



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



cantumkan dan menyebutkan sumber:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA  
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA  
NEGERI 2 SIAK HULU**



**OLEH :**

**WIWIN ANDRIKA  
NIM. 11910623706**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**1445 H/2024 M**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA  
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA  
NEGERI 2 SIAK HULU**

Skripsi

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

**WIWIN ANDRIKA**  
**NIM. 11910623706**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1445 H/2024 M**



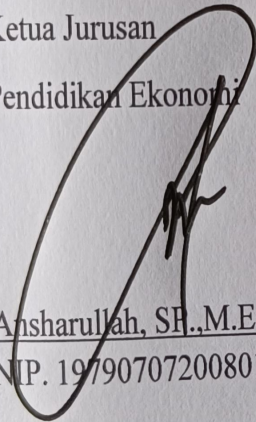
## PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *pengembangan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran ekonomi Di SMA Negeri 2 Siak Hulu*, di tulis oleh Wiwin Andrika NIM. 11910623706 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

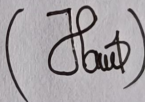
Pekanbaru, 11 Desember 2023 M

Menyetujui

Ketua Jurusan  
Pendidikan Ekonomi

  
Ansharullah, SH., M.Ec  
NIP. 19790707200801017

Pembimbing



Wardani Purnama Sari, M.Pd.E  
NIP. 199105292023212031

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul *Pengembangan media pembelajaran ula tagga Pada mata Pembelajaran Ekonomi SMA Negeri 2 Siak Hulu*, yang ditulis oleh Wiwin Andrika Nim 11910623706 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 28 Desember 2023, Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Ekonomi.

Pekanbaru, 15 Jumadil Akhir 1445 H  
28 Desember 2023 M

Mengesahkan  
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Ansharulah, Sp.M.Ec

Penguji II

Indah Wati, M.Pd.E

Penguji III

Naskah, M.Pd.E

Penguji VI

Mahdar Ernita, M.Ed



Tarbiyah Dan Keguruan

Dr. H. Kadar, M.Ag

NIP. 19650521 199402 1 001

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wiwin Andrika  
Nim : 11910623706  
Tempat/Tanggal Lahir : Pulau Kijang, 28-10-2001  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Ekonomi  
Judul Skripsi : Pengembangan Media pembelajaran Ular tangga pada mata pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 2 Siak Hulu

Menyatakan bahwa dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri
2. Semua kutipan pada karya tulis saya sudah disebutkan sumbernya
3. Oleh karena itu skripsi ini, saya nyatakan bebas dari plagiat
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 29 Desember 2023  
Yang membuat pernyataan



Wiwin Andrika  
Nim. 11910623706

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena atas bimbingan dan karunia-Nya akhirnya penulis bisa menyusun dan menyelesaikan proposal penelitian yang mengambil judul “ pengembangan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran ekonomi di SMA negeri 2 Siak Hulu”

Tujuan dari proposal penelitian ini tidak lain adalah untuk memberikan solusi agar siswa bisa merespon pembelajaran ekonomi dan akan ada lima aspek yang akan di nilai dalam proses pembelajaran yaitu, waktu pembelajaran, teknik variasi pembelajaran, frekuensi tugas rumah, frekuensi penilaian, dan umpan balik. Dan fakta yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari siswa menganggap ekonomi sebagai pembelajaran yang sulit dan membosankan sehingga siswa kurang bergairah untuk mempelajari ekonomi.

Terselesainya penyusunan proposal penelitian ini tidak lepas dari peran serta banyak pihak terutama mereka yang terus secara aktif memberikan dukungan baik material maupun moral sehingga penulis menyampaikan rasa terimakasih yg sebesar-besarnya kepada:

Bapak Prof. Dr. Hairunas Rajab, M.Ag., selaku Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Ibu Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., selaku Wakil Rektor I. Bapak Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., selaku Wakil Rektor II. Bapak Edi Marwan, S.Pt. M.Sc., Ph.D., selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dr. H. Kadar M.Yusuf. M.Ag Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Dr. H. Zarkasih, M.Ag. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. Zubaidah Amir MZ S.Pd. M.Pd., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. M.Pd. Kons., Wakil



Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Bapak Ansharullah, SP.M.Ec, Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Ibu Yulia Novita, S.Pd.I., M.Par, Selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Seluruh Dosen dan staff Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau khususnya di Prodi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan selama penulis mengikuti perkuliahan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

6. Ibu wardani purnama sari, M.Pd.E, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan pengarahan, nasehat bahkan sabar menghadapi penulis dalam menyusun skripsi ini.
7. Bapak Aslim, S.Pd, selaku kepala sekolah di SMAN 2 Siak Huu beserta staf yang memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah ini.
8. Terimakasih kepada ibuk Dra. Rosliana Harahap, M.Pd, selaku guru ekonomi di SMAN 2 Siak Hulu yang telah membantu dalam bekerjasama untuk penulis melakukan pengambilan data penelitian.  
Kedua orang tua yang terus memberikan dukungan baik doa maupun material yang kami butuhkan sehingga penulis bisa dengan tepat waktu menyelesaikan proposal penelitian ini.
10. Seluruh pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
11. Teman-teman yang telah berjuang bersama-sama imus,dinda,ana,elma,lina penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penulis menyadari dalam penyusunan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu penulis terbuka akan kritik dan saran sebagai bahan evaluasi dalam penyusunan skripsi selanjutnya.

Demikian skripsi ini kami buat dengan harapan bisa memberikan manfaat bagi semua orang.

Pekanbaru, 11 Desember 2023

Wiwin Andrika

NIM:11910623706

UIN SUSKA RIAU





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERSEMBAHAN



Yang utama dari segalanya

Puji Syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan serta memberikan saya dengan ilmu. Terimakasih ya Allah atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat beserta salam semoga tetap terlimpahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW.

Untuk kedua orang tuaku ibu jusmani dan bapak M.yusuf

Skripsi ini saya persembahkan untuk ayah dan ibu yang selalu mendoakan saya dalam setiap sholatnya. Terimakasih telah menjadi orang tua yang baik untuk saya dan telah mengisi dunia saya dengan begitu banyak kebahagiaan sehingga seumur hidup tidak cukup untuk menikmati semuanya.

Untuk dosen pembimbing Ibu Wardani Purnama Sari, M.Pd.E

Merumpungkan skripsi bukanla momen mudah yang harus dijalani sebagai mahasiswa. Terimakasih bu, karena telah rela meluangkan waktu untuk membimbingku mewujudkan semuanya.

Untuk Saudaraku

Terimakasih abangku Ikhwan Syahbani, S.T yang tela membantuku baik dari segi material maupun dukungan. Berkat kalian Skripsi ini dapat terselesaikan.

Untuk teman-teman seperjuangan

Terimakasih telah mengisi hariku selama diperkuliahan. Semangat untuk kita semua dalam mengejar apapun dan aku yakin kita pasti bisa



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

**Wiwin Andrika (2023) : pengembangan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Siak Hulu**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga pada pembelajaran ekonomi. Jenis penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang menggunakan metode *research and development* (R&D). Alur pengembangan ADDIE digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga. Hasil yang diperoleh media kategori 90% (valid). Dengan memenuhi aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek bahasa, memperoleh skor 96% (valid) oleh ahli materi. Sedangkan dilihat dari aspek tampilan, aspek bahasa, aspek efesiensi media, memperoleh skor 82.66% (valid) oleh ahli media. Selain itu media ular tangga ini memperoleh persentase rata-rata sebesar 90.79% oleh peserta didik dengan kategori sangat baik. Berdasarkan uraian diatas maka produk yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. berdasarkan uraian di atas maka produk yang di kembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci : pengembangan, media pembelajaran, ular tangga.**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ABSTRACT**

**Wiyin Andrika, (2023): Developing Snakes and Ladders Learning Media on Economics Subject at State Senior High School 2 Siak Hulu**

This research aimed at developing a learning medium in the form of Snakes and Ladders game on Economics subject. It was Research and Development, and ADDIE development way was used to develop Snakes and Ladders learning media. The result obtained with the media was 90% (valid). The result was 96% (valid) by material experts, and it met the aspects of content, presentation, and language appropriateness. The score was 82.66% (valid) by media experts, and it was identified from the aspects of display, language, and media efficiency. Beside, the mean score of snakes and Ladders learning media was 90.79% by students, and it was on very good category. Based on the explanation above, the product developed was appropriate to be used as a learning medium.

**Keywords: Development, Learning Media, Snakes and Ladders**



## ملخص

ويوين أندريكا، (٢٠٢٣): تطوير الوسيلة التعليمية الخاصة بالثعابين والسلام في مادة الاقتصاد في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ سيك هولو

يهدف هذا البحث إلى تطوير الوسيلة التعليمية على شكل لعبة الثعابين والسلام في تعليم الاقتصاد. يتضمن هذا النوع من البحث بحث وتطوير يستخدم طريقة البحث والتطوير (R&D). يتم استخدام تدفق التطوير ADDIE لتطوير الوسيلة التعليمية الخاصة بالثعابين والسلام. تم اختيار النتائج التي تم الحصول عليها على أنها صالحة بنسبة ٩٠٪ من قبل خبراء المواد الذين يبحثون في جوانب ملاءمة المحتوى، وجوانب ملاءمة العرض، والجوانب اللغوية و٩٦٪ (صالحة) وخبراء الوسائل من جوانب العرض، والجوانب اللغوية، وجوانب كفاءة الوسيلة و٨٢.٦٦٪ (صالحة). وبصرف النظر عن ذلك، فقد نالت الوسيلة التعليمية في شكل الثعابين والسلام هذه استجابة الطلاب بنسبة ٩٠.٧٩٪. بناءً على الوصف أعلاه، فإن المنتج الذي تم تطويره مناسب للاستخدام كوسيلة تعليمية.



الكلمات الأساسية: التطوير، الوسيلة التعليمية، الثعابين والسلام

١ sumber:

amic University of Sultan Syarif Kasim

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU



## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Penegasan Istilah.....	5
C. Permasalahan.....	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II</b> .....	<b>9</b>
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
A. Kajian Teori .....	9
a. Media Pembelajaran .....	9
b. Ular Tangga .....	16
B. Materi ekonomi .....	27
C. Penelitian Yang Relevan .....	31
D. Kerangka Berfikir.....	33
<b>BAB III</b> .....	<b>36</b>
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>36</b>
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Model Penelitian Pengembangan.....	37
C. Tempat Penelitian.....	39

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D	Prosedur Pengembangan Penelitian .....	39
E	Jenis data .....	41
F	Instrumen pengumpulan data .....	42
G	Teknik analisis data .....	43
<b>BAB IV .....</b>		<b>49</b>
<b>HASIL PENELITIAN .....</b>		<b>49</b>
A	Profil sekolah .....	49
1.	Sejarah SMA NEGERI 2 Siak Hulu.....	49
2.	Profil SMA NEGERI 2 Siak hulu .....	51
3.	Visi dan Misi SMA Negeri 2 Siak Hulu.....	52
4.	Struktur sekolah SMA Negeri 2 Siak hulu .....	53
5.	Tenaga pengajar.....	53
6.	Siswa .....	53
B.	Hasil pengembangan media pembelajaran ular tagga.....	53
1.	Tahap Analisis (Analyze .....	54
2.	Tahap Perancangan (Design.....	55
3.	Tahap pengembangan ( Development .....	58
4.	Implementasi (Implementation.....	72
5.	Evaluasi (Evaluation.....	73
C.	Pembahasan.....	73
<b>BAB V.....</b>		<b>78</b>
<b>PENUTUP.....</b>		<b>78</b>
A	Kesimpulan .....	78
B	Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>78</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator penembangan media ular tangga .....	33
Tabel 3.1 Skala angket validator .....	42
Tabel 3.2 Kriteria hasil validasi .....	43
Tabel 3.3 Skala angket validasi oleh guru .....	44
Tabel 3.4 Kriteria respon guru .....	44
Tabel 3.5 Skala angket validasi peserta didik .....	45
Tabel 3.6 Kriteria respon peserta didik .....	46
Tabel 4.7 Aspek isi validator ahli materi .....	57
Tabel 4.8 Aspek penyajian validator oleh ahli materi.....	58
Tabel 4.9 Aspek bahasa.....	60
Tabel 4.10 Aspek Tampilan .....	61
Table 4.11 Aspek penyajian oleh ahli media .....	62
Tabel 4.12 Rincian isi tim Validator Ahli media .....	64
Tabel 4.13 Komponen dan Revisi dari tim Validator Ahli Materi .....	67

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul ajar ketenaga kerjaan.....	84
Lampiran 2. CP dan ATP .....	93
Lampiran 3. Validasi Ahli Media.....	96
Lampiran 4. Validasi Ahli Materi .....	100
Lampiran 5. Angket Respon Guru .....	104
Lampiran 6. Angket Respon Siswa .....	108
Lampiran 7. Daftar Identitas Validator .....	111
Lampiran 8. Daftar Identitas Guru Responden .....	112
Lampiran 9. Daftar Identitas Peserta Didik Responden.....	113
Lampiran 10 Perbandingan Tampilan Media Pembelajaran Ular Tangga .....	114
Lampiran 11. Perbandingan Tampilan Materi Pembelajaran Ular Tangga .....	115
Lampiran 12. Tabulasi Data Respon Guru .....	116
Lampiran 13. Tabulasi Data Respon Peserta Didik .....	117
Lampiran 14. Penilaian dan Saran Validator .....	118
Lampiran 15. Penilaian dan Saran Guru Responden .....	124
Lampiran 16. Penilaian Respon Peserta Didik .....	127
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian .....	132
Lampiran 18. Surat pembimbing Skripsi .....	136
Lampiran 19. Surat perpanjangan pembimbing Skripsi .....	137
Lampiran 20. Surat Kegiatan Bimbingan Skripsi .....	138
Lampiran 21. Surat izin melakukan PraRiset Fakultas .....	139
Lampiran 22. Surat balasan izin melakukan PraRiset .....	140
Lampiran 23. Surat pengesahan Perbaikan Proposal .....	141
Lampiran 24. Surat Izin melakukan Riset .....	142
Lampiran 25. Surat Rekomendasi .....	143
Lampiran 26. Surat Dinas Pendidikan .....	144
Lampiran 27. Surat Selesai Melakukan Riset .....	142

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar belakang masalah

Media pembelajaran adalah alat pembantu atau sesuatu yang dapat membawa informasi, pengetahuan dan pengalaman baru dalam berinteraksi yang berlangsung antara guru dengan peserta didik maupun antara peserta didik dengan peserta didik meliputi benda yang dapat didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara dan mesin belajar<sup>1</sup>

Peranan media dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai berikut. (1) alat untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pembelajaran; (2) alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut oleh para siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa; (3) sumber belajar bagi siswa, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik secara individual maupun kelompok. Dengan demikian, akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan mengajarnya.

Jadi media pembelajaran sebagai alat yang membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan gaya dan cara yang baru dan

<sup>1</sup> Daryanto, 2016, *media pembelajaran*, (Yogyakarta: gava media), hlm. 17



berbeda sehingga menciptakan pengalaman baru bagi peserta didik, serta membawa peserta didik ikut kedalam media tersebut sehingga terciptalah pembelajaran yang menarik efektif dan efisien. Media juga mempermudah peserta didik untuk memahami materi dan memotivasi serta menimbulkan rasa ingin tahu sehingga peserta didik antusias untuk ikut mempelajari pembelajaran dengan pemanfaatan media tersebut.

Pemilihan media pembelajaran harus di sesuaikan dengan materi yang diajarkan dan kondisi siswa, sehingga diharapkan siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat termotivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik, pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Hal ini seperti terlihat di SMA Negeri 2 Siak Hulu dimana guru masih belum menggunakan media yang menarik dan Metode pembelajaran konvensional masih diterapkan oleh guru didalam kelas. Guru lebih banyak berperan sebagai informan bagi siswa. Materi-materi yang dirasa penting dicatatkan oleh guru di papan tulis, siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.

Oleh karena itu penting menciptakan kondisi tertentu agar siswa selalu termotivasi dan ingin terus belajar. Memandang situasi dan kondisi itu, maka seorang guru yang kreatif harus dapat meningkatkan motivasi

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

belajar siswa dalam mempelajari ekonomi dengan menciptakan suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa agar lebih termotivasi dalam belajar ekonomi. Media pembelajaran yang dapat diciptakan oleh guru adalah permainan ular tangga.

Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa. Kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu (1) siswa belajar sambil bermain, (2) siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, (3) memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga. Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Siswa akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa. Siswa yang aktif dalam permainan ular tangga dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari. Sebab metode dalam permainan ular tangga dipadukan dengan diskusi kelompok. Dalam diskusi kelompok ini siswa diberikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi dalam kehidupan sehari-hari.

### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Penelitian ini akan dilaksanakan pada mata pelajaran ekonomi serta akan membuat media ular tangga dimodifikasi sesuai dengan mata pelajaran ekonomi dan materi yang akan disampaikan. Pentingnya penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran ekonomi dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yang dapat menimbulkan interaksi antar peserta didik, bekerja sama, dan mentaati peraturan permainan serta ular tangga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dari materi yang disampaikan.<sup>2</sup> kelebihan permainan ular tangga yaitu dapat menimbulkan pola interaksi aktivitas peserta didik saat memainkan permainan ular tangga dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang akan menyebabkan permainan ular tangga sangat disenangi oleh peserta didik.

Dan berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan, penulis melihat guru masih belum menggunakan media yang menarik. Maka dari itu penulis ingin melakukan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga ini sebagai alat bantu dalam proses belajar pembelajaran yang akan di eksperimenkan dan pengembangan media ular tangga oleh peneliti di SMA Negeri 2 Siak Hulu. Penelitian ini akan dilaksanakan pada mata pelajaran ekonomi serta akan membuat media ular tangga dimodifikasi sesuai dengan mata pelajaran ekonomi dan materi yang akan disampaikan.

<sup>2</sup> Said dan Budimanja, 2015, *strategi mengajar multiple intelligences mengajar sesuai kerja otak dan gaya belajar siswa*, (Jakarta:prenda media group), hlm. 240

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pentingnya penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“pengembangan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Siak Hulu.”**

#### B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman terhadap istilah yang di gunakan dalam penelitian ini, maka didefinisikan istilah-istilah sebagai berikut:

1. Media adalah bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materis atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus ,pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, foto grafis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal<sup>3</sup>
2. Media pembelajaran adalah alat atau sarana dalam menyampaikan informasi yang diberikan pengirim untuk disampaikan kepada penerima.
3. Permainan ular tangga adalah permainan pesan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi

<sup>3</sup> Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: Penerbit Rajawali pers, 2011), hal 3



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam kotakkotak kecil didalamnya ada angka dan gambar-gambar dan di beberapa kotak digambarkan sejumlah “tangga” atau “ ular” yang menghubungkan dengan kota lainnya .

### Permasalahan

#### 1. Idenifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneiti paparkan maka terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi, sebagai berikut:

- a. Kurang menarik serta inovatif nya media pembelajaran yang di terapkan saat pembelajaran
- b. Kurangnya motivasi peserta didik karena hanya mengandalkan bahan ajar sebatas buku ajar dari pemerintah
- c. Penggunaan media terbatas hanya pada media sederhana saja belum menggunakan media permainan ular tangga.

#### 2. Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dengan penyesuaian tingkat kesulitan penelitian maka peneliti membatasi permasalahan sebagai focus penelitian yaitu:

- a. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan adalah permainan ular tangga yang di gunakan dalam pembelajaran ekonomi. Penulis mendesain khusus media pembelajaran ular tangga terfokus pada materi ketenaga kerjaan



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Materi dalam penelitian ini tentang ketenaga kerjaan kelas XI Semester 1.

### 3. Rumusan masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka penelitian dapat merumuskan masalah yang akan di teliti sebagai berikut:

- a. Bagaimana uji validitas media ular tangga untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran ekonomi
- b. Bagaimana uji praktikalitas media ular tangga untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pelajaran ekonomi

## D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan pnelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini

- a. Untuk mengetahui validitas media ular tangga dalam pembelajaran ekonomi
- b. Untuk mengetahui uji praktikalitas media ular tangga siswa dalam pelajaran ekonomi

### 2. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang di harapkan dalam penelitian ini antar lain sebagai berikut:

- a. Dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dapat memotivasi siswa agar terus belajar.
- b. Dapat memberika informasi yang di gunakan dalam proses pembelajaran yang lebih aktif.
- c. Dapat di jadikan informasi bagi sekolah dalam menghasilkan peserta didik yang unggul dalam prestasi.
- d. Dapat menambah pengetahuan dan wawasan sebagai calon pendidik mengenai media pembelajaran yang bervariasi.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Kajian Teori

#### a. Media Pembelajaran

##### a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin medius, dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar<sup>4</sup> Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Media dapat diartikan berdasarkan asal katanya, yakni medium(perantara)yang menghubungkan peserta didik dengan segala sesuatu yang menjadi sumber belajar. Penggunaan media diharapkan dapat menjadi penyalur pesan dan memberi perangsang pikiran selama proses belajar, memberi daya tarik dan meningkatkan daya belajar peserta didik. Seels dan Glasgow memandang media dari segi perkembangan teknologi dan membaginya menjadi dua bagian luas yakni media tradisional dan media teknologi mutakhir.

Menurut Gerlach dan Ely dalam azhar Media adalah bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materis atau kejadian

<sup>4</sup> Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Penerbit Rajawali, 2009), hal.6

yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus ,pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, foto grafis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>5</sup>

#### b. Karakteristik Media

1. Media Grafis Media cetak dan grafis di dalam proses pembelajaran paling banyak dan paling sering digunakan. Media ini termasuk katagori media visual nonproyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan atau dari guru kepada siswa. Pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf, gambar, dan simbol yang mengandung arti disebut “Media Grafis.” Media grafis termasuk media visual diam, sebagaimana halnya dengan media lain media grafis mempunyai fungsi untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa. Saluran yang dipakai menyangkut indra penglihatan yang dituangkan ke dalam simbolsymbol yang menarik dan jelas. Media ini termasuk media yang relatif murah dan mudah dalam pendanaannya bila ditimbang dari segi biaya. Macam-macam media grafis, yaitu

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<sup>5</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Penerbit Rajawali Pers, 2011), hal.3

gambar/foto, diagram, bagan, grafik, poster, media cetak, buku dan sebagainya.

2. Gambar / Foto Media grafis paling umum digunakan dalam pembelajaran, karena merupakan bahasa yang umum dan dapat mudah dimengerti oleh peserta didik. Kemudahan mencerna media grafis karena sifatnya visual konkret menampilkan objek sesuai dengan bentuk dan wujud aslinya sehingga tidak verbalistik. Kelebihan media foto ialah : (1) sifatnya konkret, lebih realistisk dibandingkan dengan verbal simbol: (2) dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja, baik untuk usia muda maupun tua: (3) murah harnya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaiannya. Sementara itu, kelemahan media foto, adalah : (1) gambar/foto hanya menekankan pada persepsi indra mata: (2) ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar: (3) tidak bisa menampilkan secara detail.
3. Diagram Diagram merupakan gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol secara garis besar dan menunjukkan hubungan antar komponen atau proses yang ada pada diagram tersebut. Isi diagram pada umumnya berupa petunjuk-petunjuk. Diagram ini berfungsi untuk menyederhanakan hal-hal yang kompleks sehingga dapat memperjelas penyajian pesan. Diagram biasanya bersifat : a.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Simbolis dan abstrak, kadang-kadang sulit dimengerti b. Untuk dapat membaca diagram diperlukan keahlian khusus dalam bidangnya tentang isi diagram tersebut c. Walaupun sulit dimengerti, karena sifatnya yang padat diagram dapat memperjelas arti.

4. Bagan Bagan merupakan media yang berisi gambar keterangan, daftar, dan sebagainya. Bagan digunakan untuk memperagamkan pokok-pokok isi bagasi secara jelas dan sederhana, antara lain: perkembangan, perbandingan, struktur, organisasi, dan langkahlangkah atau prosedur kerja.
5. Garfik (Graph) Grafik adalah penyajian kembali data-data yang berupa angka-angka dalam bentuk visual simbolis (lambang visual). Jenis grafik di antaranya adalah sebagai berikut.
  - a. Garik garis (line graph), line graph), yaitu grafik yang paling dapat menggambarkan data secara tepat, dapat menggambarkan hubungan antara dua kelompok data dan dapat digunakan untuk data-data yang kontinu.
  - b. Grafik batang, yaitu grafik yang menggambarkan jumlah data. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam grafik, yaitu: simbol gambar yang dipakai sendiri (self explanatory), jumlah data yang diperhatikan melalui jumlah gambar, dan jumlah besar kecilnya gambar akan dapat dibaca apabila di bawah gambar tersebut diberikan angka yang sebenarnya

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Media Display
  - a. Papan Tulis / White Board Salah satu media penyajian pembelajaran yang juga sering digunakan adalah: papan tulis dan white board. Kedua media ini dapat dipakai untuk penyajian tulisan, sket, gambar dengan menggunakan kapur, pidol white board, baik yang berwarna ataupun tidak berwarna. Maksud dari warna tersebut adalah agar tulisan lebih jela, menarik, dan dapat berkesan bagi siswa yang akan menerimanya.<sup>6</sup>

#### c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media secara umum dapat dibagi menjadi:

1. Media Visual: Media visual adalah media yang bisa di lihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.
2. Media audio: Media audio adalah media yang bisa di dengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contoh: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.
3. Media audio visual: Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indrapendengaran dan penglihatan secara

<sup>6</sup> Rusman, *Manajemen Kurikulum*, Cet.1, (Jakarta :PT Rajagrafindo Persada, 2009), hal. 133

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bersamaan. Contohnya: Media drama, pementasan, film, televisi, dan media yang sekarang menjamur, yaitu VCD.

4. Multimedia: Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.<sup>7</sup>

#### d. Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media memiliki beberapa definisi menurut Yusuf Hardimiarso mengemukakan media yaitu segala sesuatu digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan yang dimiliki peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar.<sup>8</sup>

Hal yang sama seperti yang dikemukakan Gagne bahwa media dikelompokkan menjadi berbagai jenis komponen dalam ruang lingkup peserta didik yang dapat merangsang untuk belajar. Menurut Association of Education and Communication Technology mengemukakan bahwa media merupakan salah satu

<sup>7</sup> Satrianawati, *Media dan sumber belajar*, (Yogyakarta : Penerbit Deepublish, 2018), hal. 11

<sup>8</sup> Ali Hamzah dan Muslisrarini, *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika* ( Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 97

komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.<sup>9</sup>

Menurut Miarso menyatakan bahwa media merupakan sebuah alat yang bertujuan memberi rangsangan bagi peserta didik sehingga menjadikan proses belajar berjalan optimal. Sementara mengenai efektifitas media, Hamalik menekankan bahwa media yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan kepada peserta didik dengan baik dapat mempengaruhi efektifitas kegiatan belajar.<sup>10</sup>

#### e. Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik menjelaskan mengenai penggunaan media pengajaran dalam dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru serta membangkitkan motivasi maupun rangsangan dalam kegiatan belajar, sehingga berpengaruh terhadap psikologi peserta didik. Yunus dalam bukunya Attarbiyatu Watta'liim mengungkapkan bawasanya media pengajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman. seseorang yang hanya mendengarkan mempunyai tingkat pemahaman yang berbeda dan seseorang yang memahami dengan

<sup>9</sup> Hasan Sastra Negara, "Analisis Pembelajaran Tematika Pada sekolah Dasar Yang menerapkan pendekatan PMRI Dan Sekolah Dasar Yang tidak menerapkan pendekatan PMRI Di kota Yogyakarta", *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 1.1 (2014), hal. 65-78

<sup>10</sup> Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hal. 303

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

baik lebih baik dibandingkan dengan seseorang yang hanya melihat maupun mendengarkan.<sup>11</sup>

Dari pendapat para ahli maka penulis menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengefektifitaskan kegiatan pembelajaran serta membantu pendidik dalam menyampaikan pesan dan isi pelajaran sehingga membangkitkan motivasi dan minat peserta didik untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran.

Media didefinisikan sebagai suatu alat dalam berkomunikasi melalui perantara yang membawa informasi dari pengirim kepada penerima informasi. Media pembelajaran sebagai faktor eksternal dapat dimanfaatkan untuk efisiensi belajar karena mempunyai potensi atau kemampuan untuk merangsang terjadinya proses pembelajaran yang akan meningkatkan daya serap peserta didik atas pembelajaran yang diberikan guru karena sangat berperan dalam merencanakan media yang akan digunakan.

### b. Ular Tangga

#### a. Pengertian Permainan Ular Tangga

Menurut Alamsyah Said mengemukakan bahwa Ular tangga adalah jenis permainan yang terbuat dari papan digunakan

<sup>11</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), h. 19-



oleh anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih.<sup>12</sup> Permainan ular tangga terbuat dari kertas yang berisi garis kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain<sup>13</sup> Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Menurut Randi Catono permainan ular tangga adalah permainan tradisional dengan alat yang menggunakan dadu dalam permainan<sup>14</sup>

Menurut para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa ular tangga adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Cara permainan ular tangga yaitu menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ular tangga bersifat interaktif, mendidik dan menghibur, sederhana dan praktis. Hal ini membuat permainan ular tangga digemari oleh anak-anak, karena sifatnya yang sederhana dan menarik. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia. Seiring perkembangan zaman permainan tradisional semakin kurang diminati oleh anak-anak karena adanya teknologi yang canggih seperti gadge. Hal tersebut

<sup>12</sup> Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, 96 *Strategi Mengajar Multiple Intelegenes Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar siswa*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015) hal 240.

<sup>13</sup> Teguh Sumantoro dan Joko, “ Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2.2 (2013), 79-85

<sup>14</sup> Randi Catono, *Gerbang Kreativitas jagat Permainan Interaktif* (Jakarta: Bumi Askara, 2015) hal. 4

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peneliti mencoba membangkitkan minat anak terhadap permainan tradisional dan mengembangkan media yang menarik serta inovatif sebagai media permainan dan sebagai sarana pembelajaran.

Ular tangga itu permainan yang menggunakan sebuah dadu untuk menentukan berapa Langkah yang harus dijalani dibidaknya, permainan ular tangga ini termasuk dalam kategori permainan papan, sejenis dengan mainan monopoli, ludo dan lainnya. Permainan ular tangga itu bersifat sangat ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama dengan cara yang positif.

b. Karakteristik Media ular tangga

karakteristik sebagai berikut: (1) Permainan Ular Tangga Ekonomi terdiri dari papan ular tangga, 5 buah pion dengan bagian kaki pion diberi magnet, 1 buah dadu, kartu soal, kartu jawaban, aturan permainan. (2) Pengemasan media secara praktis dan menarik (seperti papan catur). (3) Papan berukuran 4A, dengan 6 kotak mendatar dan 8 kotak ke atas, dengan setiap kotak terdiri dari beberapa kartu soal yang berbeda. (4) Materi dalam kartu soal disesuaikan dengan SK dan KD. (5) Desain media dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva kemudian dicetak, selanjutnya desain menggunakan kertas Krs yang sudah didesain sebagaimana ular tangga pada umumnya, Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk permainan Ular Tangga Ekonomi secara umum sudah baik

Ular tangga termasuk media permainan, permainan disini merupakan kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lainnya dengan mengikuti , disini setiap pemainaturan-aturan yang tertentu untuk mencapai sebuah tujuan yang tertentu harus mempunyai komponen-komponen utama diantaranya: (1) adanya pemain-pemain. (2) adanya aturan-aturan permainannya. (3) adanya tujuan permainan yang ingin dicapai.

Ular tangga itu termasuk media permainan yang tidak bisa lepas dari sebuah gambar maupun foto yang ada dalam papan permainan ular tangga, seperti gambar ular dan tangga maupun gambar lain sesuai tema ular tangganya itu. Gambar atau foto itu berfungsi untuk menyampaikan pembelajaran ilmu sosial dasar yang dipelajari dikelas, berdasarkan karakteristik permainan ular tangga ini dapat disimpulkan bahwa ular tangga termasuk media visual yang berbentuk sebuah permainan.<sup>15</sup>

#### c. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga

Pengembangan media permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa. Kelebihan media

<sup>15</sup> Amifatuh zuhriyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah*, Jurnal pendidikan Vol 3 No 2, Tahun 2020. Hal.29

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



pembelajaran permainan ular tangga yaitu, (1) siswa belajar sambil bermain, (2) siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, (3) memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga.

Konsep penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dimodifikasi oleh peneliti, permainan ular tangga yang dikembangkan yaitu: (1) media ini dimainkan 4-5 siswa, (2) permainan dimulai dari start, (3) setiap siswa wajib melempar dadu sebelum melakukan langkah permainan, (4) setiap siswa melangkah sesuai dengan angka yang didapatkan pada dadu yang dilempar, (5) setiap siswa yang mendapatkan langkah sesuai mata dadu, siswa kotak (kolom) yang dilewati, sehingga siswa memperoleh informasi mengenai konten materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai.

Keunggulan dari media ini adalah tampilan/desain nya yang menarik. Tulisan dan petunjuk pemakaian disajikan secara jelas, pemilihan jenis huruf pada papan permainan dan kartu soal yang bervariasi, serta pemilihan warna-warna cerah sehingga memancing minat siswa untuk memainkannya.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Media permainan ular tangga yang dikembangkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar mempunyai beberapa komponen diantaranya:

a. Papan Permainan

Papan permainan dibuat dengan ukuran 40cm x 40cm berbentuk persegi yang dikombinasikan dengan berbagai warna pada setiap kotak yang berjumlah keseluruhan kotak sebanyak 100. Setiap kotak mempunyai nomer dimana ketika pion berada pada nomer tersebut, pemain harus membuka pertanyaan yang ada dalam kartu. Kotak yang terdapat dalam papan permainan terdapat beberapa kotak diantaranya kotak bonus, kotak soal kejutan dan kotak zonk. Selain itu dalam papan permainan ular tangga terdapat ular dan tangga. Ketika pemain mendapatkan kotak dikepala ular maka turun ke tempat ujung ekor ular sedangkan sebaliknya jika mendapat kotak yang berisi tangga maka naik sesuai perintah.

b. Pion

Pion pada permainan ular tangga digunakan sebagai petunjuk tempat dimana posisi pemain . pion berbentuk seperti pion biasanya dalam permainan ular tangga.

c. Dadu

Dadu dalam permainan ular tangga berbentuk kubus dengan masing-masing sisi memiliki mata dadu 1-6. Pengundian dadu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



dilakukan oleh pemain satu kali pengundian, ketika pemain dadu memperoleh mata dadu 6 maka pemain boleh mengundi dadu dan menjalankan pion sesuai jumlah mata dadu yang diperoleh.

d. Kartu

Dalam permainan ular tangga yang peneliti kembangkan dibuat menjadi dua sisi, sisi yang pertama berisi asmaul husna sesuai dengan urutan nomer. wajib dibacakan oleh pemain sebelum melihat sisi belakang pada kartu tersebut. Sisi di belakang berisi beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan, kartu bonus, kartu ilmu pengetahuan dan kartu zonk.

1) Kartu pertanyaan berisi pertanyaan yang terkait dengan materi, pada saat pemain dapat menjawab pertanyaan dalam kartu tersebut maka dapat maju 3 langkah dan jika salah tetap pada kotak semula hingga mendapatkan giliran mengundi dadu kembali

2) Kartu bonus berisi hadiah untuk pemain dengan maju kekotak selanjutnya sesuai dengan berapa kotak pemain dapat maju tanpa menjawab soal.

3) Kartu ilmu pengetahuan berisi tentang pengetahuan yang terkait dengan materi pelajaran yang harus dibacakan untuk setiap pemain yang mendapatkannya kemudian dapat maju kekotak berikutnya sesuai perintah yang ada pada kartu tersebut.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### d. Cara penggunaan Media Ular Tangga

Tata cara penggunaan permainan ular tangga sama halnya pada permainan sebelumnya. Cara permainan ular tangga menurut Alamsyah Said dalam buku 95 strategi pengajar multiple intelegences menjelaskan tentang langkah-langkah menggunakan ular tangga: a) Tiap siswa bergantian melempar dadu, b) Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka siswa harus berjalan 5 kotak pada permainan ular tangga, c) Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh siswa, jika benar siswa tersebut mendapat poin, d) Apabila kotak yang dituju didapati gambar ular dengan posisi turun, maka poin pemain harus mengikuti posisi ular turun, e) Pemenang dari pemain ini adalah siswa yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar dan terlebih dahulu finis selesai dari game papan ular tangga.<sup>16</sup>

Namun terdapat beberapa perbedaan pada permainan ular tangga yaitu dari aturan permainan. Berikut ini adalah tata cara permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna pada tema organ gerak hewan dan manusia sebagai berikut:

- a. Permainan ular tangga dimainkan secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik
- b. Untuk memulai pemain pertama ditentukan dengan mengundi dadu dengan jumlah tertinggi, selanjutnya pemain berikutnya

<sup>16</sup> Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, 96 *Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar siswa*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015) hal 240.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- dimulai dari kanan ke kiri. Apabila pemain mendapatkan mata dadu 6 maka pemain mendapat kesempatan kembali untuk mengundi dadu.
- c. Pemain yang sudah mendapatkan kesempatan mengundi dadu dapat menjalankan pion kekotak sesuai mata dadu yang diperoleh
  - d. Ketika pion sudah menepati tempat yang diperoleh, selanjutnya pemain mengambil kartu sesuai nomor yang terdapat pada kotak papan ular tangga.
  - e. Pada saat pemain mengambil kartu, Selanjutnya pemain dapat membuka kartu dibelakang yang terdiri atas soal mandiri (tidak boleh bertanya pada teman), soal kejutan (boleh bertanya pada teman untuk membantu), soal bonus dan soal zonk serta soal ilmu pengetahuan.
    - 1) Soal mandiri atau soal yang wajib di jawab oleh peserta didik yang mendapatkan kartu tersebut. Jika soal dapat dijawab dengan benar maka maju 3 langkah dan jika jawaban salah pemain tetap berada pada kotak tersebut sampai pemain mendapat giliran memainkan dan mengundi dadu kembali.
    - 2) Soal kejutan adalah kotak yang wajib dijawab oleh pemain yang mendapatkan kartu tersebut dan boleh bertanya kepada teman sekelompok ketika pemain tidak bisa menjawab soal. Jika soal dapat dijawab dengan benar maka maju 3 langkah





dan jika jawaban salah pemain tetap berada pada kotak tersebut sampai pemain mendapat giliran memainkan dan mengundi dadu kembali.

3) Saat pemain pertama sudah mengundi dadu, pion bergerak sebanyak angka dadu yang di dapat

f. Pada saat pemain bermain dan pion berhenti di kotak yang berisi kepala ular, maka pemain turun mengikuti kotak ujung ekor ular berada. Dan jika pemain berhenti ke kotak yang berisi tangga maka pemain berhak naik atau maju mengikuti arah tangga.

g. Setelah pemain pertama dapat menyelesaikan soal maka kesempatan pemain selanjutnya untuk mengikuti aturan seperti pemain pertama.

h. Pemenang ditentukan dengan siapa yang terlebih dahulu mencapai kotak finish.

e. Kelebihan dan Kekurangan

- Kelebihan

1. Media ular tangga diferensial dapat diterapkan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk belajar sambil bermain.

2. Dapat digunakan untuk semua mata pelajaran

3. Media permainan ular tangga ini sangat efektif untuk mengulangi (review) pelajaran yang telah diberikan.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.
  5. Dengan media pembelajaran ular tangga diferensial ini dapat meningkatkan antusias siswa.
  6. Siswa dapat menjawab soal ini dengan sungguh-sungguh apabila berhenti di kotak yang mengharuskan mereka menjawab soal.
  7. Pada permainan ini mampu melatih sikap siswa untuk mengantri dalam memulai permainan.
  8. Melatih kerja sama.
  9. Memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikkan, bukan lagi sesuatu yang terus terpaku pada lembaran-lembaran soal ulangan.<sup>17</sup>
- Kekurangan
1. Membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran.
  2. Jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain.
  3. Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.

<sup>17</sup> Aprilia nurul chasanah, *28 cara senang belajar matematika*, (mungkid : Pustaka rumah cinta, 2020), hal. 435



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan.

f. Cara membuat media permainan Ular Tangga

Dengan menggunakan aplikasi kanva kemudian di sesain dengan beberapa kolom yang diberi warna dan beberapa gambar tentang materi ketenaga kerjaan

#### B. Materi ekonomi

##### Ketenaga kerjaan

a. Pengertian Ketenagakerjaan

Tenaga kerja (sumber daya manusia) merupakan modal yang sangat dominan dalam menyukseskan program pembangunan. Masalah ketenagakerjaan semakin kompleks seiring bertambahnya jumlah penduduk, yang memerlukan perhatian serius dari berbagai pihak. Menurut UU No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan, yang dimaksud ketenagakerjaan adalah segala hal yang berhubungan dengan tenaga kerja pada waktu sebelum, selama, dan sesudah masa kerja.

##### Tenaga Kerja

Dalam pasal 1 ayat 2 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tenaga kerja yaitu setiap orang yang mampu melakukan pekerjaan guna menghasilkan barang atau jasa baik untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun masyarakat.



### Jenis-jenis Tenaga Kerja

#### a. Menurut sifatnya:

- 1) Tenaga Kerja Jasmaniah Tenaga kerja jasmaniah merupakan tenaga kerja yang melakukan pekerjaannya menggunakan tenaga fisik. Contoh: supir, montir, dll.
- 2) Tenaga Kerja Rohaniah Tenaga kerja rohaniah merupakan tenaga kerja yang dalam pekerjaannya lebih banyak menggunakan proses pemikiran, gagasan, ide, dsb. Contoh: direktur, konsultan dan manajer

#### b. Menurut kualitasnya

- 1) Tenaga Kerja Terdidik Tenaga kerja yang mempunyai pendidikan yang tinggi sehingga ahli dibidangnya. Contoh: guru, dosen, dokter, dll
- 2) Tenaga Kerja Terlatih Tenaga kerja yang memiliki keahlian dalam bidang tertentu karena pengalaman kerja. Contoh: montir, sopir, dll
- 3) Tenaga kerja tidak terlatih dan tidak terdidik Tenaga kerja yang tidak memerlukan pendidikan / pelatihan tertentu untuk melakukan pekerjaannya. Contoh: tukang sapu, buruh, dll

#### c. Menurut Fungsi Pokok dalam Perusahaan

- 1) Tenaga kerja bagian produksi Tenaga kerja yang bekerja pada bagian produksi.
- 2) Tenaga kerja bagian pemasaran Tenaga kerja bagian pemasaran atau penjualan, yang tugasnya mendistribusikan barang.
- 3) Tenaga kerja umum dan administrasi Tenaga kerja yang berhubungan dengan personalian, umum, dan administirasi.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### d. Menurut Hubungan dengan produk

- 1) Tenaga kerja langsung Tenaga kerja yang langsung terlibat pada proses produksi dan biayanya dikaitkan pada biaya produksi atau pada barang yang dihasilkan.
- 2) Tenaga kerja tidak langsung Tenaga kerja yang tidak terlibat secara langsung pada proses produksi dan biayanya dikaitkan pada biaya operasional pabrik.

#### Angkatan Kerja

Angkatan kerja adalah penduduk dalam usia kerja (15 tahun ke atas), baik yang bekerja maupun yang tidak bekerja. Untuk mengetahui perbandingan antara angkatan kerja dan penduduk usia kerja (tingkatan partisipasi angkatan kerja)

#### d. Kesempatan Kerja

Kesempatan kerja merupakan suatu keadaan yang menggambarkan tersedianya lapangan kerja yang siap diisi oleh para pencari kerja. Kesempatan kerja di Indonesia dijamin dalam Pasal 27 ayat 2 UUD 1945 yang berbunyi “tiap-tiap warga negara berhak atas pekerjaan dan penghidupan yang layak”.

Kesempatan kerja memiliki dua pengertian, yaitu:

- a. dalam arti sempit, kesempatan kerja adalah banyak sedikitnya tenaga kerja yang mempunyai kesempatan untuk bekerja,
- b. dalam arti luas, kesempatan kerja adalah banyak sedikitnya faktor-faktor produksi yang mungkin dapat ikut dalam proses produksi



### Hubungan Penduduk, Tenaga Kerja, Angkatan Kerja Dan Pengangguran

a. hubungan antara penduduk, tenaga kerja, angkatan kerja dan penganggurana. Penduduk suatu negara dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:

1) Tenaga kerja, yakni penduduk yang dianggap sanggup bekerja bila ada permintaan kerja. Mereka adalah penduduk yang berusia antara 15 tahun sampai dengan 64 tahun (UU No. 20 Tahun 1999).

2) Bukan tenaga kerja, yakni penduduk yang dianggap tidak mampu bekerja. Mereka adalah penduduk yang berusia di bawah 15 tahun dan di atas 64 tahun, anak-anak dan lansia (lanjut usia) termasuk dalam kelompok ini.

b. Tenaga kerja dibagi lagi menjadi dua kelompok (usia 15 tahun sampai dengan 64 tahun)

1) Angkatan kerja yakni kelompok tenaga kerja (usia 15 sampai dengan 64 tahun) yang ingin bekerja. Mereka selalu berusaha mencari pekerjaan.

2) Bukan angkatan kerja, yakni kelompok tenaga kerja yang tidak bersedia bekerja walaupun ada kesempatan kerja. Contoh: pelajar, mahasiswa, dan ibu rumah tangga

c. Angkatan kerja dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:

1) Pekerja (employment), yakni kelompok angkatan kerja yang sudah mendapat pekerjaan.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Pengangguran (unemployment), yakni kelompok angkatan kerja yang belum mendapat pekerjaan.

d. Pekerja (employment) dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:

1) Pekerja penuh (full employment), yakni pekerja yang bekerja dengan memenuhi kriteria berikut: • Lama kerja minimal 40 jam per minggu. • Besar pendapatan minimal sama dengan UMR (Upah Minimum Regional). • Jenis pekerjaan sesuai dengan pendidikan atau keahliannya.

2) Setengah menganggur, yakni pekerja yang bekerja tapi tidak memenuhi kriteria pekerja penuh, kelompok. setengah menganggur dibagi menjadi tiga kelompok, yakni: • Setengah menganggur menurut jam kerja, yaitu pekerja yang bekerja kurang dari 40 jam per minggu.

#### C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian mengemukakan persamaan dan perbedaan bidang kajian yang diteliti antara penelitian dengan penelitian yang sebelumnya, Hal ini bertujuan Untuk menghindari adanya pengulangan terhadap kajian mengenai hal yang sama persis pada penelitian ini, adapun penelitian yang relevan yaitu.

1. penelitian yang dilakukan oleh katharina dkk .dengan judul pengembangan media permainan ular tangga untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Rutogeli Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada. Berdasarkan hasil uji coba ahli materi memperoleh persentase 91%



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- dengan kategori sangat valid, uji coba ahli media pembelajaran memperoleh persentase 83% berada pada kategori valid ,uji coba ahli desain pembelajaran memperoleh 87% dengan kategori sangat valid,dan uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 86% dengan kategori sangat valid.<sup>18</sup> Dari penelitian terdahulu di atas persamaan dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan pengembangan permainan ular tangga. Perbedaannya terletak pada objek yang akan diteliti.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Syifa Fitriana. Dengan judul Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna pada pembelajaran Tematik. Berdasarkan Ahli media memperoleh presentase 90%, ahli materi memperoleh presentase 92%, dan penilaian pendidik memperoleh presentase 89%. Sehingga media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik dinyatakan sangat layak digunakan.<sup>19</sup> Dari penelitian terdahulu di atas persamaan dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan pengembangan permainan ular tangga. Perbedaannya terletak pada objek yang akan diteliti.
  3. Penelitian yang dilakukan oleh Nanang Yulianto. Pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran administrasi pajak kelas xi

<sup>18</sup> Katharina dkk, *pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kognitif simbolik pada anak usia 5-6 tahun di tk negeri rutogeli*. Jurnal pendidikan vol 2 NO 1 tahun 2022 hal 133.

<sup>19</sup> Nur Syifa Fitriana, *Pengembangan media Permainan ular tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada pembelajaran tematik* \, Jurnal Pendidikan Vol NO 1 Tahun 2018 hal.70





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

akuntansi smk negeri 1 klaten tahun ajaran 2015/2016. hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi sebesar 7,06% dari 77,76% (sebelum pembelajaran menggunakan media) dan meningkat menjadi 84,82% (sesudah pembelajaran menggunakan media). Sangat layak digunakan.<sup>20</sup> Dari penelitian terdahulu di atas persamaan dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan pengembangan permainan ular tangga. Perbedaannya terletak pada objek yang akan diteliti.

4. Pengembangan media pembelajaran fisika menggunakan permainan ular tangga ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas VIII materi gaya. ditunjukkan dari hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media memberikan rata-rata penilaian sebesar 87.778% dan hasil angket siswa awal dan akhir yang memberikan rata-rata peningkatan sebesar 6.943%. Selain itu juga dianalisis dengan menggunakan Uji-t berpasangan terhadap data masing-masing kelompok uji coba untuk mengetahui signifikansi dari peningkatan motivasi belajar siswa.<sup>21</sup>

#### D. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disesuaikan dengan fakta-fakta, observasi, dan telaah kepustakaan. Maka kerangka berfikir memuat teori, konsep-konsep yang akan dijadikan dasar

<sup>20</sup> Nanang Yuliyanto, *Pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran administrasi pajak kelas xi akuntansi smk negeri 1 klaten tahun ajaran*, Jurnal Pendidikan. Vol 1 Tahun 2016, hal 108

<sup>21</sup> Aris praseryo nugroho, *pengembangan media pembelajaran fisika menggunakan permainan ular tangga di tinjau dari motivasi belajar siswa kelas VIII materi gaya*, Jurnal pendidikan. Vol. 1 NO.1 Tahun 2013, Hal 11



dalam penelitian. Dalam kerangka berfikir memuat alur pemikiran penelitian dan memberikan penjelasan kepada pembaca tentang anggapan yang terdapat dalam hipotesis, permasalahan yang diteliti dapat dijadikan dasar dalam menjawab permasalahan penelitian

**Gambar 2.1**

karakteristik media ular tangga sebagai berikut: (1) Permainan Ular Tangga Ekonomi terdiri dari papan ular tangga, 5 buah pion dengan bagian kaki pion diberi magnet, 2 buah dadu, kartu soal, kartu jawaban, aturan permainan, dan pion berupa stiker bintang. (2) Pengemasan media secara praktis dan menarik (seperti papan catur). (3) Papan berukuran 62x42 cm, dengan 5 kotak mendatar dan 4 kotak ke atas, dengan setiap kotak terdiri dari 4 buah kartu soal yang berbeda. (4) Materi dalam kartu soal disesuaikan dengan SK dan KD. (5) Desain media dibuat dengan program Corel X5 kemudian dicetak, selanjutnya desain menggunakan kertas karton dan beberapa kertas origami dan didesain sebagaimana ular tangga pada umumnya

Pengembangan media ular tangga sebagai media pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Siak Hulu

Adanya kebutuhan media untuk siswa dalam pembelajaran ekonomi

Mengembangkan media ular tangga

**Layak**

**Tidak layak**

Mengembangkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Siak Hulu

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) Pembuatan media memerlukan adanya beberapa aspek, antara lain: aspek kelayakan isi, aspek penyajian, aspek bahasa Indikator kelayakan pengembangan media pembelajaran ular tangga disajikan dalam Tabel II.1

**Tabel II.1****Indikator Pengembangan media ular tangga<sup>22</sup>**

NO.	ASPEK	INDIKATOR
1.	Kelayakan Isi	1) Materi yang disajikan sudah sesuai dengan RPP dan Silabus. 2) Materi yang disajikan sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar. 3) Mengukur kemampuan peserta didik.
2.	Penyajian	1) Ketepatan soal dalam kegiatan pembelajaran 2) Soal yang di sajikan media pembelajaran lengkap 3) Soal menggunakan bahasa yang mudah dimengerti 4) Kedalaman soal sesuai dengan materi
3.	bahasa	1) Pengunan bahasa tepat. 2) Keseuaian bahasa dengan tingkat perkembanga peserta didik 3) Kalimat mudah dipahami

Sumber: (BSNP, 2012)

<sup>22</sup> BSNP, *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*, Depdiknas: Jakarta, 2012, Hlm. 38-39.



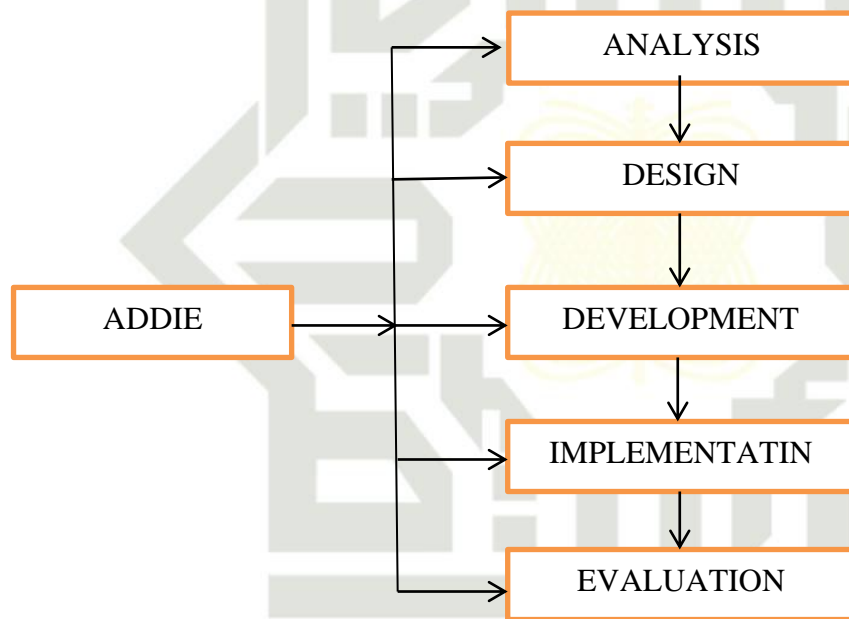
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### BAB III METODE PENELITIAN

#### Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Pemilihan model ADDIE didasari atas pertimbangan bahwa model ini disusun secara sistematis dalam upaya memecahkan masalah belajar yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.



Gambar 3.1 Jenis penelitian ADDIE

Pengembangan dimulai dari tahap (1) Analyze (analisis) yaitu memeriksa masalah yang ada, (2) Design (desain) yaitu merancang sampul, background, dan gambar yang sesuai, (3) Development (pengembangan) yaitu merakit komponen yang telah dirancang



sehingga media pembelajaran permainan ular tanggasiap digunakan dalam proses pembelajaran serta melakukan uji validasi produk oleh ahli dan uji coba, (4) Implementation (implementasi) yaitu mempersiapkan guru menjadi partner pengembang media pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran, dan (5) Evaluation (evaluasi) yaitu melakukan evaluasi terkait data-data yang telah terkumpul.<sup>23</sup>

### **Model Penelitian Pengembangan**

Peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan atau Research and Development. Model penelitian dan pengembangan adalah model penelitian yang menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifitasan produk tertentu. Pengembangan sebuah produk tidak digunakan dalam satu bidang, melainkan mencakup dalam berbagai bidang salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Model penelitian dan pengembangan menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.<sup>24</sup> Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian dan Pengembangan (R&D). penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menciptakan produk baru melalui proses pengembangan. Adapun model yang digunakan dalam Penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE.

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<sup>23</sup> I W. Widiani, Ni P. Gita Parera, Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana(2019). *Journal of Education Technology*. Vol. 3(4) hl. 318

<sup>24</sup> Sugiono, *Motode penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 409



Pemilihan model ADDIE didasari atas pertimbangan bahwa model ini disusun secara sistematis dalam upaya memecahkan masalah belajar yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pada penelitian pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga ini menggunakan empat metode pengumpulan data, yaitu (1) Metode wawancara, dilakukan pada saat mewawancarai guru ekonomi SMAN 2 Siak hulu. Metode ini digunakan dalam analisis awal untuk mengetahui masalah yang ada di kelas. (2) Metode kuesioner, digunakan saat mengukur validitas produk pada tahap review oleh para ahli dan oleh siswa. (3) Metode tes, digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran ekonomi. (4) Metode pencatatan dokumen, digunakan dalam pengumpulan data untuk mendeskripsikan laporan pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga. Analisis, berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan.

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat kertas (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk mengelolah data, pembelajaran dikelas, perpustakaan atau laboratorium, atau pun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.<sup>25</sup>

Menurut Sugiyono menjelaskan secara sederhana R&D bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk menaritemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna<sup>26</sup>

#### C. Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga ini dilakukan di SMA Negeri 2 Siak Hulu.

#### D. Prosedur Pengembangan Penelitian

Prosedur penelitian ini disesuaikan dengan model penelitian ADDIE yang mana terdiri dari 5 tahap yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (evaluasi).

1. Analisis Kebutuhan (Analysis) Media saat ini sangatlah jarang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, pendidik saat ini

<sup>25</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode penelitian*, ( Bandung: Pt Remaja Rosdakarya) hal. 164-165

<sup>26</sup> Nurul Hidayah and Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Komik Pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran" *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4.1 (2017), 34-46



masih menggunakan media yang cukup lama di gunakan seperti, papan tulis, LKS, sehingga dalam proses pembelajaran ini akan membuat peserta didik akan merasakan bosan. Seiring perkembangan industri 4.0, setiap ilmu dan teknologi yang da senantiasa dikembangkan dan diupdate. Begitu pula dengan media pembelajaran saat ini di butuhkan media yang sangat menarik, dan membuat peserta didik tidak bosan dalam proses pembelajaran, misalnya media permainan ular tangga berbasis android, media pembelajaran iini merupakan suatu indikator dalam pembelajaran apabila digunakan secara baik oleh pendidik. Berdasarkan hasil analisis tersebut penulis memberikan solusi dalam memecahkan masalah tersebut. Langkah yang diambil adalah merancang media permainan ular tangga yang sangat mudah itu digunakan oleh pendidik dan peserta didik.

2. Desain (Design) Design merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini tahap design merupakan rancangan dari media pembelajaran yang akan dibuat. Tujuan dari tahap design yaitu dapat memperoleh rancangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, materi pembelajaran, dan karakteristik. Adapun hasil dari tahap design adalah memperoleh rancangan ukuran dan bentuk media permainan ringkasan materi yang akan digunakan, dalam pembelajaran ekonomi.
3. Pengembangan (Development) Tahap development merupakan tahap pengembangan produk. Tujuan pada tahap Development, yaitu

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





membuat media pembelajaran Ekonomi menggunakan media ular tanggayang layak untuk digunakan dalam pembelajaran . Peneliti membuat produk media pembelajaran Ekonomi berdasarkan rancangan yang sudah dibuat pada tahapan design. Selanjutnya media pembelajaran Fisika berbasis android yang telah dikembangkan tersebut divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk memperoleh komentar, saran dan masukan mengenai media yang telah dihasilkan agar dapat dilakukan revisi terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Sehingga pada tahap ini dihasilkan produk media pembelajaran Ekonomi yang layak.

4. Implementasi (penerapan) Tahap implementasi dengan mengujicobakan media secara langsung melalui pembelajaran. Uji coba dilaksanakan sebanyak dua tahap yaitu tahap pertama validasi isi oleh ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran.
5. Evaluation(Evaluasi) Tahap evaluasi adalah tahap yang digunakan untuk mengevaluasi pengembangan produk yang telah diujicobakan. Dalam evaluasi ini digunakan untuk memperbaiki produk yang dihasilkan setelah melalui beberapa tahap yaitu tahap kevalidan dan tahap kepraktisan.

#### **Jenis data**

Jenis data pengembangan media pembelajaran dari validasi dilakukan dengan dua cara, yaitu pertama dengan data kualitatif berupa tanggapan dan masukan atau saran dari validator. Data kedua yaitu data

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



kuantitatif dengan memperoleh hasil penilaian yang dilakukan validator untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

### **Instrumen pengumpulan data**

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu melalui Penelitian, data dan instrumen yang digunakan adalah validasi menggunakan media Ular Tangga untuk meningkatkan kemampuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran ekonomi. instrumen kuesioner dan juga validasi teoritik. Validasi teoritik adalah sesi konsultasi dengan dosen pembimbing.

1. Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden yaitu guru ekonomi kelas XI untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Metode angket digunakan untuk mengukur indikator yang berkaitan dengan tampilan media permainan ular tangga. Angket menggunakan format respon check list, sebuah daftar, dimana responden tinggal membubuhkan tanda checklist pada kolom yang sesuai.
2. Kegiatan observasi ini dilakukan berkolaborasi dengan guru utama dan guru pendamping yang mengajar Ekonomi untuk memperhatikan dan mengamati aktivitas belajar murid saat menggunakan media permainan ular tangga..

Observasi dilakukan secara terstruktur yaitu pengamatan yang dilakukan oleh seorang peneliti terhadap subjek atau objek penelitian

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

di mana yang diamati itu sesuatu yang bersifat terstruktur<sup>27</sup> Menggunakan instrumen pengamatan, observasi dilakukan dengan melihat langsung kegiatan belajar mengajar dikelas guna menganalisa media pembelajaran yang digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

Kemudian melihat secara langsung sikap anak terhadap media pembelajaran yang digunakan.

3. Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pencatatan, profil sekolah, dan pengambilan gambar maupun rekaman terhadap objek yang diteliti. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang keadaan sekolah, guru, anak, serta sarana dan prasarana di kelas SMA Negeri 2 Siak Hulu. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kegiatan pembelajaran melalui foto.

#### Teknik analisis data

Teknik analisa data yang digunakan oleh peneliti yaitu :

- a. Validasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media

Pembuatan Media pembelajaran ular tanga sebelum diuji cobakan kepada guru ekonomi harus divalidasi terlebih dahulu kepada ahli materi dan Ahli Media. Media pembelajaran ular tanga ini oleh 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media. Penilaian pembelajaran meia

<sup>27</sup> Sugiono, *Motode penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 762

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ulartangga ini disusun menurut perhitungan Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial.<sup>28</sup>

**Tabel 3.1 Skala  
Angket Validasi Oleh Ahli Materi  
Dan Ahli Media Pembelajaran**

Jawaban item instrumen	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat Tidak setuju	1

Sumber : (sugiono, 2017)

Hasil validasi dihitung dengan rumus skor rata-rata yakni dengan persamaan.<sup>29</sup>

$$\text{Tingkat Kevalidan} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Peroleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Tabel III.3 kriteria keputusan yang digunakan untuk memvalidasi modul. Jika rata-rata evaluasi validator di nilai valid, maka bahan ajar dapat di implementasikan.<sup>30</sup>

<sup>28</sup> Riduwan, Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian, (Bandung: Alfabeta, 2015). Hlm. 12.

<sup>29</sup> Erviyenni Sindy Oktavia, Sri Haryati, 'Pengembangan E-Module Menggunakan Aplikasi 3d Pageflip Professional Pada Pokok Bahasan Asam Dan Basa', Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau, 6(1) (2020). Hal 13

<sup>30</sup> Riduwan. *Op.Cit*, Hal 15

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Hasil Validitas**

Persentase (%)	Kriteria
81-100%	Sangat Setuju/ Sangat Valid/ Sangat Layak
61-80 %	Setuju/Valid/Layak
41-60%	Kurang setuju/Cukup Valid/Cukup Layak
21-40%	Tidak Sejuju/Kurang Valid/Kurang Layak
0-20%	Sangat Tidak Setuju/Tidak Layak (diganti)

Sumber : (Riduwan, 2012)

b. Uji angket praktikalitas oleh guru

Analisis respon guru terhadap media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran ekonomi pada materi ketenagakerjaan di kelas XI.8 di SMAN 2 Siak Hulu dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Dalam rangka mengumpulkan respons dari guru, digunakan angket dengan skala Likert yang berbentuk checklist (√). Setiap item instrumen memiliki alternatif pernyataan sikap positif yang telah ditentukan, yang memiliki gradasi dari sangat positif hingga sangat negatif. Alternatif pernyataan sikap positif menggunakan skala lima pilihan Likert untuk mendapatkan data kuantitatif. Adapun tabel skala angketnya yaitu sebagai berikut.<sup>31</sup>

<sup>31</sup> Riduwan. *Op.Cit*, Hal 12



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 3.3**  
Skala angket Validasi Oleh guru

Jawaban item instrumen	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : (Riduwan, 2016)

- b. Kemudian respon guru ditabulasi dengan menggunakan skor alternatif dari pernyataan positif sikap guru tersebut.
- c. Menentukan nilai rata-rata dari alternatif pernyataan positif sikap guru dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentasi} = \frac{\text{Jumlah Yang Peroleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimun}} \times 100\%$$

- d. Skor rata-rata yang di dapat dikonversi pada kriteria respon guru dalam bentuk kualitatif. Berikut kriteria respon guru.

**Tabel 3.4 Kriteria Respon Guru**

Rata-Rata Skor	Kriteria Respon Guru
81-100%	Sangat Baik
61-80 %	Baik
41-60%	Cukup Baik
21-40%	Kurang Baik
0-20%	Sangat Tidak Baik

Sumber: (Riduwan,2012)

- c. Uji respon peserta didik

Setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, media pembelajaran ular tangga tersebut direvisi sesuai dengan masukan dari validator. Kemudian setelah valid pembuatan media pembelajaran ular tangga tersebut diuji cobakan kepada 34 orang peserta didik di 1



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sekolah. Penilaian media pembelajaran ular tangga ini disusun menurut skala perhitungan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Adapun tabel skala angketnya yaitu sebagai berikut

**Tabel 3.5**  
**Skala Angket Validasi Oleh Peserta Didik<sup>32</sup>**

Jawaban item instrumen	Skor
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
KS (Kurang Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Sumber: (Riduwan,2016)

Menghitung persentase skor dengan persamaan:

$$RS = \frac{F}{N} \times 100\%$$

**Keterangan :**

**R** = Persentase siswa dengan kriteria tertentu (%)

**f** = Jumlah skor yang diperoleh

**N** = jumlah skor maksimum

Mengkonversikan skor rata-rata dari pernyataan positif sikap peserta didik menjadi nilai kualitatif berdasarkan skala lima pilihan Likert.<sup>33</sup>

<sup>32</sup> Yuni Yamasari, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Yang Berkualitas.Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS ISBN No. 979-545-0270-1', FMIPA UNESA., 2010. Hal 4

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 3.6**  
**Kriteria Respon Peserta Didik**

Rata-Rata Skor	Kriteria Peserta Didik
81-100%	Sangat Baik
61-80 %	Baik
41-60%	Cukup Baik
21-40%	Kurang Baik
0-20%	Sangat Tidak Baik

Sumber: (Riduwan, 2016)





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dalam perolehan hasil penelitian dan penjabaran bahasan, maka dapat di peroleh kesimpulan bahwa:

1. Media ular tangga yang dikembangkan dengan hasil uji kelayakan terhadap media pembelajaran ular tangga pada materi ketenaga kerjaan diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator yaitu diperoleh total persentase ahli materi 96% termasuk kategori layak dan ahli media 82.66% termasuk kategori layak
2. Respon guru terhadap media pembelajaran ular tangga pada materi ketenaga kerjaan di SMAN 2 Siak hulu di peroleh total persentase yaitu 95.38% termasuk dalam kategori layak
3. Media ular tangga yang telah dikembangkan kemudian diuji cobakan kepada peserta didik untuk mendapatkan respon. Pada uji coba ini melibatkan 34 peserta didik Di SMA Negeri 2 Siak Hulu yang berasal dari kelas XI. 8 Berdasarkan nilai yang telah diberikan oleh peserta didik memperoleh persentase skor jumlah keseluruhan adalah 90.76%

#### B. Saran

Setelah melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi ketenagakerjaan di SMAN 2 siak hulu, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru bidang studi Ekonomi hendaknya dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, agar

dapat tercipta suasana aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai.

2. Guru bidang studi Ekonomi hendaknya dapat memilih media pembelajaran ular tangga sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ekonomi lainnya.
3. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat melakukan penelitian lebih lanjut terhadap pengembangan media pembelajaran ular tangga pada tahap implementasi ke sekolah dan pada materimateri ekonomi lainnya

### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.




**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya. (2015). *96 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ali Hamzah dan Muslisrarini. (2014). *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Ami Fatuh zuhriyah. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah*, Jurnal pendidikan Vol 3 No 2.
- Aprilia nurul chasanah. (2020). *28 cara senang belajar matematika*, mungkid : Pustaka rumah cinta.
- Ardan Asyhari and Helda Silvia. (2016) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu’, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika AlBiRuNi.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan*, Jakarta: Penerbit Rajawali.
- Aris praseryo nugroho. (2013). *pengembangan media pembelajaran fisika menggunakan permainan ular tangga di tinjau dari motivasi belajar siswa kelas VIII materi gaya*, Jurnal pendidikan. Vol. 1 NO.1
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rajawali Pers.
- Daryanto. 2016. *Media pembelajaran*. Yogyakarta : Gava media
- Hasan Sastra Negara. (2014). “Analisis Pembelajaran Tematika Pada sekolah Dasar Yang menerapkan pendekatan PMRI Dan Sekolah Dasar Yang tidak menerapkan pendekatan PMRI Di kota Yogyakarta”, *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 1.1
- Ihsan fuad. 2008. *Dasar-dasar pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- I Wayan Widiana, Ni P. Gita Parera, Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana(2019). *Journal of Education Technology*. Vol. 3(4)
- Katharina dkk. (2022). *pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kognitif simbolik pada anak usia 5-6 tahun di tk negeri rutogeli*. Jurnal pendidikan vol 2 NO 1



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

- Mohamad Syarif Sumantri. (2015). *Strategi pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2018). *Metode penelitian*, Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Nawang Yuliyanto. (2016). *Pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran administrasi pajak kelas xi akuntansi smk negeri 1 klaten tahun ajaran*, Jurnal Pendidikan. Vol 1
- Nur Syifa Fitriana. (2018). *Pengembangan media Permainan ular tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada pembelajaran tematik*, Jurnal Pendidikan Vol N0 1
- Nurul Hidayah and Rifky Khumairo Ulva. (2017). “Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Komik Pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah
- Randi Catono. (2013). *Gerbang Kreativitas jagat Permainan Interaktif*. Jakarta: Bumi Askara.
- Riduwan, 2016. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rusman. 2012. *Model-model pembelajaran pengembangan profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali pers
- Rovorejo Negerikaton Pesawaran” *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4.1
- Saidi, A dan Andi. 2015. *96 strategi mengajar multiple intelligences mengajar sesuai kerja otak dan gaya belajar siswa*. Jakarta : prenada media Group.
- Sanjaya. 2009. *Stategi pembelajaran berorientasi proses Pendidikan*. Jakarta : Kemana
- Sardiman A.M. *interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta : PT Raja grafindo persada

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Satrianawati. (2018). *Media dan sumber belajar*. Yogyakarta : Penerbit Deepublish.
- Sugiono. (2016). *Motode penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* Bandung: Alfabeta.
- Teguh Sumantoro dan Joko. (2013). “ Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2.2
- Yusuf. Y & Auliya. U. 2011. *Sirkuit pintar: melejitkan kemampuan menghafal matematika & Bahasa inggris dengan metode ular tangga*. Jakarta: visimedia

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# LAMPIRAN

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## Lampiran 1. Modul ajar ketenagakerjan

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### MODUL AJAR EKONOMI

INFORMASI UMUM	
<b>A. Informasi umum perangkat ajar</b>	
1. Nama penulis	: WIWIN ANDRIKA
Instansi	: SMA NEGERI 2 SIAK HULU
Tahun	: 2023/2024
2. Jenjang sekolah	: SMA
3. Kelas	: XI.8
4. Alokasi waktu	: 2 x 45 menit
<b>B. Tujuan pembelajaran</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fase F</li> <li>• Elemen : pemahaman konsep dan keterampilan proses</li> <li>• Capaian pembelajaran: Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan menjelaskan berbagai konsep dasar ekonomi. Peserta didik memahami peranan akuntansi sebagai alat bantu dalam pengambilan keputusan keuangan dan ekonomi. Peserta didik mengidentifikasi berbagai permasalahan ekonomi yang terjadi di lingkungan sekitar serta mampu menjelaskan dampak dari permasalahan ekonomi yang sedang terjadi berdasarkan konsep yang sudah dipelajari. Konsep-konsep yang diharapkan dipahami peserta didik pada fase ini yaitu Badan Usaha dalam konteks perekonomian di Indonesia (BUMN, BUMS, BUMD, Koperasi, dan Manajemen Badan Usaha), Pendapatan Nasional dalam konteks mengidentifikasi masalah kesenjangan ekonomi serta solusi untuk mengatasinya, Pertumbuhan dan Pembangunan Ekonomi, Ketenagakerjaan dalam konteks mengidentifikasi berbagai masalah pengangguran dan pengupahan serta solusi untuk mengatasinya, Teori Uang, Indeks Harga dan Inflasi, Pasar Uang dan Ekonomi Digital, Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal (Anggaran Negara dan Anggaran Daerah)</li> <li>• Tujuan pembelajaran: peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan ketenagakerjaan</li> </ul>	
<b>C. Kopetensi awal</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kata kunci : tenaga kerja, angkatan kerja, kesempatan kerja.</li> <li>• Pengetahuan dasar: Pengetahuan tentang bentuk-bentuk badan usaha di Indonesia Pengetahuan mengenai konsep pendapatan nasional Pengetahuan mengenai konsep pendapatan per kapita dan kesenjangan ekonomi</li> </ul>	
<b>D. Profil pelajar pancasila</b>	
Peserta didik menjadi pribadi yang bernalar kritis dalam memproses informasi dan menganalisis konsep ketenagakerjaan, bergotong royong dengan melakukan diskusi yang berjalan positif, dan kreatif dengan memperoleh ide-ide menarik terkait konsep ketenagakerjaan	
<b>E. Sarana dan prasarana</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembar kerja peserta didik</li> <li>• Buku sebagai sumber belajar</li> <li>• Media pembelajaran berupa ular tangga</li> <li>• Kartu soal pertanyaan</li> </ul>	
<b>F. Target peserta didik</b>	
Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)	
<b>G. Model dan pendekatan pembelajaran</b>	



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Model: <i>problem Based Learning (PBL)</i></li> <li>• Metode: permainan, tanya jawab, diskusi</li> <li>• Moda: LURING</li> </ul>
<b>KOMPONEN INTI</b>
<b>A. Tujuan pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melalui kegiatan menyimak video peserta didik dapat memahami urgensi materi ketenagakerjaan</li> <li>• Melalui kegiatan ceramah kolaboratif peserta didik dapat menjelaskan konsep ketenagakerjaan di Indonesia</li> <li>• Melalui metode diskusi kelompok dengan bermain peran peserta didik dapat mendeskripsikan konsep ketenagakerjaan di Indonesia</li> <li>• Melalui kegiatan presentasi peserta didik dapat menyajikan dan menjelaskan hasil diskusi kelompok di depan kelas</li> </ul>
<b>B. Permasalahan bermakna</b>
Peserta didik dapat mengidentifikasi kelompok masyarakat yang termasuk angkatan kerja dan bukan angkatan kerja
<b>C. Pertanyaan pemantik</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimanakah hubungan antara masyarakat, pemerintah, dan ketenagakerjaan?</li> <li>2. Apakah suatu pekerjaan dapat diserahkan pada setiap orang? Apa alasannya?</li> </ol>
<b>D. Kegiatan pembelajaran</b>
<p><b>Pendahuluan (15 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa peserta didik, menanyakan keadaan pada hari tersebut</li> <li>- Meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa (Beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME)</li> <li>- Guru mendata kehadiran siswa</li> <li>- Guru memotivasi siswa dengan ice breaking konsentrasi</li> <li>- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran Guru memberi apersepsi tentang urgensi materi yang akan dipelajari</li> <li>- Guru memberikan pertanyaan pemantik tentang ketenagakerjaan kepada siswa</li> <li>- Guru memberikan soal asesmen pra pembelajaran kognitif kepada peserta didik sebagai dasar pembagian kelompok diskusi</li> </ul> <p><b>Kegiatan inti (60 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa membuka buku materi ekonomi</li> <li>- Guru menjelaskan tentang materi tenaga kerja</li> <li>- Guru memancing siswa agar dapat menyimpulkan pengertian tenaga kerja</li> <li>- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk bermain ular tangga</li> <li>- Beberapa siswa di beri kesempatan untuk menjadi perwakilan kelompok, secara bergiliran maju kedepan untuk melempar dadu</li> <li>- Guru membantu siswa menjalankan bidak sesuai dengan bilangan yang muncul pada dadu</li> <li>- Guru memberikan kartu soal sesuai dengan angka dimana bidak berhenti dan meminta siswa menjawab pertanyaan yang terdapat di belakang kartu tersebut</li> <li>- Guru membagi siswa kedua kalinya untuk beberapa kelompok untuk menyelesaikan masalah tentang tenaga kerja</li> </ul>





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Guru memberikan karton kepada masing-masing kelompok
- Guru menyampaikan langkah-langkah diskusi kelompok
- Guru mengamati diskusi kelompok siswa dan memberikan pengarahan kepada kelompok yang mengalami kesulitan
- Guru meminta siswa mengumpulkan tugas yang di dapat dari hasil permainan ular tangga

#### Penutup (15 menit)

- Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan
- Guru dan peserta didik merefeksi pembelajaran hari tersebut (Refleksi terlampir)
- Guru memberi arahan tentang materi pada pertemuan berikutnya

#### E. Asesmen

Asesmen sumatif  
Asesmen setelah pembelajaran  
a. soal pilihan ganda

#### F. Pengayaan dan remedial

- Pengayaan: Bagi peserta didik yang memiliki kemampuan dan daya serap tinggi bisa diberikan untuk mencari dan mereview sebuah artikel. (Tugas pengayaan terlampir)
- Remedial: kegiatan remedial bisa diberikan teks soal yang sama atau soal pilihan ganda yang terdapat disumber referensi

Kubang jaya, 16 oktober 2023

Di periksa oleh

Guru mata pelajaran

Dra. Rospiana Harahap, M.Pd

Nip.196707071997022001

guru praktik

Wiwin Andrika

Nim: 11910623706



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### LAMPIRAN

##### A. Bahan ajar

#### BAHAN AJAR EKONOMI (KELAS XI SMA) LINGKUP MATERI : KETENAGAKERJAAN

##### 1. Pengertian tenaga kerja

Tenaga kerja (sumber daya manusia) merupakan modal yang sangat dominan dalam menyukseskan program pembangunan. Masalah ketenagakerjaan semakin kompleks seiring bertambahnya jumlah penduduk, yang memerlukan perhatian serius dari berbagai pihak. Menurut UU No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan, yang dimaksud ketenagakerjaan adalah segala hal yang berhubungan dengan tenaga kerja pada waktu sebelum, selama, dan sesudah masa kerja.

##### 2. Tenaga kerja

Dalam pasal 1 ayat 2 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tenaga kerja yaitu setiap orang yang mampu melakukan pekerjaan guna menghasilkan barang atau jasa baik untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun masyarakat.

##### 3. Angkatan Kerja

Angkatan Kerja adalah penduduk usia kerja (15 tahun dan lebih) yang bekerja, atau mempunyai pekerjaan namun sementara tidak bekerja dan pengangguran. Dan bekerja adalah suatu kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh atau membantu memperoleh pendapatan atau keuntungan, dengan lama bekerja paling sedikit 1 jam secara terus-menerus dalam seminggu yang lalu (termasuk pekerja keluarga tanpa upah yang membantu dalam suatu kegiatan ekonomi).

##### 4. Kesempatan kerja

Kesempatan kerja merupakan suatu keadaan yang menggambarkan tersedianya lapangan kerja yang siap diisi oleh para pencari kerja. Kesempatan kerja di Indonesia dijamin dalam Pasal 27 ayat 2 UUD 1945 yang berbunyi "tiap-tiap warga negara berhak atas pekerjaan dan penghidupan yang layak".

##### 5. Jenis-jenis Tenaga Kerja

Berdasarkan kemampuannya tenaga kerja dapat dibedakan menjadi 3, yaitu:

- 1) Tenaga kerja terdidik (skilled labour) adalah tenaga kerja yang memerlukan pendidikan khusus. Misal: dokter, hakim, pengacara, guru, akuntan, Notaris, Insinyur, Dosen, Ekonom, Polisi dan sebagainya.
- 2) Tenaga kerja terlatih (trained labour) adalah tenaga kerja yang memerlukan latihan dan pengalaman praktis. Misal: pilot, pemain sepakbola, sopir, pelayan toko, montir, penjahit dan sebagainya.
- 3) Tenaga kerja tidak terdidik dan tidak terlatih (unskilled labour and untrained labour) adalah tenaga kerja yang tidak memerlukan pendidikan dan latihan sebelumnya. Misal: pesuruh, kuli bangunan, buruh gendong, pembantu rumah tangga, tukang becak, tukang sampah dan sebagainya.

##### 6. Jenis-Jenis Pengangguran

Adapun jenis pengangguran menurut sebab-sebabnya dapat dibedakan sebagai berikut:

- 1) Pengangguran Musiman Pengangguran musiman adalah pengangguran yang biasa terjadi pada sektor pertanian, misalnya di musim paceklik. Di mana banyak petani yang menganggur, karena telah usai masa panen dan menunggu musim tanam selanjutnya.
- 2) Pengangguran Friksional (Peralihan), adalah pengangguran yang terjadi karena penawaran tenaga kerja lebih banyak daripada permintaan tenaga kerja atau



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tenaga kerja yang sudah bekerja tetapi menginginkan pindah pekerjaan lain, sehingga belum mendapatkan tempat pekerjaan yang baru. Kelebihan tersebut menimbulkan adanya pengangguran.

- 3) Pengangguran karena Upah Terlalu Tinggi, artinya pengangguran yang terjadi karena para pekerja atau pencari kerja menginginkan adanya upah atau gaji terlalu tinggi, sehingga para pengusaha tidak mampu untuk memenuhi keinginan tersebut. Akan tetapi di Indonesia saat ini sudah terdapat ketentuan Upah Minimum Regional (UMR) yang disesuaikan biaya hidup daerah masing-masing, sehingga antara pekerja dengan pengusaha sudah terdapat konsensus dalam penentuan upahnya.
- 4) Pengangguran Struktural yakni pengangguran yang terjadi karena terdapat perubahan struktur kehidupan masyarakat, misalnya dari agraris menjadi industri. Oleh sebab itu, banyak tenaga kerja yang tidak memenuhi kriteria yang disyaratkan perusahaan.
- 5) Pengangguran Voluntary yaitu pengangguran yang terjadi karena seseorang yang sebenarnya masih mampu bekerja tetapi secara sukarela tidak mau bekerja dengan alasan merasa sudah mempunyai kekayaan yang cukup.
- 6) Pengangguran Teknologi yaitu pengangguran karena adanya pergantian tenaga manusia dengan tenaga mesin.
- 7) Pengangguran Potensial (potential underemployment), adalah pengangguran yang terjadi apabila para pekerja dalam suatu sektor dapat ditarik ke sektor lain tanpa mengurangi output, hanya harus diikuti perubahan-perubahan fundamental dalam metode produksi, misalnya perubahan dari tenaga manusia menjadi tenaga mesin (mekanisasi).
- 8) Pengangguran konjungtur/siklis (cyclical unemployment) adalah pengangguran yang berkaitan dengan turunnya kegiatan perekonomian suatu negara. Pada masa resesi, tingkat pengangguran siklis akan semakin meningkat karena dua faktor berikut.
  - a). Jumlah orang yang kehilangan pekerjaan terus meningkat
  - b). Dibutuhkan waktu yang lebih lama lagi untuk mendapatkan pekerjaan.

#### 7. Sistem upah

Menurut UU nomor 13 tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan, Upah (Wage) adalah hak pekerja/buruh yang diterima dan dinyatakan dalam bentuk uang sebagai imbalan dari pengusaha atau pemberi kerja kepada pekerja/buruh yang ditetapkan dan dibayarkan menurut suatu perjanjian kerja, kesepakatan atau peraturan perundang-undangan, termasuk tunjangan dari pekerja/buruh dan keluarganya atas suatu pekerjaan dan/atau jasa yang telah atau akan dilakukan

Berikut ini beberapa pengertian yang berkaitan dengan sistem upah.

- a. Upah Buruh adalah pendapatan yang diterima buruh dalam bentuk uang yang mencakup bukan hanya komponen upah / gaji, tetapi juga lembur dan tunjangan-tunjangan yang diterima secara rutin / regular (tunjangan transport, uang makan dan tunjangan lainnya sejauh diterima dalam bentuk uang), tidak termasuk Tunjangan Hari Raya (THR), tunjangan bersifat tahunan, kuartalan, tunjangan-tunjangan lain yang bersifat tidak rutin dan tunjangan dalam bentuk natura.
- b. Upah pekerja dan kebutuhan fisik minimum, maksudnya bahwa penetapan tingkat upah dan gaji bagi pekerja merupakan kebijakan yang sangat penting untuk peningkatan taraf hidup pekerja dan keluarganya, yang merupakan kebutuhan fisiknya.
- c. Produktivitas tenaga kerja adalah nilai output (hasil produksi) yang dikerjakan oleh sejumlah tenaga kerja



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Upah Nominal dan upah riil  
 1). Upah/pendapatan nominal, yaitu jumlah upah yang diterima buruh dalam bentuk uang atau Upah Nominal adalah upah yang diterima buruh sebagai balas jasa atas pekerjaan yang telah dilakukan.  
 2). Upah/pendapatan riil, yaitu jumlah barang/jasa yang dapat dibeli dengan upah nominal, Upah Riil menggambarkan daya beli dari pendapatan/upah yang diterima buruh. Upah riil dihitung dari besarnya upah nominal dibagi dengan Indeks Harga Konsumen (IHK). e. Upah Minimum Di Indonesia, sistem upah yang diberlakukan adalah dengan menggunakan dasar upah minimum regional (UMR) atau upah minimum provinsi (UMP), artinya pengusaha harus memberi upah tenaga kerja minimal sebesar UMR/UMP tersebut. UMR/UMP tidak sama besarnya untuk tiap-tiap daerah. Salah satu penyebabnya adalah kemahalan di setiap daerah tidak sama

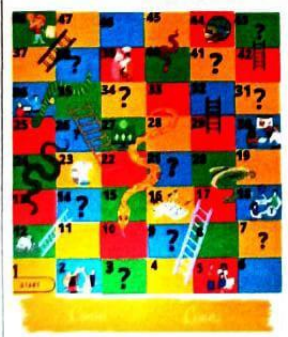
**Referensi**

1. Alam, S. (2019). Ekonomi Kelompok Peminatan Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMA/MA kelas XI. Jakarta: Esis
2. Dr. Pratama Rahardja, Drs. Wiji Purwanta, M.Pd.(2017) Ekonomi untuk siswa SMA/MA Kelas XI, Bandung: Yrama Widya
3. Ismawanto (2019), Buku Murid Ekonomi-Ekonomi untuk Siswa Kelas XI, Solo: Bina Prestasi Insani.
4. 4 Masalah Ketenagakerjaan di Indonesia, Nomor 2 Kualitas Masih Rendah : <https://edukasi.okezone.com/read/2022/06/07/624/2607358/4>, dikutip 4 Juni 2023
5. Undang-Undang Ketenagakerjaan : <https://jdih.go.id/files/4/1969uu014.pdf>, dikutip : 14 Juni 2023

**B. Media pembelajaran**

Media ular tangga

Ular tangga ekonomi





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### C. Asesmen

Lembar kerja peserta didik

Nama :  
Kelas :  
Mapel :

1. Mereka yang tidak mempunyai pekerjaan tapi sedang mencari pekerjaan adalah....
  - A. Tenaga kerja
  - B. Angkatan kerja
  - C. Pengangguran
  - D. Bukan angkatan kerja
  - E. Pasar tenaga kerja
2. Suatu keadaan yang menggambarkan tersedianya lapangan kerja (pekerjaan) untuk di isi pencari kerja adalah .....
  - A. Tenaga kerja
  - B. Angkatan kerja
  - C. Kesempatan kerja
  - D. Bukan angkatan kerja
  - E. Pasar tenaga kerja
3. Keseluruhan aktivitas yang mempertemukan penawaran tenaga kerja (pencari kerja) dengan permintaan tenaga kerja (lowongan kerja) adalah.....
  - A. Tenaga kerja
  - B. Angkatan kerja
  - C. Kesempatan kerja
  - D. Bukan angkatan kerja
  - E. Pasar tenaga kerja
4. Tempat yang mempertemukan pihak pencari kerja dengan pihak yang membutuhkan tenaga kerja ialah.....
  - A. Pasar karyawan
  - B. Pasar barang dan jasa
  - C. Pasar modal
  - D. Pasar tenaga kerja
  - E. Pasar tradisional
5. Dilihat dari jenisnya, tenaga kerja sendiri di bagi menjadi dua jenis yaitu....
  - A. Angkatan kerja dan bukan angkatan kerja
  - B. Angkatan pelajar dan bukan angkatan pelajar
  - C. Tenaga kerja dan bukan tenaga kerja
  - D. Pencari kerja dan bukan pencari kerja
6. Dilihat dari jenis tenaganya maka penjahit termasuk jenis tenaga kerja....
  - A. Tenaga kerja terlatih
  - B. Tenaga kerja terampil
  - C. Tenaga kerja tidak terdidik
  - D. Tenaga kerja terdidik
7. Mereka yang sedang bersekolah, mengurus rumah tangga tanpa mendapatkan upah,



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lanjut usia, cacat jasmani dan sebagainya, dan tidak melakukan suatu kegiatan termasuk.....

- A. Tenaga kerja
  - B. Angkatan kerja
  - C. Pengangguran
  - D. Bukan angkatan kerja
  - E. Pasar tenaga kerja
8. Penduduk dalam usia kerja (working age population) adalah.....
    - A. Tenaga kerja
    - B. Angkatan kerja
    - C. Kesempatan kerja
    - D. Pengangguran
    - E. Ketenaga kerjaan
  9. Kesempatan kerja adalah.....
    - A. Kesempatan bekerja bagi warga Negara yang telah lulus pelatihan di bidang ketenagakerjaan
    - B. Tersedianya lapangan kerja bagi angkatan kerja yang membutuhkan pekerjaan
    - C. Adanya lapangan kerja bagi tenaga kerja yang membutuhkan pekerjaan
    - D. Penyediaan pekerjaan bagi kelompok tenaga kerja yang membutuhkan
    - E. Tersedianya pekerjaan bagi semua warga Negara dari semua umur untuk bekerja
  10. Apa yang di maksud dengan tenaga kerja.....
    - A. Setiap orang yang ikut bekerja kepada orang lain
    - B. Setiap anak magang yang ikut bekerja di perusahaan
    - C. Setiap orang yang sedang melamar kerja di sebuah pendidika formal
    - D. Setiap orang yang mampu melakukan pekerjaan untuk menghasilkan barang dan jasa
  11. Pengangguran adalah.....
    - A. Pekerja yang belum memiliki keahlian
    - B. Pekerja yang mendapat pekerjaan tidak sesuai
    - C. Angkatan kerja yang belum termasuk kedalam kelompok angkatan kerja
    - D. Tenaga kerja yang belum termasuk kedalam kelompok angkatan kerja
    - E. Pekerja yang sedang mengikuti pendidikan dan latihan kerja
  12. Tenaga kerja yang benar-benar tidak memiliki pekerjaan, disebut.....
    - A. Pengangguran
    - B. Pengangguran terbuka
    - C. Setengan menganggur
    - D. Pengagguran terselubung
    - E. Pengangguran terpaksa
  13. Pekerja yang bekerja tetapi tidak memenuhi kriteria pekerja penuh di sebut.....
    - A. Pengangguran
    - B. Pegawai tidak tetap
    - C. Pekerja serabutan
    - D. Pekerja kontraktor
    - E. Setengah menganggur



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14. Jenis pengangguran terbuka, setelah menganggur dan pengangguran terselubung adalah pembagian jenis pengangguran menurut....
  - A. Lama waktu kerja
  - B. Tempat bekerja
  - C. Volume kerja
  - D. Upah kerja
  - E. Penyebabnya
15. Pengangguran yang terjadi akibat tidak sesuainya jenis pekerjaan yang diminta dengan yang ditawarkan disebut pengangguran.....
  - A. Pengangguran siklis
  - B. Pengangguran musiman
  - C. Pengangguran struktural
  - D. Pengangguran friksional
  - E. Pengangguran teknologi
16. Berikut yang menyebabkan terjadinya pengangguran struktural adalah.....
  - A. Terjadinya karena berhentinya PMA
  - B. Timbul karena adanya perputaran usaha
  - C. Timbul karena lesunya ekspor
  - D. Karena adanya pergantian pekerjaan atau pergeseran tenaga kerja
  - E. Ketidak sesuaian jenis pekerjaan dengan keahlian pekerja
17. Pengangguran yang terjadi karena adanya perubahan komposisi perekonomian, agraris menjadi perekonomian yang bersifat industri, adalah.....
  - A. Pengangguran fiksional
  - B. Pengangguran musiman
  - C. Pengangguran struktural
  - D. Pengangguran siklus
  - E. Pengangguran teknologi
18. Berikut ini yang merupaka usaha meningkatkan mutu tenaga kerja adalah.....
  - A. Penambahan jam kerja dan penambahan alat produksi
  - B. Penambahan upah dan penambahan jam kerja
  - C. Perbaikan jaminan sosial dan penggantian alat produksi
  - D. Pengawasan pelaksanaan kerja dan penambah jam kerja
  - E. Penyelenggaraan latihan kerja dan pemeliharaan kesehatan karyawan
19. Pengangguran yang timbul karena tenaga kerja tidak bersedia bekerja meskipun ada permintaan kerja di sebut pengangguran.....
  - A. Tersembunyi
  - B. Terpaksa
  - C. Sukarela
  - D. Terselubung
  - E. Terbuka
20. Bagaimana cara mengatasi pengangguran.....
  - A. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia
  - B. Tidak menciptakan lapangan kerja



## Lampiran 2. CP dan ATP Ekonomi

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN IPS EKONOMI SMA/MA FASE F

**Satuan Pendidikan** : SMA Negeri 2 Siak Hulu  
**Nama Penyusun** : Wiwin Andrika  
**Kelas / Fase** : XI (SEBELAS) - F  
**Mata Pelajaran** : Ekonomi  
**Tahun Penyusunan** : 2023

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman Konsep	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan menjelaskan berbagai konsep dasar ekonomi. Peserta didik memahami peranan akuntansi sebagai alat bantu dalam pengambilan keputusan keuangan dan ekonomi. Peserta didik mengidentifikasi berbagai permasalahan ekonomi yang terjadi di lingkungan sekitar serta mampu menjelaskan dampak dari permasalahan ekonomi yang sedang terjadi berdasarkan konsep yang sudah dipelajari. Konsep-konsep yang diharapkan dipahami peserta didik pada fase ini yaitu Badan Usaha dalam konteks perekonomian di Indonesia (BUMN, BUMS, BUMD, Koperasi, dan Manajemen Badan Usaha), Akuntansi Keuangan Dasar dalam konteks penerapannya pada salah satu bentuk badan usaha di Indonesia (Transaksi Bisnis Perusahaan, Persamaan Dasar Akuntansi, dan Siklus Akuntansi), Pendapatan Nasional dalam konteks mengidentifikasi masalah kesenjangan ekonomi serta solusi untuk mengatasinya, Pertumbuhan dan Pembangunan Ekonomi, Ketenagakerjaan dalam konteks mengidentifikasi berbagai masalah pengangguran dan pengupahan serta solusi untuk mengatasinya, Teori Uang, Indeks Harga dan Inflasi, Pasar Uang dan Ekonomi Digital, Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal (Anggaran Negara dan Anggaran Daerah), Perpajakan, dan Ekonomi Internasional.
Keterampilan Proses	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu melakukan kegiatan penelitian sederhana dengan menggunakan teknik atau metode yang sesuai untuk mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengorganisasikan informasi, menarik kesimpulan, dan mengomunikasikan hasil penelitian mengenai berbagai fenomena ekonomi berdasarkan konsep-konsep ekonomi. Peserta didik mampu merefleksikan dan merencanakan proyek lanjutan secara kolaboratif.





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMA Negeri 2 Siak Hulu  
 Mata Pelajaran : Ekonomi  
 Kelas : XI (sebelas)  
 Fase / T.P : F / 2023-2024

Capaian pembelajaran pertahun	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan menjelaskan berbagai konsep dasar ekonomi. Peserta didik memahami peranan akuntansi sebagai alat bantu dalam pengambilan keputusan keuangan dan ekonomi. Peserta didik mengidentifikasi berbagai permasalahan ekonomi yang terjadi di lingkungan sekitar serta mampu menjelaskan dampak dari permasalahan ekonomi yang sedang terjadi berdasarkan konsep yang sudah dipelajari. Konsep-konsep yang diharapkan dipahami peserta didik pada fase ini yaitu Badan Usaha dalam konteks perekonomian di Indonesia (BUMN, BUMS, BUMD, Koperasi, dan Manajemen Badan Usaha), Akuntansi Keuangan Dasar dalam konteks penerapannya pada salah satu bentuk badan usaha di Indonesia (Transaksi Bisnis Perusahaan, Persamaan Dasar Akuntansi, dan Siklus Akuntansi), Pendapatan Nasional dalam konteks mengidentifikasi masalah kesenjangan ekonomi serta solusi untuk mengatasinya, Pertumbuhan dan Pembangunan Ekonomi, Ketenagakerjaan dalam konteks mengidentifikasi berbagai masalah pengangguran dan pengupahan serta solusi untuk mengatasinya, Teori Uang, Indeks Harga dan Inflasi, Pasar Uang dan Ekonomi Digital, Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal (Anggaran Negara dan Anggaran Daerah), Perpajakan, dan Ekonomi Internasional.
Rasional penyusunan alur tujuan pembelajaran	Peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk memahami konsep badan usaha, pendapatan nasional, ketenagakerjaan, dan inflasi. Setelah pemaahan konsep tercapai, peserta didik menganalisis konsep-konsep tersebut dengan permasalahan ekonomi makro saat ini berdasarkan pengamatan di lingkungan sekitar. Selanjutnya, peserta didik mengevaluasi kebijakan pemerintah dengan melihat dampak yang ditimbulkannya di masyarakat. Penelitian sederhana di lingkungan sekitar dilakukan untuk mengasah kemandirian, bernalar kritis, kreatif, ketakwaan terhadap Tuhan, dan pemahaman konsep kebinekaan. Keterampilan inkuiri dapat dilakukan dalam setiap pembelajaran dengan melihat sarana dan kondisi peserta didik.
Alur Tujuan Pembelajaran pada Fase F	11.1 Mendeskripsikan bentuk serta jenis badan usaha 11.2 Memberi contoh bentuk badan usaha yang terdapat



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>di lingkungan sekitar</p> <p>11.3 Menganalisis kinerja salah satu badan usaha milik negara atau milik daerah dalam memberikan pelayanan terhadap masyarakat di lingkungan sekitar</p> <p>11.4 Menjelaskan konsep perhitungan pendapatan nasional.</p> <p>11.5 Menganalisis penyebab kesenjangan pendapatan nasional yang terjadi di lingkungan sekitar</p> <p>11.6 Membuat rekomendasi solusi mengatasi kesenjangan pendapatan</p> <p>11.7 Menjelaskan konsep ketenagakerjaan</p> <p>11.8 Menyajikan hasil pengamatan tentang fenomena pengangguran dan cara mengatasinya</p> <p>11.9 Menjelaskan permintaan dan penawaran uang</p> <p>11.10. Menghitung indeks harga</p> <p>11.11 Menhitung nilai inflasi</p> <p>11.12 Membuat kesimpulan tentang indeks harga dan inflasi sesuai dengan kondisi ekonomi terkini</p> <p>11.13 Menjelaskan perbedaan kebijakan fiskal dan kebijakan moneter</p> <p>11.14 Menganalisis dampak penerapan kebijakan fiskal dan kebijakan moneter dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>11.15 Mengevaluasi kebijakan fiskal dan kebijakan moneter yang sedang berlaku saat ini</p>
Profil pancasila	<p>Peserta didik menjadi pribadi yang mampu bernalar kritis (memproses informasi, menganalisis dan mengevaluasi penalaran), kreatif (menghasilkan gagasan yang orisinal), bergotong royong (kemampuan bekerja sama dengan orang lain) dan beriman, bertakwa kepada Tuhan YME.</p>
Perkiraan jam	72 jam pembelajaran
Kata / Frasa kunci	<p>Bentuk badan usaha</p> <p>Alur kegiatan ekonomi</p> <p>Metode menghitung pendapatan nasional</p> <p>Jenis-jenis pengangguran</p> <p>Pehitungan inflasi</p> <p>strategi kebijakan moneter .</p> <p>strategi Kebijakan fiskal</p>



**Lampiran 3. Validasi ahli Media**

**KISI-KISI LEMBAR PENILAIAN**  
(pendidik)

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Aspek Kelayakan Media	Tapilan	1,2,4,5,6,7,8
	Bahasa	9,10,11
	Efesinsi Media	12,13,14,15

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### Instrumen Validasi Media Permainan Ular Tangga

Judul Penelitian :  
 Sasaran Pengguna :  
 Mata Pelajaran :  
 Peneliti :  
 Ahli Media :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga ekonomi yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

UIN SUSKA RIAU



**Instrumen penilaian ahli media**

**A. Lembar penilaian validasi ahli media**

NO	Indikator	Skala penilaian				
		SB	B	C	K	S
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Tampilan</b>						
1.	Media pembelajaran memiliki tampilan yang rapi					
2.	Tata letak gambar teratur					
3.	Komposisi gambar yang di tampilkan sesuai					
4.	Latar belakang gambar tidak mencolok					
5.	Komposisi warna sesuai					
6.	Gambar yang di tampilkan tidak kuno					
7.	Gambar tajam dan tidak kabur					
8.	Ukuran memadai					
<b>Aspek bahasa</b>						
9.	Penggunaan bahasa yang di gunakan dalam permainan ular tangga mudah di pahami					
10.	Kesesuain jenis huruf yang di gunakan					
11.	Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengetikan pada kartu					
<b>Aspek efesiensi media</b>						
12.	Mudah digunakan					
13.	Mudah disimpan					
14.	Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus					
15.	Kemearikan pengemasan desain media permainan ular tangga					
<b>Total keseluruhan</b>						

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**B. Kebenaran media**

No	Jenis kesalahan	Saran perbaikan

**C. Komentar atau saran**

.....  
 .....  
 .....

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Pekanbaru ..... 2023

Ahil media

**Lampiran 4. Validasi Ahli Materi**
**KISI-KISI LEMBAR PENILAIAN  
(Ahli Materi)**

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Aspek Kelayakan Materi	Kelayakan Isi	1,2,3
	Kelayakan Penyajian	4,5,6,7
	Bahasa	8,9,10

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Instrumen Validasi Materi Permainan Ular Tangga

Judul Penelitian :

Sasaran Pengguna :

Mata Pelajaran :

Peneliti :

Ahli Materi :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga ekonomi yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Instrumen penilaian ahli Materi

### A. Lembar penilaian ahli materi

No	Indikator	Skala penilaian				
		SB	B	C	K	S
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Kelayakan isi</b>						
1.	Media memuai materi sesuai indikator yang di capai					
2.	Kelengkapan materi sesuai KD					
3.	Penyajian materi kemungkinan peserta didik untuk belajar mandiri					
<b>Aspek kelayakan penyajian</b>						
4.	Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan pembelajaran					
5.	Soal yang disajikan dalam media pembelajaran lengkap					
6.	Soal menggunakan bahasa yang mudah di mengerti					
7.	Kedalaman soal sesuai dengan materi					
<b>Aspek bahasa</b>						
8.	Penggunaan bahasa tepat					
9.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik					
10.	Kalimat mudah dipahami					
<b>Total keseluruhan</b>						

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**B. Kebenaran media**

No	Jenis kesalahan	Saran perbaikan

**C. Komentar atau saran**

.....  
 .....  
 .....  
 .....

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai kesimpulan

4. Layak untuk diuji cobakan
5. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak untuk diuji cobakan

Pekanbaru .....2023  
 Ahil materi

.....

**Lampiran 5. Angket Respon Guru**

**KISI-KISI LEMBAR PENILAIAN**  
(pendidik)

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Aspek Materi Pembelajaran	Keseuaian Materi	1,2
	Keaktualitas	3,4,5
Aspek kelayakan media	Kelengkapan dan Kualitas bahan	6,7,8
	Kemudahan untuk di pahami	9,10,11
	Kejelasan	12,13
	Memberi umpan balik	14,15

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### Instrumen angket Guru

Judul Penelitian :  
 Sasaran Pengguna :  
 Mata Pelajaran :  
 Peneliti :  
 Guru / Pendidik :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk media pembelajaran permainan ular tangga ekonomi yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

UIN SUSKA RIAU

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Instrumen Anket Guru

### A. Lembar Penilaian guru

Aspek Penilaian	Kriteria penilaian	Nilai				
		SB	B	C	K	SK
Materi pembelajaran	Media memuat materi sesuai indicator yang ingin di capai					
	Media yang di kembangkan konkrit untuk di gunakan dalam pembelajaran					
	Media pembelajaran memudahkan guru dalam mengajar					
	Media ular tangga sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran					
	Ketepatan ilustrai dengan matei					
Kelayakan media	Media kuat dan tahan lama					
	Media mudah di pakai atau di gunakan siswa					
	Media dapat di gunakan secara berulang-ulang					
	Media memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman siswa					
	Media pembelajaran ular tangga sangat berperan dalam pembelajaran					
	Penggunaan ilustrasi membantu pemahaman peserta didik					
	Media memfasilitaskan iswa untuk berkomunikasi					
	Pngunaan media pembelajaran ni membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran					

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Total keseluruhan					
-------------------	--	--	--	--	--

© Hak cipta dan milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### B. Kebenaran media

No	Jenis kesalahan	Saran perbaikan

#### C. Komentar atau saran

.....

.....

.....

.....

#### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Pekanbaru ..... 2023  
Guru Ekonomi

.....  
UIN SUSKA RIAU

**Lampiran 6.** Angket respon siswa

**KISI-KISI LEMBAR PENILAIAN**  
(Respon Siswa)

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Respon siswa	Ketertarikan	1,2,3,4,5,6,7,8,9
	Materi	10,11,12
	Bahasa	13,14

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### Istrumen Penilaian respon siswa

<b>Judul Penelitian</b>	<b>: Pengembangan Media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran kelas XI SMA Negeri 2 Siak Hulu</b>
<b>Sasaran Pengguna</b>	<b>: Siswa</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Ekonomi</b>
<b>Peneliti</b>	<b>: Wiwin Andrika</b>

#### PETUNJUK PENGISIN

1. Mulai dengan bacaan basmasallah
2. Sebelum mengisi angket respon ini, pastikan anda telah menggunakan media permainan ular tangga
3. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian.
4. Memulai instrumen ini anda dimohon memberikan penilaian tentang media permainan ular tangga
5. Anda dimohon memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan ular tangga ekonomi dengan keterangan:
  - 5 = sangat baik
  - 4 = baik
  - 3 = cukup
  - 2 = kurang
  - 1 = sangat kurang

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





### Istrumen Penilaian respon siswa

Nama :  
 Kelas :  
 No Absen :  
 Asal Sekolah :

Aspek Penilaian	Kriteria penilaian	Nilai				
		SB	B	C	K	SK
Kriteria	Tampilan papan media permainan menarik					
	Media permainan ini mudah digunakan					
	Kegiatan belajar lebih menyenangkan					
	Pemilihan warna pada papan menarik					
	Tata letak dan susunan huruf tepat					
	Kerapian desain menarik					
	Pemilihan warna pada papan permainan baik					
	Bentuk dan warna media menarik					
Materi	Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar					
	Media berisi materi yang menarik					
	Materi mudah dipahami					
Bahasa	Bahasa dalam menyampaikan mudah dipahami					
	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					
Total keseluruhan						

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Lampiran 7. Daftar Identitas Validator**
**DAFTAR IDENTITAS VALDATOR**

No	Kode	Nama	NIP	Jabatan	Instansi
1.	V-1	Zetri Rahmat, M.Pd	19910712020190411017	Dosen Program Studi Pendidkan ekonomi	Universitas Islam Negeri Sutan Syarif Kaim Riau
2.	V-2	Nurhayana, SE., MM	1018088503	Dosen Program Studi Manajemen	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Lampiran 8. Daftar Identitas Guru Resonden**

**DAFTAR IDENTITAS GURU RESPONDEN**

No	Kode	Nama	NIP	Sekolah
1	GR-01	Dr. Rosliana Harahap, M.Pd	196707071997022 001	SMAN 2 Siak Hulu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



**Lampiran 9. Daftar Identitas Peserta Didik Responden**

**DAFTAR IDENTITAS PESERTA DIDIK RESPONDEN DI SMAN 2 SIAK HULU**

No	Kode	Nama	Kelas
1	PD-01	ADE REKSI PAKPAHAN	XI.8
2	PD-02	AGUNG KURNIAWAN	
3	PD-03	ANWAR DANI	
4	PD-04	BAGAS AFRINALDI	
5	PD-05	BIMA ARDIANSYAH	
6	PD-06	BUNGA KHOLIJA	
7	PD-07	DIAN OKTOBERINA	
8	PD-08	ELFI SALMA	
9	PD-09	ELLA WATI	
10	PD-10	IRMA FITRIA	
11	PD-11	KIRANA SYAFITRI	
12	PD-12	LYRA FEBRIANTI ISMI	
13	PD-13	M. IKHSAN ADITYA	
14	PD-14	MELKI VALENCIO	
15	PD-15	MUAMAR FAHREZI	
16	PD-16	M. ARIF PRATAMA	
17	PD-17	M. NABIL	
18	PD-18	M. RAFI ALFARIZI	
19	PD-19	M. RIZKI FAJAR	
20	PD-20	MUTIA RAMADANI	
21	PD-21	NABILA ANISA FITRI	
22	PD-22	OKTVIANDRA	
23	PD-23	REDESTI MAULANA	
24	PD-24	RAHMAD DARMAWAN	
25	PD-25	RATU JULIANA BUTAR	
26	PD-26	RIRIN DWIARANTI	
27	PD-27	RUTH LIDYA	
28	PD-28	SENIA SASTRA	
29	PD-29	SHANDY ANUGRAH	
30	PD-30	SINTA AULIA	
31	PD-31	SITI AISYAH	
32	PD-32	SYIFA GUSRIA PUTRI	
33	PD-33	VEBY AZAHRA	
34	PD-34	WINDY LESTARI	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Dititik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Lampiran 10. Perbandingan Tampilan Media Pembelajaran ular Tangga**

**PERBANDINGAN TAMPILAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA REVISIH OLEH VALIDATOR AHLI MEDIA**

**A. Sebelum Revisi**



**TATA CARA PERMAINAN**

1. Permainan ular tangga dimainkan secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik
2. Untuk memulai permainan pertama di tentukan dengan mengundi dadu dengan jumlah tertinggi, selanjutnya permainan berikutnya di mulai dari kanan kekiri. Apabila permainan mendapatkan mata dadu 6 maka pemain dapat kesempatan kembali untu mengundi dadu
3. Pemain yang sudah mendapatkan kesempatan mengundi dadu dapat menjalankan pion kekotak sesuai mata dadu yang di peroleh
4. Ketika pion sudah menepati tempat yang di peroleh, selanjutnya pemain mengambil kartu jika berhenti di kotak tanda tanya
5. Pada saat pemain mengambil kartu, pemain wajib membacakan soal yang ada pada kartu yang telah di ambil dan wajib di jawab oleh peserta didik yang mendapatkan kartu itu
6. Pada saat pemain bermain dan pion berhenti di kotak yang berisi kepala ular, maka pemain turun mengikuti kotak ujung ekor ular. Dan jika pemain berhenti di kotak yang berisi tangga maka pemain berhak naik atau maju mengikuti arah tangga.
7. Setelah pemain pertama dapat menjawab soal maka kesempatan pemain selanjutnya untuk mengikuti aturan seperti pemain pertama.
8. Pemenang di tentukan dengan siapa terlebih dahulu mecapai kotak finish

**B. Sesudah Di Revisi**



**TATA CARA PERMAINAN**

1. Permainan ular tangga dimainkan secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik
2. Untuk memulai permainan pertama di tentukan dengan mengundi dadu dengan jumlah tertinggi, selanjutnya permainan berikutnya di mulai dari kanan kekiri. Apabila permainan mendapatkan mata dadu 6 maka pemain dapat kesempatan kembali untu mengundi dadu
3. Pemain yang sudah mendapatkan kesempatan mengundi dadu dapat menjalankan pion kekotak sesuai mata dadu yang di peroleh
4. Ketika pion sudah menepati tempat yang di peroleh, selanjutnya pemain mengambil kartu jika berhenti di kotak tanda tanya
5. Pada saat pemain mengambil kartu, pemain wajib membacakan soal yang ada pada kartu yang telah di ambil dan wajib di jawab oleh peserta didik yang mendapatkan kartu itu
6. Pada saat pemain bermain dan pion berhenti di kotak yang berisi kepala ular, maka pemain turun mengikuti kotak ujung ekor ular. Dan jika pemain berhenti di kotak yang berisi tangga maka pemain berhak naik atau maju mengikuti arah tangga.
7. Setelah pemain pertama dapat menjawab soal maka kesempatan pemain selanjutnya untuk mengikuti aturan seperti pemain pertama.
8. Pemenang di tentukan dengan siapa terlebih dahulu mecapai kotak finish

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim



**Lampiran 11. Perbandingan Tampilan Materi Pembelajaran ular Tangga**

**PERBANDINGAN TAMPILAN MTERI PADA MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA REVISIH OLEH VALIDATOR AHLI MATERI**

**A. Sebelum Revisi**

CONTOH KARTU SOAL

 Suatu keadaan yang menunjukkan tersedianya lapangan kerja yang siap diisi oleh pencari kerja adalah...	 Tempat yang mengperlihatkan pihak pencari kerja dengan pihak yang membutuhkan tenaga kerja ialah.....	 Apa pengertian tenaga kerja?	 Pemerintah / swasta menetapkan aturan sebelum perekrutan tenaga kerja, selama pekerjaan di lakukan bahkan sesudah pekerjaan di selesaikan (pemutusan) itu merupakan ruang lingkup?
 Di lihat dari jenis tenaga kerjanya maka penjahit termasuk tenaga kerja?	 Di lihat dari jenisnya, tenaga kerja sendiri di bagi menjadi dua jenis yaitu?	 Apa saja masalah yang ada dalam ketenagakerjaan?	 Apa solusi dari permasalahan ketenagakerjaan?
 Kondisi yang secara umum menggambarkan tentang ketersediaan lapangan kerja bagi angkatan kerja di sebut?	 Pekerja yang tidak memenuhi kriteria disebut?	 Tenaga kerja yang benar benar tidak memiliki pekerjaan di sebut?	 Apa upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan produktivitas tenaga kerja?

CONTOH KARTU SOAL

 Mereka yang tidak mempunyai pekerjaan disebut?	 Keseluruhan aktivitas yang mengperlihatkan penawaran tenaga kerja (pencari kerja) dengan permintaan tenaga kerja (dowongan pekerjaan) adalah.....	 Mereka yang beresoklah, mengurus rumah tangga tanpa mendapatkan upah, lanjut usia, cacat jasmani, dan tidak melakukan pekerjaan disebut?	 Penduduk dalam usia kerja (working age population) adalah.
 Apa itu kesempatan kerja?	 Apa itu pengangguran?	 Pengangguran yang terjadi akibat tidak sesuainya jenis pekerjaan yang di minta dengan di tawarkan disebut pengangguran?	 Apa yang menyebabkan terjadinya pengangguran struktural?
 Jenis pengangguran terbuka, setengah menganggur tersebut adalah pembagian jenis pengangguran menurut?	 Apa usaha meningkatkan mutu tenaga kerja?	 Pengangguran yang terjadi karena adanya perubahan komposisi perekonomian, agraris menjadi perekonomian yang bersifat industri adalah?	 Pengangguran yang timbul karena tidak tersedia pekerjaan di sebut pengangguran?

**B. Sesudah Di Revisi**

CONTOH KARTU SOAL

 Mereka yang tidak mempunyai pekerjaan disebut?	 Suatu keadaan yang menunjukkan tersedianya lapangan kerja yang siap diisi oleh pencari kerja.	 Keseluruhan aktivitas yang mengperlihatkan penawaran tenaga kerja (pencari kerja) dengan permintaan tenaga kerja (dowongan pekerjaan) adalah.....	 Tempat yang mengperlihatkan pihak pencari kerja dengan pihak yang membutuhkan tenaga kerja ialah.....
 Di lihat dari jenisnya, tenaga kerja sendiri di bagi menjadi dua jenis yaitu?	 Di lihat dari jenis tenaga kerjanya maka penjahit termasuk tenaga kerja?	 Mereka yang beresoklah, mengurus rumah tangga tanpa mendapatkan upah, lanjut usia, cacat jasmani, dan tidak melakukan pekerjaan disebut?	 Penduduk dalam usia kerja (working age population) adalah.
 Apa itu kesempatan kerja?	 Apa yang di maksud tenaga kerja?	 Apa itu pengangguran?	 Tenaga kerja yang benar benar tidak memiliki pekerjaan di sebut?

CONTOH KARTU SOAL

 Pekerja yang tidak memenuhi kriteria disebut?	 Jenis pengangguran terbuka, setengah menganggur tersebut adalah pembagian jenis pengangguran menurut?	 Pengangguran yang terjadi akibat tidak sesuainya jenis pekerjaan yang di minta dengan di tawarkan disebut pengangguran?	 Apa yang menyebabkan terjadinya pengangguran struktural?
 Pengangguran yang terjadi karena adanya perubahan komposisi perekonomian, agraris menjadi perekonomian yang bersifat industri adalah?	 Apa usaha meningkatkan mutu tenaga kerja?	 Pengangguran yang timbul karena tidak tersedia pekerjaan di sebut pengangguran?	 Bagaimana cara mengatasi pengangguran?

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





**Lampiran 12.** Tabulasi Data Respon Guru

**TABULASI DATA RESPON GURU**

**1.** Tabulasi Data Respon Guru

No	Pertanyaan	Skor Guru	Jumlah	Total keseluruhan
1.	1	5	5	95,38%
2.	2	5	5	
3.	3	5	5	
4.	4	5	5	
5.	5	5	5	
6.	6	5	5	
7.	7	5	5	
8.	8	5	5	
9.	9	5	5	
10.	10	4	5	
11.	11	5	5	
12.	12	4	5	
13.	13	4	5	

**2.** Konversi Kriteria Respon Guru

Rata-Rata Total	Range Rata-Rata Skor	Kriteria Respon Guru
95,38%	81-100%	Sangat baik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Lampiran 13. Tabulasi Respon Peserta Didik**

**TABULASI DATA RESPON PESERTA DIDIK**

**1. Tabulasi Data Respon Peserta Didik**

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	jumlah	persentase	%	Rata-Rata%	
1	ADJE REKSI PAKPAHAN	5	5	4	3	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	61	70	87,14286		
2	AGUNG KURNIAWAN	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	68	70	97,14286		
3	ANWAR DANI	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	64	70	91,42857		
4	BAGAS AFRINALDI	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	63	70	90		
5	BIBIA ARDIANSYAH	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	63	70	90		
6	BUNGA KHOLIDA	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	65	70	90		
7	DIAN OKTOBERNA	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	66	70	94,28571		
8	EJFI SALAMA	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	64	70	91,42857		
9	HELIA WATI	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	63	70	90		
10	IRMA FITRIA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	59	70	84,28571		
11	KIRANA SYAFITRI	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	65	70	92,85714		
12	LYA FEBRIANTI ESMI	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	68	70	97,14286		
13	M. IKHSAN ADITYA	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	65	70	92,85714		
14	MELKI VALENCO	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	64	70	91,42857		
15	MUHAMAR FAHREZI	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	65	70	92,85714		
16	M. ARI PRATAMA	3	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	64	70	91,42857		
17	M. NABIL	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	63	70	90	
18	M. RAFI ALFARIZI	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	64	70	91,42857		
19	M. REZZI FAJAR	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	62	70	88,57143		
20	MELITA RAMADANI	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	65	70	92,85714		
21	NABILA ANISA FITRI	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	64	70	91,42857		
22	OKI VANDRA	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	63	70	90		
23	REBESTI MAULANA	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	60	70	85,71429		
24	RAHMAD DARMAWAN	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	64	70	91,42857		
25	RATU JULIANA BUTAR	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	61	70	87,14286		
26	RIRIN DWIARIANTI	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	66	70	94,28571		
27	RUTH LIDYA	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	63	70	90	
28	SENIA SASTRA	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	63	70	90		
29	SHANDY ANUGRAH	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	63	70	90		
30	SISTA AELIA	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	63	70	90		
31	SITI AISYAH	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	60	70	85,71429		
32	SYIFA GUSRIA PUTRI	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	66	70	94,28571		
33	VEVY AZAHRA	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	63	70	90		
34	WINDY LISTARI	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	63	70	90		
Jumlah		156	151	157	154	152	147	159	154	155	152	147	156	157	154	2161				
Skala maks		170	170	170	170	170	170	170	170	170	170	170	170	170	170				90,798	
%		91,76471	88,82353	92,35294	90,58824	89,41176	86,47059	92,32941	90,58824	91,17647	89,41176	92,35294	91,76471	92,35294	90,58824					
% Rata-Rata		90,79812																		

**2. Konversi Kriteria Respon peserta Didik**

Rata-Rata Total	Range Rata-Rata Skor	Kriteria Respon Peserta Didik
90,76%	81-100	Sangat baik

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## Lampiran 14. Penilaian Dan Saran Validator

### Instrumen validasi media permainan ular tangga

<b>Judul penelitian</b>	: pengembangan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA N 2 Siak hulu
<b>Sasaran pengguna</b>	: siswa
<b>Mata pelajaran</b>	: ekonomi
<b>Peneliti</b>	: Wiwin Andrika
<b>Ahli media</b>	: Zetri Rahmat, M.Pd

Lembar validasi ini di maksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran permainan ular tangga ekonomi yang di kembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, di mohon bapak/ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka keterangan skala:

- 5= Sangat baik
- 4= Baik
- 3= Cukup
- 2= Kurang
- 1= Sangat kurang

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Instrumen penilaian ahli media

## A. Lembar penilaian validasi ahli media

NO	Indikator	Skala penilaian				
		SB	B	C	K	S
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Tampilan</b>						
1.	Media pembelajaran memiliki tampilan yang rapi			✓		
2.	Tata letak gambar teratur		✓			
3.	Komposisi gambar yang di tampilkan sesuai		✓			
4.	Latar belakang gambar tidak mencolok			✓		
5.	Komposisi warna sesuai	✓				
6.	Gambar yang di tampilkan tidak kuno			✓		
7.	Gambar tajam dan tidak kabur		✓			
8.	Ukuran memadai		✓			
<b>Aspek bahasa</b>						
9.	Penggunaan bahasa yang di gunakan dalam permainan ular tangga mudah di pahami	✓				
10.	Kesesuain jenis huruf yang di gunakan		✓			
11.	Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengetikan pada kartu		✓			
<b>Aspek efisiensi media</b>						
12.	Mudah digunakan		✓			
13.	Mudah disimpan	✓				
14.	Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus	✓				
15.	Kemenarikan pengemasan desain media permainan ular tangga	✓				
<b>Total keseluruhan</b>						

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### B. Kebenaran media

No	Jenis kesalahan	Saran perbaikan

#### C. Komentar atau saran

Ular tangga sangat bagus  
selanjutnya master di print dengan  
kertas & kualitas cetak yang bagus.

#### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Pekanbaru 25 september 2023

Ahli media

Zetris Rahmat, M.Pd

### Instrumen validasi materi permainan ular tangga

<b>Judul penelitian</b>	: pengembangan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA N 2 Siak hulu
<b>Sasaran pengguna</b>	: siswa
<b>Mata pelajaran</b>	: ekonomi
<b>Peneliti</b>	: Wiwin Andrika
<b>Ahli materi</b>	: Nurhayana, SE.,MM

Lembar validasi ini di maksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran permainan ular tangga ekonomi yang di kembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubung dengan hal tersebut, di mohon bapak/ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka keterangan skala:

- 5= Sangat baik
- 4= Baik
- 3= Cukup
- 2= Kurang
- 1= Sangat kurang

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Instrumen penilaian ahli Materi

## A. Lembar penilaian ahli materi

No	Indikator	Skala penilaian				
		SB	B	C	K	S
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Kelayakan isi</b>			✓			
1.	Media memuai materi sesuai indikator yang di capai	✓				
2.	Kelengkapan materi sesuai KD		✓			
3.	Penyajian materi kemungkinan peserta didik untuk belajar mandiri		✓			
<b>Aspek kelayakan penyajian</b>						
4.	Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan pembelajaran	✓				
5.	Soal yang disajikan dalam media pembelajaran lengkap		✓			
6.	Soal menggunakan bahasa yang mudah di mengerti		✓			
7.	Kedalaman soal sesuai dengan materi	✓				
<b>Aspek bahasa</b>						
8.	Penggunaan bahasa tepat	✓				
9.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik		✓			
10.	Kalimat mudah dipahami		✓			
<b>Total keseluruhan</b>						

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### B. Kebenaran media

No	Jenis kesalahan	Saran perbaikan

#### C. Komentar atau saran

.....

.....

.....

.....

#### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai kesimpulan

4. Layak untuk diuji cobakan
5. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak untuk diuji cobakan

Pekanbaru 13 agustus 2023

Ahil media

  
 Nurhayana, SE, MM

### Lampiran 15. Peilaian dan saran guru responden

#### Instrumen angket guru

<b>Judul penelitian</b>	: pengembangan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA N 2 Siak hulu
<b>Sasaran pengguna</b>	: siswa
<b>Mata pelajaran</b>	: ekonomi
<b>Peneliti</b>	: Wiwin Andrika
<b>Guru/pendidik</b>	: Dra. Rosliana Harahap, M.Pd

Lembar validasi ini di maksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu tentang produk media pembelajaran permainan ular tangga ekonomi yang di kembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubung dengan hal tersebut, di mohon bapak/ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka keterangan skala:

- 5= Sangat baik
- 4= Baik
- 3= Cukup
- 2= Kurang
- 1= Sangat kurang

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Instrumen Anket Guru

## A. Lembar Penilaian guru

Aspek Penilaian	Kriteria penilaian	Nilai				
		SB	B	C	K	SK
Materi pembelajaran	Media memuat materi sesuai indicator yang ingin di capai	✓				
	Media yang di kembangkan konkrit untuk di gunakan dalam pembelajaran	✓				
	Media pembelajaran memudahkan guru dalam mengajar	✓				
	Media ular tangga sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran	✓				
	Ketepatan ilustrai dengan matei	✓				
Kelayakan media	Media kuat dan tahan lama	✓				
	Media mudah di pakai atau di gunakan siswa	✓				
	Media dapat di gunakan secara berulang-ulang	✓				
	Media memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman siswa	✓				
	Media pembelajaran ular tangga sangat berperan dalam pembelajaran		✓			
	Penggunaan ilustrasi membantu pemahaman peserta didik	✓				
	Media memfasilitaskan iswa untuk berkomunikasi		✓			
	Pngunaan media pembelajaran ni membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran		✓			
Total keseluruhan						

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. kebenaran media

No	Jenis kesalahan	Saran perbaikan

C. komentar dan saran

.....

.....

.....

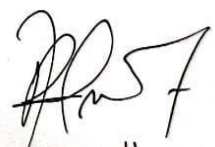
.....

D. kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai kesimpulan

- ① Layak untuk di uji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk di uji cobakan

Kubang jaya, ..... 2023  
Guru ekonomi

  
 Dr. Rosliana Harahap, M.Pd  
 NIP. 196707071997022002

©Ha  
**Lampiran 16. Penilaian peserta Didik**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Istrumen Penilaian respon siswa**

**Judul Peneliian** : Pengembangan Media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran kelas XI SMA Negeri 2 Siak Hulu

**Sasaran Pengguna** : Siswa

**Mata Pelajaran** : Ekonomi

**Peneliti** : Wiwin Andrika

**PETUNJUK PENGISIN**

1. Mulai dengan bacaan basmasallah
2. Sebelum megisi angket respon ini, pastikan anda telah menggunakan media permainan ular tangga
3. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda mmberikan penilaian.
4. Memulai instrumen ini anda dimohon memberikan pnilaian tentang media permainan ular tangga
5. Anda dimohon memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permanan ular tangga ekonomi dengan keterangan:
  - 5 = sangat baik
  - 4 = baik
  - 3 = cukp
  - 2 = kurang
  - 1 = sangat kurang



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Instrumen Penilaian Respon Siswa

Nama : *Ratu Juliana Butar-Butar*Kelas : *XI.8*Nomor Absen : *26*Asal Sekolah : *SMAN. 02 SIAK Hulu*

Aspek penilaian	Kriteria penilaian	Nilai				
		SB	B	C	K	SK
kriteria	Tampilan papan media permainan menarik	✓				
	Media permainan ini mudah digunakan	✓				
	Petunjuk permainan mudah dipahami	✓				
	Kegiatan belajar lebih menyenangkan		✓			
	Pemilihan warna pada papan permainan menarik	✓				
	Tata letak dan susunan huruf tepat	✓				
	Kerapihan desain menarik	✓				
	Pemilihan warna pada papan permainan baik	✓				
	Bentuk dan warna media menarik	✓				
materi	Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar	✓				
	Media berisi materi yang menarik	✓				
	Materi mudah di pahami	✓				
bahasa	Bahasa dalam menyampaikan mudah dipahami	✓				
	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	✓				
Total keseluruhan						



## Instrumen Penilaian Respon Siswa

Nama : WINDY Lestari

Kelas : XI.8

Nomor Absen : 35

Asal Sekolah : SMA Negeri 2 Siak Hulu

Aspek penilaian	Kriteria penilaian	Nilai				
		SB	B	C	K	SK
kriteria	Tampilan papan media permainan menarik		✓			
	Media permainan ini mudah digunakan		✓			
	Petunjuk permainan mudah dipahami	✓				
	Kegiatan belajar lebih menyenangkan	✓				
	Pemilihan warna pada papan permainan menarik	✓				
	Tata letak dan susunan huruf tepat		✓			
	Kerapihan desain menarik		✓			
	Pemilihan warna pada papan permainan baik		✓			
	Bentuk dan warna media menarik		✓			
materi	Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar	✓				
	Media berisi materi yang menarik	✓				
	Materi mudah di pahami		✓			
bahasa	Bahasa dalam menyampaikan mudah dipahami	✓				
	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	✓				
Total keseluruhan						

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Istrumen Penilaian Respon Siswa**

Nama : M IKHDAN ADITYA

Kelas : XI 8

Nomor Absen : 14

Asal Sekolah : SMAN 2 SIANG HULU

Aspek penilaian	Kriteria penilaian	Nilai				
		SB	B	C	K	SK
kriteria	Tampilan papan media permainan menarik		✓			
	Media permainan ini mudah digunakan	✓				
	Petunjuk permainan mudah dipahami	✓				
	Kegiatan belajar lebih menyenangkan	✓				
	Pemilihan warna pada papan permainan menarik		✓			
	Tata letak dan susunan huruf tepat	✓				
	Kerapihan desain menarik	✓				
	Pemilihan warna pada papan permainan baik		✓			
	Bentuk dan warna media menarik		✓			
materi	Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar	✓				
	Media berisi materi yang menarik	✓				
	Materi mudah di pahami	✓				
bahasa	Bahasa dalam menyampaikan mudah dipahami	✓				
	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca		✓			
Total keseluruhan						

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Istrumen Penilaian Respon Siswa**

Nama : LYRA FEBRIYANTI LSM

Kelas : XI. 3

Nomor Absen : 13

Asal Sekolah : SMAN 2 LIAK HILLS

Aspek penilaian	Kriteria penilaian	Nilai				
		SB	B	C	K	SK
kriteria	Tampilan papan media permainan menarik	✓				
	Media permainan ini mudah digunakan	✓				
	Petunjuk permainan mudah dipahami	✓				
	Kegiatan belajar lebih menyenangkan		✓			
	Pemilihan warna pada papan permainan menarik	✓				
	Tata letak dan susunan huruf tepat	✓				
	Kerapihan desain menarik	✓				
	Pemilihan warna pada papan permainan baik	✓				
	Bentuk dan warna media menarik	✓				
materi	Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar	✓				
	Media berisi materi yang menarik		✓			
	Materi mudah di pahami	✓				
bahasa	Bahasa dalam menyampaikan mudah dipahami	✓				
	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	✓				
Total keseluruhan						

© **Lampiran 17. Dokumentasi penelitian**

Proses validasi



Ahli Materi



Ahli Media

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Respon Peserta Didik



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

Penggunaan Media Ular Tangga

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Ha

## Lampiran 18. Surat pembimbing Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/18647/2022  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : *Pembimbing Skripsi*

Pekanbaru, 09 November 2022

Kepada  
Yth.  
1. Wardani Purnama Sari, M.Pd.E  
2.  
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
Pekanbaru

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : WIWIN ANDRIKA  
NIM : 11910623706  
Jurusan : Pendidikan Ekonomi  
Judul : pengembangan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran ekonomi untuk meningkatkan motivasi siswa kelas X SMA N 1 RETEH PULAU KIJANG  
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Ekonomi Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

Wassalam  
an. Dekan  
Wakil Dekan I



Dr. Zarkasih, M.Ag.  
NIP. 197210171997031004

Tembusan :  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### Lampiran 19. Surat pembimbing Skripsi perpanjangan

© Hak

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax (0761) 561647 Web www.fk.uinsuska.ac.id E-mail eflak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/22139/2023 Pekanbaru,08 Desember 2023  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Kepada  
Yth. Wardani Purnama Sari, M.Pd.E

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
Pekanbaru

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : WIWIN ANDRIKA  
NIM : 11910623706  
Jurusan : Pendidikan Ekonomi  
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA  
MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGRI 2 SIAK HULU  
Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Ekonomi dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam

an Dekan  
Wakil Dekan I



Wardani Purnama Sari, M.Ag.

PP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



**Lampiran 20. Surat kegiatan Bimbingan Skripsi**

© Hak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
كلية التربية والتعليم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
Alamat: Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 7077307 Fax. (0781) 21129

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA  
SKRIPSI MAHASISWA**

1. Jenis yang dibimbing :
  - a. Seminar usul Penelitian :
  - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : *wardani purnama sari, m.pd.E*
  - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : *130117010*
3. Nama Mahasiswa : *WIWIN ANDRIKA*
4. Nomor Induk Mahasiswa : *11910623706*
5. Kegiatan : *Bimbingan skripsi*

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	13-02-2023	REVISI BAB I, teori dan kerangka berpikir	( <i>Handwritten Signature</i> )	
2.	22-02-2023	REVISI BAB II dan REVISI BAB III	( <i>Handwritten Signature</i> )	
3.	06-03-2023	ACC proposal	( <i>Handwritten Signature</i> )	
4.	16-11-2023	REVISI BAB IV dan REVISI BAB V	( <i>Handwritten Signature</i> )	
5.	18-12-2023	ACC SKRIPSI	( <i>Handwritten Signature</i> )	

Pekanbaru, 18/12/2023

Pembimbing,

(*Handwritten Signature*)

*Wardani Purnama Sari, m.pd.E*

NIP. 130117010

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



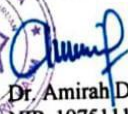


Lampiran 21. Surat Izin Melakukan PraRiset Fakultas

© Fak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

 UIN SUSKA RIAU	<b>KEMENTERIAN AGAMA</b> <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU</b> <b>FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN</b> كلية التربية والتعليم <b>FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING</b> <small>Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647          Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id</small>											
Nomor	: Un.04/F.II.4/PP.00.9/3413/2023	Pekanbaru, 16 Februari 2023										
Sifat	: Biasa											
Lamp.	: -											
Hal	: <b>Mohon Izin Melakukan PraRiset</b>											
Kepada Yth. Kepala Sekolah SMAN 2 Siak Hulu di Tempat												
<i>Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh</i> Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :												
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 40%;">Nama</td> <td>: <b>Wiwin Andrika</b></td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 11910623706</td> </tr> <tr> <td>Semester/Tahun</td> <td>: VIII (Delapan)/ 2023</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Ekonomi</td> </tr> <tr> <td>Fakultas</td> <td>: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau</td> </tr> </table>			Nama	: <b>Wiwin Andrika</b>	NIM	: 11910623706	Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/ 2023	Program Studi	: Pendidikan Ekonomi	Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Nama	: <b>Wiwin Andrika</b>											
NIM	: 11910623706											
Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/ 2023											
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi											
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau											
ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.												
Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.												
Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.												
<div style="text-align: right;">             a.n. Dekan            Wakil Dekan III              Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.            NIP. 19751115 200312 2 001         </div>												



## Lampiran 22. Surat Balasan Izin Melakukan Prariset

© Hak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### PEMERINTAH PROVINSI RIAU DINAS PENDIDIKAN SMA NEGERI 2 SIAK HULU AKREDITASI : A

Alamat : Jl. Kubang Raya No. 62 Desa Kubang Jaya Kec. Siak Hulu Telp. (0761) 7079014 Kode Pos 28457  
 NPSN : 20 11 00 00 0 002 NPMN : 10-00-0011 Website : www.sman2siakhulu.sch.id



Nomor : 421.3/SMA.2.SH/2023/D81  
 Lamp. : -  
 Perihal : Izin Melakukan PraRiset

Kubang Jaya, 27 Februari 2023


Kepada  
 Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
 UIN SUSKA Riau  
 Di  
Pekanbaru

Dengan hormat, menunjuk surat Sdr. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau No: Un.04/F.II.4/PP.00.9/3413/2023 tanggal : 16 Februari 2023 perihal : Mohon Izin Melakukan Penelitian Sdr ;

NO	NAMA	NIM	JURUSAN/ PROGRAM STUDI
1	WIWIN ANDRIKA	11910623706	Pendidikan Ekonomi

Pada prinsipnya kami dapat memberi izin melakukan PraRiset yang dimaksud sepanjang mengikuti aturan dan tidak mengganggu Proses Belajar Mengajar (PBM) di SMA Negeri 2 Siak Hulu sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.

Demikian surat ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, terimakasih.

Kepala, 



**DARWIS. E. S.Pd, M.Si**  
 NIP. 19650811 198901 1 003

Tembusan:

1. Yang bersangkutan
2. Arsip

n Syarif Kasim



### Lampiran 23. Surat Pengesahan Perbaikan Proposal

© Hak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
كلية التربية والتعاليم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 7077307 Fax. (0781) 21129

#### PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Wiwin Andrika  
Nomor Induk Mahasiswa : 11910623706  
Hari/Tanggal Ujian : Jum'at, 17 Maret 2023  
Judul Proposal Ujian : Pengembangan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Siak hulu  
Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Mahdar Ernita, M.Ed	PENGUJI I		
2.	Zetri Rahmat, M.Pd	PENGUJI II		

Mengetahui  
a.n. Dekan  
Wakil Dekan I



Dr. Zarkasih, M.Ag.  
NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru,  
Peserta Ujian Proposal

Wiwin Andrika  
NIM. 11910623706





## Lampiran 24. Surat Izin Melakukan Riset



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web.www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/14846/2023 Pekanbaru, 23 Agustus 2023 M  
Sifat : Biasa  
Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Kepada  
Yth. Gubernur Riau  
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu  
Satu Pintu  
Provinsi Riau  
Di Pekanbaru

*Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Wiwin Andrika**  
NIM : 11910623706  
Semester/Tahun : IX (Sembilan)/ 2023  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 2 Siak Hulu

Lokasi Penelitian : SMAN 2 Siak Hulu

Waktu Penelitian : 3 Bulan (23 Agustus 2023 s.d 22 November 2023)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



**Dr. H. Kadar, M.Ag.**  
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :  
Rektor UIN Suska Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Lampiran 25. Surat Dinas Penanaman Modal

© Hak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau  
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU  
 Email : [dpmpptsp@riau.go.id](mailto:dpmpptsp@riau.go.id)

### REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPPTSP/NON IZIN-RISSET/58739  
 TENTANG

PELAKSANAAN KEGIATAN RISSET/PRA RISSET  
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI



1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/14846/2023 Tanggal 23 Agustus 2023**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

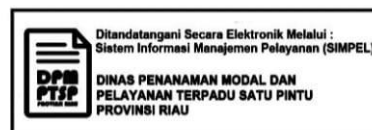
- |                      |   |   |
|----------------------|---|---|
| 1. Nama              | : | <b>WIWIN ANDRIKA</b>  |
| 2. NIM / KTP         | : | 119106237060  |
| 3. Program Studi     | : | PENDIDIKAN EKONOMI  |
| 4. Jenjang           | : | S1  |
| 5. Alamat            | : | PEKANBARU   |
| 6. Judul Penelitian  | : | <b>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGR1 2 SIAK HULU</b> |
| 7. Lokasi Penelitian | : | SMA NEGR1 2 SIAK HULU   |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru  
 Pada Tanggal : 24 Agustus 2023



**Tembusan :**

**Disampaikan Kepada Yth :**

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



## Lampiran 26. Surat Dinas Pendidikan

© Hak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### PEMERINTAH PROVINSI RIAU DINAS PENDIDIKAN

JL. CUT NYAK DIEN NO. 3 TELP. 076122552 / 076121553  
PEKANBARU

Pekanbaru, 31 AUG 2023

Nomor : 800/Disdik/1.3/2023/ 25080  
Sifat : Biasa  
Lampiran :  
Hal : Izin Riset / Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala SMA Negeri 2 Siak Hulu

di-  
Tempat

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/58739 Tanggal 24 Agustus 2023 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama : **WIWIN ANDRIKA**  
NIM/KTP : 119106237060  
Program Studi : PENDIDIKAN EKONOMI  
Jenjang : S1  
Alamat : PEKANBARU  
Judul Penelitian : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 2 SIAK HULU**

Lokasi Penelitian : SMA NEGERI 2 SIAK HULU

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk dapat memberikan yang bersangkutan berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian.
2. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
3. Adapun Surat Izin Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN  
PROVINSI RIAU  
SEKRETARIS



**TATI LINDAWATI, SH, M.Si**  
Pembina Tingkat I (IV/b)  
NIP. 19660717 198603 2 002

Tembusan:  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



## Lampiran 27. Surat Selesai Riset

© Hak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMA NEGERI 2 SIAK HULU**  
**AKREDITASI : A**

Alamat : Jl. Kubang Raya No. 62 Desa Kubang Jaya Kec. Siak Hulu Telp. (0761) 7079014 Kode Pos 28457  
 Nomor : 20 11 40 90 0 002 NPMN : 10-00-0011 Website : www.sman2siakhulu.ac.id



---

**SURAT KETERANGAN**  
 No: 421.3/SMAN.2-SH/2023/ 659

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Menengah Atas ( SMA ) Negeri 2 Siak Hulu Kab. Kampar Provinsi Riau, berdasarkan surat Kepala Dinas Pendidikan Provinsi RIAU nomor: 800/DISDIK /1.3/2023/25080 tanggal : 31 Agustus 2023 perihal : Izin Riset/ Penelitian Sdr, dengan ini menerangkan bahwasanya :

N a m a	: WIWIN ANDRIKA
NIM	: 119106237060
Program Studi	: PENDIDIKAN EKONOMI
Jenjang	: S1
Fakultas/Universitas	: TARBIYAH KEGURUAN UIN SUSKA RIAU
Judul Penelitian	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 2 SIAK HULU

benar yang bersangkutan diatas telah melaksanakan riset/penelitian di SMA Negeri 2 Siak Hulu pada 02 -25 Oktober 2023

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan seperlunya, terimakasih.

DIKELUARKAN DI : KUBANG JAYA  
 PADA TANGGAL : 1 Desember 2023

Kepala,




**DARWIS. B. S.Pd, M.Si**  
 NIP. 19650811 198901 1 003



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## RIWAYAT HIDUP PENULISAN



Wiwin Andrika, Kelahiran Pulau Kijang 28 Oktober 2001. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara ini adalah putri kandung dari Bapak M. Yusuf dan Ibu Jusmani. Saat ini penulis bertempat tinggal di pulau kijang kecamatan Reteh kabupaten Indragiri Hilir, penulis di lahirkan dan di besarkan oleh keluarga yang saling menyayangi dan menomorsatukan agama dan pendidikan.

Penulis menempuh pendidikan di mulai dari TK Al-muqarabin pada tahun 2006, kemdian di SDN 023 Metro pada tahun 2007-2011, melanjutkan ke MTS DDI Pulau Kijang pada tahun 2012-2016, dan melanjutkan ke SMAN 1 Reteh pada tahun 2016-2019. Dan penulis melanjutkan pendidikan perguruan tinggi melalui jalur Mandiri di UIN Suska Riau dengan jurusan Pendidikan Ekonomi. Dalam masa perkuliahan penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Di Desa Teluk Kiambang, Kecamatan Tempuling, Kabupaten Indragiri Hilir, Provinsi Riau. Dan melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Di SMAN 2 Siak Hulu, Kubang Jaya, Kecamatan Siak Hulu, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Dengan ketekunan, Motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir Skripsi yang berjudul 'pengembangan Media Pembelajaran Ular tangga Pada mata pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 2 Siak Hulu. Berkat Rahmat Allah SWT Penulis dapat menyelesaikan Skripsi Ini di bawah bimbingan ibu Wardani Purnama Sari, M.Pd. penulis di nyatakan lulus pada sidang munaqasah tanggal 28 Desember 2023, dan berhak untuk menyandang gelar sarjana (S.Pd).