

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinic dalam Susilana (2007, h. 6) terkait dengan pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan.

Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad (2011, h. 3) mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, atau yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh keterampilan, pengetahuan, atau sikap.

Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2010, h. 163) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Media Pembelajaran diartikan sebagai semua beyang menjadi perantara terjadinya proses belajar, dapat berwujud sebagai perangkat keras maupun perangkat lunak.

Sejalan dengan itu, menurut Munadi (2010, h. 7) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari

sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

E. De Corte dalam WS.Winkel menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh tenaga pengajar yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar, untuk mencapai tujuan intruksional.

Dari berbagai definisi tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai media komunikasi antara pendidik dengan peserta didik agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif, baik dengan perangkat keras ataupun perangkat lunak.

2.1.1.2 Tujuan media pembelajaran

Menurut Akhmad Sudrajat (2008) penggunaan media pembelajaran memiliki tujuan sebagai berikut :

- 1) Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat dan berdaya guna
- 2) Untuk mempermudah bagi guru atau pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada peserta didik
- 3) Untuk mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau menerima materi yang disampaikan oleh guru
- 4) Untuk dapat mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.

2.1.1.3 Manfaat media pembelajaran

Selain dari fungsi dan tujuan penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran juga dapat mempertinggi proses belajar siswa. Manfaat media pembelajaran yang dinyatakan oleh :

Sudjana dan Rifai (2011, h. 2) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :

1. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.
2. Makna bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan pada komunikasi verbal melalui kata-kata. Dengan menggunakan media maka metode mengajar akan berbeda disesuaikan dengan materi ajar yang akan diberikan
4. Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan.

Dari pendapat di atas, media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena membantu mengatasi kejenuhan siswa dan lebih menarik perhatian siswa di kelas dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Anonimos (2007) manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Media pengajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan
2. Media pengajaran dapat mengatasi perbedaan pengalaman belajar anak didik berdasarkan latar belakang sosial ekonomi
3. Media pengajaran dapat membantu anak didik dalam memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain
4. Media pengajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami dalam kegiatan belajar mengajar mereka.
5. Media pengajaran dapat menumbuhkan kemampuan anak didik untuk berusaha mempelajari sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan
6. Media pengajaran dapat mengurangi adanya verbalisme dalam suatu proses (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran sangat bermanfaat untuk membantu siswa dalam memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain.

2.1.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Arsyad (2011, h. 36) mengemukakan, jenis media berdasarkan perkembangan teknologi media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu :

- a) Media hasil teknologi cetak
- b) Media hasil teknologi *audio-visual*
- c) Media teknologi yang berdasarkan komputer
- d) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Sudjana dan Rivai (2008, h. 3) mengemukakan, bahwa ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran, yaitu :

- a. Media *grafis*, seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media *grafis* sering juga disebut media dua dimensi yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- b. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dan lain-lain.
- c. Media *proyeksi* seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan *OHP*, dan lain-lain.
- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Berdasarkan macam-macam media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tidak dilihat dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan perannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran.

2.1.2 *Power point* dalam Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian media pembelajaran *power point*

Menurut Daryanto (2010, h. 163) Media *Power Point* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam komputer program ini biasanya sudah dikelompokkan dalam program *microsoft office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan persentasi dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

Riyana (2008, h. 102) mengatakan “*Microsoft Office Power Point* memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai unsur media seperti pengolahan teks, warna, gambar, serta animasi, serta suara”. Terdapat tiga tipe *Microsoft Office Power Point* yaitu *personal presentation stand alone* dan *web based*.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *microsoft power point 2007* merupakan program aplikasi untuk persentasi. Untuk membuat persentasi diawali dengan membuat kerangka atau *outline* kemudian menyiapkan *slide* yang baik dengan tampilan yang menarik.

2.1.2.2 Kelebihan penggunaan *power point*

Dalam (Pamongsakaba.wordpress.com/.../pemanfaatan *microsoft power point* 29 Sept 2009, diungkapkan bahwa penggunaan *power point* memiliki kelebihan sebagai berikut :

1. Penyajian menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasiteks maupun animasi gambar atau foto
2. Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji
3. Pean informasi secara visual mudah dipahami peserta didik
4. Tenaga pendidik lebih efektif dalam menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan

5. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang
 6. Dapat disimpan dalam bentuk optik/magnetik (*CD, Disket, Flashdisk*) sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.
- Menurut Munadi (2010, h. 150) Ada beberapa kelebihan dari *Power Point*

ini, yakni:

1. Mampu menampilkan objek-objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan dengan *imagery*.
2. Memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi.
3. Memiliki kemampuan mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya, terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, auditif, kinestetik atau yang lainnya.
4. Mampu mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah.

Menurut Sadiman, Dkk (2008, h. 17-18) secara umum media pendidikan

mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut :

1. Memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera,
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan variasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *microsoft powerpoint* mempunyai keunggulan dalam menyampaikan informasi materi ajar melalui persentasi yang menarik dengan berbagai animasi, sehingga peserta didik semangat pada saat mengikuti proses belajar mengajar.

2.1.2.3. Kelemahan Media *Power Point*

Menurut Eko Endarmoko (2006, h. 231) mengemukakan beberapa kelemahan media pembelajaran *power point* interaktif:

- a. Untuk mengoperasikan *microsoft power point*, seseorang membutuhkan keterampilan khusus tentang komputer pada umumnya dan *microsoft power point* pada khususnya.
- b. *Microsoft power point* harus dijalankan dengan komputer yang mana membutuhkan biaya yang cukup tinggi untuk mendapatkannya.

Berdasarkan berbagai pernyataan di atas dicermati dan ditarik kesimpulan bahwa media *power point* diciptakan khusus untuk merancang suatu persentasi secara naratif, dalam menjelaskan fakta, konsep maupun prinsip yang dapat di desain sedemikian rupa oleh guru sesuai dengan situasi, kondisi siswa, karakteristik materi pembelajaran, waktu dan tempat yang bertujuan untuk meningkatkan semangat pada saar proses pembelajaran.

2.1.3. Hasil Belajar

2.1.3.1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2009, h. 22) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Rifai (2009, h. 85) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Menurut Arikunto (2010, h. 133) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar. Perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur. Menurut

Handayani (2009, h. 12) hasil belajar terdiri dari tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif merupakan tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Hasil belajar afektif lebih berorientasi pada pembentukan sikap melalui proses pembelajaran. Sedangkan hasil belajar psikomotorik berkaitan dengan hasil kemampuan fisik siswa.

2.1.3.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2010, h. 54) menerangkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah :

- a. Faktor intern, meliputi :
 1. Faktor jasmaniah terdiri dari faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh
 2. Faktor psikologis terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan
 3. Faktor kelelahan baik secara jasmani maupun kelelahan secara rohani.
- b. Faktor ekstern, meliputi : semua faktor yang ada diluar individu, yaitu keluarga, masyarakat, dan sekolah.

Sejalan dengan pendapat di atas, Ngalim Purwanto (2007, h. 102) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah :

- a. Faktor yang ada pada diri organisasi itu sendiri yang kita sebut faktor individual
- b. Faktor yang ada di luar yang kita sebut sebagai faktor sosial.

Yang termasuk ke dalam faktor-faktor individual antara lain, faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor keluarga atau

keadaan rumah tangga, guru, dan cara mengajar, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

Dari beberapa pendapat para tokoh di atas tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut dapatlah disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah yang pertama ada yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri (faktor internal) dan kedua faktor yang berasal dari luar diri siswa (faktor eksternal) atau disebut juga faktor sosial.

2.2 Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran yang Diteliti

2.2.1 Keluasan dan Kedalaman Materi

a. Pengertian Koperasi

Menurut buku Ekonomi (Erick, Wicaksono. & Endang Mulyadi. 2013, Yudhistira) yang dimaksud dengan Koperasi adalah badan hukum yang didirikan oleh orang perseorangan atau badan hukum koperasi dengan pemisahan kekayaan para anggotanya sebagai modal untuk menjalankan usaha, yang memenuhi aspirasi dan kebutuhan bersama di bidang ekonomi, sosial, dan budaya sesuai dengan nilai dan prinsip koperasi.

b. Fungsi Koperasi

- a. Sebagai urat nadi perekonomian indonesia
- b. Sebagai upaya mendemokraskan sosial ekonomi indonesia
- c. Untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat indonesia
- d. Memperkokoh perekonomian rakyat dengan jalan pembinaan koperasi

c. Jenis Usaha Koperasi

Jenis Usaha Koperasi Sesuai dengan UU Nomor 17 tahun 2012 tentang perkoperasian, terdapat beberapa usaha yg dapat dilakukan oleh koperasi, yaitu koperasi konsumen, koperasi produsen, koperasi jasa, dan koperasi simpan pinjam.

2.2.2 Karakteristik Materi

Kurikulum 2013 dirancang untuk memperkuat kompetensi peserta didik dari sisi pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh. Keutuhan tersebut menjadi dasar dalam perumusan kompetensi dasar tiap mata pelajaran, sehingga kompetensi dasar tiap mata pelajaran mencakup kompetensi dasar kelompok sikap, kompetensi dasar kelompok pengetahuan, dan kompetensi dasar kelompok keterampilan. Semua mata pelajaran dirancang mengikuti rumusan tersebut.

Pembelajaran ekonomi untuk kelas X jenjang SMA materi pelajaran Koperasi yang disajikan juga tunduk pada ketentuan tersebut. Ekonomi bukan berisi materi pembelajaran yang dirancang hanya untuk mengasah kompetensi pengetahuan peserta didik. Ekonomi adalah mata pelajaran yang membekali peserta didik dengan pengetahuan tentang koperasi di Indonesia, keterampilan dalam menyajikan pengetahuan yang dikuasainya secara konkret dan abstrak, serta dunia perbankan sebagai usaha berdasarkan kepercayaan masyarakat menuntut sikap hemat, cermat, disiplin, dan jujur. Sehingga dengan belajar ekonomi diharapkan terbentuk pola pikir peserta didik yang hemat, cermat, disiplin dan jujur.

Mata pelajaran ekonomi adalah mata pelajaran yang harus ditempuh di SMA kelas X, mata pelajaran ini adalah mata pelajaran pokok yang ada di jurusan IPS Sekolah Menengah Atas.

Materi pembelajaran koperasi adalah materi yang ada di KD 3.8 yang dipelajari di kelas X semester 2. Tujuan dari materi ini adalah melalui pembelajaran berkelompok, diskusi peserta didik menunjukkan sikap santun, tanggung jawab, jujur dan percaya diri serta dapat:

1. Mendeskripsikan pengertian, ciri, fungsi dan peran koperasi
2. Menjelaskan perangkat organisasi koperasi
3. Menyebutkan dan menjelaskan jenis usaha koperasi
4. Menjelaskan manajemen koperasi dan modal koperasi
5. Mendeskripsikan selisih hasil usaha

2.2.3 Bahan dan Media

1. Alat : Infokus, Laptop
2. Media : Power point
3. Sumber : Buku teks (Erick, Wicaksono. & Endang Mulyadi. 2013, Yudhistira), buku referensi yang relevan dan internet.

2.2.4 Strategi Pembelajaran

- Pendekatan : Scientific
- Model : Artikulasi
- Metode : Diskusi, Pengamatan dan Ceramah.

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru masuk kelas tepat waktu dan mengucapkan salam • Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran; (Berdoa dan Absensi) • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai atau kompetensi yang ingin dicapai • Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari 	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyajikan materi sebagaimana biasa dengan menggunakan media pembelajaran power point • Peserta didik menyimak informasi dari guru tentang koperasi • Peserta didik membaca buku teks maupun sumber lain tentang koperasi • Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik (pembagian kelompok) dengan menggunakan model pembelajaran <i>Artikulasi</i>. • Untuk mengetahui daya serap siswa, bentuklah kelompok berpasangan dua orang • Suruhlah seorang dari pasangan itu menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengar sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian berganti peran. Begitu juga kelompok lainnya • Suruh siswa secara bergiliran/diacak menyampaikan hasil diskusi dengan teman pasangannya. Sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum di mengerti 	60 menit

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi yang masih belum dimengerti oleh siswa • Guru dan peserta didik dapat menarik kesimpulan dari materi yang telah disampaikan • Guru akan memberikan tugas untuk mencari materi untuk minggu depan • Guru dan peserta didik melakukan kegiatan refleksi atas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan • Setelah pembelajaran selesai guru mengarahkan siswa untuk berdoa bersama menurut agama dan kepercayaan masing-masing 	15 menit
----------------	--	---------------------

2.2.5 Sistem Evaluasi

Penilaian yang dilakukan menggunakan pendekatan otentik, dengan rincian sebagai berikut:

No.	Ranah Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1.	Sikap	Observasi	Daftar Skala Penilaian
2.	Pengetahuan		
	KD 3.8 : 3.8 Mendeskripsikan konsep koperasi dan pengelolaan koperasi	Tes Terulis	Jawaban Singkat Dan Uraian
3.	Keterampilan		
	KD 3.9 : 3.9 Menerapkan konsep koperasi dan pengelolaan koperasi sekolah	Unjuk Kerja	Daftar Skala 1-10

1. Penilaian Sikap

Teknik penilaian : Observasi

Bentuk Instrumen : Daftar Cek

Lembar Pengamatan Penilaian Sikap

Mata Pelajaran :

Kelas/Semster :

Tahun Ajaran :

Waktu Pengamatan :

Berilah tanda \surd pada kolom skor sesuai hasil pengamatan sikap siswa.

Instrumen dan Rubrik Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Santun				Tanggung Jawab				Kerja Sama				Proaktif				Jujur				Nilai
1.																						
2.																						
3.																						
4.																						
N																						

Keterangan:

4 = jika empat indikator terlihat

3 = jika tiga indikator terlihat

2 = jika dua indikator terlihat

1 = jika satu indikator terlihat

Indikator Penilaian Sikap:

1. Santun

- a. Berinteraksi dengan teman secara ramah
- b. Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
- c. Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
- d. Berperilaku sopan

2. Tanggung jawab

- a. Mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh
- b. Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
- c. Bertanya atau mengajukan usul pemecahan masalah
- d. Mengerjakan tugas sesuai yang ditugaskan

3. Kerja sama

- a. Berbagi tugas dengan teman dalam satu kelompok
- b. Bersedia mendengarkan dan memberikan pendapat dalam kelompoknya
- c. Tidak mendominasi pendapat atau pekerjaan atau apatis
- d. Berpartisipai aktif dalam kelompoknya

4. Proaktif

- a. Lebih aktif dalam menyampaikan pertanyaan atau menjawab pertanyaan
- b. Berani tampil menyajikan pekerjaan tanpa harus ditunjuk
- c. Cepat dalam menyelesaikan tugas yang harus dikerjakan
- d. Siap ketika harus tampil menyajikan hasil pekerjaannya

5. Jujur

- a. Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaan sebenarnya
- b. Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
- c. Tidak mencontek atau melihat pekerjaan orang lain
- d. Mencantumkan sumber belajar dari yang dikutip

Nilai akhir sikap diperoleh dari modus (skor yang sering muncul) dari ketiga aspek sikap di atas.

Kategori nilai sikap:

Sangat Baik : apabila memperoleh nilai akhir 4

Baik : apabila memperoleh nilai akhir 3

Cukup : apabila memperoleh nilai akhir 2

Kurang : apabila memperoleh nilai akhir 1

Hasil akhir dikonversi ke skala 10-100

2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dapat dilakukan dengan cara:

- a. Test, dengan cara uraian
- b. Non test, dengan cara tugas

Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
Pengetahuan a. Menjelaskan kembali tentang perangkat koperasi <i>secara tepat dan sistematis</i> b. Menyatakan kembali manajemen koperasi <i>secara tepat dan kreatif</i> . c. Mampu menerangkan tentang jenis usaha koperasi dan menyelesaikan selisih hasil usaha <i>secara tepat dan kreatif</i> .	Tes tertulis, tugas individu	Menjawab tes tertulis, penyelesaian tugas individu

Tes tertulis

1. Sebutkan dan jelaskan perangkat organisasi koperasi ?
2. Sebutkan beberapa usaha yang dapat dilakukan koperasi menurut UU Nomor 17 tahun 2012 !
3. Sebutkan 4 unsur manajemen koperasi !
4. Jelaskan tentang asal modal koperasi !
5. Jelaskan pengertian dari Selisih Hasil Usaha (SHU)

Kunci Jawaban

1. Perangkat organisasi koperasi meliputi rapat anggota, pengurus, dan pengawas. Dimana rapat anggota merupakan kolektivitas suara anggota yang merupakan pemilik organisasi. Pengurus koperasi merupakan badan yang dibentuk oleh rapat anggota dan disertai mandat melaksanakan kepemimpinan koperasi. Sedangkan pengawas dipilih dari dan oleh anggota pada rapat anggota.
2. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2012 tentang perkoperasian, terdapat beberapa uaha yang dapat dilakukan oleh koperasi, yaitu koperasi konsumen, koperasi produsen, koperasi jasa, dan koperasi simpan pinjam.
3. Manajemen koperasi melibatkan 4 unsur, yaitu :
 1. Anggota
 2. Pengurus
 3. Manajer
 4. Karyawan
4. Modal koperasi terdiri dari setoran pokok dan sertifikat modal koperasi sebagai modal awal. Selain modal tersebut, modal koperasi dapat berasal dari hibah, modal penyertaan, dan modal pinjaman yang berasal dari anggota, koperasi lainnya/ anggotanya, bank dan lembaga keuangan lainnya, penerbit obligasi dan surat utang lainnya, serta pemerintah dan pemerintah daerah.
5. Selisih Hasil Usaha (SHU) adalah surplus hasil usaha atau defisit hasil usaha yang diperoleh dari hasil usaha atau pendapatan koperasi dalam satu tahun buku setelah dikurangi dengan pengeluaran atas berbagai badan usaha.

Norma Penilaian

Setiap soal bernialai 20

Nilai maksimal: $5 \times 20 = 100$

3. Penilaian Keterampilan

Indikator terampil menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan nilai fungsi di berbagai kuadran.

1. Kurang terampil *jika* sama sekali tidak dapat menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan sistem ekonomi.
2. Cukup terampil *jika* hanya menerapkan strategi pemecahan masalah tetapi tidak menerapkan konsep/prinsip
3. Terampil *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan sistem ekonomi tetapi belum tepat.
4. Sangat terampil, *jika* menunjukkan adanya usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan sistem ekonomi dan sudah tepat.

Bubuhkan tanda \surd pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

NO	Nama Siswa	Keterampilan			
		Menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah			
		KT	CT	T	ST
1.					
2.					
3.					

2.3 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian	Sumber
1.	Tian kustia wan	Penggunaan media pembelajaran	Sama-sama meneliti tentang	- Obyek yang diteliti pada	Siswa yang menghadapi kesulitan ada 42 orang dari SMA Negeri 1	Unpas 2011

		berbasis multimedia dalam meningkatkan prestasi belajar siswa (pada mata pelajaran akuntansi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lembang)	penggunaan media pembelajaran	kelas XI pada mata pelajaran akuntansi i - Variabel Y terhadap prestasi belajar	Lembang. Setelah dihitung dengan menggunakan pendekatan interpolasi, maka di ketahui $F_{tabel} = 1,65$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ atau $1,3 \leq 1,65$, hal ini berarti varians-variens adalah homogen.	
2.	Sandi Prabowo	Pengaruh Penggunaan Media Berbasis <i>Audio-Visual</i> Terhadap Proses Belajar Mengajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi	Sama-sama meneliti tentang penggunaan media pembelajaran	- Objek yang diteliti pada kelas XII - Variabel Y terhadap proses belajar siswa	Menunjukkan pengaruh yang positif	UPI tahun 2011
3.	Felicia Chriss	Pengaruh penggunaan media	Sama-sama meneliti tentang	- Obyek yang diteliti pada	Hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelaskontrol.	UPI tahun

	endy	<p>pembelajaran <i>microsoft power point</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI IPS di SMA Laboratorium percontohan UPI</p>	<p>penggunaan media pembelajaran <i>microsoft power point</i></p> <p>- Variabel Y terhadap hasil belajar</p>	<p>kelas XI pada mata pelajaran akuntansi</p> <p>i</p>	<p>Hasil belajar kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai. Nilai pre-test pada saat pemberian media pembelajaran yaitu memiliki rata-rata kelas 65 menjadi 75,12, nilai rata-rata kelas yang diambil sesudah pemberian media, atau disebut nilai post-test</p>	2012
--	------	--	--	--	--	------