

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti. (2022). *Pembelajaran IPS dan pembentukan karakter sosial peserta didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2019). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran (Edisi revisi)*. PT RajaGrafindo Persada.
- Aulia, R., & Wandini, R. R. (2023). *Karakteristik mata pelajaran IPS*. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK).
- Azzura, K., Gimin, & Syabrus, H. (2024). *Pengaruh penggunaan metode mengajar bervariasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMAS Al-Muslimun Sei Kijang Pelalawan*. JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan
- Baloch, A. B. (2017). *Research instruments and data collection methods*. International Journal of Academic Research.
- Bulu, Y. K., Triwahyudianto, & Sulistyowati, P. (2020). *Pengembangan media video animasi berbasis gambar seri untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa SD*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Damayanti, A. (2022). *Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik*. Jurnal Pendidikan.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). *Konsep belajar dan pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Fernando, F., Andriani., & Syam (2024). *Analisis hasil belajar siswa dalam pembelajaran berbasis media*. Jurnal Ilmiah Pendidikan.
- Hopeman, T. A. (2022). *Pendidikan IPS di sekolah menengah*. Jurnal Pendidikan Sosial.
- Husni. (2021). *Penggunaan video animasi dalam pembelajaran*. Jurnal Teknologi Pendidikan.
- Iqbal, M., & Elisa, I. (2025). *Penerapan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas IV MIN 7 Aceh Barat*. SKILLS: Jurnal Riset dan Studi Manajemen Pendidikan Islam, 4(2).
- Jannah, N. (2018). *Efektivitas penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V*. Skripsi. UIN Walisongo Semarang.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Nazmi, M. (2021). *Penerapan media animasi untuk meningkatkan minat belajar geografi*. Jurnal Geografi Pendidikan.

- Oviyanti, R., Pandra, V., & Rosalina, E. (2022). *Penerapan media video animasi untuk mengukur hasil belajar pada mata pelajaran IPS*. Jurnal Pendidikan IPS.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan.
- Parnawi. (2020). *Penelitian tindakan kelas (PTK)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pasampuri, T., Syarifnur, & Jusman. (2024). *Pengenalan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 110 Lura*. Journal Scientific of Mandalika (JSM).
- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Putra, R. P. (2024). *Objek evaluasi hasil belajar pendidikan agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (kognitif, afektif, psikomotorik)*. Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam.
- Putri, M. Z. D. (2022). *Media pembelajaran dan pemanfaatannya dalam proses belajar mengajar*. Jurnal Pendidikan Modern.
- Rahman, S. (2021). *Evaluasi hasil belajar siswa*. Jurnal Edukasi.
- Riyana, C. (2021). *Media pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rosnawati. (2021). *Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa*. Jurnal Pendidikan.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan pembelajaran IPS di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. (2010). *Model pembelajaran terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami, R. P. (2021). *Pentingnya pengembangan media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar*. Dharma Pendidikan.
- Wirandi, A., Irmawanty, & Anisa. (2023). *Penerapan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Yulia, D., & Arifin, M. (2016). *Pengaruh penggunaan media film animasi dalam pembelajaran IPS terpadu terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Kartini 1 Batam Tahun Pelajaran 2013/2014*. Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah, 1(1).

**L
A
M
P
I
R
A
N**



DOKUMENTASI

Gambar 4.7 Pembelajaran Pra-Siklus



Gambar 4.8 Pembelajaran Siklus I



Gambar 4.9 Pembelajaran Siklus II



Gambar 4.10 Siswa Mengerjakan Soal



Gambar 4.11 Siswa Diskusi Kelompok



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

• Kampus I, Jl. Bait, Tampung Bait, Teluk Segina, Kota Bengkulu 35119
• fkip@umb.ac.id
• telp.0386.26119

☎ (0386) 26168
☎ (0386) 26119

Keputusan Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Bengkulu
Nomor: **y40** KE/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

Membang

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/II/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

Kempat

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

Keseluruhan

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



Mengetahui

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



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) 22769

☎ (0736) 26161

Lampiran
Nomor
Tanggal

: SK Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu

: /KEP/DF.1/11.3.AU/C/2025

: 28 Oktober 2025

No	Dosen Pembimbing	Nama Mahasiswa/NPM	Judul Skripsi
(1)	(2)	(3)	(4)
1	1. Dr. Hilyati Milla, M.Pd 2. Ade Irma Suryani, M.Pd	Novana Santi 2487203037	Strategi Marketing Mix dalam Meningkatkan Volume Penjualan (Studi Kasus Toko Beras Felisha di Desa Padang Tepong Kecamatan Ulu Musi Kabupaten Empat Lawang)
2	1. Drs. Duhrman, M.M 2. Meirani, M.Pd.E	Buniya Hayati 2487203032	Dampak E-Commerce Pada Pelaku Usaha Offline di Pasar Bang Mego Curup
3	1. Rossa Ayuni, M.Pd 2. Ummi Kalsum, M.Pd.E	Alyas 2487203001	Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Solving</i> Berbasis Media Leaflet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
4	1. Dr. Hilyati Milla, M.Pd 2. Meirani, M.Pd.E	Sintia Agri Purnama Sari 2287203032.P	Pengaruh Efikasi Diri (Self Efficacy) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 17 Lebong
5	1. Drs. Sazili, M.Pd 2. Ade Irma Suryani, M.Pd	Iltha Saputri 2287203006	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 07 Kota Bengkulu
6	1. Dr. Hilyati Milla, M.Pd 2. Meirani, M.Pd.E	Mutia Ningrum 2287203003	Analisis Motivasi Belajar Siswa Melalui Kuis Mingguan Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu
7	1. Drs. Duhrman, M.M 2. Rossa Ayuni, M.Pd	Asti Mulyawati 2287203026	Pengaruh Pemanfaatan Sarana dan Prasarana Pembelajaran terhadap Kreativitas dan Kemandirian Belajar Siswa SMK Negeri 06 Bengkulu Utara
8	1. Rossa Ayuni, M.Pd 2. Ayudho Selviani, M.Ak	Welda Anggraini 2287203031	Efektivitas Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dalam Meningkatkan Pemahaman Akuntansi Siswa Kelas X di SMK Negeri 1 Kota Bengkulu
9	1. Dr. Bahrain, M.Si 2. Ummi Kalsum, M.Pd.E	Ameilia Marlinda 2287203027	Pengaruh Citra Merek (<i>Brand Image</i>) dan Pengalaman Pelanggan (<i>Customer Experience</i>) Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Platform E-Commerce Shopee di FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu
10	1. Drs. Sazili, M.Pd 2. Ade Irma Suryani, M.Pd	Randi Engga Putra 2287203029	Pengaruh Layanan Pesan Antar (<i>Delivery Order</i>) Grabfood Terhadap Omzet Bisnis Kuliner di Kecamatan Teluk Segara
11	1. Drs. Sazili, M.Pd 2. Ummi Kalsum, M.Pd.E	Octaria Anggraini Putri 2287203020	Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua dan Literasi Ekonomi Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Bengkulu
12	1. Dr. Bahrain, M.Si 2. Ummi Kalsum, M.Pd.E	Diva Rahayu Fitri Ruslin 2287203017	Pengaruh Internal (<i>Locus Of Control</i>) Terhadap Minat Menjadi Guru Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu Angkatan 2023
13	1. Dr. Hilyati Milla, M.Pd 2. Ayudho Selviani, M.Ak	Muhammad Zaki Abdilah 2287203022	Pengaruh Literasi Keuangan dan Pengalaman Usaha Terhadap Ekspansi Produk UMKM di Kecamatan Teluk Segara Kota Bengkulu
14	1. Drs. Duhrman, M.M 2. Ayudho Selviani, M.Ak	Resti Marsela 2287203002	Pengaruh Pendapatan Masyarakat Terhadap Keputusan Memilih Pinjaman Mekar untuk Memenuhi Kebutuhan Finansial di Desa Binlang Selatan Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

● Kampus I, Jl. Bah, Kampung Bah, Teluk Segara, Kota Bengkulu, 38119

● fkip.umb.ac.id

● fkip@umb.ac.id

☎ (0735) 22755

☎ (0735) 26161

1. Dr. Hilyab Milla, M.Pd 2. Ade Irma Suryani, M.Pd	Azizah Herliana 2287203010	Pengaruh Pengalaman Pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) 2 Terhadap Minat menjadi Guru Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Bengkulu
1. Drs. Sazili, M.Pd 2. Ummi Kalsum, M.Pd.E	M. Afdal Dini Haq 2287203011	Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Brand Awareness Pada produk Fashion di kalangan Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu
1. Drs. Sazili, M.Pd 2. Meirani, M.Pd.E	Nefa Steffhanie 2287203001	Pengaruh Strategi Marketing Mix (Product, Promotion, Place, Price) Terhadap Keputusan Pembelian Batik Sungai Lemau di Desa Padang Kedeper Kabupaten Bengkulu Tengah

Bengkulu, 28 Oktober 2025



Drs. Santoso, M.Si

NIP. 196708151993031004



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

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

☎ (0736) 22765
☎ (0736) 26161

SURAT KETERANGAN PERUBAHAN JUDUL

Nama : Ilfha Saputri
NPM : 2287203006
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah melakukan perubahan judul dengan dosen pembimbing dan terjadi perubahan judul yaitu:

Judul Awal : Pencrapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 7 Pada Mata Pelajaran IPS
Di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu

Judul Baru : Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran
IPS Di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu

Demikian surat ini agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Disetujui dan Disahkan oleh :

Pembimbing I

Drs. Sazili, M. Pd
NIDN. 0206026201

Bengkulu Juli 2026
Pembimbing II

Ade Irma Suryani, M. Pd
NIDN. 0211079302

Diketahui/Disetujui,
Ketua Prodi

Meirani, M. Pd. E
NIDN. 0214059501

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) 22765

☎ (0736) 26161

Nomor : 223 /SI/ DF-01/ II.3.AU/ C/ 2026

Lampiran : 1 (Satu) Berkas

Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.

Bapak/ Ibu Kepala SMP Negeri 7 Kota Bengkulu

di

Bengkulu

Assalamualaikum Wr. Wb

Dalam rangka memperoleh data untuk penyusunan skripsi, kami mohon kiranya bapak/ibu dapat memberikan izin penelitian kepada mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Ilfha Saputri
NPM : 2287203006
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Untuk melakukan penelitian dengan judul skripsi :

"Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu "

Tempat Penelitian : SMP Negeri 7 Kota Bengkulu
Objek Penelitian : Siswa Kelas VIII
Lama Penelitian : 13 April s/d 13 Mei 2026

Sebagai bahan pertimbangan kami lampirkan proposal skripsi yang telah di setujui oleh pembimbing.

Demikianlah surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Bengkulu, 6 April 2026

An. Dekan

Wakil Dekan I

Dr. Tomi Hidavat, M. Pd

NBK. 1501089141

🌐 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) 22765
☎ (0736) 26161

Nomor : 224 /SI/ DF-01/ IL.3.AU/ C/ 2026
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Bapak/ Ibu Kepala Dinas Dikbud Kota Bengkulu
di
Bengkulu

Asalamualaikum Wr .Wb

Dalam rangka memperoleh data untuk penyusunan skripsi, kami mohon kiranya bapak/ibu dapat memberikan izin penelitian kepada mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Ilfha Saputri
NPM : 2287203006
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Untuk melakukan penelitian dengan judul skripsi :

"Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu ".

Tempat Penelitian : SMP Negeri 7 Kota Bengkulu
Objek Penelitian : Siswa Kelas VIII
Lama Penelitian : 13 April s/d 13 Mei 2026

Sebagai bahan pertimbangan kami lampirkan proposal skripsi yang telah di setuju oleh pembimbing.

Demikianlah surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Bengkulu, 6 April 2026

An. Dekan
Wakil Dekan I


Dr. Qomi Hidayat, M. Pd
NBK. 1501089141

● 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) 22765
(0736) 26161

Nomor : 222 /SI/ DF-01/ II.3.AU/ C/ 2026
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Bapak/ Ibu Kepala Badan Kesbangpol Kota Bengkulu
di
Bengkulu

Asalamualaikum Wr.Wb

Dalam rangka memperoleh data untuk penyusunan skripsi, kami mohon kiranya bapak/ibu dapat memberikan izin penelitian kepada mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Ilfha Saputri
NPM : 2287203006
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Untuk melakukan penelitian dengan judul skripsi :

"Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu "

Tempat Penelitian : SMP Negeri 7 Kota Bengkulu
Objek Penelitian : Siswa Kelas VIII
Lama Penelitian : 13 April s/d 13 Mei 2026

Sebagai bahan pertimbangan kami lampirkan proposal skripsi yang telah di setuju oleh pembimbing.

Demikianlah surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Bengkulu, 6 April 2026

An. Dekan
Wakil Dekan I



Dr. Tomi Hidayat, M. Pd
NBK. 1501089141

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



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 7

Jl. Enggana, Sungai Seut, Kota Bengkulu ☎ (0736) 22611

Akreditasi : A NSS : 201266002007 NPSN : 10702498 E-Mail : SMPNkotabengkulu07@gmail.com



SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

Nomor : 421.2 / 133 / SMPN 7 / 2026

Dasar : Surat Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu, pada 6 April 2026, hal Permohonan Izin Penelitian Skripsi Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Mengingat untuk keperluan data penulisan skripsi mahasiswa, pada prinsipnya SMP Negeri 07 Kota Bengkulu memberikan izin penelitian kepada:

Nama : Ilfha Saputri

NIM : 2287203006

Prodi : Pendidikan Ekonomi

Judul skripsi : "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu".

Dengan ketentuan sebagai berikut :

Tempat Penelitian : SMP Negeri 7 Kota Bengkulu

Waktu Penelitian : 13 April 2026 – 13 Mei 2026

Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk dipergunakan seperlunya.



Bengkulu, 14 April 2026
Kepala Sekolah,

Fairuz Zamani, S.SI, M.Pd.
NIP. 198408152009031001



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Jl. Mahoni Nomor 57 Kota Bengkulu 38227, Telp (0736) 21429, Fax (0736) 345444
Website: disdik.bengkulu.go.id, email disdikbengkulu@gmail.com

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 421.2/ /16 /H.DIKBUD/2026

Dasar : Surat Wakil Dekan 1 Bidang Akademik Universitas Muhamadiyah Bengkulu nomor: 222-IP/D.F.01.UMB/2026 tanggal 06 April 2026 Tentang Izin Penelitian.

Mengingat untuk kepentingan penulisan ilmiah dan Pengembangan Pendidikan dalam wilayah Kota Bengkulu, maka dapat memberikan izin Penelitian kepada:

Nama : Ifha Saputri
NPM : 2287203006
Jurusan : -
Prodi : Pendidikan Ekonomi / Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Penelitian : "Penerapan media pembelajaran berbasis animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu"

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. a. Tempat Penelitian : SMP Negeri 7 Kota Bengkulu
b. Waktu Penelitian : 13 April 2026 s.d 13 Mei 2026
2. Penelitian tersebut khusus dan terbatas untuk kepentingan studi ilmiah tidak untuk dipublikasikan.
3. Setelah selesai penelitian untuk menyampaikan laporan ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu.

Demikian surat izin ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bengkulu, 15 April 2026

An. Kepala Dinas Pendidikan
Dan Kebudayaan Kota Bengkulu
Kabid Pembinaan Pendidikan Dasar



JULI ANDONO, ST
NIP. 198307012015011002

Tembusan :

5. Walikota Bengkulu
6. Wakil Dekan Bidang Akademik UMB
7. Kepala Sekolah SMP Negeri 7 Kota Bengkulu
8. Arsip



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Alamat : Jl. Melur No.1 Kelurahan Nusa Indah
Email : bkesbangpolkotabengkulu@gmail.com

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 000.9.2/794/KESBANGPOL-REK/2026

- Dasar : Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian
- Memperhatikan : Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu : 222/SI/DF-01/II.3.AU/C/2026 tanggal 6 April 2026 perihal Izin Penelitian

DENGAN INI MENYATAKAN BAHWA

Nama : Ilfha Saputri
NIM : 2287203006
Pekerjaan : Mahasiswa/i
Prodi/ Fakultas : Pendidikan Ekonomi/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Penelitian : Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu

Tempat Penelitian : SMP Negeri 7 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 13 April 2026 s.d 13 Mei 2026
Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu

- Dengan Ketentuan :
- 1 Tidak dibenarkan mengadakan kegiatan yang tidak sesuai dengan penelitian yang dimaksud.
 - 2 Harus mentaati peraturan perundang-undangan yang berlaku serta mengindahkan adat istiadat setempat.
 - 3 Apabila masa berlaku Rekomendasi Penelitian ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan belum selesai maka yang bersangkutan harus mengajukan surat perpanjangan Rekomendasi Penelitian.
 - 4 Surat Rekomendasi Penelitian ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat ini tidak mentaati ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikianlah Rekomendasi Penelitian ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 10 April 2026

a.n. WALI KOTA BENGKULU

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bengkulu,



Saipul, S.Sos
Pembina Utama Muda, IV/c
NIP. 197207091992021001



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 7



Jl. Enggano, Sungai Serut, Kota Bengkulu ☎ (0736) 22611

Akreditasi : A NSS : 201266002007 NPSN : 107002498 E-Mail : SMPNkolabengkulu07@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 421.2 / 145 / SMPN 7 / 2026

Kepala Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 7 Kota Bengkulu, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **Ilha Saputri**
NIM : **2287203006**
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Telah selesai melaksanakan penelitian di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu dengan judul penelitian "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu".
yang telah dilaksanakan dari tanggal 13 April 2026 s.d 13 Mei 2026.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 18 Mei 2026
Kepala Sekolah,



[Signature]
Fairuz Zamani, S.Si., M.Pd.
NIP. 198408152009031001

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu

Tanggal : 06 - Mei - 2026 (Siklus I)

Observer : Yenniarti, S.Pd

Petunjuk Penilaian.

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Bacalah setiap pernyataan dengan teliti, kemudian berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan kondisi siswa saat pengamatan.

No	Pertanyaan	Skor Nilai					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan aperspsi					✓	
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas				✓		
3	Guru memotivasi siswa sebelum pembelajaran dimulai		✓				
4	Guru memotivasi siswa sebelum pembelajaran dimulai		✓				
5	Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran				✓		
6	Guru menyiapkan media pembelajaran dengan baik				✓		
7	Guru menyampaikan materi dengan jelas dan sistematis			✓			
8	Guru menggunakan media animasi dalam pembelajaran				✓		
9	Guru menjelaskan isi media animasi dengan baik			✓			
10	Guru melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran		✓				
11	Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok			✓			
12	Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa				✓		
13	Guru merespon pertanyaan siswa dengan baik				✓		
14	Guru mengelola kelas dengan baik selama pembelajaran			✓			
15	Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran			✓			

16	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk refleksi	✓				
17	Guru memberikan umpan balik terhadap pembelajaran	✓				
18	Guru memberikan evaluasi atau tugas kepada siswa		✓			
19	Guru menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya		✓			
20	Guru menutup pembelajaran dengan baik			✓		
Total Keseluruhan Skor						64

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu

Tanggal : 06 Mei 2026 (Siklus I)

Observer : Yemarti, S.Pd

Petunjuk Penilaian.

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Bacalah setiap pernyataan dengan teliti, kemudian berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan kondisi siswa saat pengamatan.

No	Pertanyaan	Skor Nilai					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Siswa aktif mengikuti diskusi kelompok		✓				
2	Siswa menyampaikan pendapat dalam diskusi		✓				
3	Siswa merespon pendapat teman			✓			
4	Siswa mendengarkan pendapat teman dengan baik			✓			
5	Siswa fokus selama diskusi berlangsung			✓			
6	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok			✓			
7	Siswa berkontribusi dalam menyelesaikan tugas kelompok			✓			
8	Siswa mengajukan pertanyaan saat pembelajaran				✓		
9	Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan materi				✓		
10	Siswa bertanya tanpa harus ditunjuk			✓			
11	Siswa mengajukan pertanyaan untuk memperjelas materi	✓					
12	Siswa menunjukkan rasa ingin tahu melalui pertanyaan	✓					
13	Siswa bertanya ketika mengalami kesulitan	✓					
14	Siswa mampu menyusun pertanyaan dengan jelas		✓				
15	Siswa memperhatikan media animasi dengan baik				✓		

16	Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media animasi			✓		
17	Siswa merespon isi materi dalam animasi		✓			
18	Siswa aktif saat guru menggunakan media animasi		✓			
19	Siswa antusias mengikuti pembelajaran		✓			
20	Siswa terlibat dalam kegiatan yang berkaitan dengan media animasi		✓			
Total Keseluruhan Skor						55

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu

Tanggal : 06 Mei 2026 (Siklus I)

Observer : Asti Widiyaningsih

petunjuk Penilaian.

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Bacalah setiap pernyataan dengan teliti, kemudian berilah tanda centang (✓ □) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan kondisi siswa saat pengamatan.

No	Pertanyaan	Skor Nilai					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan apersepsi					✓	
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas					✓	
3	Guru memotivasi siswa sebelum pembelajaran dimulai			✓			
4	Guru memotivasi siswa sebelum pembelajaran dimulai			✓			
5	Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran				✓		
6	Guru menyiapkan media pembelajaran dengan baik				✓		
7	Guru menyampaikan materi dengan jelas dan sistematis			✓			
8	Guru menggunakan media animasi dalam pembelajaran				✓		
9	Guru menjelaskan isi media animasi dengan baik				✓		
10	Guru melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran			✓			
11	Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok			✓			
12	Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa					✓	
13	Guru merespon pertanyaan siswa dengan baik				✓		
14	Guru mengelola kelas dengan baik selama pembelajaran					✓	
15	Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran				✓		

16	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk refleksi			✓		
17	Guru memberikan umpan balik terhadap pembelajaran			✓		
18	Guru memberikan evaluasi atau tugas kepada siswa				✓	
19	Guru menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya				✓	
20	Guru menutup pembelajaran dengan baik					✓
Total Keseluruhan Skor						78

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

**Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu**

Tanggal : 06 Mei 2026 (Siklus I)

Observer : Asti Widyaningsih

Petunjuk Penilaian.

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Bacalah setiap pernyataan dengan teliti, kemudian berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan kondisi siswa saat pengamatan.

No	Pertanyaan	Skor Nilai					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Siswa aktif mengikuti diskusi kelompok			✓			
2	Siswa menyampaikan pendapat dalam diskusi				✓		
3	Siswa merespon pendapat teman				✓		
4	Siswa mendengarkan pendapat teman dengan baik				✓		
5	Siswa fokus selama diskusi berlangsung			✓			
6	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok			✓			
7	Siswa berkontribusi dalam menyelesaikan tugas kelompok			✓			
8	Siswa mengajukan pertanyaan saat pembelajaran				✓		
9	Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan materi				✓		
10	Siswa bertanya tanpa harus di unjuk			✓			
11	Siswa mengajukan pertanyaan untuk memperjelas materi			✓			
12	Siswa menunjukan rasa ingin tahu melalui pertanyaan			✓			
13	Siswa bertanya ketika mengalami kesulitan			✓			
14	Siswa mampu menyusun pertanyaan dengan jelas			✓			
15	Siswa memperhatikan media animasi dengan baik				✓		

16	Siswa menunjukan ketertarikan terhadap media animasi			✓		
17	Siswa merespon isi materi dalam animasi		✓			
18	Siswa aktif saat guru menggunakan media animasi		✓			
19	Siswa antusias mengikuti pembelajaran		✓			
20	Siswa terlibat dalam kegiatan yang berkaitan dengan media animasi		✓			
Total Keseluruhan Skor						60

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu

Tanggal : 13-Mei-2026 (siklus II)

Observer : Yenniarti, S.Pd

Petunjuk Penilaian.

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Bacalah setiap pernyataan dengan teliti, kemudian berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan kondisi siswa saat pengamatan.

No	Pertanyaan	Skor Nilai					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan apersepsi					✓	
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas					✓	
3	Guru memotivasi siswa sebelum pembelajaran dimulai				✓		
4	Guru memotivasi siswa sebelum pembelajaran dimulai				✓		
5	Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran					✓	
6	Guru menyiapkan media pembelajaran dengan baik					✓	
7	Guru menyampaikan materi dengan jelas dan sistematis					✓	
8	Guru menggunakan media animasi dalam pembelajaran					✓	
9	Guru menjelaskan isi media animasi dengan baik					✓	
10	Guru melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran					✓	
11	Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok					✓	
12	Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa					✓	
13	Guru merespon pertanyaan siswa dengan baik					✓	
14	Guru mengelola kelas dengan baik selama pembelajaran					✓	
15	Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran					✓	

16	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk refleksi				✓	
17	Guru memberikan umpan balik terhadap pembelajaran				✓	
18	Guru memberikan evaluasi atau tugas kepada siswa				✓	
19	Guru menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya				✓	
20	Guru menutup pembelajaran dengan baik					✓
Total Keseluruhan Skor						93

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu

Tanggal : 13 - Mei - 2026 (Siklus II)

Observer : Yeniarti, S.Pd

Petunjuk Penilaian.

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Bacalah setiap pernyataan dengan teliti, kemudian berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan kondisi siswa saat pengamatan.

No	Pertanyaan	Skor Nilai					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Siswa aktif mengikuti diskusi kelompok				✓		
2	Siswa menyampaikan pendapat dalam diskusi					✓	
3	Siswa merespon pendapat teman					✓	
4	Siswa mendengarkan pendapat teman dengan baik					✓	
5	Siswa fokus selama diskusi berlangsung					✓	
6	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok				✓		
7	Siswa berkontribusi dalam menyelesaikan tugas kelompok				✓		
8	Siswa mengajukan pertanyaan saat pembelajaran					✓	
9	Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan materi					✓	
10	Siswa bertanya tanpa harus ditunjuk				✓		
11	Siswa mengajukan pertanyaan untuk memperjelas materi					✓	
12	Siswa menunjukkan rasa ingin tahu melalui pertanyaan					✓	
13	Siswa bertanya ketika mengalami kesulitan					✓	
14	Siswa mampu menyusun pertanyaan dengan jelas				✓		
15	Siswa memperhatikan media animasi dengan baik					✓	

16	Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media animasi				✓	
17	Siswa merespon isi materi dalam animasi			✓		
18	Siswa aktif saat guru menggunakan media animasi				✓	
19	Siswa antusias mengikuti pembelajaran			✓		
20	Siswa terlibat dalam kegiatan yang berkaitan dengan media animasi			✓		
Total Keseluruhan Skor						92

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu

Tanggal : 13 Mei 2026 (Siklus II)

Observer : Asti Widiyaningsih

Petunjuk Penilaian.

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Bacalah setiap pernyataan dengan teliti, kemudian berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan kondisi siswa saat pengamatan.

No	Pertanyaan	Skor Nilai					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan apersepsi					✓	
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas					✓	
3	Guru memotivasi siswa sebelum pembelajaran dimulai				✓		
4	Guru memotivasi siswa sebelum pembelajaran dimulai				✓		
5	Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran					✓	
6	Guru menyiapkan media pembelajaran dengan baik					✓	
7	Guru menyampaikan materi dengan jelas dan sistematis				✓		
8	Guru menggunakan media animasi dalam pembelajaran					✓	
9	Guru menjelaskan isi media animasi dengan baik					✓	
10	Guru melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran				✓		
11	Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok					✓	
12	Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa					✓	
13	Guru merespon pertanyaan siswa dengan baik					✓	
14	Guru mengelola kelas dengan baik selama pembelajaran					✓	
15	Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran					✓	

16	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk refleksi						✓
17	Guru memberikan umpan balik terhadap pembelajaran						✓
18	Guru memberikan evaluasi atau tugas kepada siswa						✓
19	Guru menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya						✓
20	Guru menutup pembelajaran dengan baik						✓
Total Keseluruhan Skor							96

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu

Tanggal : 13 Mei 2026 (Siklus II)

Observer : Asti Widiyaningsih

Petunjuk Penilaian.

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Bacalah setiap pernyataan dengan teliti, kemudian berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan kondisi siswa saat pengamatan.

No	Pertanyaan	Skor Nilai					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Siswa aktif mengikuti diskusi kelompok					✓	
2	Siswa menyampaikan pendapat dalam diskusi				✓		
3	Siswa merespon pendapat teman				✓		
4	Siswa mendengarkan pendapat teman dengan baik					✓	
5	Siswa fokus selama diskusi berlangsung					✓	
6	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok					✓	
7	Siswa berkontribusi dalam menyelesaikan tugas kelompok					✓	
8	Siswa mengajukan pertanyaan saat pembelajaran					✓	
9	Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan materi					✓	
10	Siswa bertanya tanpa harus ditunjuk					✓	
11	Siswa mengajukan pertanyaan untuk memperjelas materi					✓	
12	Siswa menunjukkan rasa ingin tahu melalui pertanyaan					✓	
13	Siswa bertanya ketika mengalami kesulitan					✓	
14	Siswa mampu menyusun pertanyaan dengan jelas				✓		
15	Siswa memperhatikan media animasi dengan baik					✓	

16	Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media animasi					✓
17	Siswa merespon isi materi dalam animasi					✓
18	Siswa aktif saat guru menggunakan media animasi					✓
19	Siswa antusias mengikuti pembelajaran					✓
20	Siswa terlibat dalam kegiatan yang berkaitan dengan media animasi					✓
Total Keseluruhan Skor						97

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Nama Penyusun : Ilfha Saputri
Nama Sekolah : SMP Negeri 7 Kota Bengkulu
Tahun Pelajaran : 2026
Jenjang Sekolah : Sekolah Menengah Pertama
Kelas : VIII
Alokasi Waktu : 1x pertemuan

A. Identifikasi Peserta Didik

- Pengetahuan awal: Peserta didik kelas VIII memiliki kemampuan berpikir kritis dan mampu berpendapat tentang materi pembelajaran yang ditanyakan. Peserta didik kelas VIII Sebagian besar sudah memahami konsep dasar lembaga keuangan dari kehidupan sehari-hari, seperti menabung di bank, membeli barang di koperasi, atau meminjam uang di lembaga tertentu.
- Minat: Peserta didik memiliki ketertarikan terhadap hal-hal yang berkaitan dengan uang, tabungan, transaksi digital, dan kegiatan ekonomi yang dekat dengan kehidupan mereka.
- Latar Belakang : Peserta didik berasal dari lingkungan sosial dan ekonomi yang berbeda-beda, sehingga memiliki pengalaman yang berbeda dalam menggunakan layanan lembaga keuangan.
- Kebutuhan Belajar: Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan dikaitkan dengan kehidupan nyata agar lebih mudah memahami materi.

B. Identifikasi Materi Pelajaran

- Pengetahuan yang akan di capai: Mengetahui pengertian lembaga keuangan, jenis-jenis lembaga keuangan bank, peran lembaga keuangan serta fungsinya dalam kehidupan masyarakat.
- Relevansi: Materi ini membantu peserta didik memahami pentingnya lembaga keuangan dalam kegiatan ekonomi sehari-hari seperti menabung, meminjam uang, dan melakukan transaksi.

C. Dimensi Profil Lulusan (DPL)

- Kemandirian:

Peserta didik mampu bertanggung jawab terhadap proses belajar, aktif bertanya, dan menyelesaikan tugas secara mandiri.

- **Berpikir Kritis:**

Peserta didik mampu menganalisis fungsi lembaga keuangan dan manfaatnya dalam kehidupan masyarakat.

D. Capaian Pembelajaran

Peserta didik memahami pengertian lembaga keuangan, jenis-jenis lembaga keuangan bank, peran lembaga keuangan, mengetahui fungsi lembaga keuangan, serta mampu memberikan contoh pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari.

E. Lintas Disiplin Ilmu

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS): Lembaga Keuangan

F. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu Menjelaskan pengertian Lembaga keuangan dengan menggunakan bahasa mereka sendiri, mengetahui jenis-jenis lembaga keuangan dan fungsi lembaga keuangan, serta memberikan contoh dari lembaga keuangan dalam kehidupan sehari-hari.

G. Topik Pembelajaran

Lembaga Keuangan

H. Kemitraan Pembelajaran

Guru mata pelajaran

I. Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran dilakukan di kelas dengan memanfaatkan media digital, gambar, video pembelajaran yaitu video animasi dan diskusi kelompok agar peserta didik aktif serta nyaman dalam belajar.

J. Pemanfaatan Digital

PPT Canva, Media Animasi

K. Nilai-Nilai Islam/Ayat Alquran/Hadits

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

“Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba.” (QS. Al-Baqarah: 275)

Ayat ini mengajarkan bahwa kegiatan ekonomi dan lembaga keuangan harus dilakukan secara jujur, adil, dan tidak merugikan orang lain.

L. Langkah-langkah Pembelajaran

Pengalaman Belajar	Kegiatan Pembelajaran	SOLO Taxonomy
Kegiatan Awal		
	Guru mengucapkan salam dan mengarahkan peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran, dan memeriksa kehadiran peserta didik. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu peserta didik dapat mengetahui apa itu lembaga keuangan, jenis-jenis lembaga keuangan, peran lembaga keuangan, fungsi lembaga keuangan serta contohnya di kehidupan sehari-hari. Pada bagian awal guru menyajikan awal pembelajaran yang berkesan dan bermakna (meaning full). Mengaitkan pembelajaran dengan pengetahuan atau pengalaman sebelumnya (aktivasi prior knowledge), memberi motivasi. Bentuk kegiatan konkret yang bisa dilakukan di awal: (1) Pertanyaan pemantik atau reflektif: "Siapa yang pernah pergi ke Bank?" atau "Siapa yang pernah menabung di Bank?" (2) Cerita kontekstual atau narasi singkat yang relevan serta guru mengaitkan jawaban siswa dengan topik pembelajaran. (3) Kuis cepat untuk meninjau pemahaman awal, (4) Diskusi ringan atau brainstorming, (5) Visualisasi (gambar/video) yang membangkitkan rasa ingin tahu, (6) Kegiatan eksplorasi sederhana (misalnya, mengamati sesuatu, bermain peran, dan lainnya. Tujuan utama kegiatan awal dalam pembelajaran mendalam: (1) Membangkitkan rasa ingin tahu, (2) Mengaktifkan pengetahuan awal (prior knowledge), (3) Membangun koneksi	

	antara pengalaman pribadi dan materi baru, dan (4) Menyiapkan mental dan emosional siswa untuk belajar aktif dan reflektif.	
Kegiatan Inti		
Memahami	Guru menjelaskan pengertian Lembaga keuangan, jenis-jenis Lembaga keuangan, peran Lembaga keuangan, serta fungsi Lembaga keuangan menggunakan video pembelajaran yaitu (Media Animasi). Peserta didik mengamati video yang di berikan guru mengenai lembaga keuangan tersebut. Mengaplikasikan Kegiatan yang mengondisikan pengalaman belajar yang menunjukkan aktivitas peserta didik mengaplikasi pemahaman secara kontekstual atau kehidupan nyata (hidup, kehidupan, dan/atau penghidupan). Proses mengaplikasi ini merupakan bagian dari pendalaman pengetahuan untuk menghasilkan pengembangan kompetensi.	
Kegiatan Akhir (5 menit)		
Merefleksi	a.Guru menanyakan kepada peserta didik apa yang mereka dapatkan selama proses pembelajaran berlangsung seperti: • Apa yang kamu dapatkan dari pembelajaran hari ini? • Guru memeberikan pertanyaan melalui kuis b.Guru meminta siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini.	

M. Assesment Pembelajaran

1. Assesment awal pembelajaran
2. Assesment proses pembelajaran
Assesment for learning: Observasi dan penilaian diri
3. Assesment pada akhir pembelajaran: Test tertulis ganda dan essay.

N. LAMPIRAN

1. Lembar Kegiatan Peserta Didik
2. Instrumen penilaian (Proses)

SOAL
KELAS VIII
SMP NEGERI 7 KOTA BENGKULU

Nama : Bagus Sadal Al-rom
Kelas : VIII A

Perintah: Jawablah soal berikut dengan benar, dengan cara di lingkari jawaban yg benar (O)

SOAL	JAWABAN
1. Lembaga yang menghimpun dana dari masyarakat dan menyalurkannya kembali dalam bentuk kredit disebut?	☒ A. Koperasi ✕ B. Bank C. Pasar D. Pengadaian
2. Berikut yang termasuk lembaga keuangan bank adalah?	A. Pengadaian B. Asuransi ☒ C. Bank Indonesia ✓ D. Leasing
3. Bank Indonesia termasuk jenis bank?	A. Sentral B. Perkreditan rakyat ☒ C. Swasta ✕ D. Daerah
4. Kegiatan menyimpan uang di bank disebut?	A. Kredit B. Investasi ☒ C. Tabungan ✓ D. Cicilan
5. Lembaga keuangan bank adalah lembaga yang berfungsi untuk?	A. Membuat barang ☒ B. Menghimpun dan menyalurkan dana ✓ C. Menjual kebutuhan pokok D. Memproduksi uang palsu
6. Berikut yang termasuk produk simpanan bank adalah?	A. Kredit ☒ B. Tabungan ✓ C. Pengadaian D. Asuransi
7. Dana yang disimpan di bank dengan	A. Tabungan

jangka waktu tertentu disebut?	B. Giro ☒ C. Deposito D. Saham
8. Kredit yang diberikan bank kepada Masyarakat bertujuan untuk?	A. Mengurangi jumlah uang ☒ B. Membantu memenuhi kebutuhan modal atau konsumsi C. Menghapus utang masyarakat D. Meningkatkan pajak
9. Orang yang menyimpan uang di bank akan memperoleh manfaat berupa?	☒ A. Tempat penyimpanan uang yang aman B. Hadiah setiap hari C. Bebas membayar pajak D. Memperoleh barang gratis
10. Berikut yang bukan fungsi lembaga keuangan adalah?	A. Menyimpan dana Masyarakat B. Memberikan pinjaman C. Memperlancar kegiatan ekonomi ☒ D. Memproduksi barang elektronik

SOAL ESAY:

1. Jelaskan pengertian Lembaga keuangan bank?
2. Sebutkan tiga fungsi utama bank?
3. Sebutkan jenis-jenis bank yang anda ketahui?
4. Berikan tiga contoh layanan yang diberikan oleh bank kepada masyarakat?
5. Jelaskan menurut pendapat anda mengapa Lembaga keuangan penting bagi masyarakat?

80 6/5

Lembaga keuangan adalah badan organisasi yang bergerak dibidang keuangan yang bertugas menghimpun dana dan menyalurkan dana kepada Masyarakat. lembaga keuangan membantu Masyarakat dalam Menabung, Meminjam Uang.

- Menghimpun dana dari Masyarakat
- Menyalurkan dana dalam bentuk kredit
- Memberikan jasa layanan keuangan.
- Bank Sentral
- Bank umum
- Bank konvensional
- Bank Syariah
- Bank BRI
- Bank Mandiri

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Nama Penyusun : Ilfha Saputri
Nama Sekolah : SMP Negeri 7 Kota Bengkulu
Tahun Pelajaran : 2026
Jenjang Sekolah : Sekolah Menengah Pertama
Kelas : VIII
Alokasi Waktu : 1x pertemuan

A. Identifikasi Peserta Didik

- a. Pengetahuan awal: Peserta didik kelas VIII memiliki kemampuan berpikir kritis dan mampu berpendapat tentang materi pembelajaran yang ditanyakan. Peserta didik kelas VIII Sebagian besar sudah memahami konsep dasar lembaga keuangan dari kehidupan sehari-hari, seperti menabung di bank, membeli barang di koperasi, atau meminjam uang di lembaga tertentu.
- b. Minat: Peserta didik memiliki ketertarikan terhadap hal-hal yang berkaitan dengan uang, tabungan, transaksi digital, dan kegiatan ekonomi yang dekat dengan kehidupan mereka.
- c. Latar Belakang : Peserta didik berasal dari lingkungan sosial dan ekonomi yang berbeda-beda, sehingga memiliki pengalaman yang berbeda dalam menggunakan layanan lembaga keuangan.
- d. Kebutuhan Belajar: Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan dikaitkan dengan kehidupan nyata agar lebih mudah memahami materi.

B. Identifikasi Materi Pelajaran

- a. Pengetahuan yang akan di capai: Mengetahui pengertian lembaga keuangan non-bank, jenis-jenis lembaga keuangan bank non-bank, peran lembaga keuangan non-bank serta fungsinya dalam kehidupan masyarakat.
- b. Relevansi: Materi ini membantu peserta didik memahami pentingnya lembaga keuangan non-bank dalam kegiatan ekonomi sehari-hari seperti pengadian, asuransi, dana pensiun dan koprasi simpan pinjam.

C. Dimensi Profil Lulusan (DPL)

- **Kemandirian:**

Peserta didik mampu bertanggung jawab terhadap proses belajar, aktif bertanya, dan menyelesaikan tugas secara mandiri.

- **Berpikir Kritis:**

Peserta didik mampu menganalisis fungsi lembaga keuangan dan manfaatnya dalam kehidupan masyarakat.

D. Capaian Pembelajaran

Peserta didik memahami pengertian lembaga keuangan non-bank, jenis-jenis lembaga keuangan bank non-bank, peran lembaga keuangan non-bank, mengetahui fungsi lembaga keuangan non-bank, serta mampu memberikan contoh pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari.

E. Lintas Disiplin Ilmu

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS): Lembaga Keuangan

F. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu Menjelaskan pengertian Lembaga keuangan non-bank dengan menggunakan bahasa mereka sendiri, mengetahui jenis-jenis lembaga keuangan non-bank dan fungsi lembaga keuangan non-bank, serta memberikan contoh dari lembaga keuangan non-bank dalam kehidupan sehari-hari.

G. Topik Pembelajaran

Lembaga Keuangan Non-Bank

H. Kemitraan Pembelajaran

Guru mata pelajaran

I. Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran dilakukan di kelas dengan memanfaatkan media digital, gambar, video pembelajaran yaitu video animasi dan diskusi kelompok agar peserta didik aktif serta nyaman dalam belajar.

J. Pemanfaatan Digital

PPT Canva, Media Animasi

K. Nilai-Nilai Islam/Ayat Alquran/Hadits

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

"Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba." (QS. Al-Baqarah: 275)

Ayat ini mengajarkan bahwa kegiatan ekonomi dan lembaga keuangan harus dilakukan secara jujur, adil, dan tidak merugikan orang lain.

L. Langkah-langkah Pembelajaran

Pengalaman Belajar	Kegiatan Pembelajaran	SOLO Taxonomy
Kegiatan Awal		
	Guru mengucapkan salam dan mengarahkan peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran, dan memeriksa kehadiran peserta didik. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu peserta didik dapat mengetahui apa itu lembaga keuangan non-bank, jenis-jenis lembaga keuangan non-bank, peran lembaga keuangan non-bank, fungsi lembaga keuangan non-bank, serta contohnya di kehidupan sehari-hari. Pada bagian awal guru menyajikan awal pembelajaran yang berkesan dan bermakna (meaning full). Mengaitkan pembelajaran dengan pengetahuan atau pengalaman sebelumnya (aktivasi prior knowledge), memberi motivasi. Bentuk kegiatan konkret yang bisa dilakukan di awal: (1) Pertanyaan pemantik atau reflektif: "Siapa yang pernah pergi ke pengadaian?" atau "Siapa yang pernah mengadai barang berharga?" (2) Cerita kontekstual atau narasi singkat yang relevan serta guru mengaitkan jawaban siswa dengan topik pembelajaran. (3) Kuis cepat untuk meninjau pemahaman awal, (4) Diskusi ringan atau brainstorming,	

	(5) Visualisasi (gambar/video) yang membangkitkan rasa ingin tahu, (6) Kegiatan eksplorasi sederhana (misalnya, mengamati sesuatu, bermain peran, dan lainnya). Tujuan utama kegiatan awal dalam pembelajaran mendalam: (1) Membangkitkan rasa ingin tahu, (2) Mengaktifkan pengetahuan awal (prior knowledge), (3) Membangun koneksi antara pengalaman pribadi dan materi baru, dan (4) Menyiapkan mental dan emosional siswa untuk belajar aktif dan reflektif.	
Kegiatan Inti		
Memahami	Guru menjelaskan pengertian Lembaga keuangan, jenis-jenis Lembaga keuangan non-bank, peran Lembaga keuangan non-bank, serta fungsi Lembaga keuangan non-bank menggunakan video pembelajaran yaitu (Media Animasi). Peserta didik mengamati video yang diberikan guru mengenai lembaga keuangan tersebut. Mengaplikasikan Kegiatan yang mengondisikan pengalaman belajar yang menunjukkan aktivitas peserta didik mengaplikasi pemahaman secara kontekstual atau kehidupan nyata (hidup, kehidupan, dan/atau penghidupan). Proses mengaplikasi ini merupakan bagian dari pendalaman pengetahuan untuk menghasilkan pengembangan kompetensi.	
Kegiatan Akhir (5 menit)		
Merefleksi	a. Guru menanyakan kepada peserta didik apa yang mereka dapatkan selama proses pembelajaran berlangsung seperti: • Apa yang kamu dapatkan dari pembelajaran hari ini? • Guru memeberikan pertanyaan melalui kuis b. Guru meminta siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini.	

M. Assesment Pembelajaran

1. Assesment awal pembelajaran
2. Assesment proses pembelajaran
Assesment for learning: Observasi dan penilaian diri
3. Assesment pada akhir pembelajaran: Test tertulis ganda dan essay.

N. LAMPIRAN

1. Lembar Kegiatan Peserta Didik
2. Instrumen penilaian (Proses)

SOAL
KELAS VIII
SMP NEGERI 7 KOTA BENGKULU

Nama : Baqis Sadah - Alrom
Kelas : VIII A

Perintah: Jawablah soal berikut dengan benar, dengan cara di lingkari jawaban yg benar (O)

SOAL	JAWABAN
1. Lembaga keuangan Non-Bank adalah Lembaga yang?	A. Memproduksi barang ☒ B. Memberikan jasa keuangan selain bank ✓ C. Mencetak uang rupiah D. Menetapkan suku bunga
2. Berikut yang termasuk lembaga keuangan non-bank adalah?	A. Bank Indonesia B. Bank Mandiri ☒ C. Pegadaian ✓ D. Bank BRI
3. Fungsi utama pegadaian adalah?	☒ A. Memberikan pinjaman dengan jaminan barang ✓ B. Menerima tabungan masyarakat C. Mencetak Uang D. Mengatur kebijakan moneter
4. Perusahaan asuransi memberikan perlindungan terhadap?	A. Keuntungan usaha ☒ B. Resiko kerugian yang mungkin terjadi ✓ C. Hasil panen D. Menjual barang dan jasa
5. Dana pensiun berfungsi untuk?	A. Memberikan modal usaha ☒ B. Menjamin kesejahteraan seseorang setelah pensiun ✓ C. Memberikan hadiah kepada nasabah D. Membeli saham perusahaan
6. Contoh Lembaga keuangan nonbank adalah?	A. Bank BRI B. Bank Mandiri ☒ C. Pegadaian ✓

	D. Bank BCA
7. Salah satu peran lembaga keuangan non-bank dalam perekonomian adalah?	A. Mencetak uang rupiah B. Memberikan berbagai layanan pembiayaan dan perlindungan keuangan ✓ C. Membuat Undang-undang D. Menentukan harga kebutuhan pokok
8. Tempat menyimpan barang berharga dengan jaminan tertentu disebut?	A. Koperasi B. Pegadaian ✓ C. Asuransi D. Bank sentral
9. Jika seseorang membutuhkan dana cepat dengan menjaminkan perhiasan emas, Lembaga yang tepat adalah?	A. Bank Indonesia B. Pegadaian ✓ C. Koperasi Konsumsi D. Bank Mandiri
10. Berikut yang bukan fungsi lembaga keuangan adalah?	A. Menyimpan dana Masyarakat B. Memberikan pinjaman C. Memperlancar kegiatan ekonomi D. Memproduksi barang elektronik ✓

SOAL ESAY:

1. Jelaskan pengertian lembaga keuangan non-bank?
2. Sebutkan tiga contoh lembaga keuangan nonbank?
3. Apa fungsi pegadaian bagi masyarakat?
4. Jelaskan apa manfaat asuransi bagi masyarakat?
5. Jelaskan menurut pendapat anda mengapa lembaga keuangan non-bank penting bagi perekonomian?

100 13/6
5

1. Lembaga keuangan nonBank adalah lembaga yg menghimpun dan Menyalurkan dana atau memberikan jasa keuangan kepada Masyarakat, tetapi tidak menerima simpanan dalam bentuk giro seperti bank. ✓
2.
 - Pegadaian
 - Perusahaan asuransi ✓
 - Dana pensiun
3. Pegadaian Memberikan Pinjaman kepada Masyarakat dengan jaminan barang berharga sehingga Masyarakat dapat Memperoleh dana dengan cepat. ✓