

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). *Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan : Literatur*. 8(3), 2476–2482.
<https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http>
- Akhyar, M. F., & Roslaini. (2025). *The Effects Of Quizizz On Students ' Reading Ability And Learning Motivation In Indonesian EFL Classrooms*. 5(3), 603–616.
- Anam, S., Abidin, U. K., & Rasidi. (2024). *Gamifikasi Dalam Pembelajaran: Membangun Kreativitas Dan Kalaborasi Siswa* (M. Muizzuddin (Ed.)). Academia Publication.
- Andika, Aditia Yoga, Humaira, Najwa Hawiya, Putri, Nurul Alya Syah, & Aqfazaro, Ridho Zakhwan. (2025). *Efektivitas Gamifikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Sma N 1 Baso*. 12(2).
- Armedi, R. (2025). Karakteristik Tes Yang Baik Dan Proses Penyusunan Instrumen Tes Untuk Pembelajaran Di Sekolah. *PENDAGOGIA*, 5(April), 10–17.
- Ayu, N. T., Budiwati, N., & Ardiansyah, H. (2025). Effect Of Group Investigation Learning On Students' Concept Understanding In Economic Growth: A Study At SMA Negeri 1 Padalarang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 8(1), 18–38.
- Azhari, V., & Masitah, W. (2024). Hubungan Lingkungan Belajar Dengan Prestasi Belajar Bahasa Arab Di Pondok Pesantren Al- Qomariyah Galang. *Al-Fikru*, 5(1), 205–218.
- Bina, U., & Getsempena, B. (2022). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Peran Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Pembelajaran Kepramukaan Di Sman 1 Baitussalam Aceh Besar*. 3(1).
- Chuang, T. F., Lin, M. H., Wu, T. C., & Chuang, M. Da. (2025). *Learning Motivation Among International Students : The Role Of Demographic Factors*.
- Dwi, F. E., Maullana, H., Utami, H. O., & Wijaya, H. A. (2024). *Implementasi Kebijakan Pendidikan Terhadap Kebijakan Publik*. 7, 7094–7100.
- Falah, Mohammad Fathoni Fajrul. (2025). *Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Budaya Kerja Kaizen Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pekerja Migran Indonesia Di Jepang*. 2(4), 146–159.
- Fauzi, M., Fandyansari, Melisa Wahyu, Sari, L., & Prasetyo, Novi Eko. (2025). *Pengaruh Literasi Digital Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Di SMP PGRI 01 Dau*. 7, 387–394.
- Given, L. (2024). Purposive Sampling. *The SAGE Encyclopedia Of Qualitative Research Methods*, 2(November), 1–9.
<https://doi.org/10.4135/9781412963909.N349>
- Hanifah, H., Salsabillah, L., Fitri, A. T., Febriani, R. M., Hidayatullah, R., & Harmonedi. (2025). *Landasan Teori , Penelitian Relevan , Kerangka Berpikir Dan Hipotesis Penelitian Pendidikan*. 3(April), 391–404.
- Haryani, F. F., Nursanti, A. D., Sukarmin, & Wahyuningsih, D. (2022). Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pada Pembelajaran Daring Selama

- Pandemi Covid-19. *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6, 599–608.
- Ibnu, O., Nugroho, S., Laras, D., & Taruno, B. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Macromedia Flash Pada Kompetensi Instalasi Penerangan Listrik Di Smk Negeri 2 Wonosari The Effectiveness Of Problem-Based Learning Model With Macromedia Flash On Electric Lighting Installati. *E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, 31–41.
- Irmawati, Rahmawati, R., & Rusliandy. (2024). *The Implementation Of Inclusive Education Policy At The Elementary School Level*. 9(1), 168–184.
- Lestari, Yuni Indah, & Nurkhim, A. (2025). The Influence Of Self-Potential, Professional Perceptions, And Characteristics On Accounting Study Interest With Career Guidance. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia Journal*, 7(2), 71–97.
- Listiana, H., & Anam, K. (2022). *Strategi Penyusunan Kerangka Berpikir: Meningkatkan Kualitas Penelitian*. 15(2), 146–157.
- Meulenbroeks, R., Rijn, R. Van, & Reijkerkerk, M. (2024). Fostering Secondary School Science Students ' Intrinsic Motivation By Inquiry - Based Learning. *Research In Science Education*, 54(3), 339–358. <https://doi.org/10.1007/S11165-023-10139-0>
- Misliha, Riatmaja, D. Setiawan, Rukhmana, T., Ikhlas, A., Widoyo, H., & Nurcahyo, N. (2025). *Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa*. 6, 461–470.
- Nakhla, G. (2025). The Modulatory Role Of Extrinsic Motivation In The Relationship Between Fear Of Failure And Student Engagement. *Jutlp*, 22.
- Pratiwi, P. A., Mashalani, F., Hafizhah, M., & Batrisyia, A. (2024). *Mengungkap Metode Observasi Yang Efektif Menurut Pra-Pengajar EFL*. 2(1).
- Pujaningsih, J. P., Khotimah, K., Wibowot, R. P., & Lorenza, S. O. (2024). *Gamification : Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*. 3(1).
- Qohar, M. A., Ulya, L. H., & Nada, L. Q. (2024). *Analisis Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa Manajemen Pendidikan Islam Dalam Mata Kuliah Statistika Tahun Akademik 2023 / 2024*. 1(2), 77–84.
- Rochani, S. (2023). Identifikasi Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik Siswa Dan Hubungannya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi. *Lingkar Mutu Pendidikan*, 20(2), 83–89.
- Saady, F. L., Suryadi, E., & Machmud, A. (2024). *Systematic Literatur Review Perkembangan Pembelajaran Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ekonomi Universitas Pendidikan Indonesia*. 16(3), 491–502. <https://doi.org/10.23887/Jjpe.V16>
- Sanusi, E., Mahmud, M., Panigoro, M., Hafid, R., & Hasiru, R. (2024). *Pengaruh Media Interaktif Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Tilamuta*. 4, 4596–4602.
- Sanusi, I., Khaeruniah, A. E., & Latifah, S. A. (2024). *Implementasi Kebijakan Pendidikan (Hakikat, Pendekatan, Strategi, Model, Tahapan, Dan Faktor Yang Memengaruhi)*. 1(1), 19–31. <https://doi.org/10.29313/Idarotuna.V1i1.3823>

- Sari, A. P., Hasanah, S., & Nursalman, M. (2024). *Uji Normalitas Dan Homogenitas Dalam Analisis Statistik*. 8(2012), 51329–51337.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2021). *Metode Penelitian Untuk Bisnis Pendekatan Pengembangan Keahlian* (Anita Nur Hanifah (Ed.); 6th Ed.). Salemba Empat.
- Selviani, A., & Ayuni, R. (2025). *Penggunaan Aplikasi Kahoot Dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Akuntansi*. 5(2), 38–44.
- Siregar, Ali Nurdin. (2023). *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas Xi Sma Negeri 1 Sipirok Tahun Pelajaran 2022-2023*. 1(2), 55–59.
- Smirani, L., & Yamani, H. (2024). *Analysing The Impact Of Gamification Techniques On Enhancing Learner Engagement , Motivation , And Knowledge Retention : A Structural Equation Modelling Approach*. 22(9), 111–124.
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). *Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau*. 1, 24–36.
- Ulum, J., & Jasiah. (2025). *Pengembangan Media Berbasis Permainan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. 3, 504–513.
- Utami, R. P. (2025). *Pengaruh Kepemimpinan Dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt . Panarub Industry*. 1(3), 304–313.
- Wahidin, M. (2024). *Manfaat Motivasi Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 2(1), 96–101.
- Yuliana, Kristiantari, Maria Goreti Rini, & Adnyana, Ketut Suar. (2022). *Pengembangan Instrumen Literasi Saintifik Materi Alat Pernafasan Manusia Dan Hewan Pada Pembelajaran Daring*. 9, 366–375.
- Yunitasari, D., Arnyana, Ida Bagus Putu, & Dantes, N. (2023). *Implementasi Kebijakan Pendidikan Dasar (Definisi , Aktor Pelaksana , Konteks , Jenis , Dan Langkah Kebijakan)*. 9(3), 1506–1515.

L

A

M

P

I

R

A

N





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kampus I, Jl. Bali, Kampung Bali, Teluk Segara, Kota Bengkulu, 38119
 /kip.umb.ac.id
 /kip@umb.ac.id

(0736) 22725
 (0736) 26161

Keputusan Dekan
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Muhammadiyah Bengkulu
 Nomor *gkd* /KEP/DF.1/II.3 AU/C/2025

Tentang
 Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa
 Program Studi Pendidikan Ekonomi
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Bismillahirrahmanirrahim
 Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Muhammadiyah Bengkulu

- | | |
|------------|--|
| Menimbang | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bahwa untuk membimbing penulisan skripsi mahasiswa agar dapat mencapai kualitas yang lebih baik perlu ditunjuk Dosen Pembimbing Skripsi. 2. Bahwa mereka yang tercantum dalam lampiran surat keputusan ini dianggap mampu dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas tersebut di atas. 3. Bahwa untuk kelancaran dan legalitas pelaksanaan tugas pembimbing tersebut perlu ditetapkan melalui Surat Keputusan Dekan. |
| Mengingat | <ol style="list-style-type: none"> 1. SK PP Muhammadiyah Nomor 39/SK/PP/1991. 2. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 3. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. 4. Undang-undang RI Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi. 5. SK Menristekdikb Nomor: 67/KPT/I/2018 tentang Perubahan Badan Penyelenggaraan Universitas Muhammadiyah Bengkulu. 6. Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. 7. Permendikbud Nomor 5 Tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi. 8. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Universitas Muhammadiyah Bengkulu. 9. Statuta Universitas Muhammadiyah Bengkulu. 10. SK Rektor Nomor: 631-SK/R.01-UMB/2019 tentang Pedoman Dosen Pembimbing Skripsi. |
| Menetapkan | Memutuskan |
| Pertama | Menunjuk dosen yang nama-namanya tercantum pada kolom empat sebagai Pembimbing Penulisan Skripsi Mahasiswa yang namanya tercantum pada kolom dua dengan judul skripsi pada kolom tiga lampiran surat keputusan ini. |
| Kedua | Dosen Pembimbing diberi tugas untuk melakukan pembimbingan penulisan skripsi mahasiswa dengan memperhatikan ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan fakultas. |
| Ketiga | Kepada Dosen Pembimbing diberikan honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku di FKIP-UMB. |
| Keempat | Lamanya waktu bimbingan skripsi adalah 9 bulan terhitung sejak ditetapkannya surat keputusan ini dan jika belum selesai mahasiswa wajib mengajukan perpanjangan pembimbingan kepada program studi dengan persetujuan Dosen Pembimbing Skripsi. |
| Kelima | Mahasiswa yang tidak dapat menyelesaikan skripsi setelah habis masa perpanjangan, maka skripsinya dinyatakan batal dan yang bersangkutan harus mengajukan usul judul baru kepada Ketua Program Studi dengan melengkapi persyaratan administrasi dan keuangan seperti pada pengajuan usul yang baru/pertama. |
| Keenam | Surat keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan akan diperbaiki sebagaimana mestinya. |

Ditetapkan di : Bengkulu
 Tanggal : 11 Desember 2025
 Dikemuka :
[Signature]
 Drs. Santoso, M. Si
 NIP 19670615 1983031 004

Tembusan:

1. Rektor UMB
2. Wakil Rektor I, II dan III
3. Bendahara UMB
4. Dosen Pembimbing
5. Mahasiswa ybs.

umb.ac.id
 humas@umb.ac.id
 0822-3546-1991

um bengkulu
 um bengkulu
 um bengkulu

um bengkulu
 umb tv
 Radio Jazirah FM 104,3 M Hz



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kampus I, Jl. Bali, Kampung Bali, Teluk Segara, Kota Bengkulu, 38119
 fkip.umb.ac.id
 fkip@umb.ac.id

(0736) 22762
 (0736) 26361

Keputusan Dekan
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Muhammadiyah Bengkulu
 Nomor 380/KEP/DF.1/11.3 AU/C/2025

Tentang
 Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa
 Program Studi Pendidikan Ekonomi
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Bismillahirrahmanirrahim
 Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Menimbang

1. Bahwa untuk membimbing penulisan skripsi mahasiswa agar dapat mencapai kualitas yang lebih baik perlu ditunjuk Dosen Pembimbing Skripsi.
2. Bahwa mereka yang tercantum dalam lampiran surat keputusan ini dianggap mampu dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas tersebut di atas.
3. Bahwa untuk kelancaran dan legalitas pelaksanaan tugas pembimbing tersebut perlu ditetapkan melalui Surat Keputusan Dekan.

Mengingat

1. SK PP Muhammadiyah Nomor 39/SK/PP/1991.
2. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
3. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
4. Undang-undang RI Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
5. SK Menristekdikti Nomor: 67/KPT/I/2018 tentang Perubahan Badan Penyelenggaraan Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
6. Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
7. Permendikbud Nomor 5 Tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi.
8. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
9. Statuta Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
10. SK Rektor Nomor: 631-SK/R.01-UMB/2019 tentang Pedoman Dosen Pembimbing Skripsi.

Memutuskan

Menetapkan
 Pertama

Menunjuk dosen yang nama-namanya tercantum pada kolom empat sebagai Pembimbing Penulisan Skripsi Mahasiswa yang namanya tercantum pada kolom dua dengan judul skripsi pada kolom tiga lampiran surat keputusan ini.

Kedua

Dosen Pembimbing diberi tugas untuk melakukan pembimbingan penulisan skripsi mahasiswa dengan memperhatikan ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan fakultas.

Ketiga

Kepada Dosen Pembimbing diberikan honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku di FKIP-UMB.

Keempat

Lamanya waktu bimbingan skripsi adalah 9 bulan terhitung sejak ditetapkannya surat keputusan ini dan jika belum selesai mahasiswa wajib mengajukan perpanjangan pembimbingan kepada program studi dengan persetujuan Dosen Pembimbing Skripsi.

Kelima

Mahasiswa yang tidak dapat menyelesaikan skripsi setelah habis masa perpanjangan, maka skripsinya dinyatakan batal dan yang bersangkutan harus mengajukan usul judul baru kepada Ketua Program Studi dengan melengkapi persyaratan administrasi dan keuangan seperti pada pengajuan usul yang barupertama.

Keenam

Surat keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
 Tanggal : 11 Desember 2025
 Dekan

Dr. Santoso, S.Pd
 NIP. 19670615 199303 1 004

Tembusan

1. Rektor UMB
2. Wakil Rektor I, II dan III
3. Bendahara UMB
4. Dosen Pembimbing
5. Mahasiswa ybs.

umb.ac.id
 humas@umb.ac.id
 0822-3546-1991

um bengkulu
 um bengkulu
 um bengkulu

um bengkulu
 umb tv
 Radio Jazirah FM 104,3 MHz



**PEMERINTAH PROVINSI BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH III MANNA**
Jl. Gerak Alam No. 172 Kel. Kota Medan Kec. Kota Manna Kab. Bengkulu Selatan
E-Mail: cabdinmanna@gmail.com

Manna, 14 April 2026

Nomor : 420/ ~~YSS~~/Cabdin-III/IV/2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth. Kepala SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan
di- Tempat

Berdasarkan surat dari Universitas Muhammadiyah Bengkulu Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nomor: 237/SI/DF-01/II.3.AU/C/2026 Perihal Permohonan Izin Penelitian, maka Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah III Manna Memberikan Izin Penelitian kepada:

Nama : Taupik Hidayat
NPM : 2287203024
Program Studi : S1 Pendidikan Ekonomi
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Untuk melakukan penelitian skripsi dengan judul: Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan.

Tempat Penelitian : SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan
Waktu Penelitian : 13 April – 13 Mei 2026

Demikianlah surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Kepala Cabang Dinas Pendidikan
Wilayah III Manna

Jayadi Ruslan, S.S., M.TPd
NIP. 196907071998031006

Tembusan:

1. Yth. Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu
2. Ybs



PEMERINTAH PROVINSI BENGKULU
SMA NEGERI 7 BENGKULU SELATAN

Kota Agung, Seginim, Bengkulu Selatan, Bengkulu 38552,
 Laman sman7bs.sch.id, Pos-el officialsman7bengkuluselatan@gmail.com



SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 421.3/423.8/ 82/SMAN7.BS/IV/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **LASMAN, M.Pd**
 NIP : 19680605 199203 1 012
 Pangkan / Golongan : Pembina Tingkat I, / IV.b
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan

Berdasarkan Surat Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah III Manna. Nomor: 420/455/Cabdin-III/IV/2026. Tanggal 14 April 2026. Perihal Izin Penelitian dengan Judul Skripsi "*Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Belajar Siswa di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan*", dengan ini memberikan izin kepada ;

Nama : **TAUFIK HIDAYAT**
 NPM : 22872023024
 Program Studi : Pendidikan Ekonomi
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Sekolah / Universitas : Muhammadiyah Bengkulu

Untuk melakukan Penelitian / Pengambilan Data Selama 30 hari dari 13 April 2026 sampai dengan 13 Mei 2026 di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan.
 Demikian surat izin ini di berikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kota Agung, 16 April 2026
 Kepala Sekolah

LASMAN, M.Pd
 19680605 199203 1 012



PEMERINTAH PROVINSI BENGKULU
SMA NEGERI 7 BENGKULU SELATAN

Kota Agung, Seginim, Bengkulu Selatan, Bengkulu 38552,
 Laman sman7bs.sch.id, Pos-el officialsman7bengkulselatan@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3/423.8/ ~~82~~ /SMAN7.BS/SKet/VI/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **LASMAN, M.Pd**
 NIP : 19680605 199203 1 012
 Pangkan / Golongan : Pembina Tingkat I, / IV.b
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan

Berdasarkan Surat Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah III Manna. Nomor: 420/455/Cabdin-III/IV/2026. Tanggal 14 April 2026. Perihal Izin Penelitian dengan Judul Skripsi "*Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Belajar Siswa di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan*" di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan Dan sesuai dengan surat kami Nomor : 421.3/423.8/82/SMAN7.BS/IV/2026. Tentang Surat izin penelitian. Tanggal 16 April 2026, menerangkan :

Nama : **TAUFIK HIDAYAT**
 NPM : 22872023024
 Program Studi : Pendidikan Ekonomi
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Sekolah / Universitas : Muhammadiyah Bengkulu

Bahwa yang tersebut diatas telah melakukan Penelitian / Pengambilan Data pada di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan dengan : **BAIK**.
 Demikian surat Keterangan ini di berikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diberikan di : Kota Agung
 Pada Tanggal : 18 Mei 2026
 Kepala Sekolah



LASMAN, M.Pd
 19680605 199203 1 012

Angket Pretest Motivasi Belajar

Identitas Responden

Nama : Akbar Gyomarenza
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Kelas : X C

Angket ini berisi 12 item tentang motivasi belajar, Bacalah dengan cermat setiap pertanyaan tersebut. Kemudian berikanlah jawaban dengan cara memberi tanda check list ☒ pada salah satu jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 R : Ragu ragu
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Skor				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya memiliki keinginan untuk memperoleh hasil belajar yang baik sebelum mengikuti pembelajaran			✓		
2	Saya tidak terlalu memikirkan keberhasilan dalam belajar sebelum pembelajaran dimulai.		✓			
3	Saya merasa memiliki dorongan dari dalam diri untuk belajar sebelum pembelajaran dimulai.			✓		
4	Saya belajar hanya jika ada perintah atau tugas, bukan karena kebutuhan pribadi.			✓		
5	Saya memiliki harapan untuk mencapai cita-cita melalui kegiatan belajar yang akan saya ikuti.		✓			
6	Saya belum memiliki gambaran tentang cita-cita yang ingin dicapai melalui pembelajaran.		✓			
7	Saya merasa lebih termotivasi belajar jika nantinya akan mendapatkan imbalan atau penghargaan				✓	
8	Saya tidak mengharapkan adanya imbalan atau penghargaan dalam kegiatan pembelajaran					✓
9	Saya berharap kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung disajikan secara menarik agar saya lebih semangat belajar.					✓
10	Saya tidak terlalu peduli apakah kegiatan pembelajaran menarik atau tidak sebelum pembelajaran dimulai.				✓	
11	Saya berharap lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif dapat membantu saya lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.					✓
12	Kondisi lingkungan belajar tidak mempengaruhi kesiapan saya untuk belajar.					✓

Angket Posttes Motivasi Belajar

Identitas Responden

Nama : Akbar Gyomarenza

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Kelas : X C

Angket ini berisi 12 item tentang motivasi belajar, Bacalah dengan cermat setiap pertanyaan tersebut. Kemudian berikanlah jawaban dengan cara memberi tanda check list ☒ pada salah satu jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

R : Ragu ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Skor				
		SS	S	R	TS	STS
1	Pembelajaran yang saya ikuti membuat saya semakin memiliki keinginan kuat untuk meraih prestasi yang baik		✓			
2	Setelah mengikuti pembelajaran, saya masih tidak memiliki dorongan untuk mencapai keberhasilan dalam belajar.	✓				
3	Setelah mengikuti pembelajaran, saya merasa memiliki dorongan yang lebih kuat dari dalam diri untuk belajar.		✓			
4	Setelah pembelajaran, saya masih belajar hanya jika ada tugas, bukan karena kebutuhan pribadi.			✓		
5	Setelah mengikuti pembelajaran, saya memiliki harapan yang lebih jelas dan merasa perlu untuk terus belajar.			✓		
6	Setelah pembelajaran, saya masih belum merasa memiliki kebutuhan atau harapan dalam belajar.		✓			
7	Imbalan yang diberikan selama pembelajaran membuat saya lebih termotivasi untuk belajar.		✓			
8	Imbalan yang diberikan selama pembelajaran tidak berpengaruh terhadap semangat belajar saya.	✓				
9	Kegiatan pembelajaran yang menarik selama proses belajar membuat saya lebih semangat dan termotivasi.			✓		
10	Kegiatan pembelajaran yang menarik selama pembelajaran tidak mempengaruhi motivasi belajar saya			✓		
11	Lingkungan belajar yang kondusif selama pembelajaran membuat saya lebih fokus dan termotivasi untuk belajar.		✓			
12	Kondisi lingkungan belajar selama pembelajaran tidak berpengaruh terhadap semangat belajar saya.		✓			

Angket Pretest Motivasi Belajar

Identitas Responden

Nama : Almad Iqbal
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Kelas : X D

Angket ini berisi 12 item tentang motivasi belajar, Bacalah dengan cermat setiap pertanyaan tersebut. Kemudian berikanlah jawaban dengan cara memberi tanda check list ☒ pada salah satu jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 R : Ragu ragu
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Skor				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya memiliki keinginan untuk memperoleh hasil belajar yang baik sebelum mengikuti pembelajaran			✓		
2	Saya tidak terlalu memikirkan keberhasilan dalam belajar sebelum pembelajaran dimulai.		✓			
3	Saya merasa memiliki dorongan dari dalam diri untuk belajar sebelum pembelajaran dimulai.			✓		
4	Saya belajar hanya jika ada perintah atau tugas, bukan karena kebutuhan pribadi.			✓		
5	Saya memiliki harapan untuk mencapai cita-cita melalui kegiatan belajar yang akan saya ikuti.				✓	
6	Saya belum memiliki gambaran tentang cita-cita yang ingin dicapai melalui pembelajaran.				✓	
7	Saya merasa lebih termotivasi belajar jika nantinya akan mendapatkan imbalan atau penghargaan			✓		
8	Saya tidak mengharapkan adanya imbalan atau penghargaan dalam kegiatan pembelajaran				✓	
9	Saya berharap kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung disajikan secara menarik agar saya lebih semangat belajar.				✓	
10	Saya tidak terlalu peduli apakah kegiatan pembelajaran menarik atau tidak sebelum pembelajaran dimulai.			✓		
11	Saya berharap lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif dapat membantu saya lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.				✓	
12	Kondisi lingkungan belajar tidak mempengaruhi kesiapan saya untuk belajar.				✓	

Angket Posttes Motivasi Belajar

Identitas Responden
 Nama : Ahmad Iqbal
 Jenis Kelamin : laki-laki
 Kelas : XD

Angket ini berisi 12 item tentang motivasi belajar, Bacalah dengan cermat setiap pertanyaan tersebut. Kemudian berikanlah jawaban dengan cara memberi tanda check list ☒ pada salah satu jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 R : Ragu ragu
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Skor				
		SS	S	R	TS	STS
1	Pembelajaran yang saya ikuti membuat saya semakin memiliki keinginan kuat untuk meraih prestasi yang baik		✓			
2	Setelah mengikuti pembelajaran, saya masih tidak memiliki dorongan untuk mencapai keberhasilan dalam belajar.	✓				
3	Setelah mengikuti pembelajaran, saya merasa memiliki dorongan yang lebih kuat dari dalam diri untuk belajar.		✓			
4	Setelah pembelajaran, saya masih belajar hanya jika ada tugas, bukan karena kebutuhan pribadi.			✓		
5	Setelah mengikuti pembelajaran, saya memiliki harapan yang lebih jelas dan merasa perlu untuk terus belajar.				✓	
6	Setelah pembelajaran, saya masih belum merasa memiliki kebutuhan atau harapan dalam belajar.		✓			
7	Imbalan yang diberikan selama pembelajaran membuat saya lebih termotivasi untuk belajar.		✓			
8	Imbalan yang diberikan selama pembelajaran tidak berpengaruh terhadap semangat belajar saya.	✓				
9	Kegiatan pembelajaran yang menarik selama proses belajar membuat saya lebih semangat dan termotivasi.				✓	
10	Kegiatan pembelajaran yang menarik selama pembelajaran tidak mempengaruhi motivasi belajar saya				✓	
11	Lingkungan belajar yang kondusif selama pembelajaran membuat saya lebih fokus dan termotivasi untuk belajar.					✓
12	Kondisi lingkungan belajar selama pembelajaran tidak berpengaruh terhadap semangat belajar saya.					✓

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : ILMU EKONOMI
BAB 4 TERBENTUKNYA HARGA PASAR

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah : SMAN 7 Bengkulu Selatan
Nama Penyusun : Ruslan, S.Pd., M.Pd., Gr.
Mata Pelajaran : Ilmu Ekonomi
Kelas / Fase / Semester : X/ E / Ganjil
Alokasi Waktu : 2 Pertemuan (4 x 45 menit)
Tahun Pelajaran : 2024 / 2025

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik diharapkan memiliki pemahaman dasar tentang konsep kelangkaan, kebutuhan, dan alat pemuas kebutuhan yang telah dipelajari sebelumnya. Beberapa mungkin sudah familiar dengan transaksi jual beli di kehidupan sehari-hari.
- **Minat:** Umumnya peserta didik memiliki minat terhadap isu-isu ekonomi yang relevan dengan kehidupan mereka, seperti harga barang dan jasa, diskon, atau tren belanja. Namun, perlu ada upaya untuk menstimulasi minat bagi yang belum terlalu tertarik.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari berbagai latar belakang ekonomi keluarga. Beberapa mungkin sudah memiliki pengalaman terlibat dalam kegiatan ekonomi (misalnya membantu usaha keluarga, berjualan daring), sementara yang lain mungkin belum. Perbedaan ini akan menjadi modal awal yang beragam.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - Beberapa peserta didik mungkin membutuhkan visualisasi dan contoh konkret untuk memahami konsep abstrak.
 - Peserta didik yang memiliki pemahaman awal yang kuat mungkin membutuhkan tantangan lebih lanjut (misalnya studi kasus kompleks).
 - Peserta didik yang kurang percaya diri dalam berpendapat mungkin membutuhkan bimbingan dan lingkungan yang aman untuk berpartisipasi.
 - Beberapa mungkin lebih suka belajar melalui diskusi dan kolaborasi, sementara yang lain lebih nyaman dengan tugas individu.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan:** Konseptual (pemahaman tentang permintaan, penawaran, harga keseimbangan), Prosedural (cara menentukan harga keseimbangan melalui kurva dan tabel), Faktual (contoh-contoh fenomena harga pasar di kehidupan nyata), dan Metakognitif (kemampuan merefleksikan proses berpikir dalam analisis harga pasar).

Annex 1 : Kegiatan Pretest Kelas Kontrol

- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini sangat relevan karena harga pasar adalah fenomena sehari-hari yang dialami peserta didik (harga makanan di kantin, harga pulsa, harga pakaian, dll.). Pemahaman tentang harga pasar membantu mereka menjadi konsumen dan produsen yang lebih cerdas.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Konsep dasar cukup mudah dipahami, tetapi analisis grafis dan matematis memerlukan pemahaman yang lebih dalam dan latihan.
- **Struktur Materi:** Materi tersusun secara logis, dimulai dari konsep dasar permintaan dan penawaran, interaksi keduanya, hingga pembentukan harga keseimbangan dan pergeserannya.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Kejujuran:** Dalam melakukan analisis dan penyajian data.
 - **Tanggung Jawab:** Dalam menyelesaikan tugas dan berpartisipasi aktif dalam kelompok.
 - **Kritis:** Dalam menganalisis fenomena harga pasar dan dampaknya.
 - **Kreatif:** Dalam mencari solusi atas permasalahan ekonomi terkait harga.
 - **Mandiri:** Dalam mencari informasi dan belajar secara mandiri.
 - **Gotong Royong/Kolaborasi:** Dalam diskusi kelompok dan proyek bersama.
 - **Inovatif:** Dalam menemukan ide-ide baru terkait mekanisme pasar.

D DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Bernalar Kritis:** Peserta didik mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi informasi tentang permintaan, penawaran, dan terbentuknya harga pasar, serta menyimpulkan dampaknya.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menghasilkan ide-ide baru atau solusi inovatif terkait fenomena harga pasar dan perubahan harga.
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok untuk menganalisis data, memecahkan masalah, dan menyajikan hasil diskusi.
- **Kemandirian:** Peserta didik mampu memahami dan menganalisis konsep-konsep ekonomi terkait harga pasar secara mandiri serta bertanggung jawab atas proses belajarnya.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu menyampaikan gagasan, hasil analisis, dan argumen secara jelas dan efektif, baik secara lisan maupun tulisan.

DESAIN PEMBELAJARAN

CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Pada akhir Fase E, peserta didik memahami konsep dasar berbagai bidang ilmu sosial sebagai ilmu yang mengkaji manusia dan lingkungannya untuk memberikan landasan berpikir kritis, analitis, kreatif, adaptif, dan solutif dalam merespons peristiwa dan fenomena sosial, budaya, dan ekonomi yang terjadi di masyarakat dalam lingkup lokal, nasional, dan global. Peserta didik memahami peran dan potensi dirinya dalam beradaptasi dengan perubahan lingkungan fisik, sosial, budaya, dan ekonomi. Peserta didik secara mandiri maupun berkolaborasi menggali fenomena kehidupan manusia secara sistematis serta menemukan persamaan dan perbedaannya dalam dimensi ruang dan waktu. Peserta didik menganalisis, menarik simpulan, mengomunikasikan informasi dan hasil analisis dari sumber primer dan/atau sekunder, hasil observasi dan dokumentasi. Peserta didik mampu merefleksikan hasil analisis dari informasi, hasil observasi, dan hasil dokumentasi, serta menyusun rencana tindak lanjut. Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman Konsep	- Peserta didik mampu memahami fungsi sosiologi sebagai ilmu yang secara kritis, analitis, kreatif, dan solutif mengkaji masyarakat. - Peserta didik mampu memahami status dan peran individu dalam kelompok sosial dan memahami berbagai ragam gejala sosial yang ada di dalam masyarakat. - Peserta didik mampu memahami keragaman manusia dan budayanya sebagai bagian dari masyarakat multikultural. - Peserta didik memahami hakikat ilmu ekonomi sebagai ilmu yang mempelajari upaya manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. - Peserta didik memahami lembaga serta produk keuangan bank dan nonbank sebagai dasar dalam mengelola, menggunakan produk dan layanan, serta mengenali dan menghindari risiko keuangan kehidupannya dalam konteks mampu membuat laporan keuangan pribadi. - Peserta didik memahami konsep dasar Geografi, peta, penginderaan jauh, Sistem Informasi Geografis (SIG), penelitian Geografi, dan fenomena geosfer fisik yaitu litosfer, atmosfer, dan hidrosfer sebagai ruang kehidupan. - Peserta didik memahami konsep dasar ilmu sejarah serta mengenali penelitian sejarah untuk menganalisis keterhubungan antara masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang ketika mempelajari berbagai peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup lokal, nasional dan global mulai dari masa kerajaan Hindu-Budha hingga masa kerajaan Islam.
Keterampilan Proses	Peserta didik - Mengamati fenomena kehidupan manusia dalam dimensi ruang dan waktu secara sistematis serta menemukan persamaan dan perbedaannya dan potensinya; - Membuat pertanyaan secara mandiri untuk menggali informasi tentang fenomena kehidupan manusia dalam dimensi ruang dan waktu secara sistematis; - Mengumpulkan informasi dari sumber primer dan/atau sekunder, melakukan observasi, dan mendokumentasikannya; - Menarik simpulan berdasarkan dari informasi yang diperoleh dari sumber primer dan/atau sekunder, hasil observasi dan hasil dokumentasi; - Mengomunikasikan hasil analisis informasi yang diperoleh dari sumber primer dan/atau sekunder, data hasil observasi, dan hasil dokumentasi dalam bentuk

- media digital dan/atau nondigital; dan
- Merefleksikan hasil analisis informasi yang diperoleh dari sumber primer dan/atau sekunder, hasil observasi, dan hasil dokumentasi serta menyusun rencana tindak lanjut.

LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Matematika:** Penggunaan fungsi linear, grafik, dan perhitungan untuk menentukan harga keseimbangan.
- **Sosiologi:** Interaksi sosial antara pembeli dan penjual, dampak sosial dari perubahan harga.
- **Sejarah:** Perkembangan sistem pasar dari masa ke masa.
- **Geografi:** Pengaruh lokasi geografis terhadap harga barang dan distribusi.
- **Informatika:** Penggunaan aplikasi spreadsheet atau perangkat lunak grafis untuk menganalisis data dan membuat kurva.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Konsep Permintaan dan Penawaran

- **Tujuan 1:** Melalui kegiatan studi kasus dan diskusi kelompok, peserta didik mampu mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi permintaan dan penawaran dengan benar, menunjukkan sikap kolaborasi dan berpikir kritis.
- **Tujuan 2:** Dengan menggunakan data hipotetis dan panduan guru, peserta didik mampu menggambarkan kurva permintaan dan penawaran secara mandiri dan akurat, serta menunjukkan kreativitas dalam visualisasi data.

Pertemuan 2: Terbentuknya Harga Keseimbangan dan Pergeserannya

- **Tujuan 3:** Berdasarkan analisis tabel dan grafik, peserta didik mampu menjelaskan proses terbentuknya harga keseimbangan pasar dengan tepat, menunjukkan penalaran kritis.
- **Tujuan 4:** Melalui simulasi pasar sederhana atau studi kasus relevan, peserta didik mampu menganalisis dampak perubahan faktor-faktor permintaan dan penawaran terhadap pergeseran harga keseimbangan dan kuantitas keseimbangan dengan benar, serta mampu mengomunikasikan hasil analisisnya secara efektif.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- Harga kebutuhan pokok di pasar tradisional dan supermarket.
- Tren harga *gadget* dan dampaknya terhadap konsumen.
- Fenomena *flash sale* dan *promo* di *e-commerce*.
- Dampak kenaikan harga BBM terhadap harga barang dan jasa.
- Harga tiket konser/event olahraga dan kaitannya dengan permintaan yang tinggi.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

1. Praktik Pedagogik:

- **Model Pembelajaran:** Problem-Based Learning (PBL) dan Project-Based Learning (PjBL) disesuaikan dengan alokasi waktu dan kedalaman materi.
- **Strategi Pembelajaran:**

- **Mindful Learning:** Diawali dengan kegiatan refleksi, jeda singkat untuk memproses informasi, dan fokus pada pemahaman konsep inti daripada menghafal.
- **Meaningful Learning:** Materi dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik, studi kasus relevan, dan diskusi interaktif.
- **Joyful Learning:** Pembelajaran dikemas dengan aktivitas yang bervariasi, penggunaan media interaktif (video, game), dan suasana kelas yang positif.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi kelompok, studi kasus, simulasi, presentasi, curah pendapat (brainstorming), pemecahan masalah.

2. Kemitraan Pembelajaran:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru mata pelajaran lain (Matematika untuk konsep grafik, Bahasa Indonesia untuk penulisan laporan), guru BK (untuk mendukung pengembangan diri dan minat belajar), perpustakaan sekolah.
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Orang tua/wali (memotivasi dan mendukung belajar di rumah), Komunitas pengusaha lokal (untuk studi kasus atau wawancara singkat tentang pengalaman jual beli), Pasar tradisional/modern (untuk observasi).
- **Masyarakat:** Mengundang narasumber praktisi ekonomi (jika memungkinkan) atau memanfaatkan berita/artikel ekonomi terkini.

3. Lingkungan Belajar:

- **Ruang Fisik:** Kelas yang nyaman dengan tata letak yang fleksibel untuk diskusi kelompok, papan tulis/layar proyektor yang mudah diakses, area untuk display hasil kerja siswa.
- **Ruang Virtual:** Google Classroom/platform LMS sekolah untuk berbagi materi, tugas, dan forum diskusi; Zoom/Google Meet untuk pertemuan daring (jika diperlukan).
- **Budaya Belajar:** Lingkungan yang mendukung pertanyaan, eksperimen, kolaborasi, dan saling menghargai pendapat. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator.

4. Pemanfaatan Digital:

- **Perpustakaan Digital:** Akses e-book, artikel ekonomi, dan jurnal melalui platform digital sekolah atau perpustakaan nasional.
- **Forum Diskusi Daring:** Google Classroom untuk memfasilitasi diskusi asynchronous, berbagi sumber belajar tambahan, dan pengumpulan tugas.
- **Penilaian Daring:** Kuis interaktif menggunakan Kahoot atau Mentimeter untuk asesmen formatif, atau soal-soal di Google Forms untuk asesmen sumatif.
- **Simulasi Interaktif:** Mencari simulasi pasar daring (jika tersedia) atau membuat simulasi sederhana menggunakan spreadsheet.
- **Video Pembelajaran:** Menggunakan video animasi atau dokumenter pendek tentang mekanisme pasar dari YouTube atau platform edukasi lainnya.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

Pertemuan 1: Konsep Permintaan dan Penawaran

1. KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

Prinsip Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning):

- Guru memulai dengan sapaan, doa, dan mengecek kehadiran.
- Guru memandu kegiatan "Mengheningkan Cipta Sejenak" atau "Fokus pada Napas" selama 1-2 menit untuk menenangkan pikiran dan mempersiapkan diri menerima pelajaran. (Fokus)
- Guru menunjukkan gambar/video singkat tentang antrean pembelian tiket konser atau promo di supermarket. (Kaitkan dengan emosi dan pengalaman nyata)
- Guru mengajukan pertanyaan pemantik: "Mengapa orang-orang rela mengantre panjang untuk mendapatkan sesuatu? Mengapa ada barang yang harganya naik sangat cepat dan ada yang tidak?" (Membangkitkan rasa ingin tahu, koneksi ke pengalaman pribadi)

Prinsip Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning):

- Guru menghubungkan fenomena tersebut dengan konsep kebutuhan dan keinginan, serta keterbatasan sumber daya.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini: memahami konsep permintaan dan penawaran serta faktor-faktor yang memengaruhinya.

Prinsip Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning):

- Guru menggunakan kuis cepat interaktif (misalnya menggunakan Mentimeter/Kahoot) dengan pertanyaan sederhana terkait "barang yang paling ingin kamu beli" atau "apa yang memengaruhimu saat membeli sesuatu?". (Fun, interaktif, membangun suasana positif)

2. KEGIATAN INTI (60 MENIT)

Prinsip Pembelajaran Memahami:

Diferensiasi Konten:

- Kelompok A (Auditory): Mendengarkan penjelasan guru, menonton video pembelajaran, atau mendengarkan rekaman tentang permintaan dan penawaran.
- Kelompok V (Visual): Membaca infografis, melihat slide presentasi dengan banyak gambar dan grafik, atau menonton video animasi.
- Kelompok K (Kinestetik): Melakukan simulasi sederhana (misalnya "pasar mini" di kelas dengan kartu harga dan jumlah), atau bergerak untuk mengelompokkan faktor-faktor yang memengaruhi permintaan/penawaran.
- Guru memfasilitasi diskusi kelompok berdasarkan studi kasus yang berbeda (misalnya: kasus kenaikan harga minyak goreng, kasus penurunan harga *smartphone* baru). Setiap kelompok akan menganalisis dari sisi permintaan dan penawaran.
- Guru memberikan lembar kerja terstruktur untuk membantu peserta didik mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi permintaan dan penawaran dari studi kasus yang diberikan.

Prinsip Pembelajaran Mengaplikasi:

- Peserta didik secara berkelompok ditugaskan untuk membuat daftar barang/jasa yang sering mereka beli dan mengidentifikasi minimal 3 faktor yang memengaruhi keputusan pembelian mereka (permintaan) dan 3 faktor yang memengaruhi ketersediaan barang/jasa tersebut (penawaran).
- Setiap kelompok membuat tabel atau grafik sederhana untuk menggambarkan

hubungan antara harga dan jumlah permintaan/penawaran untuk satu jenis barang/jasa yang mereka pilih (misalnya, harga pulsa dan jumlah pulsa yang dibeli).

Prinsip Pembelajaran Merefleksi:

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis mereka (faktor-faktor dan kurva sederhana) di depan kelas.
- Guru memandu sesi tanya jawab dan umpan balik antar kelompok.
- Guru mengajak peserta didik merefleksikan: "Apa yang paling menarik dari konsep permintaan dan penawaran ini?" atau "Bagaimana pemahaman ini bisa membantu saya dalam kehidupan sehari-hari sebagai konsumen?"

3. KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan penguatan atas konsep-konsep kunci yang telah dipelajari, mengoreksi miskonsepsi yang mungkin muncul, dan memberikan apresiasi atas partisipasi aktif peserta didik.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan poin-poin penting tentang faktor-faktor permintaan dan penawaran serta bentuk kurvanya.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru menyampaikan topik yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya (harga keseimbangan) dan memberikan tugas rumah berupa observasi sederhana terhadap perubahan harga suatu barang di sekitar tempat tinggal mereka.

Pertemuan 2: Terbentuknya Harga Keseimbangan dan Pergeserannya

1. KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Prinsip Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning):**
 - Guru memulai dengan sapaan dan doa.
 - Guru mengajak peserta didik untuk berbagi hasil observasi tugas rumah mereka tentang perubahan harga barang. (Mengarahkan perhatian ke topik, koneksi ke pengalaman)
 - Guru bertanya: "Mengapa harga barang bisa berubah? Apa yang membuat suatu barang memiliki harga tertentu?" (Mengajak berpikir mendalam, mempersiapkan diri untuk konsep baru)
- **Prinsip Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning):**
 - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: memahami bagaimana harga keseimbangan terbentuk dan menganalisis pergeserannya.
- **Prinsip Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning):**
 - Guru menunjukkan video pendek atau *meme* lucu yang relevan dengan fenomena jual beli atau tawar-menawar. (Menciptakan suasana santai)

2. KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Prinsip Pembelajaran Memahami:**
 - **Diferensiasi Proses:**
 - Guru menyediakan tabel data permintaan dan penawaran untuk satu barang.
 - Kelompok A (Strong Support): Diberi tabel yang sudah lengkap dan panduan langkah-langkah untuk menentukan harga keseimbangan.

- Kelompok B (Moderate Support): Diberi tabel dengan beberapa bagian yang perlu diisi, dan panduan umum.
- Kelompok C (Less Support): Diberi data mentah dan diminta untuk menyusun tabel serta menentukan harga keseimbangan secara mandiri.
- Guru menjelaskan konsep harga keseimbangan melalui presentasi interaktif dan contoh nyata (misalnya, tawar-menawar di pasar tradisional).
- Peserta didik secara berkelompok membuat kurva permintaan, kurva penawaran, dan menentukan titik keseimbangan dari data yang diberikan.
- **Prinsip Pembelajaran Mengaplikasi:**
 - **Diferensiasi Produk:**
 - Kelompok A: Membuat infografis sederhana tentang bagaimana harga keseimbangan terbentuk.
 - Kelompok B: Membuat skenario "Apa yang Terjadi Jika..." terkait pergeseran kurva permintaan/penawaran (misalnya, apa yang terjadi pada harga *handphone* jika ada merek baru yang lebih canggih masuk pasar?).
 - Kelompok C: Melakukan simulasi singkat (role-play) penjual dan pembeli untuk satu komoditas, menunjukkan bagaimana mereka mencapai kesepakatan harga, lalu menganalisis dampaknya jika ada faktor yang berubah.
 - Guru memberikan beberapa studi kasus tentang pergeseran kurva permintaan atau penawaran (misalnya, peningkatan pendapatan masyarakat, munculnya barang substitusi, perubahan biaya produksi). Peserta didik menganalisis dampak pergeseran tersebut terhadap harga dan kuantitas keseimbangan.
- **Prinsip Pembelajaran Merefleksi:**
 - Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis atau simulasi mereka di depan kelas.
 - Guru memfasilitasi diskusi kritis: "Apakah harga yang terbentuk di pasar selalu adil? Mengapa pemerintah terkadang perlu campur tangan dalam penentuan harga?"
 - Peserta didik diajak merefleksikan pentingnya memahami dinamika pasar dalam pengambilan keputusan ekonomi pribadi dan masyarakat.

3. KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik langsung terhadap presentasi dan analisis peserta didik, serta memberikan penguatan pada pemahaman harga keseimbangan dan pergeserannya. Guru juga memberikan saran untuk perbaikan.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan kembali bagaimana harga pasar terbentuk dan faktor-faktor yang menyebabkan pergeserannya.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru memberikan informasi tentang materi selanjutnya (misalnya, elastisitas permintaan dan penawaran) dan memberikan tugas proyek kecil: "Analisis Harga di Sekitarmu", di mana peserta didik memilih satu produk dan menganalisis mengapa harganya demikian dan apakah ada potensi perubahan harga di masa depan berdasarkan faktor permintaan dan penawaran. Guru meminta peserta didik untuk membuat rencana sederhana

untuk tugas proyek ini.

ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen Awal Pembelajaran (Diagnostik):

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik tentang konsep dasar ekonomi dan minat mereka terhadap materi.
- **Format:** Kuis singkat tertulis (misalnya menggunakan Google Forms) atau lisan.
- **Pertanyaan/Tugas:**
 - "Apa yang kamu pahami tentang 'harga'?"
 - "Pernahkah kamu menawar harga barang? Apa yang terjadi?"
 - "Sebutkan 3 barang yang harganya sering berubah!"
 - "Bagaimana cara kamu memilih suatu barang untuk dibeli?"
 - "Pilih salah satu gambar di bawah ini yang paling menarik perhatianmu (gambar pasar tradisional, supermarket, online shop). Mengapa?" (Untuk mengetahui minat dan latar belakang).

Asesmen Proses Pembelajaran (Formatif):

- **Tujuan:** Memantau pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran, memberikan umpan balik, dan menyesuaikan strategi pengajaran.
- **Format:** Observasi partisipasi, Penilaian produk (lembar kerja, infografis, skenario), Kuis lisan/tertulis singkat, Penilaian presentasi kelompok.
- **Pertanyaan/Tugas:**
 - **Observasi:**
 - Keaktifan dalam diskusi kelompok.
 - Kemampuan bertanya dan menjawab.
 - Kolaborasi dalam kelompok.
 - **Lembar Kerja Kelompok (Pertemuan 1):**
 - "Identifikasi minimal 3 faktor yang memengaruhi permintaan dan 3 faktor yang memengaruhi penawaran dari studi kasus [nama studi kasus]."
 - "Gambarlah kurva permintaan dan penawaran sederhana dari data yang diberikan (atau data yang kamu buat)."
 - **Presentasi Kelompok (Pertemuan 2):**
 - "Jelaskan bagaimana harga keseimbangan terbentuk berdasarkan grafik yang kelompokmu buat."
 - "Sebutkan 2 skenario perubahan faktor yang memengaruhi permintaan/penawaran, dan jelaskan dampaknya terhadap harga dan kuantitas keseimbangan."
 - **Kuis Singkat (setiap akhir sesi inti):**
 - "Apa perbedaan utama antara pergerakan sepanjang kurva dan pergeseran kurva?"
 - "Jika pendapatan konsumen meningkat, apa yang terjadi pada kurva permintaan barang normal? Bagaimana dampaknya terhadap harga keseimbangan?"

Penilaian Akhir Pembelajaran (Sumatif):

Tujuan: Mengukur pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan.
Format: Tes tertulis (esai dan perhitungan), Penilaian proyek (Analisis Harga di Sekitarmu).

Pertanyaan/Tugas:

■ **Tes Tertulis (Esai dan Perhitungan):**

- "Jelaskan konsep permintaan dan penawaran beserta hukumnya masing-masing! Berikan contoh relevan dalam kehidupan sehari-hari." (Memahami)
- "Diketahui fungsi permintaan $Q_d = 20 - 2P$ dan fungsi penawaran $Q_s = -4 + 2P$. Tentukan harga dan kuantitas keseimbangan pasar. Gambarkan kurva keseimbangan pasar tersebut!" (Mengaplikasi, bernalar kritis)
- "Analisis dampak dari kebijakan pemerintah yang menetapkan harga batas atas (harga eceran tertinggi) terhadap pasar suatu komoditas. Apa saja konsekuensi yang mungkin terjadi?" (Menganalisis, penalaran kritis)

■ **Penilaian Proyek ("Analisis Harga di Sekitarmu"):**

- **Produk:** Laporan tertulis atau presentasi digital (slide/video) yang berisi:
 - Pemilihan satu produk (misalnya: telur, beras, mie instan, pulsa internet).
 - Observasi harga produk tersebut selama 1-2 minggu.
 - Identifikasi faktor-faktor yang memengaruhi permintaan dan penawaran produk tersebut.
 - Analisis mengapa harga produk tersebut terbentuk seperti itu.
 - Prediksi potensi perubahan harga di masa depan dan argumentasinya.
 - Saran atau rekomendasi (jika ada) terkait stabilitas harga produk tersebut.
- **Rubrik Penilaian Proyek:**
 - Kelengkapan data observasi.
 - Kedalaman analisis faktor permintaan dan penawaran.
 - Akurasi dalam menghubungkan teori dengan fenomena nyata.
 - Kreativitas dan kejelasan penyajian laporan/presentasi.
 - Kemampuan mengomunikasikan gagasan.

PENELITIAN SMAN 7 BENGKULU SELATAN

Total soal: 20

Worksheet time: 10mins

Nama _____

Kelas _____

Tanggal _____

1. Dalam ilmu ekonomi, permintaan dapat diartikan?
 - a) Jumlah barang yang tersedia di pasar
 - b) Keinginan membeli barang tanpa mempertimbangkan kemampuan membayar
 - c) Jumlah barang yang ingin dan mampu dibeli konsumen pada tingkat harga tertentu
 - d) Jumlah barang yang dijual produsen kepada konsumen
2. Jika harga suatu barang turun, sedangkan faktor lain dianggap tetap, maka menurut hukum permintaan?
 - a) Jumlah barang yang diminta akan meningkat
 - b) Jumlah barang yang diminta akan menurun
 - c) Jumlah barang yang ditawarkan akan meningkat
 - d) Jumlah barang yang diminta berubah
3. Harga suatu produk meningkat dari rp.10.000 menjadi rp.15.000 jika faktor lain tetap, kemungkinan yang terjadi adalah?
 - a) Jumlah tersebut permintaan meningkat karena harga lebih tinggi
 - b) Jumlah permintaan menurun karena konsumen cenderung mengurangi pembelian
 - c) Penawaran menurun karena produsen
 - d) Peminatan dan penawaran sama

memperoleh keuntungan lebih besar sama menurun

4. Yang termasuk faktor yang dapat memengaruhi permintaan suatu barang adalah
- a) Biaya produksi dan teknologi
 - b) Jumlah produsen dan pajak
 - c) Pendapatan ko semen dan selera masyarakat
 - d) Jumlah barang yang tersedia dan ingin dijual produsen pada tingkat harga tertentu
5. Penawaran adalah?
- a) Jumlah barang yang ingin dibeli konsumen pada berbagai tingkat harga
 - b) Jumlah barang yang tersedia dan ingin dijual produsen pada tingkat harga tertentu
 - c) Keinginan konsumen untuk mendapatkan barang dengan harga murah
 - d) Jumlah uang yang dimiliki produsen untuk membeli bahan baku
6. Berdasarkan hukum penawaran, apabila harga barang meningkat dan faktor lain tetap maka
- a) Jumlah barang yang ditawarkan cenderung meningkat
 - b) Jumlah barang yang ditawarkan cenderung turun
 - c) Jumlah barang yang diminta pasti meningkat
 - d) Produsen akan menghentikan kegiatan produksi
7. Harga cabai meningkat sehingga petani terdorong untuk menjual lebih banyak cabai ke pasar. Kondisi tersebut menunjukkan
- a) Hukum permintaan
 - b) Hukum penawaran
 - c) Pergeseran kurva permintaan
 - d) Penurunan daya beli konsumen
8. Jika pendapatan masyarakat meningkat dan barang yang dibeli merupakan barang

normal, maka yang kemungkinan terjadi adalah

- a) Permintaan terhadap barang tersebut meningkat
 - b) Penawaran terhadap barang tersebut pasti menurun
 - c) Harga barang pasti turun
 - d) Jumlah produsen pasti berkurang
9. Salah satu faktor yang dapat menyebabkan kurva penawaran bergeser ke kanan adalah
- a) Biaya produksi meningkat
 - b) Teknologi produsen semakin efisien
 - c) Jumlah produsen berkurang
 - d) Harga barang tersebut meningkat
10. Harga keseimbangan dalam pasar terjadi ketika ..
- a) Jumlah barang yang diminta lebih besar daripada jumlah barang yang ditawarkan
 - b) Jumlah barang yang ditawarkan lebih besar daripada jumlah barang yang diminta
 - c) Jumlah barang yang diminta sama dengan jumlah barang yang ditawarkan
 - d) Produsen harga setinggi mungkin
11. Harga keseimbangan dalam pasar terbentuk ketika
- a) Harga barang ditentukan sepenuhnya oleh produsen
 - b) Jumlah barang yang diminta lebih besar daripada jumlah yang ditawarkan
 - c) Jumlah barang yang diminta sama dengan jumlah barang yang ditawarkan
 - d) Konsumen bersedia membeli barang dengan harga berapapun
12. Suatu pasar mengalami peningkatan biaya bahan baku. Produsen kemudian mengurangi jumlah barang yang mereka tawarkan pada setiap tingkat harga. Jika

permintaan masyarakat terhadap barang tersebut tetap, bagaimana perubahan keseimbangan pasar yang paling mungkin terjadi?

- a) Harga naik, jumlah turun
- b) Harga turun, jumlah naik
- c) Harga naik, jumlah naik
- d) Harga turun, jumlah turun

13. Pemerintah memberikan subsidi kepada produsen suatu barang. Subsidi tersebut membuat biaya produksi menjadi lebih rendah sehingga produsen mampu menawarkan barang dalam jumlah lebih banyak pada berbagai tingkat harga. Jika permintaan tetap, apa dampaknya terhadap keseimbangan pasar?

- a) Harga naik, jumlah turun
- b) Harga turun, jumlah naik
- c) Harga naik, jumlah naik
- d) Harga turun, jumlah turun

14. Pendapatan masyarakat mengalami peningkatan. Barang yang dibahas merupakan barang normal sehingga peningkatan pendapatan menyebabkan masyarakat meningkatkan pembeliannya. Apabila kemampuan produsen menyediakan barang tidak berubah, bagaimana perubahan keseimbangan pasar?

- a) Harga turun, jumlah turun
- b) Harga naik, jumlah naik
- c) Harga turun, jumlah naik
- d) Harga naik, jumlah turun

15. Dalam suatu pasar, pemerintah menetapkan harga yang lebih rendah daripada harga keseimbangan. Pada harga tersebut, konsumen ingin membeli lebih banyak barang, sedangkan produsen hanya bersedia menawarkan dalam jumlah yang lebih sedikit. Kondisi yang terjadi adalah

- a) Surplus
- b) Shortage
- c) Seimbang
- d) Inflasi

16. Sebuah perusahaan menggunakan teknologi produksi baru yang mampu menghasilkan barang lebih banyak dengan biaya yang lebih rendah. Akibatnya,

- produsen meningkatkan jumlah barang yang ditawarkan di pasar. Jika permintaan masyarakat tetap, bagaimana pengaruhnya terhadap harga keseimbangan?
- Harga naik
 - Harga turun
 - Harga tetap
 - Harga tidak terbentuk
17. Permintaan terhadap suatu produk mengalami penurunan karena selera masyarakat berubah. Pada saat yang sama, jumlah barang yang ditawarkan produsen tetap. Jika kondisi tersebut berlangsung dalam waktu tertentu, apa yang kemungkinan terjadi terhadap keseimbangan pasar?
- Harga naik, jumlah naik
 - Harga turun, jumlah turun
 - Harga naik, jumlah turun
 - Harga tetap jumlah naik
18. Suatu barang mengalami kelangkaan karena sebagian produsen mengurangi kegiatan produksinya. Sementara itu, minat masyarakat untuk membeli barang tersebut tidak berubah. Berdasarkan hukum permintaan dan penawaran, perubahan keseimbangan yang paling tepat adalah .
- Harga turun, jumlah naik
 - Harga naik, jumlah turun
 - Harga naik, jumlah naik
 - Harga turun, jumlah turun
19. Pada awalnya jumlah barang yang diminta konsumen sama dengan jumlah barang yang ditawarkan produsen. Kemudian terjadi peningkatan jumlah produsen sehingga barang yang ditawarkan di pasar bertambah. Jika permintaan tetap, apa yang kemungkinan terjadi?
- Harga turun, jumlah turun
 - Harga naik, jumlah turun
 - Harga naik, jumlah naik
 - Harga turun, jumlah turun
20. Sebuah produk sedang mengalami peningkatan popularitas. Banyak konsumen ingin membeli produk tersebut, tetapi pada waktu yang sama biaya produksi

meningkat sehingga produsen mengurangi jumlah barang yang ditawarkan. Berdasarkan kondisi tersebut, perubahan harga keseimbangan yang paling mungkin adalah ...

- a) Harga naik
- b) Harga turun
- c) Harga tetap
- d) Harga tidak terbentuk

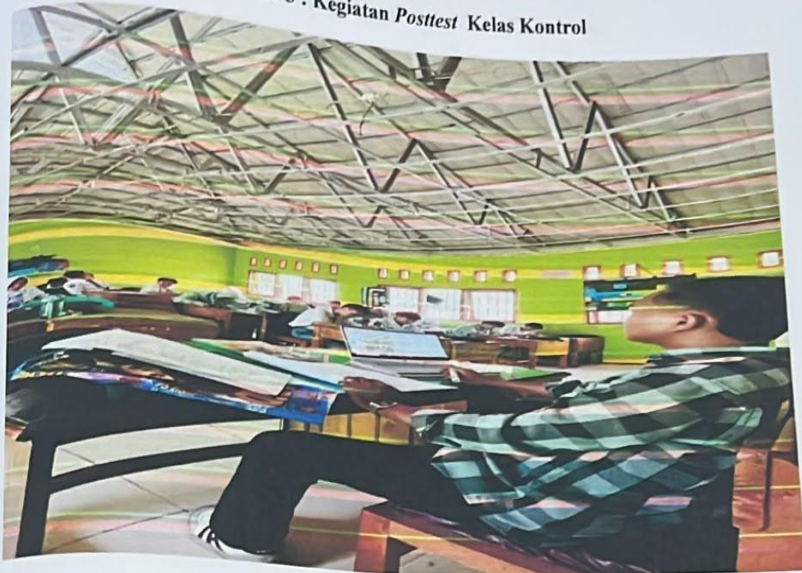
Gambar 1 : Kegiatan *Pretest* Kelas Kontrol



Gambar 2 : Kegiatan *Pretest* Kelas Kontrol



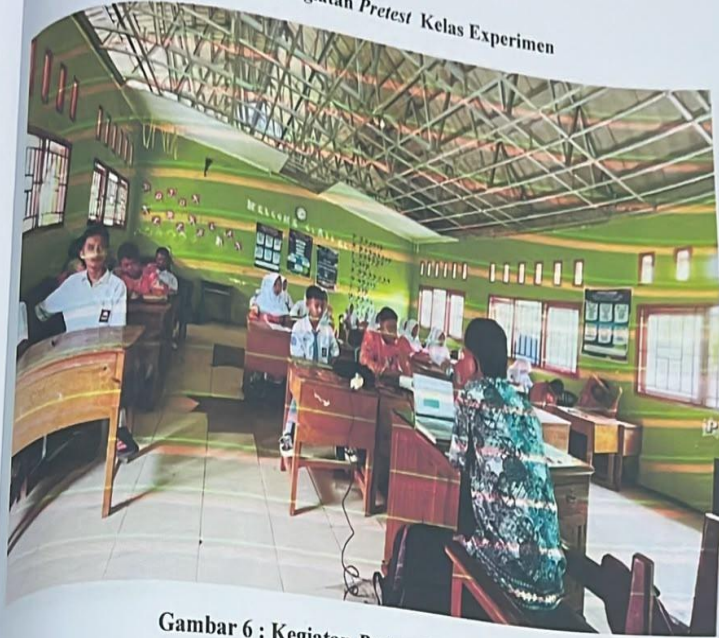
Gambar 3 : Kegiatan *Posttest* Kelas Kontrol



Gambar 4 : Kegiatan *Posttest* Kelas Kontrol



Gambar 5 : Kegiatan *Pretest* Kelas Experimen



Gambar 6 : Kegiatan *Pretest* Kelas Experimen



Gambar 7 : Kegiatan *Posttest* Kelas Eksperimen



Gambar 8 : Kegiatan *Posttest* Kelas Eksperimen



Gambar 9 : Kegiatan Implementasi Gamifikasi

