lampiran 5

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Uji Coba Motivasi Belajar

No	Nomor Item																							
Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4
2	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	5	5	4	5
3	4	3	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	2	4	5	5	5	5	5	5
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	5	4	2	5	4	5	3	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	2	5	3	4	4	5	5
7	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4
8	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	5	2	4
9	4	4	3	5	5	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4
10	5	3	4	5	4	4	2	5	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	5	4	5
11	4	3	2	4	4	4	3	4	2	2	4	4	3	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5
12	4	4	1	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	2	4	4	5	5	4	5
13	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
14	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	5
16	4	3	3	3	5	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4
17	4	4	4	3	5	3	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5
18	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4
19	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	5	4	4	3	2	4	4	1	5	4	4
20	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	5	3	4	4	3	3	3	4	4	2	4
21	5	4	1	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	3	4	5	4	4	2	4
22	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5
23	4	3	4	5	4	4	4	4	5	5	3	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5
24	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5
25	4	3	4	4	5	4	3	5	5	4	3	4	3	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	4
26	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	1	5	4	1	5	4	5
27	5	4	3	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	5	4	2	4	3	2	5	3	5
28	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
30	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4
31	3	3	2	4	4	4	3	4	4	2	3	3	3	2	3	4	3	2	4	4	2	5	3	5
ΣXi	131	114	103	130	134	123	116	132	132	118	119	125	120	130	130	143	125	108	130	125	120	142	120	139
rhit	0.48	0.38	0.54	0.42	0.52	0.30	0.54	0.39	0.52	0.50	0.62	0.75	0.52	0.38	0.67	0.53	0.53	0.55	0.39	0.20	0.53	0.36	0.55	0.41
rtabel	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37
status	val	val	val	val	val	drop	val	val	val	val	val	val	val	val	val	val	val	val	val	drop	val	drop	val	val
Var Butir	0.247	0.426	0.892	0.495	0.292	0.166	0.665	0.331	0.398	0.428	0.473	0.432	0.383	0.495	0.361	0.245	0.566	0.925	0.295	0.432	1.183	0.252	0.849	0.258

Jumlah Var Butir	21.46	
Var Total	184.46	
K	39	
Drop	18%	Instrumen di perkenankan karena item yang valid lebih dari 70%
Valid	82%	
Alpha Croanbach	0.91	Reliabilitasnya Sangat Tinggi

Nomor Item															Jumlah Skor
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	
4	4	5	2	4	5	4	4	2	4	4	4	4	4	2	153
3	5	3	3	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	175
3	5	4	2	3	5	5	4	2	5	5	2	4	4	4	162
4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	155
2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	146
2	5	2	2	3	3	3	3	2	3	4	3	4	4	2	145
4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	1	161
4	4	2	2	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	136
3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	142
3	5	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	155
5	4	3	2	3	5	5	4	1	4	4	2	5	5	4	149
2	5	4	4	2	2	4	4	4	4	5	4	5	5	2	158
2	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	150
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	161
3	4	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	149
3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	5	3	4	4	4	141
4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	161
3	4	4	1	1	4	4	2	2	4	4	3	4	3	3	136
2	4	4	1	1	4	4	1	1	3	4	4	4	4	2	129
2	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	2	4	4	3	137
2	4	2	2	3	4	4	4	2	4	4	2	4	5	2	138
2	4	3	2	4	4	5	2	2	4	4	5	4	5	4	168
3	5	5	2	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	172
2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	167
4	4	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	5	4	155
4	4	4	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	146
4	5	5	2	3	5	5	4	3	5	5	5	4	4	3	156
5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	3	185
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	156
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	159
2	5	5	2	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	125
98	135	114	81	107	121	128	111	93	124	129	114	129	128	107	4728
0.36	0.42	0.24	0.54	0.73	0.44	0.51	0.62	0.28	0.63	0.56	0.59	0.61	0.56	0.3	
0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.4	
drop	val	drop	val	val	val	val	val	drop	val	val	val	val	val	drop	
0.94	0.237	0.826	1.112	0.923	0.624	0.383	0.785	1.2	0.333	0.273	0.892	0.206	0.383	0.856	

Lampiran 6

INSTRUMEN VALID
MOTIVASI BELAJAR

No	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan Uji Coba		Pernyataan Valid	
			(+)	(-)	(+)	(-)
1	Instrinsik	Hasrat dan keinginan berhasil	1, 2, 4	3, 5, 7	1, 2, 4	3, 5, 7
		Dorongan kebutuhan belajar	6, 8, 11	9, 10, 12	8, 11	9, 10, 12
		Harapan akan cita-cita	13, 16, 17	14, 15	13, 16, 17	14, 15
2	Ekstrinsik	Adanya penghargaan	19, 20, 22	18, 21, 23	19	18, 21, 23
		Lingkungan belajar yang kondusif	24, 26, 27	25, 28, 29	24, 26	28, 29
		Kegiatan belajar yang menarik	30, 31, 34, 35, 37, 38	32, 33, 36, 39	30, 31, 34, 35, 37, 38	32, 36
Total Pernyataan			**21**	**18**	**17**	**15**

Lampiran 7

KISI – KISI INSTRUMEN FINAL
MOTIVASI BELAJAR

No	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	
			(+)	(-)
1	Instrinsik	Hasrat dan keinginan berhasil	1, 2, 4	3, 5, 6
		Dorongan kebutuhan belajar	7, 10	8, 9,11
		Harapan akan cita-cita	12, 15, 16	13, 14
2	Ekstrinsik	Adanya penghargaan	18	17, 19, 20
		Lingkungan belajar yang kondusif	21, 22	23, 24
		Kegiatan belajar yang menarik	25, 26, 28, 29, 31, 32	27, 30
Total Pernyataan			**17**	**15**

Skala Penilaian untuk Kuesioner Motivasi

No	Alternatif Jawaban	Bobot Skor	
		+	-
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Ragu-ragu (R)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Lampiran 8

INSTRUMEN FINAL

MOTIVASI BELAJAR

Nama Responden :

Kelas :

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah dengan teliti pernyataan sebelum menjawab
2. Jawablah setiap pernyataan dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya
3. Berilah tanda ceklis (v) pada salah satu kolom pilihan jawaban dengan keterangan sebagai berikut:

   SS : Sangat Setuju

   S : Setuju

   RR : Ragu-Ragu

   TS : Tidak Setuju

   STS : Sangat Tidak Setuju
4. Tidak ada jawaban yang benar atau salah. Setiap jawaban merupakan pendapat yang paling sesuai dengan diri anda sendiri.

No.	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya senang belajar perbankan karena melalui media pembelajaran dapat mengetahui kegiatan perbankan.					
2.	Saya mempelajari kembali materi yang sudah diberikan guru.					
3.	Saya bosan dengan pelajaran perbankan sebab banyak menghafal.					
4.	Jika ada kesulitan dalam pelajaran perbankan, saya bertanya dan meminta penjelasan dari guru.					
5.	Saya bosan dengan pelajaran perbankan sebab tidak ada manfaatnya.					
6.	Saya malas mempelajari kembali materi yang sudah diberikan.					

7.	Saya yakin dapat memahami semua materi perbankan jika semua materi disajikan menggunakan media pembelajaran yang sesuai.					
8.	Saya acuh ketika guru sedang menjelaskan materi di depan kelas.					
9.	Media yang digunakan sulit dipahami, sehingga saya tidak tertarik memperhatikan pelajaran.					
10.	Penerapan pembelajaran dengan media pembelajaran menjadikan saya aktif dalam mengikuti pelajaran.					
11.	Saya tidak menyukai pelajaran perbankan karena sulit dipahami.					
12.	Rasa keingintahuan saya tinggi untuk mempelajari perbankan.					
13.	Saya pesimis untuk mendapatkan nilai baik.					
14.	Saya tidak tertarik dengan pelajaran perbankan karena tidak akan berpengaruh kehidupan saya nantinya.					
15.	Saya ingin belajar lebih baik lagi agar tidak remedial.					
16.	Saya tertarik ingin mendalami belajar dunia perbankan untuk masa depan saya.					
17.	Saya malas mengerjakan tugas karena jarang dikoreksi atau dinilai.					
18.	Saya bangga jika pendapat saya diberikan pujian oleh guru.					
19.	Saya diejek teman sekelas bila saya salah menjawab pertanyaan.					
20.	Saya tidak peduli dengan pujian yang diberikan guru.					
21.	Saya merasa nyaman belajar perbankan di kelas jika kelasnya bersih dan rapi.					
22.	Fasilitas belajar yang lengkap, membuat saya semangat belajar.					
23.	Teman-teman saya sulit diajak bekerja sama sehingga suasana belajar gaduh dan kurang kondusif.					
24.	Setiap pelajaran perbankan waktu berjalan sangat lama, karena suasana kelas yang membosankan.					
25.	Teks pada media pembelajaran berwarna warni dan jelas sehingga menimbulkan ketertarikan saya untuk mengikuti pelajaran.					
26.	Media pembelajaran yang digunakan guru menarik perhatian dan tidak membosankan.					
27.	Media pembelajaran yang digunakan guru monoton dan membosankan.					
28.	Media pembelajaran yang digunakan membuat					

	materi perbankan mudah dipahami dan diingat.					
29.	Metode pembelajaran yang bervariasi membuat saya bersemangat.					
30.	Cara mengajar guru membuat kelas menjadi pasif selama pembelajaran berlangsung.					
31.	Metode pembelajaran yang bervariasi membuat saya aktif belajar perbankan.					
32.	Animasi-animasi yang ditampilkan pada media pembelajaran menjadi daya tarik bagi saya untuk memperhatikan pelajaran.					

Lampiran 9

DATA MENTAH SKOR MOTIVASI BELAJAR KELAS EKSPERIMEN (X AK-1)

No Resp	Nomor Item																																Jumlah Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
1	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	3	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	144
2	4	4	3	5	3	4	4	5	4	4	4	3	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	3	3	5	4	4	5	5	4	4	4	129
3	5	5	4	3	5	4	4	4	4	3	4	3	5	5	4	3	4	3	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	127
4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	138
5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	150
6	5	4	3	4	5	5	5	5	4	4	4	3	4	5	5	5	4	3	4	4	5	5	3	3	5	4	4	4	5	4	4	4	135
7	5	4	3	4	4	4	5	5	5	3	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	3	3	5	5	5	5	4	4	4	5	141
8	3	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	3	3	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	129
9	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	2	4	4	5	4	4	4	4	4	5	135
10	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	3	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	3	125
11	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	2	4	4	5	4	4	4	4	4	4	133
12	4	3	2	3	5	5	4	5	5	4	4	3	5	4	5	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	126
13	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	3	4	4	3	4	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	129
14	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	145
15	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	140
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	125
17	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	138
18	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	5	5	3	4	4	5	4	5	5	4	4	5	128
19	4	4	4	4	3	4	3	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	135
20	3	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	132
21	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	130
22	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	129
23	3	3	4	4	5	3	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	135
24	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	123
25	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	5	3	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	136
26	5	4	4	3	5	3	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	145
27	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	120
28	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	5	5	4	4	5	3	3	3	4	116
29	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	147
30	4	4	4	3	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	125
31	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	142
32	5	3	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	141
33	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	139
34	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	3	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	136
35	5	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	3	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	136
36	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	133
37	5	4	3	5	5	5	4	5	3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	137
ΣXi	159	145	143	157	166	153	155	161	159	149	154	143	164	165	171	143	152	146	149	151	166	165	139	148	160	155	155	159	158	155	150	159	4954

Lampiran 10

DATA MENTAH SKOR MOTIVASI BELAJAR KELAS KONTROL

(X AK-2)

No	Nomor Item																																Jumlah
Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	Skor
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	3	4	4	5	4	3	4	127
2	4	3	5	5	5	3	3	4	4	3	4	3	4	5	5	3	4	3	4	2	5	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	122
3	4	4	4	3	5	4	4	4	4	3	5	3	5	4	4	4	5	3	4	4	5	4	2	4	3	4	4	5	3	4	4	4	126
4	5	4	3	3	5	3	4	4	4	3	4	3	4	4	5	3	4	3	5	4	5	5	2	4	5	5	4	5	5	5	5	5	132
5	5	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	5	3	4	4	3	3	4	4	5	3	4	4	4	3	4	4	5	4	4	124
6	4	3	4	3	5	3	4	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	3	4	4	4	5	5	127
7	3	5	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	5	3	4	3	3	5	2	2	3	3	2	3	3	5	5	2	108
8	5	3	3	3	4	4	5	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	2	3	4	4	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	112
9	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	5	5	4	3	1	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	117
10	4	4	4	4	4	3	5	5	4	3	4	4	3	4	5	5	5	5	3	3	4	5	2	2	4	3	2	3	4	3	4	4	121
11	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	3	4	4	5	4	130
12	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	124
13	4	4	5	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	123
14	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	119
15	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	5	2	5	3	3	3	3	3	3	3	4	107
16	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	5	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	110
17	4	3	4	4	5	4	4	4	3	4	4	3	5	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	5	121
18	5	5	3	4	5	3	5	4	3	5	4	3	4	4	5	3	4	4	3	4	5	5	2	2	5	3	5	3	5	5	5	5	130
19	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	3	4	4	126
20	4	3	3	4	5	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	124
21	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4	3	3	4	117
22	4	3	3	5	5	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	3	4	4	3	3	4	3	3	4	5	4	4	4	121
23	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	3	3	4	4	5	3	5	4	4	3	5	5	5	4	4	3	3	4	4	3	4	4	125
24	4	4	4	3	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4	3	4	4	3	4	3	5	5	5	4	5	4	3	4	4	4	3	5	128
25	4	5	3	4	4	5	3	4	4	3	4	3	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	128
26	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	4	4	3	2	3	3	2	4	4	3	3	3	108
27	4	4	3	5	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	2	5	5	1	5	5	2	4	3	128
28	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	3	4	4	5	5	3	4	5	5	4	4	5	4	3	5	140
29	5	5	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	5	3	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	128
30	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	123
31	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	2	4	4	3	3	2	2	5	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	108
32	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	111
33	3	4	3	3	4	3	3	4	4	2	4	3	4	4	4	3	3	2	4	3	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3	4	4	107
34	5	4	4	4	5	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	5	5	5	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	123
35	4	3	4	3	5	3	3	4	5	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	120
36	5	4	3	3	3	2	2	4	5	2	4	3	3	3	2	4	4	3	2	3	4	4	3	5	3	4	5	4	5	5	5	5	116
ΣXi	151	136	125	131	154	122	134	141	140	120	144	125	136	144	150	137	144	123	132	130	154	152	118	123	136	131	124	136	146	135	140	147	4361

Lampiran 11

DISTRIBUSI DATA MOTIVASI BELAJAR X AK-1 MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI

No	X1
1	116
2	120
3	123
4	125
5	125
6	125
7	126
8	127
9	128
10	129
11	129
12	129
13	129
14	130
15	132
16	133
17	133
18	135
19	135
20	135
21	135
22	136
23	136
24	136
25	137
26	138
27	138
28	139
29	140
30	141
31	141
32	142
33	144
34	145
35	145
36	147
37	150
ΣXi	**4954**

Skor Terendah	**116**
Skor Tertinggi	**150**
Skor Total	**4954**
Rata-rata	**133.89**
Standar Deviasi	**7.82**
Varians	**61.15**
Median	**135**
Modus	**129**

Lampiran 12

DISTRIBUSI DATA MOTIVASI BELAJAR X AK-2 MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT

No.	X2
1	107
2	107
3	108
4	108
5	108
6	110
7	111
8	112
9	116
10	117
11	117
12	119
13	120
14	121
15	121
16	121
17	122
18	123
19	123
20	123
21	124
22	124
23	124
24	125
25	126
26	126
27	127
28	127
29	128
30	128
31	128
32	128
33	130
34	130
35	132
36	140
ΣXi	**4361**

Skor Terendah	**107**
Skor Tertinggi	**140**
Skor Total	**4361**
Rata-rata	**121.14**
Standar Deviasi	**8.07**
Varians	**65.15**
Median	**123**
Modus	**128**

Lampiran 13

TABEL DAN HASIL UJI NORMALITAS LILIEFORS MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS EKSPERIMEN

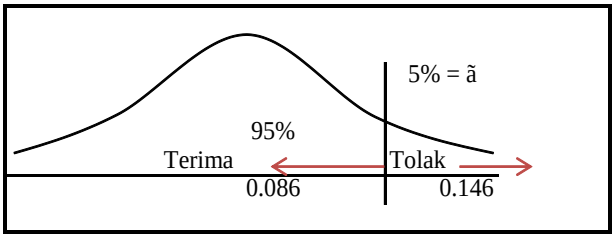
N	X1	Zi	F Zi	S Zi	|F Zi - S Zi|
1	116	-2.29	0.011	0.027	0.016
2	120	-1.78	0.038	0.054	0.016
3	123	-1.39	0.082	0.081	0.001
4	125	-1.14	0.128	0.108	0.020
5	125	-1.14	0.128	0.135	0.007
6	125	-1.14	0.128	0.162	0.034
7	126	-1.01	0.156	0.189	0.033
8	127	-0.88	0.189	0.216	0.027
9	128	-0.75	0.226	0.243	0.018
10	129	-0.63	0.266	0.270	0.004
11	129	-0.63	0.266	0.297	0.031
12	129	-0.63	0.266	0.324	0.059
13	129	-0.63	0.266	0.351	0.086
14	130	-0.50	0.309	0.378	0.069
15	132	-0.24	0.404	0.405	0.001
16	133	-0.11	0.455	0.432	0.022
17	133	-0.11	0.455	0.459	0.005
18	135	0.14	0.556	0.486	0.070
19	135	0.14	0.556	0.514	0.043
20	135	0.14	0.556	0.541	0.016
21	135	0.14	0.556	0.568	0.011
22	136	0.27	0.606	0.595	0.012
23	136	0.27	0.606	0.622	0.015
24	136	0.27	0.606	0.649	0.042
25	137	0.40	0.654	0.676	0.021
26	138	0.53	0.700	0.703	0.002
27	138	0.53	0.700	0.730	0.029
28	139	0.65	0.743	0.757	0.014
29	140	0.78	0.783	0.784	0.001
30	141	0.91	0.818	0.811	0.008
31	141	0.91	0.818	0.838	0.020
32	142	1.04	0.850	0.865	0.015
33	144	1.29	0.902	0.892	0.010
34	145	1.42	0.922	0.919	0.003
35	145	1.42	0.922	0.946	0.024
36	147	1.68	0.953	0.973	0.020
37	150	2.06	0.980	1.000	0.020
$\overline{X1}$	**133.89**			**N Max**	**0.086**
SD	**7.82**				

Mencari Batas Jika n > 30, tk 5% (tabel Liliefors)

L Tabel = $\frac{0.886}{\sqrt{n}}$

L Tabel = 0.146

L Hitung = 0.086



Kesimpulan

L Hitung < L Tabel (0.086 < 0.146), maka Ho diterima. Data X1 berdistribusi normal.

Lampiran 14

TABEL DAN HASIL UJI NORMALITAS LILIEFORS MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS KONTROL

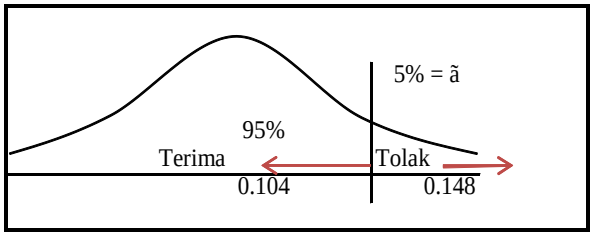
N	X2	Zi	F Zi	S Zi	|F Zi - S Zi|
1	107	-1.75	0.040	0.028	0.012
2	107	-1.75	0.040	0.056	0.016
3	108	-1.63	0.052	0.083	0.032
4	108	-1.63	0.052	0.111	0.059
5	108	-1.63	0.052	0.139	0.087
6	110	-1.38	0.084	0.167	0.083
7	111	-1.26	0.105	0.194	0.090
8	112	-1.13	0.129	0.222	0.093
9	116	-0.64	0.262	0.250	0.012
10	117	-0.51	0.304	0.278	0.026
11	117	-0.51	0.304	0.306	0.001
12	119	-0.26	0.396	0.333	0.062
13	120	-0.14	0.444	0.361	0.083
14	121	-0.02	0.493	0.389	0.104
15	121	-0.02	0.493	0.417	0.076
16	121	-0.02	0.493	0.444	0.049
17	122	0.11	0.542	0.472	0.070
18	123	0.23	0.591	0.500	0.091
19	123	0.23	0.591	0.528	0.063
20	123	0.23	0.591	0.556	0.036
21	124	0.35	0.639	0.583	0.055
22	124	0.35	0.639	0.611	0.027
23	124	0.35	0.639	0.639	0.000
24	125	0.48	0.684	0.667	0.017
25	126	0.60	0.726	0.694	0.032
26	126	0.60	0.726	0.722	0.004
27	127	0.73	0.766	0.750	0.016
28	127	0.73	0.766	0.778	0.012
29	128	0.85	0.802	0.806	0.003
30	128	0.85	0.802	0.833	0.031
31	128	0.85	0.802	0.861	0.059
32	128	0.85	0.802	0.889	0.087
33	130	1.10	0.864	0.917	0.053
34	130	1.10	0.864	0.944	0.081
35	132	1.35	0.911	0.972	0.061
36	140	2.34	0.990	1.000	0.010
$\overline{X}$ 2	**121.14**			**N Max**	**0.104**
SD	**8.07**				

Mencari Batas Jika n > 30, tk 5% (tabel Liliefors)

L Tabel = $\frac{0.886}{\sqrt{n}}$

L Tabel = 0.146

L Hitung = 0.086



Keterangan

Jika L Hitung < L Tabel (0.104< 0.148), maka Ho diterima. Data X2 berdistribusi normal.

Lampiran 15

LANGKAH PERHITUNGAN UJI NORMALITAS DENGAN LILIEFORS KELAS EKSPERIMEN MENGGUNAKAN MS. EXCEL

1. Kolom X1

   Skor data kelas eksperimen yang telah diurutkan.

2. Kolom Zi

   $$Zi = \frac{X1 - \overline{X1}}{S} = \frac{116 - 133{,}89}{7{,}82} = -2{,}29$$

3. Kolom F(Zi)

   = NORMDIST(Zi)

   = NORMDIST(-2,29)

4. Kolom S(Zi)

   $$S(Zi) = \frac{No.Responden}{Total\ Responden} = \frac{1}{37} = 0{,}027$$

5. Kolom F(Zi) – S(Zi)

   F(Zi) – S(Zi) = Nilai mutlak selisih antara F(Zi) – S(Zi)

   = 0,01 – 0,027

   = 0,016

Lampiran 16

LANGKAH PERHITUNGAN UJI NORMALITAS DENGAN LILIEFORS KELAS KONTROL MENGGUNAKAN MS. EXCEL

1. Kolom X2

   Skor data kelas kontrol yang telah diurutkan.

2. Kolom Zi

   $$Zi = \frac{X2 - \overline{X2}}{S} = \frac{107 - 121{,}14}{8{,}07} = -1{,}75$$

3. Kolom F(Zi)

   = NORMDIST(Zi)

   = NORMDIST(-1,75)

4. Kolom S(Zi)

   $$S(Zi) = \frac{No.Responden}{Total\ Responden} = \frac{1}{36} = 0{,}028$$

5. Kolom F(Zi) – S(Zi)

   F(Zi) – S(Zi) = Nilai mutlak selisih antara F(Zi) – S(Zi)

   = 0,040 – 0,028

   = 0,012

Lampiran 17

TABEL DAN HASIL UJI HOMOGENITAS (UJI-F) DATA MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AK-1 DAN X AK-2

N	EKSPERIMEN	KONTROL
1	116	107
2	120	107
3	123	108
4	125	108
5	125	108
6	125	110
7	126	111
8	127	112
9	128	116
10	129	117
11	129	117
12	129	119
13	129	120
14	130	121
15	132	121
16	133	121
17	133	122
18	135	123
19	135	123
20	135	123
21	135	124
22	136	124
23	136	124
24	136	125
25	137	126
26	138	126
27	138	127
28	139	127
29	140	128
30	141	128
31	141	128
32	142	128
33	144	130
34	145	130
35	145	132
36	147	140
37	150	
VAR	**61.15**	**65.15**

$$\boldsymbol{Homogenitas = \frac{Varians\ Terbesar}{Varians\ Terkecil}}$$

Varians kelas X AK-1 = 61,15

Varians Kelas X AK-2 = 65,15

$$\boldsymbol{Fhitung = \frac{65{,}15}{61{,}15} = 1{,}07}$$

Derajat Bebas (db) dan Taraf Signifikasi

Taraf Signifikasi	=	5%
Db	=	n - 1
db pembilang	=	37 - 1 = 36
db penyebut	=	36 - 1 = 35
F Tabel (0,05;36;35)	**=**	**1.75**

Keterangan

Karena F Hitung < F Tabel (1.07 < 1.75) maka Ho diterima dan Hi ditolak berarti sampel dikatakan Homogen

Lampiran 18

TABEL DAN HASIL UJI HIPOTESIS (UJI-T) DATA MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AK-1 DAN X AK-2

Statistik	Kelas Eksperimen (X1)	Kelas Kontrol (X2)
Nilai Rata-Rata ($\bar{X}$)	133.89	121.14
Varians (S^2)	61.15	65.15
Jumlah Sampel	37	36
T hitung	**4.12**	
T tabel, (n = 37;36), tk 5%	**1.67**	

$$\boldsymbol{t = \frac{\overline{X1} - \overline{X2}}{\sqrt{\frac{S1^2}{N1} + \frac{S2^2}{N2}}} = \frac{133,89 - 121,14}{\sqrt{\frac{61,15}{37} + \frac{65,15}{36}}} = 4,12}$$

t hitung = 4,12

t tabel (n = 37;36), tk 5% = 1,67

<u>Kesimpulan :</u>

1. t hitung > t tabel (4,12 > 1,67) maka Ho ditolak sehingga terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dan siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis powerpoint.
2. Skor Rata – rata kelas X AK-1 > Skor Rata – rata kelas X AK-2 (133,89 > 121,14) maka motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi lebih tinggi dari pada siswa yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint.*

Lampiran 19

DISTRIBUSI FREKUENSI MOTIVASI BELAJAR KELAS EKSPERIMEN (X AK-1)

MENENTUKAN RENTANG (RANGE)

$$\text{Range} = \text{Data Terbesar} - \text{Data Terkecil}$$
$$\text{Range} = 150 - 116 = 34$$

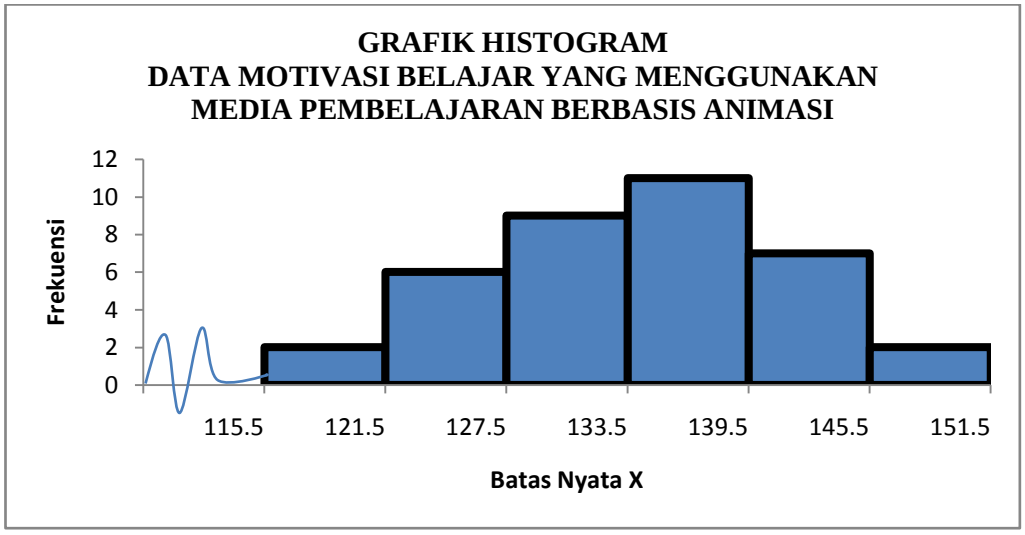
MENENTUKAN KELAS

$$\text{Kelas} = 1 + (3{,}3)\text{Log N}$$
$$\text{Kelas} = 1 + (3{,}3)\text{Log } 37$$
$$\text{Kelas} = 6$$

MENENTUKAN INTERVAL

$$\text{Interval} = \frac{\text{Range}}{\text{Kelas}} = \frac{34}{6} = 5{,}6$$
$$\text{Interval} = 6$$

No	Kelas Interval	Batas Nyata		Titik Tengah	Frekuensi		
		Bawah	Atas		Absolut	Range	Kumulatif
1	116-121	115.5	121.5	119	2	5%	2
2	122-127	121.5	127.5	125	6	16%	8
3	128-133	127.5	133.5	131	9	24%	17
4	134-139	133.5	139.5	137	11	30%	28
5	140-145	139.5	145.5	143	7	19%	35
6	146-151	145.5	151.5	149	2	5%	37
					37	100%	



Lampiran 20

DISTRIBUSI FREKUENSI MOTIVASI BELAJAR KELAS KONTROL (X AK-2)

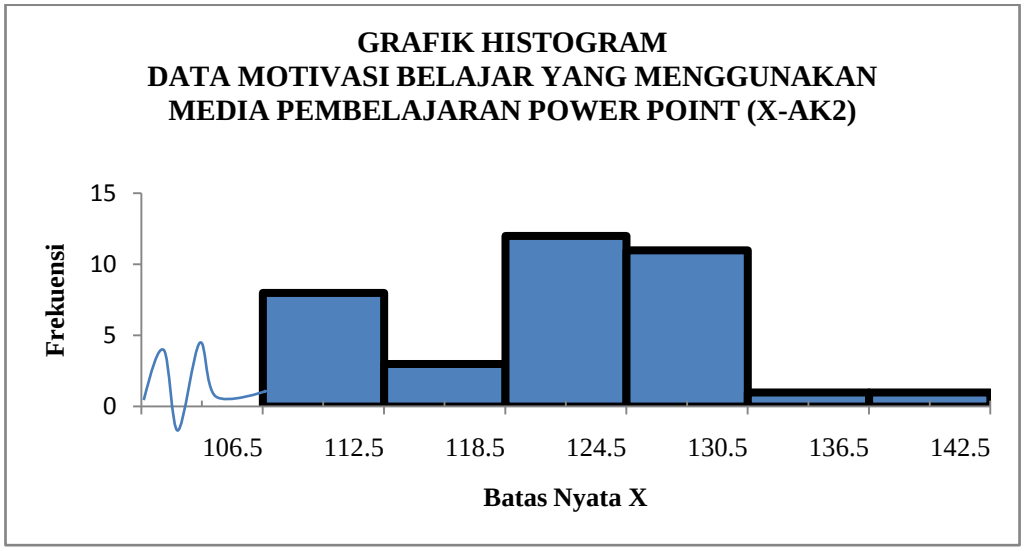
MENENTUKAN RENTANG (RANGE)

$\text{Range} = \text{Data Terbesar} - \text{Data Terkecil}$
$\text{Range} = 140 - 107 = 33$

MENENTUKAN KELAS
$\text{Kelas} = 1 + (3{,}3)\text{Log N}$
$\text{Kelas} = 1 + (3{,}3)\text{Log } 36$
$\text{Kelas} = 6$

MENENTUKAN INTERVAL
$$\text{Interval} = \frac{\text{Range}}{\text{Kelas}} = \frac{33}{6} = 5{,}5$$
$\text{Interval} = 6$

No	Kelas Interval	Batas Nyata		Titik Tengah	Frekuensi		
		Bawah	Atas		Absolut	Range	Kumulatif
1	107-112	106.5	112.5	110	8	22%	8
2	113-118	112.5	119.5	116	3	8%	11
3	119-124	118.5	124.5	122	12	33%	22
4	125-130	124.5	130.5	128	11	31%	34
5	131-136	130.5	136.5	134	1	3%	35
6	137-142	136.5	142.5	140	1	3%	36
		142.5			36	100%	



Lampiran 21

PERHITUNGAN INDIKATOR DOMINAN MOTIVASI BELAJAR KELAS EKSPERIMEN (X AK-1)

SKOR INDIKATOR	=	JUMLAH SKOR TIAP BUTIR INDIKATOR / BANYAKNYA SOAL

INDIKATOR	JUMLAH SOAL	NO. SOAL	JUMLAH SKOR INDIKATOR	PRESENTASE (%)
Instrinsik	16 Soal	1 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	159+145+143+157+166+153+155+161+159+149+154+143+164+165+171+143 = 2487 / 16 = 155.44	50.20
Ekstrinsik	16 Soal	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32	152+146+149+151+166+165+139+148+160+155+155+159+158+155+150+159 = 2467 / 16 = 154.19	49.80
Jumlah	**32 Soal**		**309.63**	**100%**

Kesimpulan :

Indikator instrinsik memperoleh skor tertinggi dari pada indikator lainnya.

Lampiran 22

PERHITUNGAN INDIKATOR DOMINAN MOTIVASI BELAJAR KELAS KONTROL (X AK-2)

SKOR INDIKATOR	=	JUMLAH SKOR TIAP BUTIR INDIKATOR / BANYAKNYA SOAL

INDIKATOR	JUMLAH SOAL	NO. SOAL	JUMLAH SKOR INDIKATOR	PRESENTASE (%)
Instrinsik	16 Soal	1 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	151+136+125+131+154+122+134+141+140+120+144+125+136+144+150+137 = 2190 / 16 = 136.88	50.39
Ekstrinsik	16 Soal	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32	144+123+132+130+154+152+118+123+136+131+124+136+146+135+140+147 = 2156 / 16 = 134.75	49.61
Jumlah	**32 Soal**		**271.63**	**100%**

Kesimpulan :

Indikator instrinsik memperoleh skor tertinggi dari pada indikator lainnya.

Lampiran 23

PERHITUNGAN SKOR SUB INDIKATOR DOMINAN MOTIVASI BELAJAR KELAS EKSPERIMEN (X AK-1)

$$\text{SKOR INDIKATOR} = \frac{\text{JUMLAH SKOR TIAP BUTIR SOAL SUB INDIKATOR}}{\text{BANYAKNYA SOAL}}$$

INDIKATOR	SUB INDIKATOR	JUMLAH SOAL	NO. SOAL	SKOR	PRESENTASE (%)
Instrinsik	Hasrat dan keinginan berhasil	6 Soal	1, 2, 3, 4, 5, 6	159+145+143+157+166+153 = 923/6 = 153.83	16.59
	Dorongan kebutuhan belajar	5 Soal	7, 8, 9, 10, 11	155+161+159+149+154 = 778/5 = 155.6	16.79
	Harapan akan cita-cita	5 Soal	12, 13, 14, 15, 16	143+164+165+171+143 = 786/5 = 157.2	16.96
Ekstrinsik	Adanya Penghargaan	4 Soal	17, 18, 19, 20	152+146+149+151 = 598/4 = 149.5	16.13
	Lingkungan belajar yang kondusif	4 Soal	21, 22, 23, 24	166+165+139+148 = 618/4 = 155	16.67
	Kegiatan belajar yang menarik	8 Soal	25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32	160+155+155+159+158+155+150+159 = 1251/8 = 156	16.87
Jumlah Skor Indikator		**32 Soal**		**927.01**	**100%**

Lampiran 24

PERHITUNGAN SKOR SUB INDIKATOR DOMINAN MOTIVASI BELAJAR KELAS KONTROL (X AK-2)

$$\text{SKOR INDIKATOR} = \frac{\text{JUMLAH SKOR TIAP BUTIR SOAL SUB INDIKATOR}}{\text{BANYAKNYA SOAL}}$$

INDIKATOR	SUB INDIKATOR	JUMLAH SOAL	NO. SOAL	SKOR	PRESENTASE (%)
Instrinsik	Hasrat dan keinginan berhasil	6 Soal	1, 2, 3, 4, 5, 6	151+136+125+131+154+122 $= \frac{819}{6}$ = 136.50	16.72
	Dorongan kebutuhan belajar	5 Soal	7, 8, 9, 10, 11	134+141+140+120+144 $= \frac{679}{5}$ = 135.8	16.63
	Harapan akan cita-cita	5 Soal	12, 13, 14, 15, 16	125+136+144+150+137 $= \frac{692}{5}$ = 138.4	16.95
Ekstrinsik	Adanya Penghargaan	4 Soal	17, 18, 19, 20	144+123+132+130 $= \frac{529}{4}$ = 132.3	16.20
	Lingkungan belajar yang kondusif	4 Soal	21, 22, 23, 24	154+152+118+123 $= \frac{547}{4}$ = 137	16.75
	Kegiatan belajar yang menarik	8 Soal	25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32	136+131+124+136+146+135+140+147 $= \frac{1095}{8}$ = 137	16.76
Jumlah Skor Indikator		**32 Soal**		**816.58**	**100%**

Lampiran 25

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KD 12 KELAS EKSPERIMEN

Satuan pendidikan	:	SMKN 48 Jakarta
Mata Pelajaran	:	Dasar – dasar perbankan
Kelas/Semester	:	X Akuntansi / Genap
Alokasi Waktu	:	6 x 45 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukan 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.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang 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.
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.

B. Kompetensi Dasar

1. KD pada KI - 1

1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.

1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.

2. KD pada KI - 2

2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang keuangan dan akuntansi.

2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang keuangan dan akuntansi.

2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.

3. KD pada KI - 3

3.1 Menjelaskan pengertian dan jenis-jenis simpanan deposito

4. KD pada KI - 4

4.2 Menghitung jasa bunga deposito

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Indikator KD pada KI-1

Peserta didik mampu :

1.1.1. Menjalankan agama yang dianutnya dengan taat sebagai ungkapan syukur atas anugerah Tuhan yang telah diberikan

1.2.1. Meyakini bahwa pekerjaan adalah salah satu pengamalan perintah Tuhan yang harus dilaksanakan secara sungguh-sungguh

1.2.2. Meyakini bahwa pengamalan ilmu yang diperoleh adalah salah satu perintah Tuhan yang harus dilaksanakan dengan baik.

2. Indikator KD pada KI-2

Peserta didik mampu :

2.2.1. Memiliki motivasi dan dorongan rasa ingin tahu untuk memahami materi simpanan deposito

2.2.2. Menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan materi simpanan deposito

2.2.3. Menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan materi simpanan deposito

2.3.1. Mampu bekerja sama dalam pembelajaran yang berkaiatan dengan materi simpanan deposito

2.3.2. Mampu menghargai peran siswa lain dalam kelompok sehingga dapat saling membantu dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan materi simpanan deposito

3. Indikator KD pada KI-3

Peserta didik mampu :

3.1.1. Menjelaskan pengertian dan jenis-jenis simpanan deposito

4. Indikator KD pada KI-4

Peserta didik mampu :

4.1.1 Menghitung jasa bunga deposito

D. Materi Pembelajaran

(Terlampir) Modul

E. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan : Ke 1

Alokasi Waktu : 3 Jam Pelajaran

Pendekatan : Pembelajaran Scientific

Media Pembelajaran : Animasi yang berisi materi mengenai deposito berjangka dan deposito on call

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan	***Fase Menyampaikan tujuan dan memotivasi***	15

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
		1. Guru memberikan salam, berdo'a, mengecek kehadiran siswa, dan menanyakan kabar para siswa 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 3. Guru menyampaikan Kompetensi Dasar yang akan dipelajari 4. Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan pentingnya materi yang akan disampaikan	
2	Inti (Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi)	**Mengamati :** • Guru mengingatkan siswa untuk mencatat hal-hal penting yang terdapat dalam tayangan animasi • Siswa diberikan waktu untuk menonton tayangan animasi tentang deposito berjangka dan deposito on call. • Guru menjelaskan secara singkat tentang pengertian dan jenis-jenis simpanan deposito; deposito berjangka dan deposito on call yang sudah ditayangkan melalui media animasi. **Menanya :** • Berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang deposito berjangka dan deposit on call	105

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
		• Guru mengajukan pertanyan terkait materi yang sudah disampaikan • Guru memberikan soal menghitung bunga deposito berjangka dan deposit on call **Mengeksplorasi:** • Mengumpulkan data dan informasi tentang deposito berjangka dan deposit on call • Siswa mengerjakan soal menghitung bunga deposito berjangka dan deposit on call **Asosiasi :** • Menguraikan kembali informasi yang diperoleh tentang deposito berjangka dan deposit on call • Menyimpulkan dari keseluruhan materi yang telah disampaikan. **Komunikasi :** • Memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi. • Beberapa siswa menjelaskan hasil pekerjaannya dalam bentuk tulisan di depan kelas tentang menghitung bunga deposito berjangka dan deposit on call	
3	Penutup	***Fase Memberikan penghargaan*** • Siswa menyimpulkan materi yang telah	15

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
		didiskusikan dengan bimbingan guru • Guru menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang • Guru memberi tugas individu kepada siswa untuk mencari informasi mengenai materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang • Guru mengakhiri pelajaran dan memberikan pesan untuk selalu belajar dan tetap semangat	

2. Pertemuan : Ke 2
Alokasi Waktu : 3 Jam Pelajaran
Pendekatan : Pembelajaran Scientific
Media Pembelajaran : Animasi yang berisi materi mengenai sertifikat deposito

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan	***Fase Menyampaikan tujuan dan memotivasi*** • Guru memberikan salam, berdo'a, mengecek kehadiran siswa, dan menanyakan kabar para siswa • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran • Guru menyampaikan Kompetensi	15

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
		Dasar yang akan dipelajari • Guru menyampaikan dan mengingatkan kembali materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya, yaitu tentang simpanan deposito berjangka dan deposit on call • Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan pentingnya materi yang akan disampaikan	
2	Inti (Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi)	**Mengamati :** • Guru mengingatkan siswa untuk mencatat hal-hal penting yang terdapat dalam tayangan animasi • Siswa diberikan waktu untuk menonton tayangan animasi tentang sertifikat deposito • Guru menjelaskan secara singkat tentang pengertian dan jenis-jenis simpanan deposito; sertifikat deposito yang sudah ditayangkan melalui media animasi. **Menanya :** • Berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang sertifikat deposito • Guru mengajukan pertanyan terkait materi yang sudah disampaikan • Guru memberikan soal menghitung bunga sertifikat deposito	105

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
		Mengeksplorasi: • Mengumpulkan data dan informasi tentang sertifikat deposito • Siswa mengerjakan soal menghitung bunga sertifikat deposito **Asosiasi :** • Menguraikan kembali informasi yang diperoleh tentang sertifikat deposito • Menyimpulkan dari keseluruhan materi yang telah disampaikan. **Komunikasi :** • Memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi. • Beberapa siswa menjelaskan hasil pekerjaannya dalam bentuk tulisan di depan kelas tentang menghitung bunga sertifikat deposito	
3	Penutup	***Fase Memberikan penghargaan*** • Siswa menyimpulkan materi yang telah didiskusikan dengan bimbingan guru • Guru menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang • Guru memberi tugas individu kepada siswa untuk mencari informasi mengenai materi yang akan	15

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
		disampaikan pada pertemuan yang akan datang 6. Guru mengakhiri pelajaran dan memberikan pesan untuk selalu belajar dan tetap semangat	

F. Penilaian

Penilaian keaktifan siswa saat kegiatan belajar

G. Sumber / Bahan Pembelajaran

Ernawaty, 2013, Modul Dasar – Dasar Perbankan Kelas X Jilid 2, Jakarta: Kemendikbud

Jakarta, April 2017

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran,

Nurbaiti SG, S.Pd
NIP.196810201991032008

Peneliti,

Febri Nur Fitriani
NIM.8105133182

Kepala SMKN 48 Jakarta,

Yayah Nur Aliyah, S.Pd
NIP.197000823199512200 1

Lampiran 26

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KD 13 KELAS EKSPERIMEN

Satuan pendidikan	:	SMKN 48 Jakarta
Mata Pelajaran	:	Dasar – dasar perbankan
Kelas/Semester	:	X Akuntansi / Genap
Alokasi Waktu	:	6 x 45 menit (@3jam pelajaran)

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukan 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.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang 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.
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.

B. Kompetensi Dasar

1. KD pada KI - 1

4.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.

4.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.

2. KD pada KI - 2

2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang keuangan dan akuntansi.

2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang keuangan dan akuntansi.

2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.

3. KD pada KI - 3

3.1 Menjelaskan pengertian dan jenis-jenis jasa bank lainnya (transfer, LC, *Safe Deposit Box*, Inkaso, Bank garansi, *Payment point*)

4. KD pada KI - 4

4.2 Mengidentifikasi jasa bank lainnya

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Indikator KD pada KI-1

Peserta didik mampu :

1.1.1. Menjalankan agama yang dianutnya dengan taat sebagai ungkapan syukur atas anugerah Tuhan yang telah diberikan

2.2.1. Meyakini bahwa pekerjaan adalah salah satu pengamalan perintah Tuhan yang harus dilaksanakan secara sungguh-sungguh

2.2.2. Meyakini bahwa pengamalan ilmu yang diperoleh adalah salah satu perintah Tuhan yang harus dilaksanakan dengan baik.

2. Indikator KD pada KI-2

Peserta didik mampu :

2.2.1. Memiliki motivasi dan dorongan rasa ingin tahu untuk memahami materi jenis – jenis jasa bank lainnya

2.2.2. Menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan materi jenis – jenis jasa bank lainnya

2.2.3. Menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan materi jenis – jenis jasa bank lainnya

2.2.4. Mampu bekerja sama dalam pembelajaran yang berkaiatan dengan materi jenis – jenis jasa bank lainnya

2.2.5. Mampu menghargai peran siswa lain dalam kelompok sehingga dapat saling membantu dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan materi jenis – jenis jasa bank lainnya

3. Indikator KD pada KI-3

Peserta didik mampu :

3.1.2. Menjelaskan pengertian dan jenis – jenis jasa bank lainnya

4. Indikator KD pada KI-4

Peserta didik mampu :

4.1.2 Mengidentifikasi jenis – jenis jasa bank lainnya

D. Materi Pembelajaran

(Terlampir) Modul

E. Kegiatan Pembelajaran

3. Pertemuan : Ke 3

Alokasi Waktu : 3 Jam Pelajaran

Pendekatan : Pembelajaran Scientific

Media Pembelajaran : Animasi yang berisi materi mengenai jenis– jenis jasa bank lainnya (transfer, L/C, Safe Deposit Box)

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan	***Fase Menyampaikan tujuan dan memotivasi***	15

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
		5. Guru memberikan salam, berdo'a, mengecek kehadiran siswa, dan menanyakan kabar para siswa 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 7. Guru menyampaikan Kompetensi Dasar yang akan dipelajari 8. Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan pentingnya materi yang akan disampaikan	
2	Inti (Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi)	**Mengamati :** • Guru mengingatkan siswa untuk mencatat hal-hal penting yang terdapat dalam tayangan animasi • Siswa diberikan waktu untuk menonton tayangan animasi tentang jenis – jenis jasa bank lainnya; tranfer, L/C, Safe Deposit Box • Guru menjelaskan secara singkat tentang pengertian jenis – jenis jasa bank lainnya; tranfer, L/C, Safe Deposit Box yang sudah ditayangkan melalui media animasi. **Menanya :** • Berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang pengertian jenis – jenis jasa bank lainnya; tranfer, L/C, Safe Deposit Box	105

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
		• Guru mengajukan pertanyan terkait materi yang sudah disampaikan • Guru memberikan tugas untuk menggambarkan alur mekanisme dari masing – masing pengertian jenis – jenis jasa bank lainnya; tranfer, L/C, Safe Deposit Box **Mengeksplorasi:** • Mengumpulkan data dan informasi tentang jenis – jenis jasa bank lainnya; transfer, L/C, Safe Deposit Box • Siswa mengerjakan tugas untuk menggambarkan alur mekanisme dari masing – masing jenis jasa bank lainnya; transfer, L/C, Safe Deposit Box **Asosiasi :** • Menguraikan kembali informasi yang diperoleh tentang jenis – jenis jasa bank lainnya; transfer, L/C, Safe Deposit Box • Menyimpulkan dari keseluruhan materi yang telah disampaikan **Komunikasi :** • Memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi. • Beberapa siswa menjelaskan alur mekanisme jenis – jenis jasa bank	

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
		lainnya; transfer, L/C, Safe Deposit Box	
3	Penutup	***Fase Memberikan penghargaan*** • Siswa menyimpulkan materi yang telah didiskusikan dengan bimbingan guru • Guru menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang • Guru memberi tugas individu kepada siswa untuk mencari informasi mengenai materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang • Guru mengakhiri pelajaran dan memberikan pesan untuk selalu belajar dan tetap semangat	15

4. Pertemuan : Ke 4

Alokasi Waktu : 3 Jam Pelajaran

Pendekatan : Pembelajaran Scientific

Media Pembelajaran : Animasi yang berisi materi mengenai jenis – jenis jasa bank lainnya (inkaso, bank garansi, payment point)

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan	***Fase Menyampaikan tujuan dan memotivasi*** • Guru memberikan salam, berdo'a,	15

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
		mengecek kehadiran siswa, dan menanyakan kabar para siswa • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran • Guru menyampaikan Kompetensi Dasar yang akan dipelajari • Guru menyampaikan dan mengingatkan kembali materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya, yaitu tentang jenis – jenis jasa bank lainnya; transfer, L/C, Safe Deposit Box • Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan pentingnya materi yang akan disampaikan	
2	Inti (Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi)	**Mengamati :** • Guru mengingatkan siswa untuk mencatat hal-hal penting yang terdapat dalam tayangan animasi • Siswa diberikan waktu untuk menonton tayangan animasi tentang jenis – jenis jasa bank lainnya; inkaso, bank garansi, payment point • Guru menjelaskan secara singkat tentang pengertian jenis – jenis jasa bank lainnya; inkaso, bank garansi, payment point yang sudah ditayangkan melalui media animasi.	105

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
		Menanya : • Berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang jenis – jenis jasa bank lainnya; inkaso, bank garansi, payment point • Guru mengajukan pertanyan terkait materi yang sudah disampaikan • Guru memberikan tugas untuk menggambarkan alur mekanisme dari masing – masing jenis jasa bank lainnya; inkaso, bank garansi, payment point **Mengeksplorasi:** • Mengumpulkan data dan informasi tentang jenis – jenis jasa bank lainnya; inkaso, bank garansi, payment point • Siswa mengerjakan tugas untuk menggambarkan alur mekanisme dari masing – masing jenis jasa bank lainnya; inkaso, bank garansi, payment point **Asosiasi :** • Menguraikan kembali informasi yang diperoleh tentang jenis – jenis jasa bank lainnya; inkaso, bank garansi, payment point • Menyimpulkan dari keseluruhan materi yang telah disampaikan	

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
		Komunikasi : • Memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi • Beberapa siswa menjelaskan alur mekanisme jenis – jenis jasa bank lainnya; inkaso, bank garansi, payment point yang sudah dibuat di depan kelas	
3	Penutup	***Fase Memberikan penghargaan*** • Siswa menyimpulkan materi yang telah didiskusikan dengan bimbingan guru • Guru menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang • Guru memberi tugas individu kepada siswa untuk mencari informasi mengenai materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang • Guru mengakhiri pelajaran dan memberikan pesan untuk selalu belajar dan tetap semangat	15

F. Penilaian

Penilaian keaktifan siswa saat kegiatan belajar

G. Sumber / Bahan Pembelajaran

Ernawaty, 2013, Modul Dasar – Dasar Perbankan Kelas X Jilid 2, Jakarta: Kemendikbud

Jakarta, April 2017

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran,

Nurbaiti SG, S.Pd
NIP.196810201991032008

Peneliti,

Febri Nur Fitriani
NIM.8105133182

Kepala SMKN 48 Jakarta,

Yayah Nur Aliyah, S.Pd
NIP.197000823199512200 1

Lampiran 27

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KD 12 KELAS KONTROL

Satuan pendidikan	:	SMKN 48 Jakarta
Mata Pelajaran	:	Dasar – dasar perbankan
Kelas/Semester	:	X Akuntansi / Genap
Alokasi Waktu	:	6 x 45 menit (@3jam pelajaran)

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukan 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.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang 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.
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.

B. Kompetensi Dasar

1. KD pada KI - 1

1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.

1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.

2. KD pada KI - 2

2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang keuangan dan akuntansi.

2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang keuangan dan akuntansi.

2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.

3. KD pada KI - 3

3.1 Menjelaskan pengertian dan jenis-jenis simpanan deposito

4. KD pada KI - 4

4.2 Menghitung jasa bunga deposito

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Indikator KD pada KI-1

Peserta didik mampu :

1.1.1. Menjalankan agama yang dianutnya dengan taat sebagai ungkapan syukur atas anugerah Tuhan yang telah diberikan

1.1.2. Meyakini bahwa pekerjaan adalah salah satu pengamalan perintah Tuhan yang harus dilaksanakan secara sungguh-sungguh

1.1.3. Meyakini bahwa pengamalan ilmu yang diperoleh adalah salah satu perintah Tuhan yang harus dilaksanakan dengan baik.

2. Indikator KD pada KI-2

Peserta didik mampu :

2.2.1. Memiliki motivasi dan dorongan rasa ingin tahu untuk memahami materi simpanan deposito

2.2.2. Menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan materi simpanan deposito

2.2.3. Menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan materi simpanan deposito

2.3.1. Mampu bekerja sama dalam pembelajaran yang berkaiatan dengan materi simpanan deposito

2.3.2. Mampu menghargai peran siswa lain dalam kelompok sehingga dapat saling membantu dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan materi simpanan deposito

3. Indikator KD pada KI-3

Peserta didik mampu :

3.1.1. Menjelaskan pengertian dan jenis-jenis simpanan deposito

4. Indikator KD pada KI-4

Peserta didik mampu :

4.1.1 Menghitung jasa bunga deposito

D. Materi Pembelajaran

(Terlampir) Modul

E. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan : Ke 1

Alokasi Waktu : 3 Jam Pelajaran

Pendekatan : Pembelajaran Scientific

Media Pembelajaran : Powerpoint yang berisi materi mengenai deposito berjangka dan deposito on call

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan	***Fase Menyampaikan tujuan dan memotivasi*** • Guru memberikan salam, berdo'a,	15

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
		mengecek kehadiran siswa, dan menanyakan kabar para siswa • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran • Guru menyampaikan Kompetensi Dasar yang akan dipelajari • Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan pentingnya materi yang akan disampaikan	
2	Inti (Menggunakan Media Pembelajaran *Powerpoint*)	**Mengamati :** • Guru mengingatkan siswa untuk mencatat hal-hal penting yang terdapat dalam *powerpoint* • Guru menjelaskan secara singkat tentang pengertian dan jenis-jenis simpanan deposito; deposito berjangka dan deposito on call melalui media *powerpoint* **Menanya :** • Berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang deposito berjangka dan deposit on call • Guru mengajukan pertanyan terkait materi yang sudah disampaikan • Guru memberikan soal menghitung bunga deposito berjangka dan deposit on call	105

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
		Mengeksplorasi: • Mengumpulkan data dan informasi tentang deposito berjangka dan deposit on call • Siswa mengerjakan soal menghitung bunga deposito berjangka dan deposit on call **Asosiasi :** • Menguraikan kembali informasi yang diperoleh tentang deposito berjangka dan deposit on call • Menyimpulkan dari keseluruhan materi yang telah disampaikan. **Komunikasi :** • Memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi. • Beberapa siswa menjelaskan hasil pekerjaannya dalam bentuk tulisan di depan kelas tentang menghitung bunga deposito berjangka dan deposit on call	
3	Penutup	***Fase Memberikan penghargaan*** • Siswa menyimpulkan materi yang telah didiskusikan dengan bimbingan guru • Guru menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang • Guru memberi tugas individu kepada	15

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
		siswa untuk mencari informasi mengenai materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang • Guru mengakhiri pelajaran dan memberikan pesan untuk selalu belajar dan tetap semangat	

2. Pertemuan : Ke 2
Alokasi Waktu : 3 Jam Pelajaran
Pendekatan : Pembelajaran Scientific
Media Pembelajaran : Powerpoint yang berisi materi mengenai sertifikat deposito

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan	***Fase Menyampaikan tujuan dan memotivasi*** • Guru memberikan salam, berdo'a, mengecek kehadiran siswa, dan menanyakan kabar para siswa • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran • Guru menyampaikan Kompetensi Dasar yang akan dipelajari • Guru menyampaikan dan mengingatkan kembali materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya, yaitu tentang simpanan	15

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
		deposito berjangka dan deposit on call • Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan pentingnya materi yang akan disampaikan	
2	Inti (Menggunakan Media Pembelajaran *Powerpoint*)	**Mengamati :** • Guru mengingatkan siswa untuk mencatat hal-hal penting yang terdapat dalam *powerpoint* • Guru menjelaskan secara singkat tentang pengertian dan jenis-jenis simpanan deposito; sertifikat deposito melalui media *powerpoint* **Menanya :** • Berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang sertifikat deposito • Guru mengajukan pertanyan terkait materi yang sudah disampaikan • Guru memberikan soal menghitung bunga sertifikat deposito **Mengeksplorasi:** • Mengumpulkan data dan informasi tentang sertifikat deposito • Siswa mengerjakan soal menghitung bunga sertifikat deposito **Asosiasi :** • Menguraikan kembali informasi yang diperoleh tentang sertifikat deposito • Menyimpulkan dari keseluruhan	105

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
		materi yang telah disampaikan. **Komunikasi :** • Memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi. • Beberapa siswa menjelaskan hasil pekerjaannya dalam bentuk tulisan di depan kelas tentang menghitung bunga sertifikat deposito	
3	Penutup	***Fase Memberikan penghargaan*** • Siswa menyimpulkan materi yang telah didiskusikan dengan bimbingan guru • Guru menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang • Guru memberi tugas individu kepada siswa untuk mencari informasi mengenai materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang • Guru mengakhiri pelajaran dan memberikan pesan untuk selalu belajar dan tetap semangat	15

F. Penilaian

Penilaian keaktifan siswa saat kegiatan belajar

G. Sumber / Bahan Pembelajaran

Ernawaty, 2013, Modul Dasar – Dasar Perbankan Kelas X Jilid 2, Jakarta: Kemendikbud

Jakarta, April 2017

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran,

Nurbaiti SG, S.Pd
NIP.196810201991032008

Peneliti,

Febri Nur Fitriani
NIM.8105133182

Kepala SMKN 48 Jakarta,

Yayah Nur Aliyah, S.Pd
NIP.197000823199512200 1

Lampiran 28

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KD 13 KELAS KONTROL

Satuan pendidikan	:	SMKN 48 Jakarta
Mata Pelajaran	:	Dasar – dasar perbankan
Kelas/Semester	:	X Akuntansi / Genap
Alokasi Waktu	:	6 x 45 menit (@3jam pelajaran)

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukan 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.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang 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.
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.

B. Kompetensi Dasar

1. KD pada KI - 1

1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.

1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.

2. KD pada KI - 2

2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang keuangan dan akuntansi.

2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang keuangan dan akuntansi.

2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.

3. KD pada KI - 3

3.1 Menjelaskan pengertian dan jenis-jenis jasa bank lainnya (transfer, LC, *Safe Deposit Box*, Inkaso, Bank garansi, *Payment point*)

4. KD pada KI - 4

4.2 Mengidentifikasi jasa bank lainnya

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Indikator KD pada KI-1

Peserta didik mampu :

1.1.1. Menjalankan agama yang dianutnya dengan taat sebagai ungkapan syukur atas anugerah Tuhan yang telah diberikan

1.2.1. Meyakini bahwa pekerjaan adalah salah satu pengamalan perintah Tuhan yang harus dilaksanakan secara sungguh-sungguh

1.2.2. Meyakini bahwa pengamalan ilmu yang diperoleh adalah salah satu perintah Tuhan yang harus dilaksanakan dengan baik.

2. Indikator KD pada KI-2

Peserta didik mampu :

2.2.1. Memiliki motivasi dan dorongan rasa ingin tahu untuk memahami materi jenis – jenis jasa bank lainnya

2.2.2. Menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan materi jenis – jenis jasa bank lainnya

2.2.3. Menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan materi jenis – jenis jasa bank lainnya

2.3.3. Mampu bekerja sama dalam pembelajaran yang berkaiatan dengan materi jenis – jenis jasa bank lainnya

2.3.4. Mampu menghargai peran siswa lain dalam kelompok sehingga dapat saling membantu dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan materi jenis – jenis jasa bank lainnya

3. Indikator KD pada KI-3

Peserta didik mampu :

3.1.1. Menjelaskan pengertian dan jenis – jenis jasa bank lainnya

4. Indikator KD pada KI-4

Peserta didik mampu :

4.1.1 Mengidentifikasi jenis – jenis jasa bank lainnya

D. Materi Pembelajaran

(Terlampir) Modul

E. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan : Ke 3

Alokasi Waktu : 3 Jam Pelajaran

Pendekatan : Pembelajaran Scientific

Media Pembelajaran : Powerpoint yang berisi materi mengenai jenis– jenis jasa bank lainnya (transfer, L/C, Safe Deposit Box)

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan	***Fase Menyampaikan tujuan dan memotivasi***	15

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
		• Guru memberikan salam, berdo'a, mengecek kehadiran siswa, dan menanyakan kabar para siswa • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran • Guru menyampaikan Kompetensi Dasar yang akan dipelajari • Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan pentingnya materi yang akan disampaikan	
2	Inti (Menggunakan Media Pembelajaran *Powerpoint*)	**Mengamati :** • Guru mengingatkan siswa untuk mencatat hal-hal penting yang terdapat dalam *powerpoint* • Guru menjelaskan secara singkat tentang pengertian jenis – jenis jasa bank lainnya; tranfer, L/C, Safe Deposit Box melalui media *powerpoint* **Menanya :** • Berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang pengertian jenis – jenis jasa bank lainnya; tranfer, L/C, Safe Deposit Box • Guru mengajukan pertanyan terkait materi yang sudah disampaikan • Guru memberikan tugas untuk menggambarkan alur mekanisme dari	105

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
		masing – masing pengertian jenis – jenis jasa bank lainnya; tranfer, L/C, Safe Deposit Box **Mengeksplorasi:** • Mengumpulkan data dan informasi tentang jenis – jenis jasa bank lainnya; transfer, L/C, Safe Deposit Box • Siswa mengerjakan tugas untuk menggambarkan alur mekanisme dari masing – masing jenis jasa bank lainnya; transfer, L/C, Safe Deposit Box **Asosiasi :** • Menguraikan kembali informasi yang diperoleh tentang jenis – jenis jasa bank lainnya; transfer, L/C, Safe Deposit Box • Menyimpulkan dari keseluruhan materi yang telah disampaikan **Komunikasi :** • Memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi. • Beberapa siswa menjelaskan alur mekanisme jenis – jenis jasa bank lainnya; transfer, L/C, Safe Deposit Box	
3	Penutup	***Fase Memberikan penghargaan*** • Siswa menyimpulkan materi yang telah	15

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
		didiskusikan dengan bimbingan guru • Guru menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang • Guru memberi tugas individu kepada siswa untuk mencari informasi mengenai materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang • Guru mengakhiri pelajaran dan memberikan pesan untuk selalu belajar dan tetap semangat	

2. Pertemuan : Ke 4
Alokasi Waktu : 3 Jam Pelajaran
Pendekatan : Pembelajaran Scientific
Media Pembelajaran : Animasi yang berisi materi mengenai jenis–jenis jasa bank lainnya (inkaso, bank garansi, payment point)

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan	***Fase Menyampaikan tujuan dan memotivasi*** • Guru memberikan salam, berdo'a, mengecek kehadiran siswa, dan menanyakan kabar para siswa • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	15

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
		• Guru menyampaikan Kompetensi Dasar yang akan dipelajari • Guru menyampaikan dan mengingatkan kembali materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya, yaitu tentang jenis – jenis jasa bank lainnya; transfer, L/C, Safe Deposit Box • Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan pentingnya materi yang akan disampaikan	
2	Inti (Menggunakan Media Pembelajaran *Powerpoint*)	**Mengamati :** • Guru mengingatkan siswa untuk mencatat hal-hal penting yang terdapat dalam *powerpoint* • Guru menjelaskan secara singkat tentang pengertian jenis – jenis jasa bank lainnya; inkaso, bank garansi, payment point melalui media *powerpoint* **Menanya :** • Berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang jenis – jenis jasa bank lainnya; inkaso, bank garansi, payment point • Guru mengajukan pertanyan terkait materi yang sudah disampaikan • Guru memberikan tugas untuk	105

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
		menggambarkan alur mekanisme dari masing – masing jenis jasa bank lainnya; inkaso, bank garansi, payment point **Mengeksplorasi:** • Mengumpulkan data dan informasi tentang jenis – jenis jasa bank lainnya; inkaso, bank garansi, payment point • Siswa mengerjakan tugas untuk menggambarkan alur mekanisme dari masing – masing jenis jasa bank lainnya; inkaso, bank garansi, payment point **Asosiasi :** • Menguraikan kembali informasi yang diperoleh tentang jenis – jenis jasa bank lainnya; inkaso, bank garansi, payment point • Menyimpulkan dari keseluruhan materi yang telah disampaikan **Komunikasi :** • Memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi • Beberapa siswa menjelaskan alur mekanisme jenis – jenis jasa bank lainnya; inkaso, bank garansi, payment point yang sudah dibuat di depan kelas	

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
3	Penutup	***Fase Memberikan penghargaan*** • Siswa menyimpulkan materi yang telah didiskusikan dengan bimbingan guru • Guru menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang • Guru memberi tugas individu kepada siswa untuk mencari informasi mengenai materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang • Guru mengakhiri pelajaran dan memberikan pesan untuk selalu belajar dan tetap semangat	15

F. Penilaian

Penilaian keaktifan siswa saat kegiatan belajar

G. Sumber / Bahan Pembelajaran

Ernawaty, 2013, Modul Dasar – Dasar Perbankan Kelas X Jilid 2, Jakarta: Kemendikbud

Jakarta, April 2017

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran,

Nurbaiti SG, S.Pd
NIP.196810201991032008

Peneliti,

Febri Nur Fitriani
NIM.8105133182

Kepala SMKN 48 Jakarta,

Yayah Nur Aliyah, S.Pd
NIP.197000823199512200 1

Lampiran 29

MODUL

KD 12 JENIS-JENIS SIMPANAN DEPOSITO

KD 13 JENIS-JENIS JASA BANK LAINNYA

Mata Pelajaran : DASAR-DASAR AKUNTANSI

Kelas : X (SEPULUH) AKUNTANSI

PENDAHULUAN

1. Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Dengan semakin majunya perkembangan teknologi saat ini, maka muncul beragam cara yang dapat dilakukan untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Proses belajar mengajar baiknya memiliki berbagai metode dan media pembelajaran yang baik agar dapat mendukung siswanya lebih mudah dalam memahami dan menerima sebuah materi pelajaran.

Media pembelajaran berbasis animasi adalah media pembelajaran multimedia berupa gambar bergerak yang disusun secara berurutan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik secara terencana, sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta proses belajar yang efisien dan efektif. Pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Dalam hal ini, media pembelajaran berbasis animasi juga dapat dikatakan pembelajaran berbasis multimedia karena dalam penggunaannya dibutuhkan alat bantu komputer yang meliputi *hardware* dan *software*. Software yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran berbasis animasi antara lain, *videoscribe* (sparkol) dan powtoon.

Videoscribe adalah *software* yang bisa kita gunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (salah satu perusahaan yang ada di Inggris). Dan tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, *software* ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih.[84] *Videoscribe* merupakan video animasi tangan yang membuat sebuah gambar. Gambar –

[84] http://tirtamedia.co.id/apa-itu-videoscribe/ (Diakses tanggal 7 Juni 2017)

gambar ini akan dirangkai membentuk suatu rangkaian cerita dalam bentuk video. *Videoscribe* bisa digunakan untuk membuat *story line* atau menggambarkan sebuat perjalanan hidup seseorang, ataukah untuk membuat media belajar sekalipun akan tetap menarik dan mampu mencuri perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dan bagi orang yang bergelut di dunia internet *marketing* bisa digunakan sebagai media promosi yang sangat menarik dan interaktif.[85]

Powtoon adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan kita untuk membuat presentasi yang inovatif, berwarna dan animatif. Powtoon dikembangkan oleh perusahaan Powtoon Ltd yang berbasis di Inggris, aplikasi ini sangat mudah digunakan, pengguna hanya perlu melakukan *click and drop.* Bermacam jenis teks, grafik, video dan *flash* telah tersedia disini.[86] Powtoon memiliki fitur animasi yang sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *time line* yang lebih mudah. Dengan powtoon, kita bisa membuat animasi kartun secara mudah, instan dan menarik.[87]

Sebagai media pembelajaran, animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau komplek untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan.

2. Tujuan Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Media pembelajaran berfungsi untuk membantu siswa maupun guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat dibedakan berdasarkan bentuknya yaitu media berbasis manusia (guru, instruktur), media

---

[85] http://www.wirahadie.com/2016/05/cara-membuat-video-scribe-dengan-aplikasi-sparkol.html (Diakses tanggal 7 Juni 2017)

[86] http://www.teknologi.co/1496/dengan-powtoon-presentasi-anda-lebih-menarik/ (Diakses tanggal 7 Juni 2017)

[87] http://melekinternet.com/blog/cara-membuat-video-animasi-dengan-powtoon (Diakses tanggal 7 Juni 2017)

berbasis cetak (buku penuntun, buku latihan), media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, slide), media berbasis audio visual (video, film), serta media berbasis computer.

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi atau peranan didalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, sebagai alat peraga dalam pembelajaran, mempercepat proses belajar mengajar, membantu siswa dalam menangkap penjelasan yang diberikan oleh guru, serta meningkatkan mutu proses belajar mengajar.

Animasi digunakan dalam media pembelajaran untuk dua alasan. Pertama, untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi. Animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Animasi ini biasanya tidak ada hubungan dengan materi yang akan diberikan kepada murid. Fungsi yang kedua adalah sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada murid atas materi yang akan diberikan. Animasi teks (tulisan) merupakan salah satu bagian animasi yang dapat diimplementasikan untuk menambahkan efek animasi dan mempercantik tampilan paket bahan ajar multimedia yang akan dikembangkan . Untuk membuat animasi dalam pembelajaran diperlukan program khusus (*Softwore*) seperti *sparkol* dan *powtoon.*

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Seperti media-media lain, animasi mempunyai peranan yang tersendiri dalam bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Berikut merupakan beberapa kepentingan atau kelebihan animasi apabila digunakan dalam bidang pendidikan:

a. Animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik. Ini dapat membuat hubungan atau kaitan mengenai suatu konsep atau proses yang kompleks lebih mudah untuk dipetakan ke dalam pikiran pelajar dan seterusnya membantu dalam proses pemahaman.

b. Animasi digital mampu menarik perhatian pelajar dengan mudah. Animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik dibanding penggunaan media yang lain. Pelajar juga mampu memberi ingatan yang lebih lama kepada media yang bersifat dinamik dibanding media yang bersifat statik.
c. Animasi digital juga dapat digunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya. Ini utamanya untuk keadaan dimana perkiraan sebenarnya sukar atau tidak dapat disediakan, membahayakan ataupun mungkin melibatkan biaya yang tinggi.
d. Animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan. Semuanya akan membantu dalam proses mengurangkan beban kognitif pelajar dalam menerima sesuatu materi pelajaran atau pesan yang ingin disampaikan oleh para pendidik.
e. Persembahan secara visual dan dinamik yang disediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep atau pun demonstrasi.

Adapun kelemahan dari media animasi ialah membutuhkan peralatan yang khusus. Materi dan bahan yang ada dalam animasi sulit untuk dirubah jika sewaktu-waktu terdapat kekeliruan atau informasi yang ada di dalamnya sulit untuk ditambahkan. Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa jika digunakan secara tepat, tetapi sebaliknya animasi juga dapat mengalihkan perhatian dari substansi materi yang disampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting.

KD 12 JENIS-JENIS SIMPANAN DEPOSITO

Setelah mempelajari sub kompetensi ini peserta didik diharapkan :

1. Menjelaskan pengertian dan jenis-jenis simpanan deposito
2. Menghitung jasa bunga deposito

1. Pengertian Simpanan Deposito *(Time Deposit)*

Simpanan deposito merupakan salah satu jenis simpanan bank yang bersumber dari masyarakat. Berbeda dengan simpanan giro dan simpanan tabungan, simpanan deposito mengandung unsur jangka waktu (jatuh tempo) lebih panjang dan tidak dapat ditarik setiap saat atau setiap hari. Selain itu, deposito merupakan salah satu tempat bagi nasabah untuk melakukan investasi dalam bentuk surat-surat berharga. Pemilik deposito di sebut *"deposan"*. Kepada setiap deposan akan diberikan imbalan bunga atas depositonya. Bagi bank, bunga yang diberikan kepada para deposan merupakan bunga yang tertinggi, jika dibandingkan dengan simpanan giro atau tabungan, sehingga deposito oleh sebagian bank di anggap sebagai *"dana* Pengertian deposito menurut UU no.10 th 1998 adalah simpanan yang penarikannya hanya dapat dilakukan pada waktu tertentu berdasarkan perjanjian nasabah penyimpan dan bank. Penarikan hanya dapat dilakukan pada waktu tertentu maksudnya adalah jika nasabah deposan menyimpan uangnya untuk jangka waktu 3 bulan, maka uang tersebut baru dapat dicairkan setelah jangka waktu tersebut berakhir dan sering disebut *"tanggal jatuh tempo".*

Sarana atau alat untuk menarik uang yang disimpan di deposito sangat tergantung dari jenis depositonya. Sebagai contoh untuk deposito berjangka, penarikannya menggunakan *"bilyet deposito"*, sedangkan untuk sertifikat deposito menggunakan "sertifikat deposito". Saat ini jenis-jenis deposito yang ditawarkan oleh bank dan ada di masyarakat adalah deposito berjangka, sertifikat deposito, dan *deposit on call*.

2. Jenis-jenis Simpanan Deposito

a. Deposito Berjangka

Deposito berjangka merupakan deposito yang diterbitkan menurut jangka waktu tertentu. Jangka waktu deposito biasanya bervariasi mulai dari 1, 2, 3, 6, 12, 18, sampai dengan 24 bulan. Deposito berjangka diterbitkan atas nama baik perorangan maupun lembaga. Artinya di dalam bilyet deposito tercantum nama seseorang atau lembaga.

Setiap deposan akan diberikan bunga yang besarnya sesuai dengan berlakunya bunga pada saat deposito berjangka dibuka. Pencairan bunga deposito dapat dilakukan setiap bulan atau setelah jatuh tempo sesuai jangka waktunya. Penarikan dapat dilakukan secara tunai maupun non tunai (pemindahbukuan). Selain itu, setiap deposan dikenakan pajak terhadap pajakk yang diterimanya. Sedangkan penarikan deposito sebelum jatuh tempo untuk bank tertentu dikenakan penalty rate (denda).

Jumlah nominal deposito berjangka yang diinginkan biasanya dalam bentuk bulat, misalnya Rp 5.000.000,- (lima juta rupiah). Untuk menarik minat para deposan biasanya bank menyediakan berbagai "intensif" atau "bonus". Intensif dapat berupa special rate (bunga lebih tinggi dari bunga yang berlaku umum) maupun intensif lainnya, seperti hadiah atau cendramata lainnya. Intensif juga dapat diberikan kepada nasabah yang loyal terhadap bank tersebut.

Disamping diterbitkan dalam mata uang rupiah deposito berjangka juga diterbitkan dalam mata uang asing. Deposito berjangka yang diterbitkan dalam valuta asing (valas), biasanya diterbitkan oleh "bank devisa". Perhitungan penerbitan, pencairan dan bunga dilakukan menggunakan kurs devisa umum. Penerbitan deposito berjangka dalam valas biasanya diterbitkan dalam valas yang kuat seperti US Dollar, Yen Jepang, atau DM Jerman.

Contoh 1.

Ny. Nuryan Migami ingin menerbitkan deposito berjangka untuk jangka waktu 6 bulan. Nominal yang diinginkan adalah Rp 50.000.000,- dan

pembayaran secara tunai. Bunga 18% Pa (per tahun) dan bunga di ambil setiap bulan tunai. Setelah jatuh tempo deposito tersebut dicairkan dan uangnya diambil tunai.

Pertanyaan :

Berapa jumlah bunga yang Ny. Nuryan Migami terima setiap bulan jika dikenakan pajak 15%.

Jawab :

$$\text{Bunga} = \frac{18\% \times \text{Rp } 50.000.000}{12 \text{ bulan}} \times 1 = \text{Rp } 750.000,-$$

Pajak 15% X Rp 750.000, = Rp 112.500,-

Bunga bersih per bulan = Rp 637.500,-

Contoh 2.

Tn. Aris ingin menerbitkan deosito berjangka dengan nominal Rp 50.000.000 jangka waktu yang diinginkan adalah 9 bulan dan bunga dikenakan 16% p.a. Bunga diambil setelah jatuh tempo. Setelah jatuh tempo seluruh deposito dicairkan dan uangnya diambil tunai.

Pertanyaan:

Berapakah jumlah bunga yang diterima Tn. Aris setelah jatuh tempo dengan dikenakan pajak 15%?

Jawab:

$$\text{Bunga} = \frac{16\% \text{ X Rp } 50.000.000}{12 \text{ bulan}} \text{ x } 9 = \text{Rp } 6.000.000,-$$

Pajak = 15% xRp 6.000.000,- = Rp 900.000,-

Rp 5.100.000,-

b. Sertifikat Deposito

Adalah deposito yang diterbitkan dengan jangka waktu 2, 3, 6, dan 12 bulan. Sertifikat deposito diterbitkan atas unjuk dalam bentuk

“sertifikat”. Artinya di dalam sertifikat deposito tidak tertulis nama seseorang atau badan hukum tertentu. Di samping itu sertifikat deposito dapat diperjualbelikan pada pihak lain. Pencairan bunga sertifikat deposito dapat dilakukan di muka, tiap bulan atau jatuh tempo, baik “tunai” maupun “non tunai”. Dalam praktiknya kebanyakan deposan mengambil bunga di muka.

Contoh 1.

Tn. Ray Ibrahim ingin membeli 10 lembar sertifikat deposito (SD) nominal @ Rp 10.000.000,-. Bunga 16% Pa dan di ambil di muka. Jangka waktu adalah 12 bulan dan pembayaran secara tunai. Pajak dikenakan 15%.

Pertanyaan :

Berapakah jumlah yang harus Tn. Ray Ibrahim bayar kepada pihak bank, jika langsung dipotong bunga yang di ambil di muka.

Jawab :

Total nominal (SD) 10 X Rp 10.000.000,- = *Rp 100.000.000,-*

$$\text{Bunga} = \frac{16\% \text{ X Rp } 100.000.000}{12 \text{ bulan}} \text{ X } 12 = \text{Rp } 16.000.000,-$$

Pajak = 15% X Rp 16.000.000,- = Rp 2.400.000,-

Bunga di muka = Rp 13.600.000,-

Jumlah yang harus di bayar = Rp ***86.400.000,-***

Contoh 2

Ny. Rinaingin membeli 10 lembar sertifikat deposito nominal @Rp 25.000.000,- untuk jangka waktu 3 bulan. Pembayaran dibebankan ke rekening tabungannya. Bunga 17% Pa dan diambil dimuka tunai.

Pertanyaan :

Berapa jumlah bunga yang Ny. Rina terima jika dikenakan pajak sebesar 15%.

Jawab:

Total nominal sertifikat deposito 10 x Rp 25.000.000 = Rp 250.000.000

$$\text{Bunga} = \frac{17\% \times \text{Rp } 250.000.000}{12} \times 3 = \text{Rp } 10.625.000$$

Pajak = 15% x 10.625.000 = Rp 1.593.750

Bunga yang diterima = Rp 9.031.250

c. Deposit *on call*

Merupakan deposito yang berjangka waktu minimal 3 hari dan paling lama 1 bulan. Diterbitkan atas nama dan biasanya dalam jumlah yang besar misalnya *100 juta rupiah* (tergantung bank yang bersangkutan). Pencairan bunga dilakukan pada saat pencairan *deposit on call* dan sebelum *deposit on call* dicairkan terlebih dahulu 3 hari sebelumnya nasabah sudah memberitahukan bank penerbit.

Contoh :

Tn. Arby Kuris memiliki uang sejumlah Rp 300.000.000,- ingin menerbitkan *deposit on call* mulai hari ini tanggal 3 Mei 2002. Bunga yang telah dinegosiasi adalah 4% per bulan (Pm) dan di ambil pada saat pencairan. Pada tanggal 19 Mei 2002 Tn. Arby Kuris mencairkan *deposit on callnya*.

Pertanyaan :

Berapa jumlah bunga yang Tn. Arby Kuris terima pada saat pencairan jika dikenakan pajak sebesar 15%.

Jawab :

Lama deposit on call 3 – 19 = 16 hari dengan catatan pada saat pencairan bunga tidak dihitung

$$\text{Bunga} = \frac{4\% \text{ X Rp } 300.000,-}{30 \text{ hari}} \text{ X } 16 \text{ hari} = \text{Rp } 6.400.000,-$$

Pajak 15% X Rp 6.400.000,- =Rp 960.000,-

Jumlah yang diterima =Rp 5.440.000,-

Tes Formatif KD 12

SOAL :

1. Deposito merupakan salah satu sumber dana penting bagi bank. Jelaskan apa yang dimaksud dengan deposito?
2. Menyimpan uang dalam bentuk deposito sama dengan melakukan investasi, jelaskan apa maksudnya?
3. Jelaskan jenis-jenis deposito beserta perbedaannya!
4. Diantara jenis-jenis deposito, manakah deposito yang dapat dipindahtangankan?
5. Ny. Megumi ingin menerbitkan deposito berjangka untuk jangka waktu 6 bulan. Nominal yang diinginkan adalah Rp 100.000.000,- dan pembayaran secara tunai. Bunga 16% Pa (per tahun) dan bunga di ambil setiap bulan tunai. Setelah jatuh tempo deposito tersebut dicairkan dan uangnya diambil tunai.

   Pertanyaan :

   Berapa jumlah bunga yang Ny. Megumi terima setiap bulan jika dikenakan pajak 12%.
6. Tn. Andi ingin menerbitkan deposito berjangka dengan nominal Rp 120.000.000 jangka waktu yang diinginkan adalah 9 bulan dan bunga dikenakan 15% p.a. Bunga diambil setelah jatuh tempo. Setelah jatuh tempo seluruh deposito dicairkan dan uangnya diambil tunai.

   Pertanyaan:

   Berapakah jumlah bunga yang diterima Tn. Aris setelah jatuh tempo dengan dikenakan pajak 10%?

7. Tn. Ibrahim ingin membeli 20 lembar sertifikat deposito (SD) nominal @ Rp 10.000.000,-. Bunga 18% Pa dan di ambil di muka. Jangka waktu adalah 10 bulan dan pembayaran secara tunai. Pajak dikenakan 10%.

   Pertanyaan :

   Berapakah jumlah yang harus Tn. Ibrahim bayar kepada pihak bank, jika langsung dipotong bunga yang di ambil di muka.

8. Tn. Abi memiliki uang sejumlah Rp 200.000.000,- ingin menerbitkan deposit on call mulai hari ini tanggal 1 Agustus 2016. Bunga yang telah dinegosiasi adalah 5% per bulan (Pm) dan di ambil pada saat pencairan. Pada tanggal 15 Agustus 2016 Tn. Abi mencairkan deposit on callnya.

   Pertanyaan :

   Berapa jumlah bunga yang Tn. Arby Kuris terima pada saat pencairan jika dikenakan pajak sebesar 12%.

KD 13 JENIS-JENIS JASA BANK LAINNYA

Setelah mempelajari sub kompetensi ini peserta didik diharapkan :

1. Menjelaskan pengertian dan jenis-jenis jasa bank lainnya (transfer, LC, *Safe Deposit Box*, Inkaso, Bank garansi, *Payment point*)
2. Mengidentifikasi jenis-jenis jasa bank lainnya

1. Transfer

Salah satu jasa yang diberikan bank adalah pemindahan dana. Pemindahan dana bisa berupa pemindahbukuan antar rekening, dari uang tunai ke suatu rekening, maupun dari suatu rekening untuk kemudian ditarik tunai. Sebelum dana transfer ini ditarik oleh si penerima transfer atau selama masih mengendap di bank, dana ini dapat digunakan oleh bank untuk mendanai kegiatan usahanya. Dana ini jelas hanya akan mengendap di bank untuk jangka waktu yang sangat singkat, namun sumber dana ini digolongkan sebagai sumber dana yang tidak berbahaya. Dana transfer yang tersimpan di bank tidak menimbulkan kewajiban bagi bank untuk memberikan imbal jasa berupa bunga, sehingga dana ini merupakan dana murah bagi bank. Mengingat dana transfer biasanya hanya mengendap dalam waktu singkat, maka dana ini termasuk dana jangka pendek.

a. Pengertian Transfer

Transfer merupakan jasa pengiriman uang lewat bank baik dalam kota, luar kota, atau ke luar negeri. Khusus untuk pengiriman uang ke luar negeri dari harus melalui bank devisa. Pengiriman uang dapat dilakukan pada bank yang sama atau bank yang berlainan. Lama pengiriman tergantung sarana yang digunakan untuk mengirim. Sarana yang digunakan dalam jasa transfer ini tergantung kemauan nasabah. Sarana-sarana yang biasa digunakan adalah surat, telex, telepon, faksimile, on line komputer, dan sarana lainnya. Saat ini transfer dapat dilakukan dalam hitungan menit dengan on line komputer. Jasa transfer on line komputer ini dikenal dengan BI-RTGS (*Real Time Gross Settlement*) dan SKKNI.

Sarana yang digunakan ini juga akan mempengaruhi kecepatan pengiriman.

Kepada nasabah pengirim akan dikenakan biaya kirim yang besarnya tergantung dari bank yang bersangkutan. Pertimbangannya adalah nasabah yang bersangkutan memiliki rekening di bank tersebut atau tidak. Selain itu besarnya biaya kirim juga dipengaruhi oleh sarana yang digunakan. Biaya kirim lewat telepon akan lebih mahal daripada lewat telex, begitupun apabila kita menggunakan on line komputer biaya dengan fasilitas BI-RTGS lebih mahal daripada SKKNI.

b. Manfaat Transfer

Transfer atau pengiriman uang lewat bank akan memberikan beberapa keuntungan bagi nasabah, jika dibandingkan dengan jasa pengirirman lainnya. Dengan adanya transfer akan memperlancar transaksi perdagangan, memudahkan transaksi pembayaran, dan juga menjamin keamanan nasabah.

Keuntungan yang diperoleh oleh masing-masing pihak antara lain:

- Bagi nasabah akan mendapat:
  - Pengiriman uang lebih cepat
  - Aman sampai tujuan
  - Pengiriman dapat dilakukan lewat telepon melalui pembebanan rekening
  - Prosedur lebih mudah dan cepat
- Bagi bank akan memperoleh:
  - Biaya kirim
  - Biaya provisi dan komisi
  - Pelayanan kepada nasabah

c. Pihak-pihak yang Terlibat

Transaksi transfer melibatkan pihak-pihak sebagai berikut:

- Pengirim dana sebagai pihak yang menggunakan jasa bank. Pihak ini dapat sebagai nasabah bank pelaksana atau pihak lain.

- Bank pelaksana transfer keluar (*drawer bank*) sebagai pihak penerima dana dan amanat dari pihak pengirim untuk melaksanakan transfer kepada pihak yang ditunjuk pengirim.
- Bank tertarik (*drawer bank*) yang menerima transfer masuk sebagai pihak yang akan meneruskan kepada pihak yang ditunjuk pengirim.
- Pengirim dana terakhir (beneficiary) adalah pihak yang berhak menerima transfer dana dari pengirim. Pihak ini akan menerima dana transfer dari bank penerima transfer masuk (*drawer bank*)

d. Macam-macam Transfer

- Transfer keluar

Salah satu jenis pengiriman uang yang dapat menyederhanakan lalu lintas pembayaran adalah dengan pengiriman uang keluar (transfer keluar). Media untuk melakukan transfer ini adalah secara tertulis (*mail transfer*) ataupun melalui kawat (*wire transfer*). Pengamanan dalam transfer keluar ini adalah kode rahasia seperti nomor tes dari setiap transfer masuk dan keluar.

Apabila terjadi kesalahan dalam nomor tes, pada prinsipnya transfer tersebut harus ditolak.

Keuntungan bagi bank yang melaksanakan transfer keluar adalah sebagai sarana untuk menciptakan pendapatan dalam bentuk komisi, peningkatan pelayanan pada para nasabah, peningkatan pangsa pasar bank, dan segi promosi lainnya.

Pengiriman uang dilakukan oleh bank dengan cara memerintahkan cabang membayar sejumlah uang tertentu kepada orang yang berhak menerima transfer (*beneficiary*) yang berdomisili di kota tertentu. Dengan demikian, terjadi hubungan antarkantor cabang pemberi amanat dan pembayar transfer.

- Transfer masuk

Transfer masuk, di mana bank menerima amanat dari salah satu cabang untuk membayar sejumlah uang kepada seorang beneficiary. Dalam hal ini bank pembayar akan membukukan hasil transfer kepada

rekening nasabah *beneficiary* jika ia memiliki rekening di bank pembayar.

Transfer masuk tidak dikenakan lagi komisis karena si nasabah pemberi amanat telah dibebankan sejumlah komisi pada saat memberikan amanat transfer. Keuntungan yang diharapkan adalah dari lamanya dana mengendap, yaitu selisih waktu antara penerima perintah untuk membayar hingga hasil transfer dibayarkan.

Perbedaan pokok kedua jenis transfer di atas terletak pada pihak pemberi amanat. Pada transfer masuk, pihak pemberi amanat adalah bank, sedangkan pada transfer keluar, pihak pemberi amanat adalah nasabah pengirim.

2. Letter of Credit

Letter of Credit (L/C) merupakan salah satu jasa bank yang diberikan kepada masyarakat untuk memperlancar arus barang (ekspor-impor) termasuk barang dalam negeri (antar pulau). Kegunaan *letter of credit* untuk menampung dan menyelesaikan kesulitan-kesulitan dari pihak pembeli (importir) maupun penjual (eksportir) dalam transaksi dagangannya.

a. Pengertian *Letter of Credit*

Pengertian secara umum L/C merupakan suatu pernyataan dari bank atas permintaan nasabah (biasanya importir) untuk menyediakan dan membayar sejumlah uang tertentu untuk kepentingan pihak ketiga (penerima L/C atau eksportir). L/C sering disebut dengan kredit berdokumen atau *documentary credit*.

Letter of credit adalah surat atau pemberitahuan kredit yang diterbitkan oleh bank dengan segala macam sifat dan jenisnya. Dalam transaksi jual beli antara eksportir dan importir, penggunaan L/C merupakan cara yang paling aman bagi eksportir maupun importir karena adanya kepastian bahwa pembayaran akan dilakukan apabila syarat L/C dipenuhi. Namun demikian, cara pembayaran ini biayanya relatif lebih besar dibanding dengan cara pembayaran yang lain.

Atas L/C yang dibuka oleh importir, eksportir/supplier di luar negeri diberi hak untuk menarik wesel sebesar nilai harga barang yang dikirimnya atas nama importir. Wesel ini beserta dokumen-dokumen pengapalan barangnya oleh eksportir diserahkan kepada bank koresponden yang menjadi penerima L/C untuk diambilalih.

Pembayaran yang dilakukan atas dasar L/C tersebut berarti bank koresponden membayar terlebih dahulu atas nama bank pembuka L/C sehingga tampaknya ada unsur kredit. Jangka waktu antara pembayaran yang dilakukan bank penerima L/C dengan pembayaran yang dilakukan oleh bank pembuka L/C dikenakan bunga.

Dilihat dari sifatnya, suatu hubungan koresponden antara bank-bank di Indonesia dengan bank-bank di luar negeri dapat dilakukan dengan 3 macam cara:

- *Depository correspondent*, yaitu suatu hubungan antara bank dengan bank di luar negeri dimana bank yang bersangkutan memelihara rekening pada bank luar negeri tersebut.
- *Non depository correspondent*, yaitu suatu hubungan antara bank dengan bank di luar negeri dimana bank yang disebut pertama tidak memelihara rekening pada bank di luar negeri itu.
- *One side correspondent*, yaitu suatu hubungan antara bank dengan bank di luar negeri tanpa pemeliharaan suatu rekening.

b. Pihak-pihak dalam L/C

Dalam suatu mekanisme L/C terlibat secara langsung beberapa pihak, yaitu:

- Pembeli atau disebut juga *buyer, importir*.
- Penjual atau disebut juga *seller, eksportir*.
- Bank pembuka atau disebut juga *opening bank, issuing bank*.
- Bank penerus atau disebut juga *advising bank*.
- Bank pembayar atau *paying bank*.
- Bank pengaksep atau *accepting bank*.
- Bank penegosiasi atau *negotiating bank*.

- Bank penjamin atau *confirming bank*.

Dalam keadaan yang sederhana suatu L/C menyangkut tiga pihak utama, yaitu pembeli, penjual, dan bank pembuka.

c. Jenis-jenis L/C

Penyelesaian transaksi antara eksportir dengan importir sangat tergantung dari jenis L/C nya. Adapun jenis L/C antara lain sebagai berikut:

- *Revocable L/C*

  L/C yang dapat diubah atau dibatalkan sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan terlebih dahulu kepada *beneficiary*. Dari ketentuan tersebut menunjukkan bahwa suatu L/C yang dapat ditarik kembali atau dibatalkan tidak menciptakan suatu ikatan hukum antara pihak bank dan *beneficiary*.

- *Irrevocable L/C*

  L/C yang tidak dapat diubah atau dibatalkan tanpa persetujuan semua pihak baik pembeli, penjual, maupun pihak lain yang bersangkutan. Selama jangka waktu berlakunya yang ditentukan dalam L/C, issuing bank tetap menjamin untuk membayar, mengaksep, atau menegosiasi wesel-wesel yang ditarik atas L/C tersebut asalkan syarat-syarat dan kondisi yang ditetapkan di dalamnya terpenuhi.

- *Sight L/C*

  L/C yang syarat pembayarannya langsung pada saat dokumen diajukan oleh eksportir kepada advise bank.

- *Usance L/C*

  L/C yang pembayarannya baru dilakukan dengan tenggang waktu tertentu, misalnya satu bulan dari pengapalan barang atau satu bulan setelah penunjukan dokumen.

- *Restricted L/C*

  L/C yang pembayarannya atau penerusan L/C hanya dibatasi kepada bank-bank tertentu saja yang namanya tercantum dalam L/C.

- *Unrestricted L/C*

  L/C yang membebaskan negosiasi dokumen di bank manapun.
- *Red Clause L/C*

  L/C dimana bank pembuka L/C memberi kuasa kepada bank pembayar untuk membayar uang muka kepada *beneficiary* sebagian tertentu atau seluruh nilai L/C sebelum *beneficiary* menyerahkan dokumen.
- *Transferable L/C*

  L/C yang memberikan kepada *beneficiary* untuk memindahkan sebagian atau seluruh nilai L/C kepada satu atau beberapa pihak lainnya.
- *Revolving L/C*

  Dalam suatu kegiatan perdagangan luar negeri antara penjual dan pembeli sering terjadi serentetan transaksi secara kontinu dan teratur baik waktu maupun jumlah. Jenis L/C ini merupakan L/C yang penggunaannya dapat dilakukan secara berulang-ulang.
- *Stand by L/C*

  Suatu jaminan khusus yang biasanya dipakai sebagai “stand by” oleh pihak beneficiary atau bank atas nama nasabahnya. Dalam hal ini, apabila pihak applicant gagal untuk melaksanakan suatu kontrak atau gagal untuk membayar pinjaman atau memenuhi pinjaman lain, bank yang bersangkutan akan membayar kepada beneficiary atas penyerahan selelmbar sight draft dan surat pernyataan dari beneficiary, yang menyatakan bahwa applicant atau kontraktor tidak dapat melaksanakan kontrak yang disetujui, membayar pinjaman atau memenuhi kewajiban lain itu.

Di samping jenis-jenis L/C, maka faktor-faktor lain yang mempunyai andil besar dalam proses penyelesaian L/C adalah dokumen-dokumen yang dibutuhkan. Dokumen-dokumen L/C yang dibutuhkan meliputi:

- *Bill of Lading (B/L)*

  B/L mempunyai fungsi sebagai bukti tanda pengiriman, bukti kontrak pengangkutan dan penyerahan barang, dan bukti/dokumen pemilikan barang.
- *Draft (wesel)*

  Draft merupakan perintah yang tidak bersyarat dalam bentuk tertulis yang ditujukan oleh seseorang yang menariknya dan mengharuskan orang yang dialamatkan atau si tertarik untuk membayar pada saat diminta atau pada waktu yang telah ditentukan untuk membayar sejumlah uang kepada orang yang ditunjuk atau kepada pemegang wesel. Wesel dapat dipindahtangankan atau diperjual belikan kepada pihak lain.
- Faktur *(invoice)*

  Faktur merupakan daftar perincian harga dari barang-barang yang dikeluarkan oleh penjual atas suatu transaksi sebagai tanda bukti transaksi dan dapat juga dijadikan sebagai alat tagihan.
- Asuransi

  Asuransi merupakan perusahaan yang akan menanggung dan mengganti terhadap kerugian yang akan dialami para eksportir apabila terjadi kehilangan atau kerusakan barangnya.
- Daftar pengepakan *(packing list)*

  Packing list merupakan daftar uraian barang-barang yang dimasukkan dalam peti *(container).*
- *Certificate of origin*

  Dokumen ini *merupakan* surat keterangan asal barang yang diekspor.
- *Certificate of inspection*

  Dokumen ini merupakan surat keterangan pemeriksaan tentang keadaan barang yang dibuat oleh *independent surveyor*.

3. Safe Deposit Box

Safe deposit box (SDB) merupakan jasa-jasa bank yang diberikan kepada para nasabahnya. Jasa ini dikenal juga dengan nama safe loket.

a. Pengertian *Safe Deposit Box*

Safe deposit box merupakan jasa bank yang diberikan kepada para nasabahnya yang membutuhkan keamanan pada dokumen-dokumen ataupun benda-benda berharga miliknya. Bentuknya berupa kotak dimana terdapat ukuran yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan dari para nasabahnya. Pembukaan SDB dilakukan dengan dua buah anak kunci, dimana satu dipegang bank dan satu lagi dipegang oleh nasabah.

Kegunaan dari *Safe deposit box* adalah untuk menyimpan surat-surat berharga dan surat-surat penting seperti: sertifikat deposito, sertifikat tanah, saham, obligasi, surat perjanjian, akte kelahiran, surat nikah, ijazah, paspor, dan surat atau dokumen lainnya.

Di samping itu, *Safe deposit box* dapat pula digunakan untuk menyimpan benda-benda berharga seperti: emas, mutiara, berlian, intan, permata, dan benda yang dianggap berharga lainnya.

Sedangkan larangan menyimpan barang-barang di *Safe deposit box* adalah seperti: narkotik dan sejenisnya, bahan yang mudah meledak.

b. Keuntungan Safe Deposit Box

Keuntungan bagi bank dengan membuka jasa *Safe deposit box* kepada masyarakat adalah sebagai berikut: biaya sewa, uang setoran jaminan yang mengendap, dan pelayanan nasabah. Kemudian keuntungan bagi nasabah pemegang *Safe deposit box* adalah:

- Menjamin kerahasiaan barang-barang yang disimpan, karena pihak bank tidak perlu tahu isi Safe deposit box selama tidak melanggar aturan yang telah ditentukan sebelumnya.
- Keamanan dokumen juga terjamin, hal ini disebabkan peralatan keamanan canggih, *Safe deposit box* terbuat dari baja tahan api, terdapat dua buah anak kunci dimana *Safe deposit box* hanya dapat dibuka dengan kedua kunci tersebut yang masing-masing dipegang

oleh bank dan nasabah, serta tidak dapat dibuka oleh salah satu pihak, apakah nasabah pemegang *Safe deposit box* maupun bank.

Di samping memperoleh keuntungan seperti di atas, nasabah juga dikenakan berbagai macam biaya. Adapun biaya yang dikenakan kepada nasabah yang menyewa Safe deposit box ada dua macam, yaitu:

- Biaya sewa yang besarnya tergantung ukuran box yang diinginkan serta jangka waktu sewa. Biaya sewa dibayar biasanya per tahun.
- Setoran jaminan, merupakan biaya pengganti, apabila kunci yang dipegang oleh nasabah hilang dan box harus dibongkar. Akan tetapi, jika tidak terjadi masalah, maka apabila Safe deposit box tidak diperpanjang setoran jaminan dapat diambil kembali.

Biasanya untuk menyewa *Safe deposit box* pihak perbankan lebih mengutamakan kepada para nasabahnya yang sudah lama. Nasabah lama dan aktif berhubungan dengan bank tersebut serta selalu mempunyai etiket baik seringkali disebut nasabah primer. Akan tetapi, perbankan juga menyediakan fasilitas *Safe deposit box* untuk nasabah sekunder.

4. Inkaso (*Collection*)

Jasa bank yang banyak dipergunakan oleh masyarakat adalah jasa penagihan atas warkat dari bank lain yang diterbitkan oleh nasabahnya yang berada pada lokasi yang berbeda. Jasa ini dikenal dalam dunia perbankan sebagai inkaso.

a. Pengertian inkaso

Inkaso merupakan jasa bank untuk menagihkan warkat-warkat yang berasal dari luar kota atau luar negeri. Contohnya, apabila kita memperoleh selembar cek yang diterbitkan oleh Bank di Kota Surabaya, maka cek tersebut dapat dicairkan di Jakarta melalui jasa inkaso. Dalam hal ini, bank yang di Jakartalah yang menagihkannya ke bank di Surabaya dan proses penagihan ini kita sebut inkaso dalam negeri.

Proses penagihan lewat inkaso tergantung dari jarak lokasi penagihan dan biasanya memakan waktu satu minggu sampai satu bulan. Besarnya

biaya penagihan tergantung dari bank yang bersangkutan dengan pertimbangan jarak dan pertimbangan lainnya.

Bank yang terlibat dalam inkaso adalah sebagai berikut:

- Bank pemrakarsa adalah bank penerima warkat dari pihak ketiga untuk ditagihkan dan hasilnya untuk kepentingan pihak ketiga tersebut.
- Bank pelaksana adalah bank yang melakukan penagihan kepada pihak ketiga (nasabah bank pelaksana) atas amanah dari bank pemrakarsa dan hasilnya untuk kepentingan pihak ketiga (nasabah bank pemrakarsa).

b. *Collection*

Sama dengan inkaso, tetapi untuk collection menggunakan jasa bank koresponden luar negeri untuk menagihkan warkat-warkat yang diterima oleh seksi inkaso untuk ditagihkan. Collection hanya dapat dilakukan oleh bank devisa karena yang memiliki jaringan ke luar negeri hanyalah bank devisa.

Ada tiga macam cara collection, yaitu:

- *Full collection/individual collection*

  Suatu proses *collection* dimana setelah hasil collection dikredit oleh bank koresponden ke rekening bank penagih, bank koresponden tidak dapat mendebet kembali rekening bank penerbit tersebut.
- *Cash collection*

  Jumlah hasil *collection* dikredit ke rekening bank penagih oleh bank koresponden pada waktu bank koresponden menerima warkat dari bank penagih. Bank koresponden tidak dapat mendebet kembali jika jumlah yang dikredit sudah mengendap di rekening bank penagih selama 15 hari kerja.
- *Cash letter*

  Cash letter hanya dapat diberikan kepada nasabah tertentu karena bank koresponden berhak mendebit kembali rekening bank penagih dalam waktu 6 tahun.

c. Objek inkaso

Surat-surat berharga yang dapat diinkasokan (objek inkaso) dalam negeri adalah wesel, cek, bilyet giro, surat undian (yang menang), money order, surat aksep, kuitansi, dan nota tagihan lainnya.

Sedangkan warkat-warkat (objek inkaso/collection) luar negeri adalah:

- *Draft/wesel*, yaitu suatu perintah tanpa syarat dari bank penerbit kepada bank lain koresponden untuk melakukan pembayaran sejumlah uang kepada orang/perusahaan yang namanya tercantum di draft/wesel tersebut pada waktu diajukan.
- *Travelers check*, yaitu sejenis kertas berharga yang dikenal dan dipergunakan oleh masyarakat internasional sebagai alat tukar/alat pembayaran yang sah.
- *Treasury check*, yaitu sejenis cek yang dikeluarkan oleh duta besar negara tertentu.

Warkat yang dapat diinkaso dibedakan atas warkat inkaso tanpa dokumen dan warkat inkaso berdokumen.

- Warkat inkaso tanpa dokumen, Warkat ini adalah warkat-warkat yang dapat diinkasokan tanpa dilampiri (disertai) dengan dokumen-dokumen lain. Misalnya cek, bilyet giro, wesel, dan surat-surat berharga lainnya.
- Warkat inkaso berdokumen, Warkat ini adalah warkat-warkat yang dapat diinkasokan dengan dilampiri dokumen-dokumen lain yang yang mewakili barang dagangan seperti faktur, kuitansi, konosemen *(bill of lading)*, polis asuransi, dan dokumen lainnya.

d. Manfaat inkaso

Manfaat inkaso dipandang dari pemberi amanat relatif lebih menguntungkan, terutama dari segi kepraktisan penyelesaian, karena hal-hal berikut:

- Nasabah yang mempunyai piutang tidak perlu menagih sendiri atau mendatangi sendiri pihak yang ditagih. Ia cukup menyerahkan surat tagihannya kepada bank untuk inkaso.
- Nasabah dapat menghemat biaya dan memperoleh keamanan.

Sedangkan untuk bank yang melakukan kegiatan inkaso keluar adalah sebagai sumber peningkatan pendapatan bank dalam bentuk komisi dan pengendapan dana, selain itu juga sebagai salah satu cara untuk meningkatkan pelayanan kepada masyarakat dan pangsa pasar.

e. Jenis inkaso

Dipandang dari kegiatannya, inkaso dapat dibagi menjadi dua jenis:

1) Inkaso Keluar

Inkaso keluar merupakan kegiatan bank pemrakarsa melaksanakan penagihan sesuai dengan amanat yang diterimanya, baik untuk keuntungan nasabah bank sendiri atau pihak lainnya. Kegiatan inkaso keluar yaitu:

- Penerimaan amanat dan warkat inkaso dari pemberi amanat
- Meneruskan amanat kepada kantor cabang bank sendiri di kota tempat pihak tertagih
- Penerimaan hasil inkaso dari kantor cabang pelaksana inkaso
- Penyerahan (pembayaran) hasil inkaso kepada pihak pemberi amanat.

2) Inkaso Masuk

Inkaso masuk merupakan tagihan dari cabang bank sendiri atau bank lain atas warkat yang diterbitkan oleh nasabah sendiri. Kegiatan inkaso masuk meliputi:

- Penerimaan tagihan masuk dari cabang bank sendiri di kota lain. Dalam hal ini, bank penerima tagihan masuk merupakan bank penerima inkaso.
- Pelaksana (realisasi) penagihan. Jika pihak tertagih (tertarik) sebagai nasabah sendiri, bank pelaksana membebani rekening nasabah bank yang bersangkutan sejumlah minimal inkaso. Dalam

hal pihak tertarik adalah nasabah bank lain, bank pelaksana melakukan penagihan kepada bank tempat rekening tertarik melalui kliring.

- Pengiriman informasi mengenai hasil inkaso kepada kantor cabang pemrakarsa. Inkaso merupakan pemberian kuasa oleh perusahaan/ perseorangan untuk penagihan piutang maupun pembayaran kepada pihak lain (dalam dan luar negeri), baik dalam bentuk rupiah maupun mata uang asing. Atas jasa ini, bank mendapat jasa sebesar nota inkaso yang telah disepakati.

Baik inkaso masuk maupun inkaso keluar akan menciptakan hubungan antar kantor antara bank pemberi amanat dan cabang pemberi amanat. Dalam inkaso keluar, bank pemberi amanat akan mendebet bank penerima amanat. Adapun dalam inkaso masuk, bank penerima amanat akan mengkredit bank pemberi amanat.

5. Bank Garansi

Dalam mengimplementasikan rencana bisnis, seorang pengusaha mungkin memiliki banyak proyek yang pelaksanaannya akan diserahkan kepada pihak lain. Pengusaha tersebut memerlukan keyakinan bahwa pihak lain tersebut akan memenuhi komitmennya sesuai dengan kontrak. Namun tetap ada kemungkinan bahwa proyek tidak dilaksanakan sesuai dengan rencana, sehingga pengusaha mengalami kergian. Dalam hal ini bank dapat memberikan jasa bank garansi untuk meningkatkan keyakinan pengusaha dan meminimalkan risiko kerugian.

a. Pengertian Bank Garansi

Kata Bank Garansi berasal dari bahasa Belanda “garantie” yang artinya jaminan. Bank garansi adalah jaminan pembayaran dari bank yang diberikan kepada pihak penerima jaminan (bisa perorangan maupun perusahaan dan biasa disebut *beneficiary*) apabila pihak yang dijamin (biasanya nasabah bank penerbit dan biasa disebut applicant) tidak dapat memenuhi kewajiban atau cidera janji (wanprestasi). Jadi, artinya bank

menjamin nasabahnya (si terjamin/*applicant*) memenuhi suatu kewajiban kepada pihak lain sesuai dengan persetujuan atau berdasarkan suatu kontrak perjanjian yang disepakati.

Dalam hal bank mengeluarkan garansi bank artinya bank membuat suatu pengakuan tertulis, yang isinya bank penerbit mengikat diri kepada penerima jaminan (*beneficiary*) dalam jangka waktu dan syarat-syarat tertentu apabila di kemudian hari ternyata nasabahnya (si terjamin/*applicant*) tidak memenuhi kewajibannya kepada si penerima jaminan (*beneficiary*).

Dasar hukum bank garansi adalah perjanjian penanggungan (*borgtocht*) yang diatur dalam KUH Perdata pasal 1820 sampai dengan 1850. Untuk menjamin kelangsungan bank garansi, maka penanggung mempunyai hak istimewa yang diberikan undang-undang, yaitu untuk memilih salah satu pasal; menggunakan pasal 1831 KUH Perdata atau pasal 1832 KUH Perdata.

Pasal 1831 KUH Perdata berbunyi: si penanggung tidaklah diwajibkan membayar kepada si berpiutang, selain jika si berutang lalai, sedangkan benda-benda si berutang ini harus lebih dulu disita dan dijual untuk melunasi utangnya.

Adapun pasal 1832 KUH Perdata berbunyi: si penanggung tdiak bisa menuntut supaya benda-benda si berutang lebih dulu disita dan dijual untuk melunasi utangnya.

Perbedaan dari kedua pasal tersebut adlaah bahwa jika bank menggunkana pasal 1831 KUH Perdata, apabila timbul cidera janji, si penjamin dapat meminta benda-benda si berutang disita dan dijual terlebih dahulu, sedangkan jika menggunakan pasal 1832 KUH Perdata, bank wajib membayar garansi bank yang bersangkutan ssegera setelah timbul cidera janji dan menerima tuntutan pemenuhan kewajiban (klaim).

Bunyi narasi (*wording*) atau suatu pengikatan tertulis bank dalam bank garansi, bank wajib mencantumkan ketentuan yang dipilihnya dalam bank garansi yang bersangkutan, agar pihak yang dijamin maupun pihak

yang menerima garansi (*beneficiary*) mengetahui dengan jelas ketentuan mana yang dipergunakan.

Jadi, dalam pemberian bank garansi ada 3 pihak yang terlibat, yaitu:

- Bank sebagai pemberi jaminan disebut penjamin (bank penerbit/*issuing bank*).
- Nasabah sebagai pemohon (*applicant*) pihak yang dijamin disebut terjamin.
- Pihak ketiga yang menerima jaminan disebut penerima jaminan (*beneficiary*).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bank garansi merupakan jaminan bank yang diberikan kepada nasabah dalam rangka membiayai suatu usaha. Dengan jaminan bank ini si pengusaha memeproleh fasilitas unutk melaksanakan kegiatannnya dengan pihak lain. Tentu sebelum jaminan bank dikeluarkan, bank terlebih dahulu mempelajari kredibilitas nasabahnya.

b. Jenis Bank Garansi

Kepercayaan masyarakat terhadap bank adalah modal utama bank, bank yang menerbitkan bank garansi harus bank yang mempunyai reputasi yang baik di mata masyarakat, sehingga si penerima jaminan percaya bahwa bank akan mengganti kedudukan si terjamin (*applicant*) untuk memenuhikewajibannya. Dengan demikian, maka si penerima jaminan (*beneficiary*) akan terhindar dari resiko yang timbul akibat kelalaian si terjamin (*applicant*).

Beberapa jenis bank garansi yang ada, antara lain:

- Bank garansi untuk penangguhan bea masuk
- Bank garansi untuk pita cukai tembakau
- Bank garansi untuk tender dalam negeri
- Bank garansi untuk pelaksanaan pekerjaan
- Bank garansi untuk uang muka pekerjaan
- Bank garansi untuk tender luar negeri

- Bank garansi untuk perdagangan
- Bank garansi untuk penyerahan barang
- Bank garansi untuk mendapatkan keterangan pemasukan barang.

c. Tujuan Bank Garansi

Tujuan pemberian bank garansi oleh pihak bank kepada si penerima jaminan atau yang dijaminkan adalah sebagai berikut:

- Memberikan bantuan fasilitas dan kemudahan dalam memperlancar transaksi nasabah.
- Bagi pemegang jaminan bank garansi adalah untuk memberikan keyakinan bahwa pemegang jaminan tidak akan menderita kerugian bila pihak yang dijaminkan melalaikan kewajibannya, karena pemegang akan mendapat ganti rugi dair pihak perbankan.
- Menumbuhkan rasa saling percaya antara pemberi jaminan, yang dijaminkan dan yang menerima jaminan.
- Memberikan rasa aman dan ketentraman dalam berusaha baik bagi bank maupun bagi pihak lainnya.
- Bagi bank, di samping keuntungan yang di atas juga akan memperoleh keuntungan dari biaya-biaya yang harus dibayar nasabah (biaya provisi) serta jaminan lawan yang diberikan.

6. *Payment Point*

Payment point adalah salah satu jasa perbankan untuk melayani masyarakat yang akan melakukan pembayaran-pembayaran yang relatif rutin dan nilainya relatif kecil. *Payment point* (rekening titipan) yaitu rekening yang menampung pembayaran dari masyarakat untuk keuntungan pihak tertentu, umumnya perusahaan publik yang menggunakan jasa bank dan diartikan sebagai rekening bersyarat, sifatnya tidka mengikat bank untuk melakukan kewajiban kepada individu atau lembaga tertentu yang memberi amanat rekening titipan biasa dimanfaatkan untuk membayar tagihan-tagihan rutin yang jumlahnya tidak terlalu besar, seperti:

a. Tagihan rekening listrik PLN

b. Tagihan rekening telepon dari Telkom
c. Uang kuliah dari suatu universitas
d. Tagihan rekening air PDAM
e. Pembayaran pajak
f. Setoran ONH

TES FORMATIF KD 13

SOAL :

1. Jelaskan dengan bahasamu sendiri yang dimaksud dengan transfer!
2. Jelaskan dengan bahasamu sendiri yang dimaksud dengan *letter of credit*!
3. Jelaskan perbedaan antara revocable L/C dan *irrevocable* L/C!
4. Jelaskan dengan bahasamu sendiri yang dimaksud dengan *safe deposit box*!
5. Sebutkan surat-surat dan benda-benda yang dapat disimpan dalam *safe deposit box*!
6. Jelaskan dengan bahasamu sendiri yang dimaksud dengan inkaso!
7. Sebutkan warkat-warkat yang dapat diinkasokan di dalam negeri!
8. Jelaskan dengan bahasamu sendiri yang dimaksud dengan bank garansi!
9. Sebutkan hal-hal minimal yang harus termuat dalam surat garansi!
10. Jelaskan dengan bahasamu sendiri yang dimaksud dengan *payment point!*

DAFTAR PUSTAKA

Ernawati, 2013, **Dasar-Dasar Perbankan Jilid 2**, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

https://kamriantiramli.wordpress.com/tag/kelebihan-dan-kekurangan-media-animasi/ (Diakses pada tanggal 5 April 2017)

http://multimediapembelajaran2012c.blogspot.co.id/2015/04/v-behaviorurldefaultvmlo_10.html (Diakses pada tanggal 5 April 2017)

http://tirtamedia.co.id/apa-itu-videoscribe/ (Diakses tanggal 7 Juni 2017)

http://www.wirahadie.com/2016/05/cara-membuat-video-scribe-dengan-aplikasi-sparkol.html (Diakses tanggal 7 Juni 2017)

http://www.teknologi.co/1496/dengan-powtoon-presentasi-anda-lebih-menarik/ (Diakses tanggal 7 Juni 2017)

http://melekinternet.com/blog/cara-membuat-video-animasi-dengan-powtoon (Diakses tanggal 7 Juni 2017)

Lampiran 30

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI

KD 12 : Simpanan Deposito

Jenis - Jenis Simpanan Deposito
1
Deposito Berjangka
2
Deposit On Call
3
Sertifikat Deposito
mandiri
ICBC
Certificate of Deposito
CREATED USING
PowToon

Deposito Berjangka
› Deposito yang diterbitkan menurut jangka waktu tertentu.
› Jangka waktu deposito biasanya bervariasi mulai dari 1 sampai dengan 24 bulan.
› Deposito berjangka diterbitkan atas nama baik perorangan maupun lembaga.
CREATED USING
PowToon

Cara Menghitung Deposito Berjangka
Ny. Nuryan Migami ingin menerbitkan deposito berjangka untuk jangka waktu 6 bulan. Nominal yang diinginkan adalah Rp 50.000.000,- dan pembayaran secara tunai. Bunga 18% Pa (per tahun) dan bunga di ambil setiap bulan tunai. Setelah jatuh tempo deposito tersebut dicairkan dan uangnya diambil tunai.
CREATED USING
PowToon

Cara Menghitung Deposito Berjangka
Pertanyaan :
Berapa jumlah bunga yang Ny. Nuryan Migami terima setiap bulan jika dikenakan pajak 15%.
CREATED USING
PowToon

Cara Menghitung Deposito Berjangka
Diketahui :
Simpanan Rp. 50.000.000,-
Bunga per tahun 18%
Pajak 15%
Ditanya :
Bunga yang diterima Ny. Nuryan tiap bulan?
CREATED USING
PowToon

Cara Menghitung Deposito Berjangka
Jawab :
Bunga =
18% x Rp 50.000.000
----------X 1 =
12 bln
= Rp 750.000,-
Pajak 15% X Rp 750.000 = Rp 112.500,-
Bunga bersih per bulan =
(Rp 750.000 - Rp 112.500) = Rp 637.500,-
CREATED USING
PowToon

Deposit On Call
Merupakan deposito yang berjangka waktu minimal 3 hari dan paling lama kurang dari 1 bulan.
Diterbitkan atas nama dan biasanya dalam jumlah yang besar misalnya 100 juta rupiah
Pencairan bunga dilakukan pada saat pencairan deposit on call. Sebelum dicairkan nasabah sudah memberitahukan bank penerbit 3 hari sebelumnya.
PowToon

Cara Menghitung Deposit On Call
Tn. Arby Kuris memiliki uang sejumlah Rp 300.000.000,- ingin menerbitkan deposit on call mulai hari ini tanggal 3 Mei 2002. Bunga yang telah dinegosiasi adalah 4% per bulan (Pm) dan di ambil pada saat pencairan. Pada tanggal 19 Mei 2002 Tn. Arby Kuris mencairkan deposit on callnya.
Pertanyaan :
Berapa jumlah bunga yang Tn. Arby Kuris terima pada saat pencairan jika dikenakan pajak sebesar 15%.
PowToon

Cara Menghitung Deposit On Call
Diketahui :
Deposit On Call Rp 300.000.000,-
Dari tgl 3 Mei - 19 Mei = 16 hari
Bunga per bulan 4%
Ditanya :
Bunga saat pencairan tgl 19 Mei dengan pajak 15%
PowToon

Cara Menghitung Deposit On Call
Jawab :
Lama deposit on call 3 – 19 = 16 hari dengan catatan pada saat pencairan bunga tidak dihitung
Bunga = (4% X Rp 300.000,-) / 30 hari X 16 hari
Bunga = Rp 6.400.000,-
Pajak 15% X Rp 6.400.000,- = Rp 960.000,-
Jumlah yang diterima = Rp 5.440.000,-
PowToon

Wassalamu'alaikum
Sampai disini dulu materi kita hari hari ini
By : Febri Nur Fitriani
PowToon

CREATED USING
PowToon
www.powtoon.com

Assalamu'alaikum
Gimana kabar kalian hari ini???
PowToon

Ada yang masih ingat materi sebelumnya kita belajar apa?
PowToon

sebelumnya kita sudah belajar mengenai...
Deposito Berjangka
dan
Deposit On Call
PowToon

Sekarang kita lanjutkan belajar
"SERTIFIKAT DEPOSITO"
PowToon

"SERTIFIKAT DEPOSITO"
Deposito yang diterbitkan dengan jangka waktu 2, 3, 6, dan 12 bulan.
Sertifikat deposito diterbitkan atas unjuk dalam bentuk "sertifikat". Artinya di dalam sertifikat deposito tidak tertulis nama seseorang atau badan hukum tertentu.
Sertifikat deposito dapat diperjualbelikan pada pihak lain.
Pencairan bunga sertifikat deposito dapat dilakukan di muka, tiap bulan atau jatuh tempo, baik "tunai" maupun "non tunai".
ICBC
Certificate of Deposito
PowToon

Perbedaan Sertifikat Deposito dengan Deposito
1 Bunga SD dibayar di muka, tiap bulan / jatuh tempo, sedangkan Deposito dibayar saat jatuh tempo.
2 SD bisa dipindahtangankan karena diterbitkan atas unjuk (penerbit) bukan atas nama seseorang.
3 SD tidak bisa diperpanjang secara otomatis (auto rollover) seperti deposito berjangka.
4 Karena diterbitkan atas unjuk dan bukan atas nama, bank tidak menerima klaim jika Anda kehilangan SD tersebut.
PowToon

Cara menghitung Sertifikat Deposito
Tn. Ray Ibrahim ingin membeli 10 lembar sertifikat deposito (SD) nominal @ Rp 10.000.000,-. Bunga 16% Pa dan di ambil di muka. Jangka waktu adalah 12 bulan dan pembayaran secara tunai. Pajak dikenakan 15%.
Pertanyaan :
Berapakah jumlah yang harus Tn. Ray Ibrahim bayar kepada pihak bank, jika langsung dipotong bunga yang di ambil di muka.
PowToon

Cara menghitung Sertifikat Deposito
Diket : SD 10 x Rp 10.000.000 = Rp 100.000.000
Bunga 16% pertahun
Jangka waktu 12bln
Ditanya : Jumlah yang harus dibayar jika langsung dipotong bunga?
PowToon

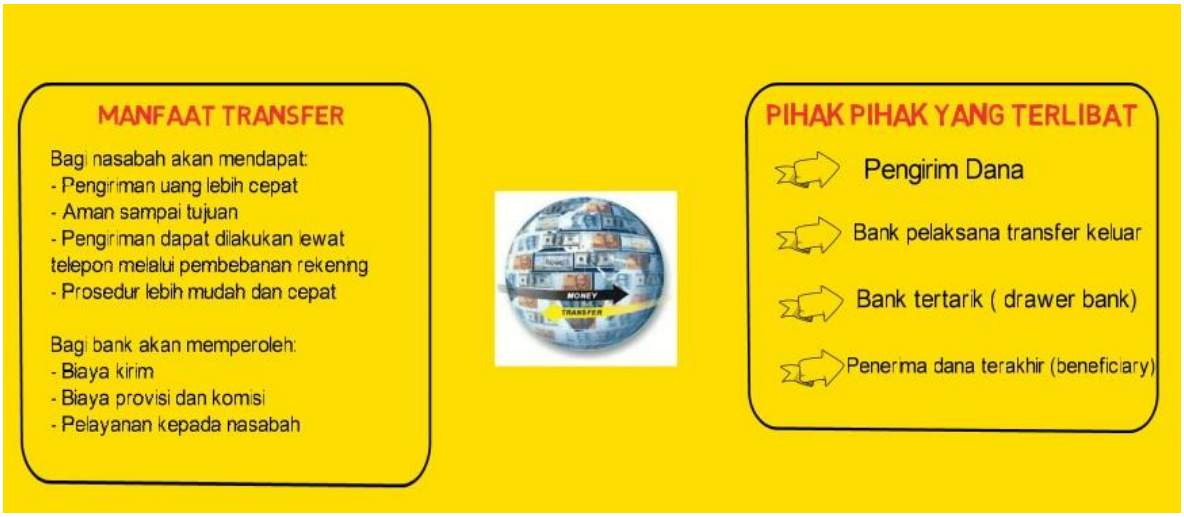
Cara menghitung Sertifikat Deposito
Jawab :
Bunga = 16% X Rp 100.000.000 = Rp 16.000.000,-
Pajak = 15% X Rp 16.000.000,- = Rp 2.400.000,-
Bunga di muka (Rp 16.000.000 - Rp 2.400.000) = Rp 13.600.000,-
Jumlah yang harus di bayar
(Rp 100.000.000 - Rp 13.600.000) = Rp 86.400.000,-
PowToon

Soal Latihan
Ny. Rina ingin membeli 10 lembar sertifikat deposito nominal @Rp 25.000.000,- untuk jangka waktu 3 bulan. Pembayaran dibebankan ke rekening tabungannya. Bunga 17% Pa dan diambil dimuka tunai.
Pertanyaan :
Berapa jumlah bunga yang Ny. Rina terima jika dikenakan pajak sebesar 15%.
Yang ingin menjawab, tunjuk tangan !!!
PowToon

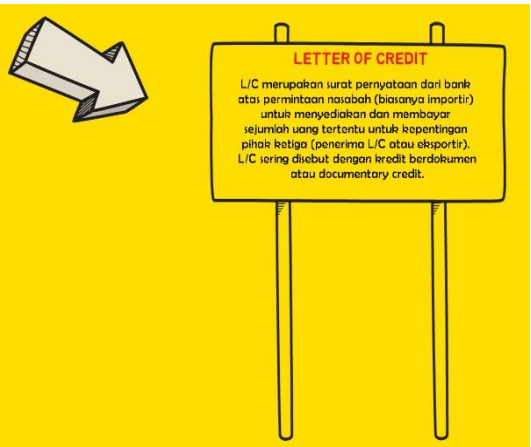
Cara menghitung Sertifikat Deposito
Jawab :
Total nominal SD 10 x Rp 25.000.000 = Rp 250.000.000
Bunga = (17% x Rp 250.000.000 / 12) x 3 = Rp 10.625.000,-
Pajak = 15% X Rp 10.625.000,- = Rp 1.593.750,-
Bunga yang diterima
(Rp 10.625.000 - Rp 1.593.750) = Rp 9.031.250
PowToon

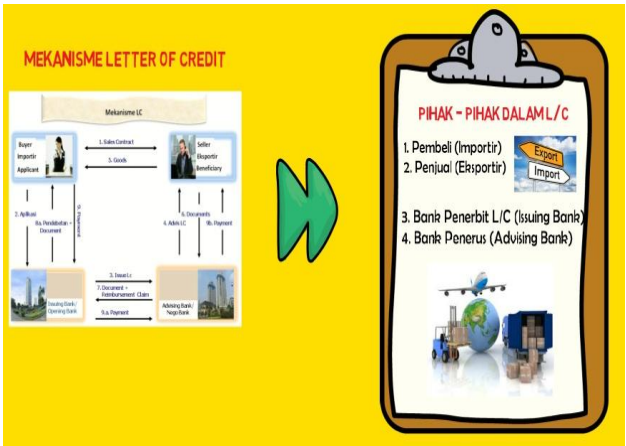
Thank You
Sampai bertemu di pertemuan selanjutnya
Copyright2017@febrynurfitriani
PowToon

KD 13 : Jasa Bank Lainnya



Macam - macam Transfer
Transfer Masuk
Transfer Keluar
Adalah salah satu jenis pengiriman uang yang dapat menyederhanakan lalu lintas pembayaran adalah dengan pengiriman uang keluar (transfer keluar). Pengiriman oleh bank dilakukan dengan cara memerintahkan cabang lain untuk membayar sejumlah uang tertentu kepada beneficiary (orang yang berhak menerima transfer) yang berdomisili di kota tertentu. Dengan demikian terjadi hubungan antar kantor antar cabang pemberi amanat dan pembayar transfer.
Selain transfer keluar juga ada transfer masuk dimana bank menerima amanat dari salah satu cabang untuk membayar sejumlah uang kepada seseorang (beneficiary). Dalam hal ini bank pembayar akan membukukan hasil transfer kepada rekening nasabah beneficiary bila ia memiliki rekening di bank pembayar.
Perbedaan pokok kedua jenis transfer di atas terletak pada pihak pemberi amanat.
Transfer masuk : Bank
Transfer keluar : nasabah pengirim


LETTER OF CREDIT
L/C merupakan surat pernyataan dari bank atas permintaan nasabah (biasanya importir) untuk menyediakan dan membayar sejumlah uang tertentu untuk kepentingan pihak ketiga (penerima L/C atau eksportir). L/C sering disebut dengan kredit berdokumen atau documentary credit.


MEKANISME LETTER OF CREDIT
PIHAK - PIHAK DALAM L/C
1. Pembeli (Importir)
2. Penjual (Eksportir)
Export
Import
3. Bank Penerbit L/C (Issuing Bank)
4. Bank Penerus (Advising Bank)

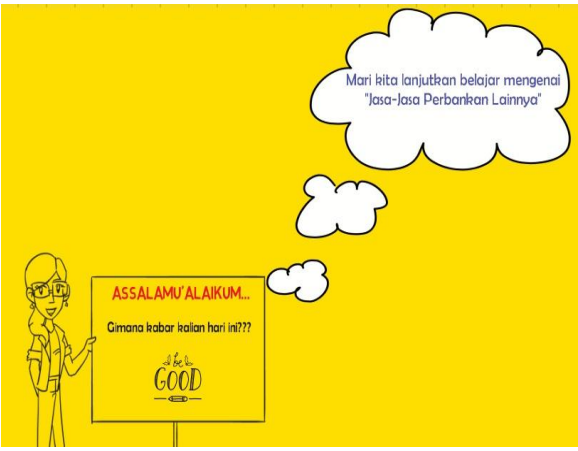
JENIS - JENIS L/C
L/C yang dapat diubah atau dibatalkan sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan terlebih dahulu kepada beneficiary.
Revocable L/C
Irrevocable L/C
L/C yang tidak dapat diubah atau dibatalkan tanpa persetujuan semua pihak baik pembeli, penjual, maupun pihak lain yang bersangkutan.

SAFE DEPOSIT BOX
Jasa bank yang diberikan kepada para nasabahnya yang membutuhkan keamanan pada dokumen-dokumen ataupun benda-benda berharga miliknya

KEUNTUNGAN SAFE DEPOSIT BOX
TOP SECRET
Menjamin kerahasiaan barang-barang yang disimpan, karena pihak bank tidak perlu tahu isi Safe Deposit Box selama tidak melanggar aturan yang telah ditentukan.
PASSWORD
Keamanan dokumen juga terjamin, hal ini disebabkan peralatan keamanan canggih, Safe Deposit Box terbuat dari baja tahan api, terdapat dua buah kunci dimana masing-masing dipegang oleh nasabah dan bank. Serta tidak dapat dibuka oleh salah satu pihak.

Adapun biaya yang dikenakan kepada nasabah yang menyewa SDB ada dua macam, yaitu :
Biaya sewa yang besarnya tergantung ukuran box yang diinginkan serta jangka waktu sewa. Biaya sewa biasanya dibayar pertahun.
Setoran jaminan, merupakan biaya pengganti apabila kunci yang dipegang oleh nasabah hilang dan box harus dibongkar. Jika tidak terjadi masalah, setoran jaminan dapat diambil kembali.

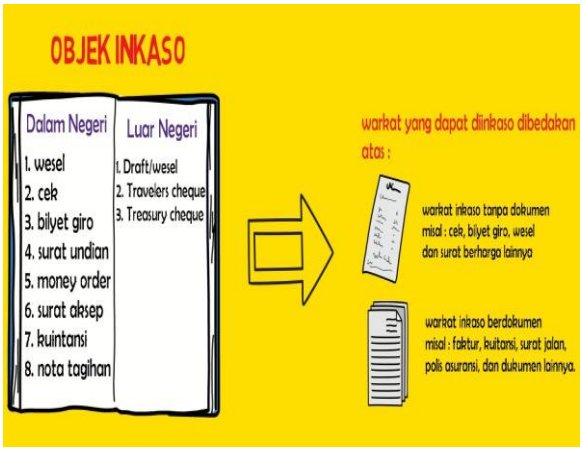
Sampai disini dulu materi kita hari ini...
Semoga bermanfaat
Wassalamu'alaikum...


Mari kita lanjutkan belajar mengenai "Jasa-Jasa Perbankan Lainnya"
ASSALAMU'ALAIKUM...
Gimana kabar kalian hari ini???
GOOD

Jenis Jasa-Jasa Bank Lainnya
Transfer ✓
Letter of Credit ✓
Safe Deposit Box ✓
Inkaso
Bank Garansi
Payment Point

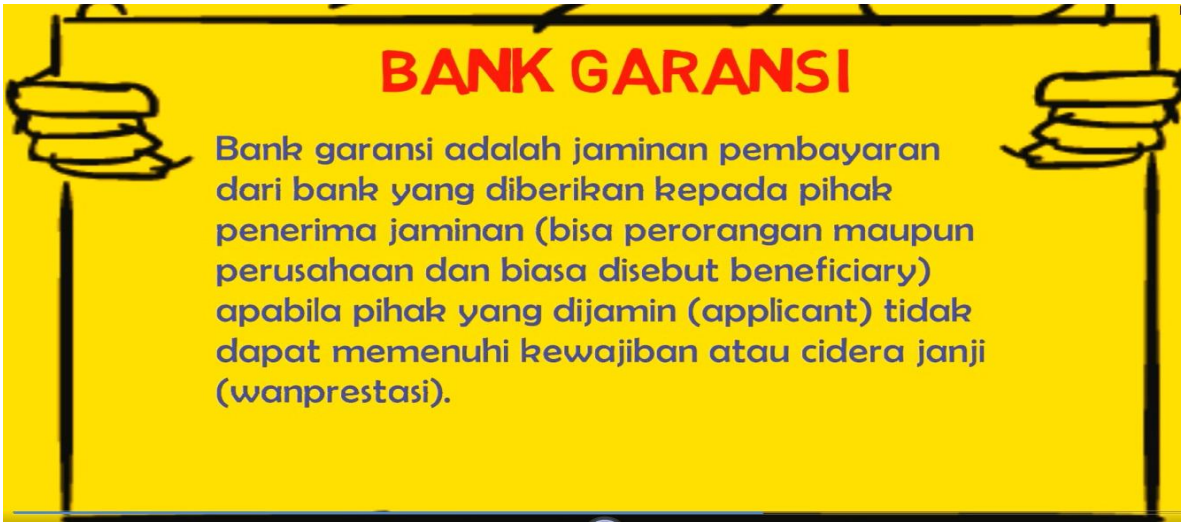
INKASO
merupakan jasa bank yang menagihkan warkat-warkat yang berasal dari luar kota atau luar negeri. Penagihan warkat yang berasal dari luar negeri disebut juga dengan collection.
BANK YANG TERLIBAT DALAM INKASO
Bank Pemrakarsa adalah bank penerima warkat dari nasabah untuk ditagihkan dan hasilnya untuk nasabah tersebut.
Bank Pelaksana adalah bank yang melakukan penagihan kepada pihak ketiga (nasabah bank pelaksana) atas amanah dari bank pemrakarsa dan hasilnya untuk nasabah bank pemrakarsa.

MEKANISME INKASO
Bank ABC Cabang BANDUNG Pemrakarsa (Inkaso Keluar)
Amanat diteruskan
Informasi hasil inkaso
Bank ABC Cabang SURABAYA Pelaksana (Inkaso Masuk)
amanat
di bayar
dibebani
Pemberi Amanat
Nasabah Tertarik


OBJEK INKASO
Dalam Negeri
1. wesel
2. cek
3. bilyet giro
4. surat undian
5. money order
6. surat aksep
7. kuitansi
8. nota tagihan
Luar Negeri
1. Draft/wesel
2. Travelers cheque
3. Treasury cheque
warkat yang dapat diinkaso dibedakan atas :
warkat inkaso tanpa dokumen misal : cek, bilyet giro, wesel dan surat berharga lainnya
warkat inkaso berdokumen misal : faktur, kuitansi, surat jalan, polis asuransi, dan dukumen lainnya.

MANFAAT INKASO
Nasabah :
- apabila mempunyai piutang tidak perlu menagih sendiri atau mendatangi sendiri pihak yang ditagih. Cukup menyerahkan surat tagihannya pada bank untuk inkaso
- nasabah menghemat biaya dan memperoleh keamanan.
Bank :
- sumber peningkatan pendapatan bank dalam bentuk komisi.
- meningkatkan pelayanan kepada masyarakat dan pangsa pasar.

JENIS INKASO
Inkaso keluar merupakan kegiatan bank pemrakarsa melaksanakan penagihan sesuai dengan amanat yang diterimanya, baik untuk keuntungan nasabah bank sendiri atau pihak lain.
INKASO KELUAR
INKASO MASUK
Inkaso masuk merupakan tagihan dari bank sendiri atau bank lain atas warkat yang diterbitkan oleh nasabah sendiri.


BANK GARANSI
Bank garansi adalah jaminan pembayaran dari bank yang diberikan kepada pihak penerima jaminan (bisa perorangan maupun perusahaan dan biasa disebut beneficiary) apabila pihak yang dijamin (applicant) tidak dapat memenuhi kewajiban atau cidera janji (wanprestasi).

Bank garansi adalah jaminan pembayaran dari bank yang diberikan kepada pihak penerima jaminan (bisa perorangan maupun perusahaan dan biasa disebut beneficiary) apabila pihak yang dijamin (biasanya nasabah bank penerbit dan biasa disebut applicant) tidak dapat memenuhi kewajiban atau cidera janji (wanprestasi).
PIHAK - PIHAK YANG TERLIBAT DALAM BANK GARANSI
Pemilik Proyek sebagai Penerima Jaminan
Bank sebagai Penjamin
Kontraktor sebagai Terjamin / Pemohon Bank Garansi

MEKANISME BANK GARANSI

CONTOH BANK GARANSI

JENIS-JENIS BANK GARANSI

1. BG penangguhan bea masuk
2. BG pita cukai tembakau
3. BG tender dalam negeri
4. BG pelaksanaan pekerjaan
5. BG uang muka pekerjaan
6. BG tender luar negeri
7. BG perdagangan

TUJUAN BANK GARANSI

1. Memberikan bantuan fasilitas dan kemudahan dalam memperlancar transaksi nasabah.
2. Bagi pemegang jaminan bank garansi adalah untuk memberikan keyakinan bahwa pemegang jaminan tidak akan menderita kerugian bila pihak yang dijaminkan melalaikan kewajibannya.
3. Menumbuhkan rasa saling percaya antara pemberi jaminan, yang dijaminkan dan yang menerima jaminan.
4. Memberikan rasa aman dan ketentraman dalam berusaha baik bagi bank maupun bagi pihak lainnya.
5. Bagi bank, di samping keuntungan yang di atas juga akan memperoleh keuntungan dari biaya-biaya yang harus dibayar nasabah (biaya provisi) serta jaminan lawan yang diberikan.

PAYMENT POINT

Payment point adalah salah satu jasa perbankan untuk melayani masyarakat yang akan melakukan pembayaran-pembayaran yang relatif rutin dan nilainya relatif kecil.

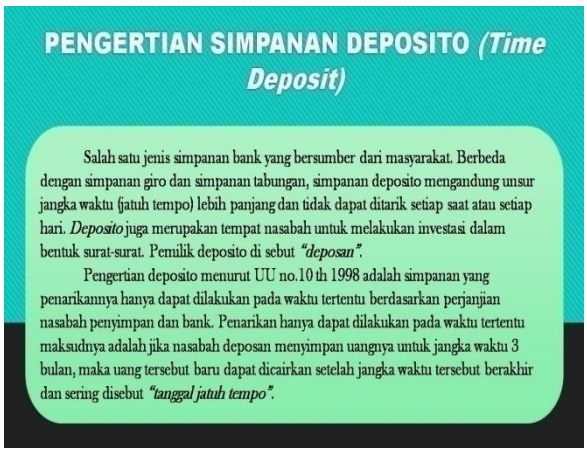
PAYMENT POINT

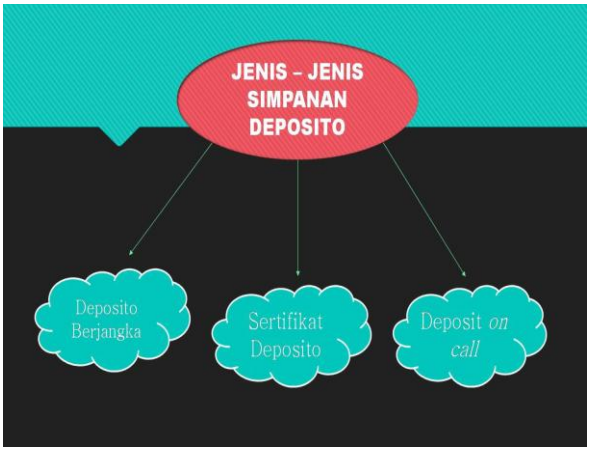
Tagihan rekening listrik, telepon, air
Pembayaran uang kuliah
Pembayaran pajak
Pembayaran tv online, kredit, kesehatan
Dan lain-lain

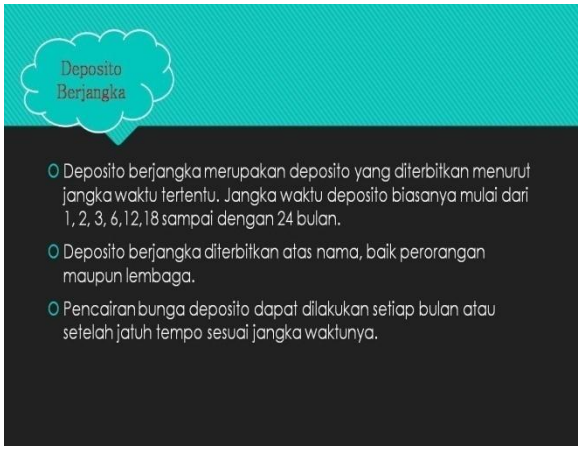
Lampiran 31

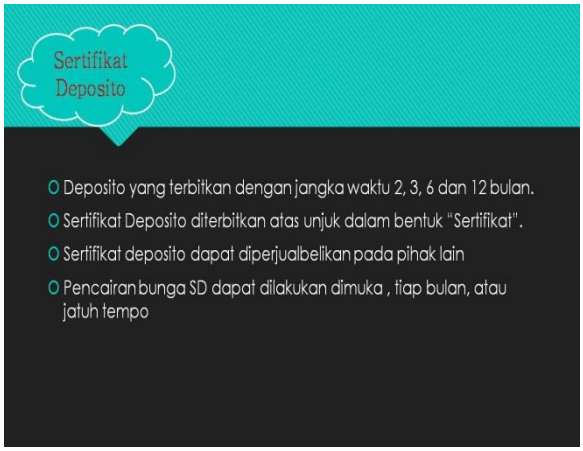
MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT

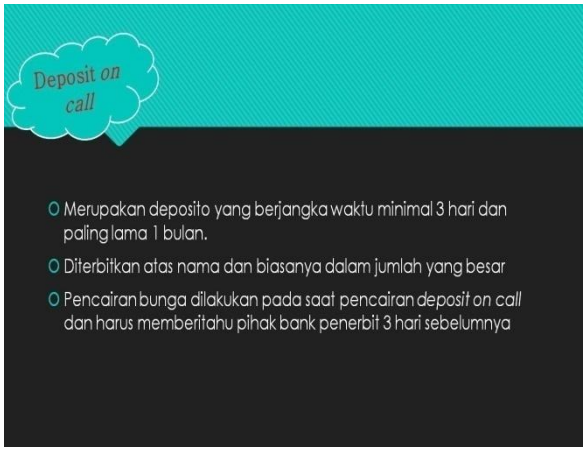
KD 12 : Simpanan Deposito

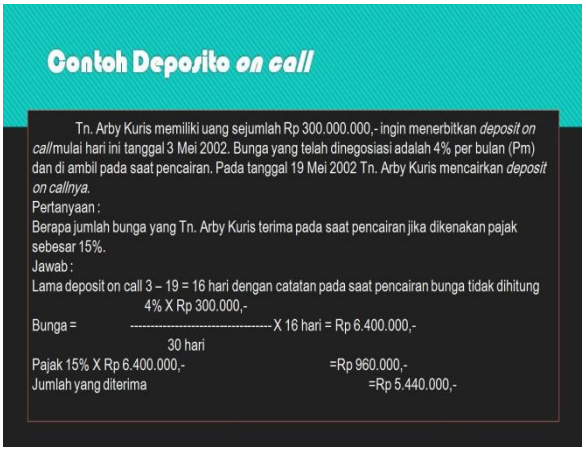




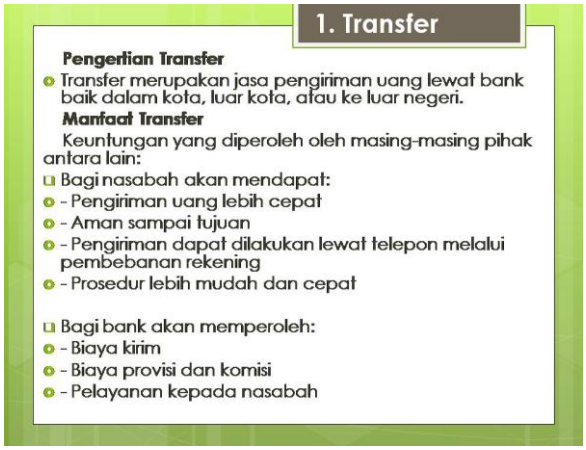








KD 13 : Jasa Bank Lainnya



Klik BCA — INTERNET BANKING

BUKTI TRANSAKSI TRANSFER DANA

Tanggal	:	10/04/2016
Jam	:	17:19:17
Nomor Referensi	:	A5EDC444-E14A-2A8C-1F1C-CA12A456A9A5
Tujuan Transfer	:	1930540419
Nama Penerima	:	BUDI UTOMO
Jumlah	:	Rp. 400.000,00
Berita	:	-
	:	-
Jenis Transfer	:	TRANSFER SEKARANG
Nomor Urut	:	042729
Status	:	TRANSAKSI BERHASIL

Copyright © 2000 BCA All Rights Reserved

Lanjutan

Pihak-pihak yang Terlibat

- Pengirim dana sebagai pihak yang menggunakan jasa bank.
- Bank pelaksana transfer keluar sebagai pihak penerima dana dan amanat dari pihak pengirim untuk melaksanakan transfer kepada pihak yang ditunjuk pengirim.
- Bank tertarik (*drawer bank*) yang menerima transfer masuk sebagai pihak yang akan meneruskan kepada pihak yang ditunjuk pengirim.
- Pengirim dana terakhir (beneficiary) adalah pihak yang berhak menerima transfer dana dari pengirim.

Macam-macam Transfer

Transfer keluar

Media untuk melakukan transfer ini adalah secara tertulis (*mail transfer*) ataupun melalui kawat (*wire transfer*).
Pengiriman uang dilakukan oleh bank dengan cara memerintahkan cabang membayar sejumlah uang tertentu kepada orang yang berhak menerima transfer (*beneficiary*) yang berdomisili di kota tertentu.

Transfer masuk

Transfer masuk, di mana bank menerima amanat dari salah satu cabang untuk membayar sejumlah uang kepada seorang beneficiary. Perbedaan pokok kedua jenis transfer di atas terletak pada pihak pemberi amanat. Pada transfer masuk, pihak pemberi amanat adalah bank, sedangkan pada transfer keluar, pihak pemberi amanat adalah nasabah pengirim.

2. Letter Of Credit

Letter of credit

a. Pengertian *Letter of Credit*

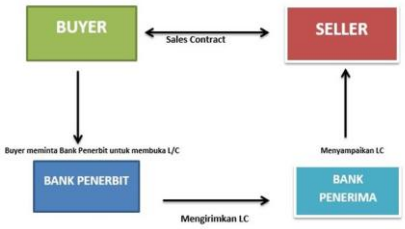
L/C merupakan suatu pernyataan dari bank atas permintaan nasabah (biasanya importir) untuk menyediakan dan membayar sejumlah uang tertentu untuk kepentingan pihak ketiga (penerima L/C atau eksportir).

b. Pihak-pihak dalam L/C

Dalam suatu mekanisme L/C terlibat secara langsung beberapa pihak, yaitu:
- Pembeli atau disebut juga *buyer, importir*.
- Penjual atau disebut juga *seller, eksportir*.
- Bank pembuka atau disebut juga *opening bank, issuing bank*.
- Bank penerus atau disebut juga *advising bank*.
- Bank pembayar atau *paying bank*.
- Bank pengaksep atau *accepting bank*.
- Bank penegosiasi atau *negotiating bank*.
- Bank penjamin atau *confirming bank*.

c. Jenis-jenis L/C
- *Revocable L/C*
- *Irrevocable L/C*

LETTER of CREDIT



3.Safe Deposit Box

- **3. Safe Deposit Box**
- **Pengertian *Safe Deposit Box***
- Safe deposit box merupakan jasa bank yang diberikan kepada para nasabahnya yang membutuhkan keamanan pada dokumen-dokumen ataupun benda-benda berharga miliknya.
- **Kegunaan dari *Safe deposit box*** adalah untuk menyimpan surat-surat berharga dan surat-surat penting seperti: sertifikat deposito, sertifikat tanah, saham, obligasi, surat perjanjian, akte kelahiran, surat nikah, ijazah, paspor, dan surat atau dokumen lainnya

Biaya yang dikenakan kepada nasabah yang menyewa Safe deposit box ada dua macam, yaitu:

- **Biaya sewa** yang besarnya tergantung ukuran box yang diinginkan serta jangka waktu sewa.
- **Setoran jaminan**, merupakan biaya pengganti, Biasanya untuk menyewa *Safe deposit box* pihak perbankan lebih mengutamakan kepada para nasabahnya yang sudah lama. Akan tetapi, perbankan juga menyediakan fasilitas *Safe deposit box* untuk nasabah sekunder.

4. Inkaso

- **4. Inkaso (*Collection*)**

Pengertian inkaso

Jasa bank yang banyak dipergunakan oleh masyarakat adalah jasa penagihan atas warkat dari bank lain yang diterbitkan oleh nasabahnya yang berada pada lokasi yang berbeda. Jasa ini dikenal dalam dunia perbankan sebagai inkaso.

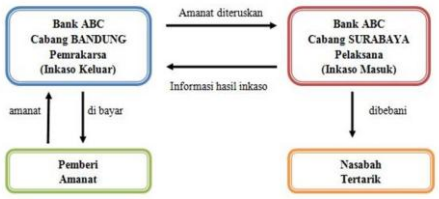
Pengertian Collection

- Sama dengan inkaso, tetapi untuk collection menggunakan jasa bank koresponden luar negeri untuk menagihkan warkat-warkat yang diterima oleh seksi inkaso untuk ditagihkan.

objek inkaso dalam negeri adalah wesel, cek, bilyet giro, surat undian (yang menang), money order, surat aksep, kuitansi, dan nota tagihan lainnya.

objek inkaso luar negeri adalah draft/wesel, travelers cheque, treasury cheque.

Mekanisme Inkaso



Warkat yang dapat diinkaso dibedakan atas :

- warkat inkaso tanpa dokumen, contoh : cek, bilyet giro, wesel, surat berharga lainnya.
- warkat inkaso berdokumen, contoh : faktur, kwitansi, surat jalan, polis asuransi dan dokumen lainnya.

c. Manfaat inkaso

- lebih menguntungkan
- Nasabah dapat menghemat biaya dan memperoleh keamanan.
- Sedangkan untuk bank yang melakukan kegiatan inkaso keluar adalah sebagai sumber peningkatan pendapatan bank dalam bentuk komisi dan pengendapan dana,

Jenis inkaso

- Dipandang dari kegiatannya, inkaso dapat dibagi menjadi dua jenis:
- **1) Inkaso Keluar**
- Inkaso keluar merupakan kegiatan bank pemrakarsa melaksanakan penagihan sesuai dengan amanat yang diterimanya, baik untuk keuntungan nasabah bank sendiri atau pihak lainnya.

2) Inkaso Masuk

Inkaso masuk merupakan tagihan dari cabang bank sendiri atau bank lain atas warkat yang diterbitkan oleh nasabah sendiri. Kegiatan inkaso masuk meliputi:
- Penerimaan tagihan masuk dari cabang bank sendiri di kota lain.

5. Bank Garansi

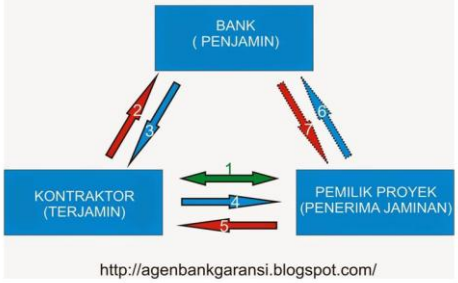
- **Pengertian Bank Garansi**
- Kata Bank Garansi berasal dari bahasa Belanda "**garantie**" yang artinya **jaminan**. Bank garansi adalah jaminan pembayaran dari bank yang diberikan kepada pihak penerima jaminan (bisa perorangan maupun perusahaan dan biasa disebut *beneficiary*) apabila pihak yang dijamin (applicant) tidak dapat memenuhi kewajiban atau cidera janji (wanprestasi). Jadi, artinya bank menjamin nasabahnya (si terjamin/*applicant*) memenuhi suatu kewajiban kepada pihak lain sesuai dengan persetujuan atau berdasarkan suatu kontrak perjanjian yang disepakati.

Dasar hukum bank garansi adalah perjanjian penanggungan (*borgtocht*) yang diatur dalam KUH Perdata pasal 1820 sampai dengan 1850

Jenis bank garansi, antara lain:

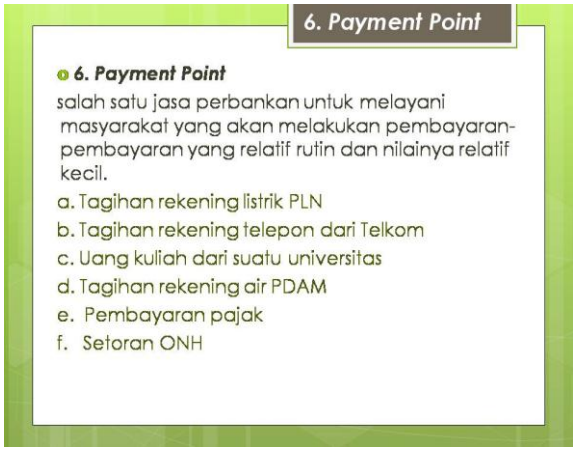
- Bank garansi untuk penangguhan bea masuk
- Bank garansi untuk pita cukai tembakau
- Bank garansi untuk tender dalam negeri
- Bank garansi untuk pelaksanaan pekerjaan
- Bank garansi untuk uang muka pekerjaan

Mekanisme Bank Garansi



http://agenbankgaransi.blogspot.com/

Tujuan pemberian bank garansi oleh pihak bank kepada si penerima jaminan atau yang dijaminkan adalah sebagai berikut:
Bagi pemegang jaminan bank garansi adalah untuk memberikan keyakinan bahwa pemegang jaminan tidak akan menderita kerugian bila pihak yang dijaminkan melalaikan kewajibannya, karena pemegang akan mendapat ganti rugi dair pihak perbankan.
Menumbuhkan rasa saling percaya antara pemberi jaminan, yang dijaminkan dan yang menerima jaminan.
Memberikan rasa aman dan ketentraman dalam berusaha baik bagi bank maupun bagi pihak lainnya.
Bagi bank, di samping keuntungan yang di atas juga akan memperoleh keuntungan dari biaya-biaya yang harus dibayar nasabah (biaya provisi) serta jaminan lawan yang diberikan.
Tujuan


6. Payment Point
6. Payment Point
salah satu jasa perbankan untuk melayani masyarakat yang akan melakukan pembayaran-pembayaran yang relatif rutin dan nilainya relatif kecil.
a. Tagihan rekening listrik PLN
b. Tagihan rekening telepon dari Telkom
c. Uang kuliah dari suatu universitas
d. Tagihan rekening air PDAM
e. Pembayaran pajak
f. Setoran ONH

Lampiran 32

ABSEN MATA PELAJARAN DASAR - DASAR PERBANKAN
KELAS X AK-1

No	Nama	Nomor Induk	18-Apr	20-Apr	25-Apr	27-Apr	2-May
1	ADE PRIHATINI	12889	v	v	v	v	v
2	AFRIDA CAHYANI	12890	v	v	v	v	v
3	AHMAD FAHD AZIZI	12891	v	v	v	v	v
4	AINUN ASZHAR LUTFIANI	12892	v	v	v	v	v
5	ALDI SEPTIAN	12893	v	v	v	v	v
6	ALFA TSURAYYA FAHIRA	12894	v	v	S	S	v
7	ALFIANI PERDANA PUTRI	12895	v	v	v	v	v
8	AMANDA UKE FEBRIANTI	12896	v	v	v	v	v
9	ANESTITI WINTYASTARI	12897	v	v	v	v	v
10	ANISA DIAN ANGRAINI	12898	v	v	v	v	v
11	ANNISA	12899	v	v	v	v	v
12	ANNISA DEVIANTI	12900	v	v	v	v	v
13	ANNISAH INDAH NUGIANA PUTRI	12901	v	v	v	v	v
14	AULIA RACHMAWATI	12902	v	v	v	v	v
15	CHINTANIA EKA PERMATA DEWI	12903	v	v	v	v	v
16	DEWI	12904	v	v	v	v	v
17	DHAFINA SRI FATHARANI	12905	v	v	v	v	v
18	EFITA FEBRIANI	12906	v	v	v	v	v
19	ESA AYU PITALOKA	12907	v	v	v	v	v
20	EVA ALVIANTI	12908	v	v	v	v	v
21	FANI OKTAFIANI	12909	v	v	v	v	v
22	FERNANDA GUSTI CAHYANI	12910	v	v	v	v	v
23	GHINA ALIYA ISTIQOMAH	12911	v	v	v	v	v
24	GITA ANNISA PUTRI WINARTI	12912	v	v	v	v	v
25	GITA CAHYANI	12913	v	v	v	v	v
26	GUNAWAN WAHYU FAQIH	12914	v	v	v	v	v
27	HIKMAH NALURI	12915	v	v	v	v	v
28	IDA FARIDA	12916	v	v	v	v	v
29	INDIRA JULIANTY	12917	v	v	v	v	v
30	ISHYCHA NADAA DEANDRA	12918	v	v	v	v	v
31	KEN AULETTA PUTRI RUDI	12919	v	v	v	v	v
32	KHAIRUNNISA EKA RAMADHANI	12920	v	v	v	v	v
33	KHOIRUN NISA	12921	v	v	v	v	v
34	LALA PUSPITASARI	12922	v	v	v	v	v
35	LIS WAHNIAR	12923	v	v	v	v	v
36	LISMAYA	12924	v	v	v	v	v
37	ELISYAH	13169	v	S	v	v	v

Jakarta, April 2017

Guru Mata Pelajaran,

Nurbaiti SG, S.Pd
NIP.196810201991032008

Peneliti,

Febri Nur Fitriani
NIM.8105133182

Kepala SMKN 48 Jakarta,

Yayah Nur Aliyah, S.Pd
NIP.197000823199512200 1

Lampiran 33

ABSEN MATA PELAJARAN DASAR - DASAR PERBANKAN
KELAS X AK-2

No	Nama	Nomor Induk	17-Apr	21-Apr	26-Apr	28-Apr	5-May
1	LIVIA CHRISTI	12925	v	v	v	v	v
2	MAYA ANGGRAENI SAPITRI	12926	v	v	v	v	v
3	MONA LISA	12927	v	v	v	v	v
4	MUHAMMAD RAMDHANI	12928	v	v	v	v	v
5	MUHAMMAD ZAIN RIZQI	12929	v	v	v	v	v
6	MUTIA FITRIANI	12930	v	v	v	v	v
7	NABELLA VEBBY	12931	v	v	v	v	v
8	NABILA NAJMA YOPA	12932	v	v	v	v	v
9	NABILLA RIZQY RAUFANI ZIA	12933	v	v	v	v	v
10	NADIA NUR ANNISA	12934	v	v	v	v	v
11	NANDA VIRSA OKTAVIANY	12935	v	v	v	v	v
12	NANDO WIDIANTO	12936	v	v	v	v	v
13	NAVIDA WAROQIL JANNAH	12937	v	v	v	v	v
14	NIFTA AMELIA	12938	v	v	v	v	v
15	NOER ALYNDAH SAFITRI	12939	v	v	v	v	v
16	NORMA SARI DEWI	12940	v	v	v	v	v
17	NUR LAILAH HUSEIN	12941	v	v	v	v	v
18	NURI HIDAYATI	12942	v	v	v	v	v
19	NURLAILA BAZARWATI	12943	v	v	v	v	v
20	RACHMAWATI SAPUTRI	12944	v	v	v	v	v
21	RATU FAHREZA ALIYANA	12945	v	v	v	v	v
22	RIZKIA PUTRI	12946	v	v	v	v	v
23	RUSIYANDA ASTRI BACHTIAR	12947	v	v	v	v	v
24	SARI MULYANI	12948	v	v	v	v	v
25	SERLIDAMAYANTI	12949	v	v	v	v	v
26	SITI LAILATUL KAROMAH	12950	v	v	v	v	v
27	SUCI RAHMAH NURHALIZA	12951	v	v	v	v	v
28	SUCI WULANDARI	12952	v	v	v	v	v
29	TIA NURSALAMAH	12953	v	v	v	v	v
30	TRI NOVITASARI	12954	v	v	v	v	v
31	ULFI LUTFIYANI SITORESMI	12955	v	v	v	v	v
32	VELIA PATRICIA	12956	v	v	v	v	v
33	VINTA AGUSTIANI	12957	v	v	v	v	v
34	WULAN TRIANI	12958	v	v	v	v	v
35	ZAHWA AZIZAH	12959	v	v	v	v	v
36	ZULFA SAIDAH	12960	v	v	v	v	v

Jakarta, April 2017

Guru Mata Pelajaran,

Nurbaiti SG, S.Pd
NIP.196810201991032008

Peneliti,

Febri Nur Fitriani
NIM.8105133182

Kepala SMKN 48 Jakarta,

Yayah Nur Aliyah, S.Pd
NIP.197000823199512200 1

Lampiran 34

LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS EKSPERIMEN

Tempat Penelitian : SMKN 48 Jakarta

Kelas : X AK-1

Mata Pelajaran : Dasar – Dasar Perbankan

Media Pembelajaran : Animasi

Pertemuan ke-1

No.	Indikator	Aspek Yang Diamati	Deskripsi
1.	Ketekunan dalam melaksanakan tugas – tugas pembelajaran	Siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan guru di kelas	Dari 37 siswa, hanya 18 siswa yang langsung mengerjakan tugas, siswa lainnya masih mencatat materi yang telah dijelaskan atau mengobrol dengan teman lainnya.
		Siswa mengerjakan tugas yang diberikan secara individu	Hanya 16 siswa yang terlihat mengerjakan soal secara individu.
2.	Keuletan dalam menghadapi kesulitan	Sikap siswa saat diberikan latihan soal yang cukup sulit oleh guru	Ada 3 siswa yang mengeluh saat diberikan soal yang sulit dan kebanyakan siswa tidak ada yang mau mencoba mengerjakan.
3.	Perasaan Senang terhadap pelajaran dasar – dasar perbankan	Ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan	Siswa cenderung memperhatikan materi namun masih ada siswa yang mengantuk atau mengobrol dengan teman sebelahnya.
4.	Kemandirian dalam belajar	Siswa mencari sumber belajar dibuku lain atau internet	Saat pembelajaran tidak siswa yang membawa buku modul dasar – dasar perbankan.
5.	Kuatnya keinginan untuk berbuat dalam belajar dasar – dasar perbankan	Siswa bertanya saat proses pembelajaran	Hanya 2 siswa yang bertanya
		Siswa mengikuti proses pembelajaran di kelas	Pembelajaran belum berlangsung secara kondusif, masih banyak siswa yang mengobrol dengan teman lainnya.

Pertemuan ke-2

No.	Indikator	Aspek Yang Diamati	Deskripsi
1.	Ketekunan dalam melaksanakan tugas – tugas pembelajaran	Siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan guru di kelas	Dari 37 siswa, hanya sekitar 25 siswa yang langsung mengerjakan tugas, siswa lainnya masih mencatat materi yang telah dijelaskan.
		Siswa mengerjakan tugas yang diberikan secara individu	Hanya 25 siswa yang terlihat mengerjakan soal secara individu.
2.	Keuletan dalam menghadapi kesulitan	Sikap siswa saat diberikan latihan soal yang cukup sulit oleh guru	Masih ada 1 siswa yang mengeluh saat diberikan soal yang sulit.
3.	Perasaan Senang terhadap pelajaran dasar – dasar perbankan	Ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan	Siswa cenderung memperhatikan materi namun masih ada siswa yang mengobrol dengan teman sebelahnya.
4.	Kemandirian dalam belajar	Siswa mencari sumber belajar dibuku lain atau internet	Hanya ada 15 siswa yang membawa buku modul dasar – dasar perbankan.
5.	Kuatnya keinginan untuk berbuat dalam belajar dasar – dasar perbankan	Siswa bertanya saat proses pembelajaran	Hanya 4 siswa yang bertanya
		Siswa mengikuti proses pembelajaran di kelas	Awalnya tertib dan kondusif, namun saat diberi tugas banyak siswa yang mengobrol

Pertemuan ke-3

No.	Indikator	Aspek Yang Diamati	Deskripsi
1.	Ketekunan dalam melaksanakan tugas – tugas pembelajaran	Siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan guru di kelas	Hanya 8 siswa yang tidak langsung mengerjakan tugas karena masih mencatat materi.
		Siswa mengerjakan tugas yang diberikan secara individu	Hampir semua siswa terlihat mengerjakan tugas secara individu.

2.	Keuletan dalam menghadapi kesulitan	Sikap siswa saat diberikan latihan soal yang cukup sulit oleh guru	Tidak ada siswa yang mengeluh saat diberi tugas, dan kebanyakan dari mereka mau mencoba mengerjakan soal yang sulit di depan kelas.
3.	Perasaan Senang terhadap pelajaran dasar – dasar perbankan	Ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan	Siswa memperhatikan materi dengan antusias dan serius.
4.	Kemandirian dalam belajar	Siswa mencari sumber belajar dibuku lain atau internet	Hampir semua siswa sudah membawa buku modul dasar – dasar perbankan.
5.	Kuatnya keinginan untuk berbuat dalam belajar dasar – dasar perbankan	Siswa bertanya saat proses pembelajaran	Hanya 5 siswa yang bertanya
		Siswa mengikuti proses pembelajaran di kelas	Siswa sudah mulai kondusif dan tertib.

Pertemuan ke-4

No.	Indikator	Aspek Yang Diamati	Deskripsi
1.	Ketekunan dalam melaksanakan tugas – tugas pembelajaran	Siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan guru di kelas	Hampir semua siswa langsung mengerjakan tugas yang diberikan.
		Siswa mengerjakan tugas yang diberikan secara individu	Hampir semua siswa terlihat mengerjakan tugas secara individu.
2.	Keuletan dalam menghadapi kesulitan	Sikap siswa saat diberikan latihan soal yang cukup sulit oleh guru	Tidak ada siswa yang mengeluh saat diberikan tugas.
3.	Perasaan Senang terhadap pelajaran dasar – dasar perbankan	Ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan	Siswa memperhatikan materi dengan antusias dan serius.
4.	Kemandirian dalam belajar	Siswa mencari sumber belajar dibuku lain atau internet	Semua siswa sudah membawa buku modul dasar – dasar perbankan.

5.	Kuatnya keinginan untuk berbuat dalam belajar dasar – dasar perbankan	Siswa bertanya saat proses pembelajaran	Hanya 7 siswa yang bertanya
		Siswa mengikuti proses pembelajaran di kelas	Pembelajaran berlangsung kondusif dan tertib.

Jakarta, April 2017

Guru Mata Pelajaran,

Nurbaiti SG, S.Pd

NIP. 196810201991032008

Peneliti,

Febri Nur Fitriani

NIM. 8105133182

Kepala SMKN 48 Jakarta,

Yayah Nur Aliyah, S.Pd

NIP. 197000823199512200 1

Lampiran 35

LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS KONTROL

Tempat Penelitian : SMKN 48 Jakarta

Kelas : X AK-2

Mata Pelajaran : Dasar – Dasar Perbankan

Media Pembelajaran : *Powerpoint*

Pertemuan ke-1

No.	Indikator	Aspek Yang Diamati	Deskripsi
1.	Ketekunan dalam melaksanakan tugas – tugas pembelajaran	Siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan guru di kelas	Dari 36 siswa, hanya 8 siswa yang langsung mengerjakan tugas, dan hanya sedikit siswa yang mencatat materi yang telah dijelaskan, banyak siswa yang mengobrol dengan teman lainnya.
		Siswa mengerjakan tugas yang diberikan secara individu	Hanya 10 siswa yang terlihat mengerjakan soal secara individu.
2.	Keuletan dalam menghadapi kesulitan	Sikap siswa saat diberikan latihan soal yang cukup sulit oleh guru	Siswa banyak yang mengeluh saat diberikan soal yang sulit dan kebanyakan siswa tidak ada yang mau mencoba mengerjakan.
3.	Perasaan Senang terhadap pelajaran dasar – dasar perbankan	Ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan	Siswa cenderung memperhatikan materi namun banyak siswa yang mengantuk atau mengobrol dengan teman sebelahnya.
4.	Kemandirian dalam belajar	Siswa mencari sumber belajar dibuku lain atau internet	Saat pembelajaran tidak ada siswa yang membawa buku modul dasar – dasar perbankan.
5.	Kuatnya keinginan untuk berbuat dalam belajar dasar – dasar perbankan	Siswa bertanya saat proses pembelajaran	Tidak ada
		Siswa mengikuti proses pembelajaran di kelas	Pembelajaran belum berlangsung secara kondusif, masih banyak siswa yang mengobrol dengan teman lainnya.

Pertemuan ke-2

No.	Indikator	Aspek Yang Diamati	Deskripsi
1.	Ketekunan dalam melaksanakan tugas – tugas pembelajaran	Siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan guru di kelas	Dari 36 siswa, hanya sekitar 16 siswa yang langsung mengerjakan tugas, dan hanya sedikit siswa yang mencatat materi yang telah dijelaskan, banyak siswa yang mengobrol dengan teman lainnya.
		Siswa mengerjakan tugas yang diberikan secara individu	Hanya 18 siswa yang terlihat mengerjakan soal secara individu.
2.	Keuletan dalam menghadapi kesulitan	Sikap siswa saat diberikan latihan soal yang cukup sulit oleh guru	Masih banyak siswa yang mengeluh saat diberikan soal yang sulit dan kebanyakan siswa tidak ada yang mau mencoba mengerjakan.
3.	Perasaan Senang terhadap pelajaran dasar – dasar perbankan	Ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan	Siswa cenderung memperhatikan materi namun masih ada siswa yang mengantuk atau mengobrol dengan teman sebelahnya.
4.	Kemandirian dalam belajar	Siswa mencari sumber belajar dibuku lain atau internet	Hanya ada 5 siswa yang membawa buku modul dasar – dasar perbankan.
5.	Kuatnya keinginan untuk berbuat dalam belajar dasar – dasar perbankan	Siswa bertanya saat proses pembelajaran	Hanya 1 siswa yang bertanya
		Siswa mengikuti proses pembelajaran di kelas	Siswa sudah mulai tertib dan kondusif, namun saat diberi tugas banyak siswa yang mengobrol

Pertemuan ke-3

No.	Indikator	Aspek Yang Diamati	Deskripsi
1.	Ketekunan dalam melaksanakan tugas – tugas pembelajaran	Siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan guru di kelas	Hanya 15 siswa yang tidak langsung mengerjakan tugas karena masih mencatat materi.
		Siswa mengerjakan tugas yang diberikan secara individu	Hampir 25 siswa yang terlihat mengerjakan tugas secara individu.

2.	Keuletan dalam menghadapi kesulitan	Sikap siswa saat diberikan latihan soal yang cukup sulit oleh guru	Masih ada beberapa siswa yang mengeluh saat diberikan tugas.
3.	Perasaan Senang terhadap pelajaran dasar – dasar perbankan	Ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan	Masih banyak siswa yang mengantuk ketika guru menjelaskan.
4.	Kemandirian dalam belajar	Siswa mencari sumber belajar dibuku lain atau internet	Hanya 15 siswa yang sudah membawa buku modul dasar – dasar perbankan.
5.	Kuatnya keinginan untuk berbuat dalam belajar dasar – dasar perbankan	Siswa bertanya saat proses pembelajaran	Hanya 2 siswa yang bertanya
		Siswa mengikuti proses pembelajaran di kelas	Siswa sudah mulai kondusif dan tertib ketika guru sedang menjelaskan, namun tetap masih ada siswa yang mengobrol saat mengerjakan tugas.

Pertemuan ke-4

No.	Indikator	Aspek Yang Diamati	Deskripsi
1.	Ketekunan dalam melaksanakan tugas – tugas pembelajaran	Siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan guru di kelas	Hampir semua siswa langsung mengerjakan tugas yang diberikan, namun masih ada yang acuh saat diberikan tugas. Hanya beberapa siswa yang mencatat materi yang telah dijelaskan, banyak siswa yang mengobrol dengan teman lainnya.
		Siswa mengerjakan tugas yang diberikan secara individu	Hampir semua siswa terlihat mengerjakan tugas secara individu.
2.	Keuletan dalam menghadapi kesulitan	Sikap siswa saat diberikan latihan soal yang cukup sulit oleh guru	Masih ada 4 siswa yang mengeluh saat diberikan tugas.
3.	Perasaan Senang terhadap pelajaran dasar – dasar perbankan	Ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan	Siswa memperhatikan materi dengan serius, namun masih ada yang mengantuk dan mengobrol.
4.	Kemandirian dalam belajar	Siswa mencari sumber belajar dibuku lain / internet	Masih ada 13 siswa yang tidak membawa buku modul dasar – dasar perbankan.

5.	Kuatnya keinginan untuk berbuat dalam belajar dasar – dasar perbankan	Siswa bertanya saat proses pembelajaran	Hanya 3 siswa yang bertanya
		Siswa mengikuti proses pembelajaran di kelas	Pembelajaran berlangsung kondusif dan tertib. Namun saat mengerjakan tugas masih banyak siswa yang mengobrol.

Jakarta, April 2017

Guru Mata Pelajaran,

Nurbaiti SG, S.Pd

NIP. 196810201991032008

Peneliti,

Febri Nur Fitriani

NIM. 8105133182

Kepala SMKN 48 Jakarta,

Yayah Nur Aliyah, S.Pd

NIP.197000823199512200 1

Lampiran 36

DOKUMENTASI KELAS EKSPERIMEN

Lampiran 37

DOKUMENTASI KELAS KONTROL

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

FEBRI NUR FITRIANI. Lahir di Jakarta pada tanggal 12 Februari 1996. Anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Timbul Paranto dan Ibu Titin Nuryani. Penulis memiliki satu orang adik laki – laki bernama Bayu Dwi Prasetio. Alamat penulis berada di Jl. Ujung Harapan RT. 006/14 No. 11, Babelan, Bekasi Utara. Penulis menjalani pendidikan formal mulai dari SD Negeri 13 Pulogebang Jakarta Timur tahun 2001-2007, SMP Negeri 193 Jakarta Timur tahun 2007-2010, SMK Dharma Paramitha Jakarta Timur tahun 2010-2013. Tahun 2013 penulis melanjutkan pendidikan S1 di Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Ekonomi, Jurusan Ekonomi dan Administrasi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Konsentrasi Pendidikan Akuntansi, masuk melalui jalur SBMPTN.

Pengalaman penulis selama perkuliahan secara akademis mengikuti Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT. Bakrie Pipe Industries selama satu bulan pada bagian divisi Finance, Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Banten selama satu bulan dan melakukan Program Keterampilan Mengajar (PKM) di SMK Negeri 48 Jakarta sebagai guru mata pelajaran Dasar – Dasar Perbankan dan Spreadsheet kelas X serta Pengantar Akuntansi kelas XI.

Kemudian pada tahun 2017, penulis menyusun skripsi dan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Perbankan Kelas X di SMKN 48 Jakarta” untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dari Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta.