



UIN SUSKA RIAU

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI  
BERBASIS EDUTAINMENT BERBANTUAN DORATOON  
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS  
NEGERI 1 TEMPULING**

Hak cipta milik UIN Suska

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya atau hasil temuan, menyalin, menjiplak, 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.



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

OLEH

**DEWI RAHMAWATI**

**NIM. 11910620085**

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1445 H/2024 M**



UIN SUSKA RIAU

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI  
BERBASIS *EDUTAINMENT* BERBANTUAN *DORATOON*  
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS  
NEGERI 1 TEMPULING**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



UIN SUSKA RIAU

Oleh

**DEWI RAHMAWATI**

**NIM. 11910620085**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGRI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**1445 H/2024 M**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.

- 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.


## PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Edutainment Berbantuan Doratoon Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tempuling* yang ditulis oleh Dewi Rahmawati NIM. 11910620085 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.


Pekanbaru, 25 September 2023 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan  
Pendidikan Ekonomi

  
Ansharullah, SP., M.Ec.  
NIP. 19790707 200801 1 017

Pembimbing

  
M. Iqbal Lubis, SE, M.Si. Ak  
NIK. 130117178

- 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.

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis edutainment berbantuan doratoon di SMA Negeri 1 Tempuling*, yang ditulis oleh Dewi Rahmawati dengan NIM. 11910620085 yang telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 21 Desember 2023. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Ekonomi.

Pekanbaru, 2 Jumadil Akhir 1445 H  
21 Desember 2023 M

Mengesahkan  
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Ansharullah, SP.,M.Ec.

Penguji II

Naskah, M.Pd.E.

Penguji III

Hendra Riofita, MM.

Penguji IV

Darni SP,MBA.

Dekan  
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Dr. H. Kedar, M.Ag.  
NIP. 19650521 199402 1 001



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

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewi Rahmawati  
 Nim : 11910620085  
 Tempat tanggal lahir : Madura, 23 Mei 2000  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
 Jurusan : Pendidikan Ekonomi  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis  
*Edutainment* Berbantuan *Doratoon* Di Sekolah Menengah  
 Atas Negeri 1 Tempuling

Menyatakan bahwa dengan sebenar-benarnya bahwa :

- Penulisan skripsi ini dengan judul sebagaimana tersebut adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri
- Semua kutipan pada karya tulis saya sudah disebutkan sumbernya
- Oleh karena itu skripsi ini, saya nyatakan bebas plagiat
- 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, Oktober 2023

Yang membuat pernyataan



Dewi Rahmawati

NIM.11910620085

### KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



*Alhamdulillahirabbil 'alamin*, segala puji bagi Allah SWT yang telah

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi berbasis *Edutainment* Berbantuan *Doratoon* di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 “Empulung” Merupakan hasil karya ilmiah penulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Skripsi ini juga dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. terutama keluarga besar penulis, khususnya yang penulis sayangi dan hormati, yaitu Ibunda Nurhasanah dan ayahanda Munib, nenek, kakek, dan bibi yang telah berkontribusi hingga saat ini dan segenap keluarga besar lainnya yang denganulus dan tiada henti memberikan semangat, motivasi, doa dan dukungan sepenuhati selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Selain itu, pada kesempatan ini penulis juga ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang yang senantiasa selalu melindungiku, memberikan jalan kemudahan, ilmu pengetahuan serta karunia nikmat-nikmat Nya yang tidak disangka melalui jalan yang tidak dapat diduga.
2. Bapak Prof. Dr. Hairunnas Rajab, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, ibuk Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Drs. H.Mas'ud Zein, M.Pd., selaku Wakil Rektor II, Bapak Prof. Edi Erwan, S.Pt., Ph.D., selaku Wakil Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
2. 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.
3. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

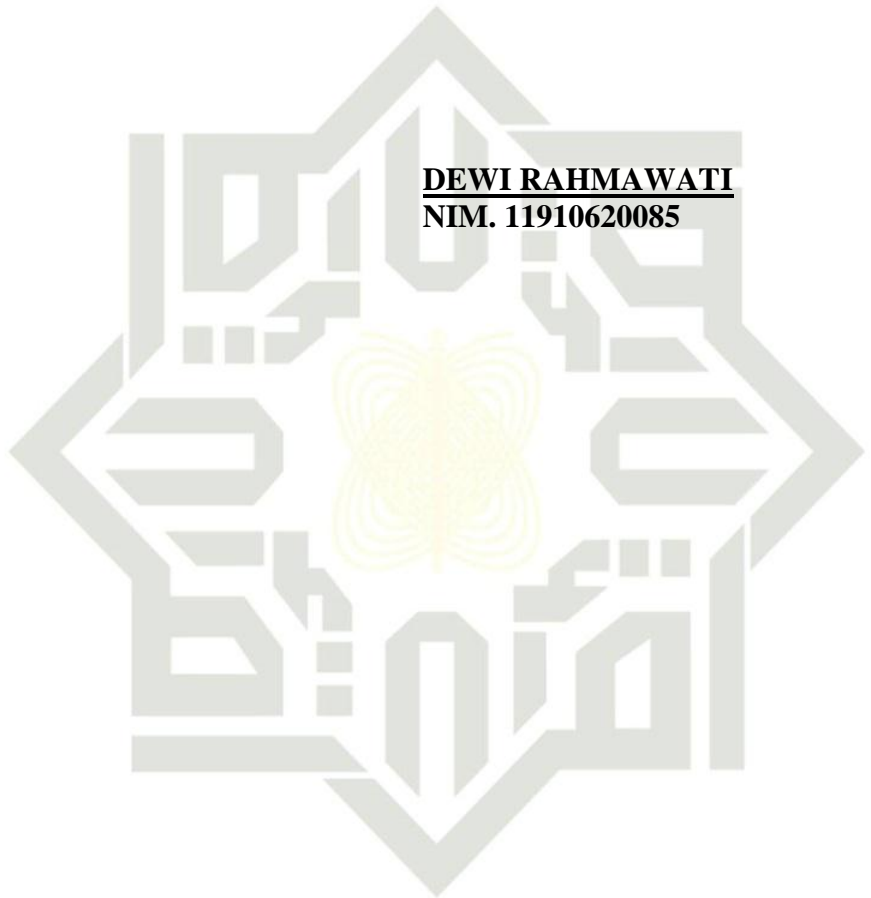
3. Bapak Dr. H. Kadar, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Bapak Dr. H. Zarkasih, M.Ag., selaku Wakil Dekan I, Ibuk Prof. Dr. Zulbaidah Amir, MZ, M.Pd., selaku Wakil Dekan II, Ibuk Dr. Amirah Dinity, M.Pd. Kons., selaku Wakil Dekan III dan seluruh staf yang telah memberikan layanan yang baik selama program studi penulis dan juga telah mempermudah segala urusan penulis dalam penelitian ini.
4. Bapak Ansharullah, S.P., M.Ec., selaku ketua jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Ibu Yulia Novita, S.Pd.I., M.par. selaku sekretaris jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Serta seluruh staf Jurusan Pendidikan Ekonomi.
6. Bapak M.Iqbal Lubis, SE.Msi.Ak selaku dosen Penasehat Akademik (PA), pembimbing, pengajar yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.
7. Bapak dan ibu dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga bapak dan ibu dosen selalu dalam rahmat dan lindungan Allah SWT, sehingga ilmu yang diberikan dan diajarkan dapat bermanfaat di kemudian hari.
8. Bapak Endri Sapta, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Tempuling beserta staf yang memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah ini.
9. Ibu Asminah, S.Pd., selaku guru mata pelajaran ekonomi yang telah membantu dan menyediakan waktunya dalam penelitian ini.
10. Sahabat-sahabat Sekolah Hellen febina, misfa S.P, Mezi Putri Arifani,S.Tc,Kes, Agustina herawati, Adhe okta safira, S.M, Haslina yunida S.ked.
11. Teman-Teman seperjuangan Dilma Rizky Afriyani,S.Pd, Aulia Rahma S.Pd, Khairunnisak, S.Pd, Aisyah,S.Pd, Serly Farera, S.Pd dan Sari

Prihatin yang sangat membantu penulis masa perkuliahan hingga penelitian ini selesai.

12. Perimakasih kepada Siti Maisyaroh, S.Ak sudah menjadi teman sekaligus kakak yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Pekanbaru, Januari 2024  
Penulis

**DEWI RAHMAWATI**  
**NIM. 11910620085**



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.



## PERSEMBAHAN

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum hingga mereka mengubah diri mereka sendiri "(QS.Ar-Ra'd ayat 11).  
Mungkin pernah menyerah untuk sesuatu yang penting bagimu dan yang kamu nantikan, setiap kali kamu ingin menyerah, ingat kembali kenapa kamu memulai, ingat kembali untuk apa dan siapa kamu melakukan itu"  
Alhamdulillahirobbilalamin, ungkapan syukur atas nikmat, dan anugerah. Solawat beriring salam senantiasa kita hadiahkan kepada baginda Rasulullah SAW, keluarga, sahabat, semoga kita senantiasa tetap istiqoma dalam menjalankan ajaran-ajarannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sederhana ini.

### Diri Sendiri

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri. Sudah bertahan sangat kuat dan sangat jauh sampai di titik ini. Perjalanan yang panjang yang telah dilewati, dan selalu berserah kepada Allah bawa takdir ditetapkan-Nya sangat indah yang datang tanpa henti.

### Ibunda, Ayahanda, dan Keluarga

Kupersembahkan hasil karya ini untuk orang yang paling aku sayang ibunda Nurhasanah, dan untuk cinta pertama dan terakhirku ayahanda tercinta Munib. Perjuangan ini tak akan berujung dengan kebahagiaan tanpa dukungan kalian. Aku tak akan bisa tanpa pengorbanan yang tak pernah kenal lelah berjuang untuk anak semata wayang nya ini, serta doa kalian yang selalu di sampaikan dalam sujud, semua ini menjadi sumber kekuatan untuk ku. Semoga karyaku ini menjadi bukti ku memberikan kebaagiaan untuk kalian, Amiin...  
Untaian kata ini juga saya persembaan untuk kakek, nenek, paman, bibi, yang senantiasa selalu memberi dukungan dan doa yang tiada henti, senantiasa mendoakan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

### Teman Cerita

Berteman teman baik adalah anugrah, saling mendukung, saling memperhatikan, saling menjaga, dan saling menyanyangi, saling membantu dalam masa kesulitan. Terimakasih kepada Dilma Rizky Afriyani, Aulia Rahma, dan Khairunisak, dan serly farera terimakasih telah menerimaku, menerima kekuranganku dan semua keegoisanku, terima kasih sudah ingin berteman baik denganku.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menyalin 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.

## ABSTRAK

**Dewi Rahmawati (2023) : Pengembangan media pembelajaran berbasis *edutainment* berbantuan *doratoon* di SMA Negeri 1 Tempuling.**

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas media pembelajaran berbasis *edutainment* berbantuan *doratoon*. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model *ADDIE* (*Analyze, design, development, implementation, and evaluation*). Penelitian ini dilakukan di sekolah menengah atas negeri 1 Tempuling. Subjek penelitian ini adalah ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, ahli uji praktikalitas dan objek penelitian adalah media pembelajaran ekonomi berbasis *edutainment* berbantuan *doratoon*. Jenis data yang diambil dari penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari angket. Instrument pengumpulan data berupa angket uji validitas dan angket praktikalitas. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan validitas. Media pembelajaran yang dihasilkan telah teruji valid dengan persentase 95,15% (sangat valid) dan teruji praktis dengan persentase 87,22% (sangat praktis) dan 80,90% (sangat praktis). Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis *edutainment* berbantuan *doratoon* sudah valid dan praktis sehingga dapat dilakukan uji coba pada produk yang dihasilkan.

**Kata Kunci : Video Pembelajaran, *Edutainment*, *Doratoon***

- © H a k c i p t a U N S I S t a r i f K a s i m R i a u
- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruhnya dan不得以任何 bentuk menyebarkan atau mempublikasikan ulang secara apa pun dan di mana pun tanpa izin UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- 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.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip, seba...
    - 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.

## ABSTRACT

**Dewi Rahmawati (2023): Development Of Doratoon-Assisted Edutainment Based Learning Media At Senior High School Of 1 Tempuling**

This research was instigated by the lack of learning media used in the learning process. This research aimed at knowing the level of validity and practicality of doratoon-assisted edutainment-based learning media. This type of research is development research using the ADDIE model (Analysis, design, development, implementation, and evaluation). This research was conducted at the Tempuling 1 State Senior High School. The subjects of this research are learning media experts, learning material experts, practicality testing experts and the research object is edutainment-based economic learning media assisted by Doratoon. The type of data taken from this research is primary data, namely data obtained directly from the questionnaire. The data collection instruments are validity test questionnaires and practicality questionnaires. The resulting learning media has been tested as valid with a percentage of 95.15% (very valid) and tested as practical with a percentage of 87.22% (very practical) and 80.90% (very practical). From these results it is concluded that the edutainment-based economic learning media assisted by Doratoon is valid and practical so that trials can be carried out on the products produced .

**Keywords: Learning Video, Edutainment, Doratoon.**





## DAFTAR ISI

<b>PERSetujuan</b> .....	i
<b>Pengesahan</b> .....	ii
<b>Pernyataan</b> .....	iii
<b>Kata Pengantar</b> .....	iv
<b>Persembahan</b> .....	vii
<b>Abstrak</b> .....	viii
<b>Daftar Isi</b> .....	xi
<b>Daftar Tabel</b> .....	viii
<b>Daftar Gambar</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Penegasan Istilah.....	3
1. Media Pembelajaran.....	3
C. Permasalahan.....	4
1. Identifikasi Masalah.....	4
2. Batasan Masalah.....	4
3. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	5
1. Tujuan Penelitian .....	5
2. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	7
A. Konsep Teoritis .....	7
B. Ketenagakerjaan .....	13
C. Teori Pandangan Berbasis Media.....	28
D. Hasil Penelitian Relavan .....	29
E. Kerangka Berfikir.....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	34
A. Subjek dan Objek Penelitian .....	34
1. Subjek Penelitian .....	34

- 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.

2. Objek Penelitian .....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	35
Populasi dan Sampel .....	35
1. Populasi .....	35
2. Sampel .....	35
D. Jenis Penelitian dan prosedur Penelitian .....	35
E. Model Pengembangan .....	36
F. Prosedur Pengembangan .....	37
G. Teknik Pengumpulan Data .....	41
H. Teknik Analisis Data .....	41
<b>SAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	44
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	44
B. Hasil Penelitian .....	49
1. Tahap analisis ( <i>analyze</i> ) .....	49
2. Tahap perancangan ( <i>Design</i> ) .....	55
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	62
C. Revisi media Pembelajaran .....	62
1. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	65
2. Evaluation .....	66
<b>SAB V PENUTUP</b> .....	67
A. Kesimpulan .....	67
B. Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	69
<b>LAMPIRAN</b> .....	72

## DAFTAR TABEL

Skor Penilaian Validasi Ahli Media.....	42
Presentase Kriteria hasil validasi.....	42
Skor Pada Angket Guru Dan Siswa .....	43
Presentase Kriteria hasil validasi .....	43
Keadaan Guru SMA Negeri 1 Tempuling .....	48
Sarana Dan Prasarana.....	49
Penilaian aspek kelayakan isi validator ahli materi.....	56
Penilaian aspek kelayakan penyajian validator ahli materi.....	57
Penilaian aspek kelayakan bahasa validator ahli materi .....	58
Penilaian aspek keakuratan materi validator ahli materi.....	58
Penilaian aspek desain cover validator ahli media .....	59
Penilaian aspek visual validator ahli media .....	60
Penilaian aspek grafis validator ahli media.....	61
Rekap skor rata-rata penilaian ketujuh aspek kelayakan media pembelajaran video validasi .....	62
Komponen revisi dari validator ahli materi.....	64
Komponen revisi dari validator ahli media .....	64

- 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.

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Awal <i>Doratoon</i> .....	11
Gambar 2.2	Tampilan Untuk Membuka Fitur <i>Doratoon</i> .....	11
Gambar 2.3	Tampilan Memilih Fitur Animasi.....	12
Gambar 2.4	Tampilan Memilih Fitur Animasi.....	12
Gambar 2.5	Tampilan Untuk Menyimpan .....	13
Gambar 2.6	Kerangka Berpikir Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis <i>Edutainment</i> berbantuan <i>Doratoon</i> .....	33
Gambar 3.1	Prosedur Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE .....	37



- 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.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Motivasi belajar sangat penting bagi siswa, karena motivasi belajar dapat mempengaruhi pelaksanaan kegiatan belajar dan kebiasaan siswa dalam belajar. Guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa untuk memperoleh belajar yang optimal. Menurut Islamuddin motivasi belajar adalah sesuatu yang menimbulkan dorongan atau semangat belajar. Sedangkan menurut Hermine marshall motivasi belajar adalah kebermaknaan dan kegiatan belajar yang cukup menarik bagi siswa dalam melakukan kegiatan belajar.<sup>1</sup>

Fenomena motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Tempuling adalah siswa tidak aktif dalam belajar, siswa merasa bosan ketika melakukan proses pembelajaran. Hal ini bertolak belakang dengan latar belakang diatas penyebabnya karena guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik ketika melakukan proses pembelajaran. Sehingga dibutuhkan media yang sesuai dengan karakteristik materi yang disampaikan.<sup>2</sup> Munir mengemukakan media penyampaian informasi yang terbaik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dengan merangkum point-point penting yang dikemas dengan animasi dan suara yang menarik, sehingga akan melibatkan siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.<sup>3</sup>

---

Arianti, "peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa" jurnal kependidikan, volume 12 nomor 2 tahun 2018. Hal 124.

Suharni, "upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa" jurnal bimbingan dan konseling", volume 6, no 1 tahun 2021. Hal 183.

Munir, 58 antimicrobial agents dan chemotherapy multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan ( Bandung:Alfabeta, 2012).



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.

Menurut Tina tri lestari media tersebut adalah *doratoon* yaitu media interaktif yang sederhana dan mudah digunakan sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran ekonomi karena memiliki template dan fitur animasi yang menarik.<sup>4</sup> Ayu Dia Melisa mengambahkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dengan bervariasi, efektif, dan inovatif sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Kelebihan dari *doratoon* adalah memiliki banyak fitur, seperti animasi kartun, dan transisi, dan tulisan. Fitur ini menyediakan fitur gratis.<sup>5</sup>

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di SMA Negeri 1 Tempuling, diperoleh fakta bahwa selama proses pembelajaran ekonomi media yang digunakan guru ekonomi di SMA Negeri 1 Tempuling ini masih menggunakan buku paket. Sri melyanti mengatakan bahwa buku cetak adalah buku yang besar, tebal, berat, dan kalimat terlalu panjang sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk membaca maupun mempelajari buku paket.<sup>6</sup>

Dari temuan diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan media *doratoon* karena media ini dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan pendapat wahyu bagja dan supriyadi didalam penelitiannya bahwa pelajaran ekonomi menjadi pelajaran yang susah untuk dipahami dan banyaknya materi yang harus dipahami oleh peserta

Tina tri lestari dkk, "pengembangan media pembelajaran berbasis *doratoon* pada pembelajaran tematik dikelas III UPTD" Jurnal pendidikan tambusai, volume 7, nomor 3 tahun 2023.

Ayu desi melisa dan Muhammad noer fadlan, " Pengembangan Video Animasi Berbantuan *Doratoon* Pada Tema Makanan Sehat Di Kelas V SEKOLAH DASAR, jurnal edukasia, volume 4 tahun 2023. Hal 908.

Sri melyanti, 2019 "pengembangkan media pembelajaran buku saku berbasis. *Minp mapping* untuk pembelajaran ekonomi kelas XI. (Pendidikan ekonomi fakultas ekonomi universitas negeri Makassar) hal.2



didik, maka dengan hadirnya doratoon dapat membantu guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung.<sup>7</sup>

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Edutainment* berbantuan *Doratoon* Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tempuling.”**

### B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah, yaitu :

#### 1. Media Pembelajaran Berbasis *Edutainment* Berbantuan *Doratoon*

Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah video pembelajaran ekonomi yang memuat materi ketenagakerjaan untuk Kelas XI SMA Negeri 1 Tempuling dengan berbantuan aplikasi doratoon, yang mana *doratoon* ini adalah perangkat lunak yang memiliki berbagai macam fitur seperti animasi kartun, transisi, tulisan dan banyak lainnya.<sup>8</sup> Pengembangan media pembelajaran berbasis *edutainment* berbantuan *agar* membantu peserta didik lebih memahami materi dalam proses pembelajaran yang dapat diakses secara offline.

Wahyu Bagja, & Supriyadi, **“Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru Dengan Hasil Belajar Ips.** Jurnal Ilmiah Edutecno, Volume 18, Tahun 2018.

Ayu Dia Melisa, Mohammad Noer Fadlan, “Pengembangan Video Animasi Berbantuan Doratoon Pada Tema Makanan Sehat Dikelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dam Pembelajaran* Volume 4 Nomor 2 Tahun 2023, Hal 902.



## C. Permasalahan

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi permasalahan bahwa :

Di SMA Negeri 1 Tempuling lebih memilih media konvensional dalam mengajar yaitu dengan menggunakan buku cetak.

Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik.

Proses pembelajaran ekonomi memerlukan media yang mudah dipahami yang membuat siswa termotivasi dalam belajar.

d. Media yang diperlukan adalah dengan menggunakan media berbantuan doratoon

### 2. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih focus, maka peneliti melakukan pembatasan masalah yaitu :

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Tempuling.

Mata pelajaran ekonomi dibatasi pada materi ketenagakerjaan pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Tempuling.

### 3. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dan fokus penelitian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana uji validitas media pembelajaran berbasis *edutainment* berbantuan aplikasi *Doratoon* pada materi ketenagakerjaan?



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 milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- b. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis *edutainment* berbantuan *Doratoon* pada materi ketenagakerjaan?

## D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui uji validitas pengembangan media pembelajaran berbasis *edutainment* berbantuan *doratoon* di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tempuling
- b. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *edutainment* berbantuan *doratoon*.

### 2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu :

#### Manfaat praktis

##### 1) Bagi Peserta Didik

Membantu siswa dalam memahami materi yang dikemas dalam bentuk video pembelajaran sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

## 2) Bagi guru

memotivasi guru untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang cocok serta menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif.

## 3) Bagi peneliti

Untuk member kontribusi dalam mengembangkan media yang cocok seperti media pembelajaran doratoon pada mata pelajaran. Pengembangan media pembelajaran dapat diterapkan oleh nantinya untuk menghadapi masalah-masalah yang dihadapi didunia pendidikan secara nyata.

**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.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Konsep Teoritis

##### 1. Media Pembelajaran berbasis *edutainment* berbantuan *doratoon*

##### Pengertian Media Pembelajaran berbasis *edutainment* berbantuan *doratoon*

Menurut Heinich, dkk media pembelajaran adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan yang bertujuan pembelajaran dan mengandung maksud-maksud pembelajaran. Sedangkan menurut Martin and Briggs media pembelajaran merupakan media yang mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajar.

Media pembelajaran berbasis *edutainment* berbantuan *doratoon* adalah media yang digunakan untuk pembelajaran, yang dibuat dengan ringkas dan disajikan secara menarik dengan hahasa yang mudah dilengkapi dengan gambar-gambar animasi kemudian dilengkapi dengan memasukkan musik, dan dapat juga memasukkan suara penggunanya. *Doratoon* merupakan sebuah platform yang dapat digunakan untuk membuat video animasi dengan mudah dan cepat. Banyak fitur elemen yang digunakan, mulai dari yang gratis hingga berbayar.<sup>9</sup> Materi pembelajaran dapat dilihat dan didengar serta

---

Dimiyati, dan abdul fatah, “ pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan *doratoon*”, jurnal inovasi dan riset, volume 4, no 3 tahun 2023, hal.195.

dikemas semenarik mungkin sehingga peserta didik dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan motivasi belajar siswa serta dilengkapi dengan fitur animasi yang sangat menarik yang dibuat pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMAN 1 Tempuling sehingga materi yang disajikan kan membantu siswa untuk tidak merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran di kelas dan memiliki motivasi belajar.

### **Karakteristik media pembelajaran berbantuan *doratoon***

*Doratoon* merupakan platform yang memproduksi video animasi yang menawarkan berbagai fitur, berikut ini beberapa fitur *doratoon* antara lain<sup>10</sup> :

1. *Doratoon* dapat membuat animasi dengan elemen yang kreatif sehingga animasi jauh lebih mudah.
2. Berisi variasi templet yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengguna dapat memilih templet yang sesuai dengan materi yang akan digunakan.
3. Animasi, *doratoon* memiliki fitur animasi yang membuat video terlihat lebih menarik dna interaktif. Pengguna dapat menambah animasi pada objek dan teks dalam video.
4. Audio, *doratoon* memiliki berbagai macam audio yang menarik. Pengguna dapat mengunggah audio suara sendiri ke dalam *doratoon*.

<sup>10</sup>Doratoon. “*about doratoon*”, diakses pada 10 januari 2024.





5. Karakter animasi, doratoon menyediakan karakter, pengguna dapat memilih karakter yang sesuai dengan topik video.
6. Versi gratis dan berbayar, doratoon menyediakan versi gratis dan berbayar, versi gratis memiliki keterbatasan pada fitur animasi, sementara yang berbayar memiliki fitur yang lebih lengkap dan penggunaannya juga dalam waktu yang panjang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *doratoon* adalah platform pembuatan video animasi dengan berbagai fitur untuk membuat tampilan yang interaktif. *Doratoon* memiliki banyak fitur, seperti mudah digunakan, beragam templet, animasi, audio, karakter animasi, serta versi gratis dan berbayar. Dengan banyaknya fitur tersebut, *doratoon* membantu pengguna membuat video yang menarik, interaktif tanpa harus memiliki keahlian teknis khusus untuk membuat video.

### **Fungsi Media Pembelajaran berbasis *edutainment* berbantuan *doratoon***

Menurut sanaky media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan menghadirkan objek-objek nyata dan langka, membuat salinan dari objek aslinya, memberikan kesamaan persepsi, mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak, sekaligus menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, nyaman dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>11</sup>

<sup>11</sup>Sanaky,H, “media pembelajaran interaktif-inovatif, kaubaka dipantara”, hal 5.





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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### d. Manfaat Media pembelajaran doratoon

Kemp dan Dayton mengemukakan manfaat media pembelajaran *doratoon*, yaitu:<sup>12</sup>

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi siswa, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
3. Materi dapat dijabarkan lebih sederhana

Dapat disimpulkan bahwa manfaat *doratoon* terbagi menjadi 3 yaitu dapat memperjelas penyajian materi pelajaran yang akan disampaikan, dapat menimbulkan motivasi belajar siswa dan materi yang dijabarkan dapat dibuat menggunakan bahasa yang lebih sederhana.

#### e. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *Doratoon*

Langkah-langkah dalam *Doratoon* adalah sebagai berikut, yaitu :

1. Membuka aplikasi web browser, kemudian kunjungi alamat :

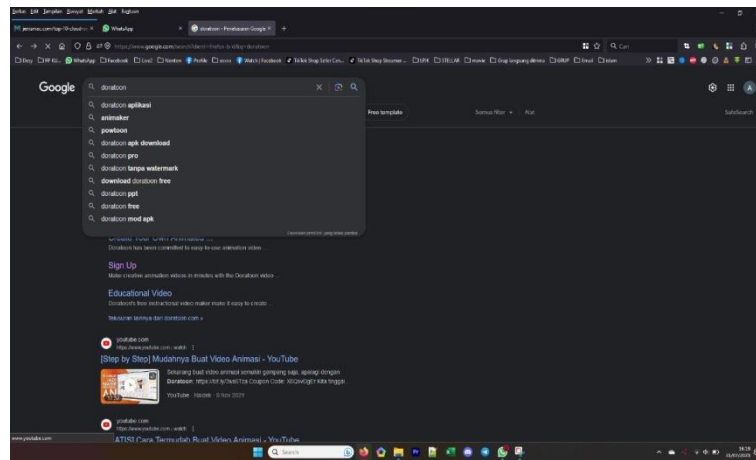
<https://www.Doratoon.com>



- 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

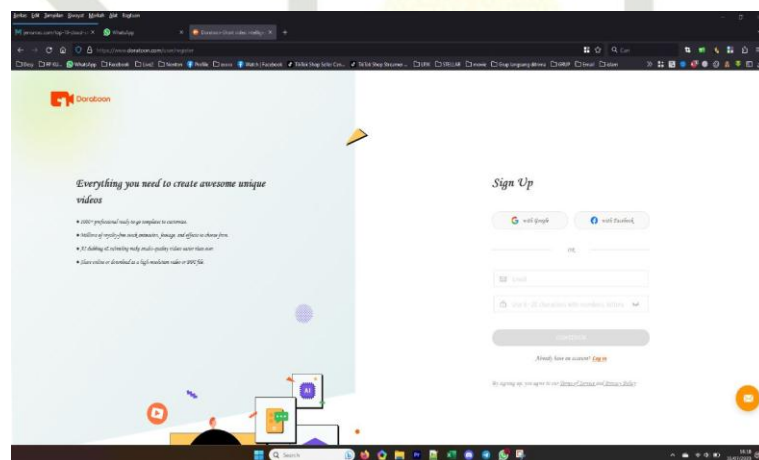
© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



**Gambar 2.1**  
**Tampilan Awal Pada Doratoon**

2. Maka akan ditampilkan pada gambar di bawah ini, untuk memulai powtoon klik LOGIN, login bisa menggunakan email atau Facebook.

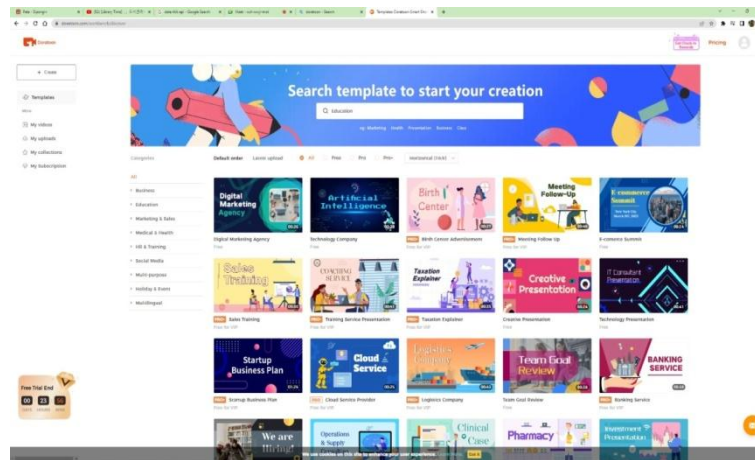


**Gambar 2.2**  
**Tampilan Untuk Membuka Sitrur Doratoon**

3. Lalu pada kata *create* diklik dan penulis memilih , selain itu akan tampil gambar background yang akan kita gunakan

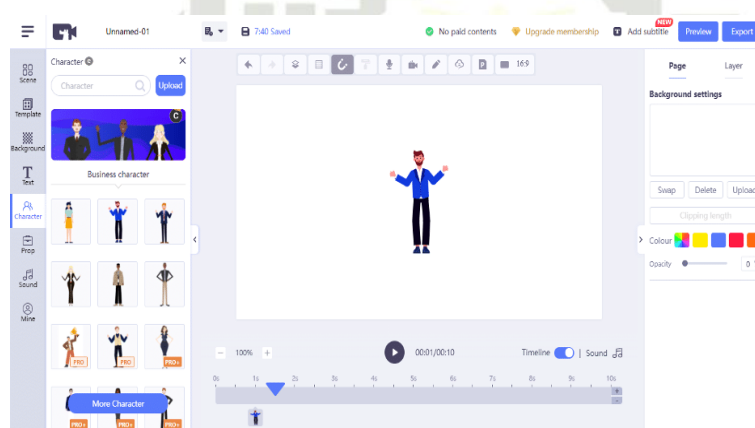
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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.



**Gambar 2.3**  
**Tampilan memilih fitur animasi**

4. Lalu, klik tombol edit dan mulai sesuaikan karakter yang akan digunakan.



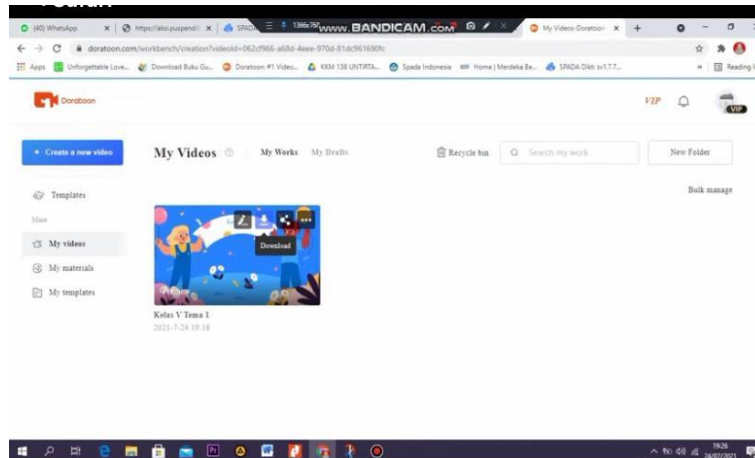
**Gambar 2.4**

**Tampilan memilih fitur animasi**

5. Lalu, setelah video selesai dibuat, klik download untuk menyimpan video.



- 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.



**Gambar 2.5**  
**Tampilan untuk menyimpan video**

## B. Materi ketenagakerjaan

### 1) Konsep Ketenagakerjaan

#### a. Tenaga Kerja

Menurut undang-undang No. 13 Tahun 2003 tentang ketenagakerjaan. Ketenagakerjaan adalah segala hal yang berhubungan dengan tenaga kerja pada waktu sebelum, selama, dan sesudah masa kerja. Sedangkan tenaga kerja adalah setiap orang yang mampu melakukan pekerjaan guna menghasilkan barang dan jasa baik untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun untuk masyarakat. Tenaga kerja memiliki tiga kriteria yaitu :<sup>13</sup>

#### Tenaga Kerja Terdidik

Tenaga kerja terdidik adalah seseorang yang memiliki keahlian atau pengetahuan dibidang tertentu. Keahlian dan pengetahuan tersebut

<sup>13</sup>Yeni Fitriani dan Aisyah Nurjannah, *Ekonomi untuk SMA kelas XI*, (Jakarta : kementerian Pendidikan, 2022),hal 86-87

didapatkan melalui pendidikan formal. Contohnya adalah dokter, guru, dan akuntan.

### **Tenaga kerja terlatih**

Tenaga kerja terlatih adalah seseorang yang memiliki keterampilan atau keahlian yang didapatkan melalui pendidikan non-formal. Pendidikan tersebut bisa berupa kursus maupun pelatihan. Contohnya supir, montir, dan tukang jahit.

### **d. Tenaga kerja tidak terdidik dan tidak terlatih**

Tenaga kerja tidak terdidik dan tidak terlatih adalah tenaga kerja yang tidak memerlukan pendidikan dan pelatihan secara khusus. Kemampuan tenaga kerja pada kelompok ini didasarkan pada kebiasaan dan pekerjaan yang tidak menuntut keahlian tertentu. Contohnya adalah buruh cuci, kuli panggul, dan kuli bangunan.

### **e. Angkatan Kerja**

Menurut International Labour Organization (ILO), angkatan kerja adalah penduduk usia kerja yang bekerja dan yang sedang mencari pekerjaan (menganggur). Angkatan kerja sering juga disebut sebagai penduduk yang aktif secara ekonomi. Sejalan dengan ILO, menurut Badan Statistik penduduk yang termasuk angkatan kerja adalah penduduk usia kerja (15 tahun ke atas) yang bekerja atau punya pekerjaan, sementara tidak bekerja, dan penangguran. Penduduk yang termasuk angkatan kerja adalah penduduk usia kerja yang masih sekolah, mengurus rumah tangga atau melaksanakan kegiatan lainnya selain kegiatan pribadi.



- 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 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.

## f. Kesempatan Kerja

Kesempatan kerja diartikan sebagai permintaan akan tenaga kerja. Ketika memproduksi barang dan jasa, rumah tangga produsen memerlukan tenaga kerja dan modal sebagai *input* untuk proses produksi. Permintaan tenaga kerja adalah prinsip ekonomi yang berasal dari permintaan untuk *output* perusahaan.

Jika permintaan terhadap output (barang dan jasa) perusahaan meningkat. Perusahaan akan membutuhkan lebih banyak tenaga kerja sehingga akan mempekerjakan lebih banyak tenaga kerja. Sebaliknya, jika permintaan output menurun, maka perusahaan akan membutuhkan lebih sedikit tenaga kerja sehingga permintaan tenaga kerja akan turun. Dampaknya adalah perusahaan akan melakukan pemutusan hubungan kerja (phk).<sup>14</sup>

## 1) Masalah Ketenagakerjaan

Masalah ketenagakerjaan berkaitan tentang bagaimana tenaga kerja mendapatkan hak dan menjalankan kewajiban. Tenaga kerja merupakan faktor pembangunan keonomi. Indonesia yang memiliki penduduk yang banyak tentunya memunculkan masalah ketenagakerjaan yang beragam. Ada beberapa masalah ketenagakerjaan, diantaranya :<sup>15</sup>

### Banyaknya Pengangguran

Pengangguran ialah orang yang pada usia kerja tidak memiliki pekerjaan. Tingginya jumlah angkatan kerja dan sempitnya

<sup>14</sup>*Ibid*, Hal 88.

<sup>15</sup>Astute, dkk, *Ekonomi*, ( Jakarta :penerbit duta, 2018, ) Hal 39-40

kesempatan kerja menyebabkan tingkat pengangguran cukup tinggi. Permasalahan penagngguran ini baru dapat diatasi karena dapat menyebabkan munculnya masalah social dan kriminalitas.

Rendahnya mutu tenaga kerja

Mutu tenaga kerja yang rendah disebabkan karena rendahnya tingkat pendidikan, kualitas sumber daya manusia Indonesia yang rendah masih belum optimal dalam mendukung pembangunan nasional. Tingkat pendidikan diIndonesia rendah disebabkan oleh rendahnya tingkat pendapatan penduduk, masih kurangnya kesadaran akan pentingnya arti pendidikan dan belum meratanya pembangunan sekolah dengan fasilitas yang memadai.

c. Penyebaran tenaga kerja yang tidak merata

Penyebaran tenaga kerja masih belum merata. Dalam mencari pekerjaan banyak orang yang memperhitungkan lokasi tempat pekerjaan. Sering kali seseorang memilih tempat pekerjaan hanya karena tertarik dengan lokais pekerjaan tersebut. Sebagian besar tenaga kerja banyak dipulau jawa Karena banyaknya kesempatan kerja dipulau jawa. Sementara didaerah lain masih banyak sumberdaya yang belum dikelola dan belum dimanfaatkan secara maksimal.

Kurangnya perlindungan terhadap tenaga kerja

Banyak kasus yang menimpa tenaga kerja diIndonesia mneunjukkan kurangnya perlindungan terhadappa tenaga kerja . hal ini terlihat dari rendahnya upah yang diterima oleh tenaga kerja , waktu kerja yang tidak sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta rendahnya kesejahteraan pekerja.



- 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.





## 2) Upaya Meningkatkan kualitas kerja

Dalam menghadapi era globalisasi ekonomi dan perdagangan bebas yang memungkinkan masuknya tenaga-tenaga kerja asing ketanah air. Pemerintah dan masyarakat Indonesia harus meningkatkan kualitas tenaga kerjanya agar mampu bersaing dengan tenaga kerja luar negeri. Peningkatan kualitas tenaga kerja dapat dilakukan melalui hal-hal berikut

a. Jalur formal seperti sekolah umum, sekolah kejuruan dan kursus-kursus.

b. Jalur non formal yang terdiri atas :

- 1) Magang, yaitu latihan kerja yang dilakukan langsung ditempat kerja. Magang umumnya diselenggarakan oleh lembaga pendidikan yang bekerja sama dengan perusahaan-perusahaan yang dianggap tepat sebagai tempat kerja. Tujuan magang adalah siswa menjadi tenaga kerja yang siap pakai. Kegiatan magang merupakan bagian dari keterkaitan dan kecocokan.
- 2) Latihan kerja, yaitu kegiatan untuk melatih tenaga kerja yang memiliki keahlian dan keterampilan di bidang tertentu sesuai dengan tuntutan pekerjaan sehingga kementerian ketenagakerjaan mendirikan balai latihan kerja disetiap daerah tingkat II.
- 3) Memperbanyak seminar dan *workshop* yaitu berkaitan dengan pekerjaan tertentu. Pada umumnya tenaga kerja yang memiliki dilevel menengah atas dapat meningkatkan kaulitas dirinya dengan mengikuti *workshop*. Peningkatan wawasan sangat berguna karena

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.

dapat digunakan untuk membantu mengambil keputusan atau pembuatan rencana dan strategi.

#### 4) Sistem Upah

Upah 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 bagi pekerja dan keluarganya yang telah atau dilakukan.

##### a. Jenis Upah

Indonesia mengenal beberapa jenis upah diantaranya yaitu :

- 1) Upah menurut waktu adalah system upah yang didasarkan pada beberapa lamanya kerja seseorang.
- 2) Upah menurut satuan hasil adalah system upah yang didasarkan pada jumlah produk yang dihasilkan oleh seorang pekerja.
- 3) Upah borongan adalah system upah yang didasarkan pada kesepakatan dari yang member kerja dengan penerima kerja.

##### Upah Minimum

Dalam mewujudkan penghasilan yang dapat memenuhi kebutuhan layak bagi masyarakat pemerintah menerapkan kebijakan dalam system pengupahan yaitu kebijakan upah minimum. Upah minimum adalah standar penghasilan yang harus diberikan oleh pengusaha kepada pekerja yang tingkatannya disesuaikan dengan produktivitas dan pertumbuhan ekonomi suatu negara.



- 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 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.

## 5. Pengangguran

### 1) Konsep Pengangguran

Pengangguran adalah kelompok angkatan kerja yang tidak bekerja atau sedang mencari pekerjaan. Pengangguran dapat terjadi karena jumlah penawaran tenaga kerja lebih besar dari pada permintaan tenaga kerja. Dengan kata lain terjadinya surplus. Pengangguran sering terjadi di negara berkembang karena tinggi jumlah penduduk tidak seimbang dengan ketersediaan lapangan pekerjaan sehingga memicu ketimpangan pendapatan.

### 2) Jenis-jenis pengangguran

Pengangguran dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan lama bekerja dan penyebabnya, adapun jenis-jenis pengangguran sebagai berikut :

#### 1) Pengangguran berdasarkan lamanya waktu bekerja

##### 1) Pengangguran Terbuka

Pengangguran terbuka adalah angkatan kerja yang sama sekali tidak mempunyai pekerjaan. Contohnya adalah mahasiswa yang baru lulus kuliah dan belum bekerja.

##### 2) Setengah Pengangguran

Setengah pengangguran adalah angkatan kerja yang sudah bekerja namun tidak bekerja secara optimal atau bekerja di bawah jam kerja normal. Contohnya petani yang menganggur karena menunggu musim panen.

##### 3) Pengangguran Terselubung

Pengangguran Terselubung adalah angkatan kerja yang sudah bekerja namun tidak bekerja secara optimal karena ketidaksesuaian latar belakang pendidikan. Atau pekerjaan yang tidak sesuai dengan bakat dan kemampuan. Contohnya seorang sarjana hukum bekerja di *costumer servies* idealisnya sarjana hukum bekerja sebagai pengacara atau jaksa.

Pengangguran berdasarkan penyebabnya

#### 1. Pengangguran struktural

Pengangguran struktural terjadi karena adanya perubahan struktur ekonomi suatu negara, misalnya perubahan dari negara yang berstruktur agraris menjadi negara industri.

#### 2. Pengangguran Friksional

Pengangguran friksional adalah angkatan kerja yang tidak bekerja karena mengharapkan pekerjaan yang lebih dari sebelumnya.

#### 3. Pengangguran siklis

Pengangguran siklis terjadi karena adanya penurunan kegiatan ekonomi. Ketika permintaan barang dan jasa dalam perekonomian menurun, hal ini akan memaksa perusahaan untuk memberhentikan pekerja dalam upaya untuk memotong biaya.



- 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 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.

## 1) Konsep Ketenagakerjaan

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

g.

### **Tenaga Kerja**

Menurut undang-undang No. 13 Tahun 2003 tentang ketenagakerjaan. Ketenagakerjaan adalah segala hal yang berhubungan dengan tenaga kerja pada waktu sebelum, selama, dan sesudah masa kerja. Sedangkan tenaga kerja adalah setiap orang yang mampu melakukan pekerjaan guna menghasilkan barang dan jasa baik untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun untuk masyarakat. Tenaga kerja memiliki tiga kriteria yaitu :<sup>17</sup>

### **Tenaga Kerja Terdidik**

Tenaga kerja terdidik adalah seseorang yang memiliki keahlian atau pengetahuan dibidang tertentu. Keahlian dan pengetahuan tersebut didapatkan melalui pendidikan formal. Contohnya adalah dokter, guru, dan akuntan.

Sate Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### **Tenaga kerja terlatih**

Tenaga kerja terlatih adalah seseorang yang memiliki keterampilan atau keahlian yang didapatkan melalui pendidikan non-formal. Pendidikan tersebut bisa berupa kursus maupun pelatihan. Contohnya supir, montir, dan tukang jahit.

### **Tenaga kerja tidak terdidik dan tidak terlatih**

Tenaga kerja tidak terdidik dan tidak terlatih adalah tenaga kerja yang tidak memerlukan pendidikan dan pelatihan secara khusus.

<sup>17</sup>Yeni Fitriani dan Aisyah Nurjannah, *Ekonomi untuk SMA kelas XI*, (Jakarta : kementerian Pendidikan, 2022), hal 86-87

Kemampuan tenaga kerja pada kelompok ini didasarkan pada kebiasaan dan pekerjaan yang tidak menuntut keahlian tertentu. Contohnya adalah buruh cuci, kuli panggul, dan kuli bangunan.

### Angkatan Kerja

Menurut international Labour Organization (ILO), angkatan kerja adalah penduduk usia kerja yang bekerja dan yang sedang mencari pekerjaan (menganggur). Angkatan kerja sering juga disebut sebagai penduduk yang aktif secara ekonomi. Sejalan dengan ILO, menurut badan statistic penduduk yang termasuk angkatan kerja adalah penduduk usia kerja (15 tahun ke atas) yang bekerja atau punya pekerjaan, sementara tidak bekerja, dan pengangguran. Penduduk yang termasuk angkatan kerja adalah penduduk usia kerja yang masih sekolah, mengurus rumah tangga atau melaksanakan kegiatan lainnya selain kegiatan pribadi.

### Kesempatan Kerja

Kesempatan kerja diartikan sebagai permintaan akan tenaga kerja. Ketika memproduksi barang dan jasa, rumah tangga produsen memerlukan tenaga kerja dan modal sebagai *input* untuk proses produksi. Permintaan tenaga kerja adalah prinsip ekonomi yang berasal dari permintaan untuk *output* perusahaan.

Jika permintaan terhadap output (barang dan jasa) perusahaan meningkat. Perusahaan akan membutuhkan lebih banyak tenaga kerja sehingga akan mempekerjakan lebih banyak tenaga kerja. Sebaliknya, jika permintaan output menurun, maka perusahaan akan membutuhkan



- 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.

lebih sedikit tenaga kerja sehingga permintaan tenaga kerja akan turun. Dampaknya adalah perusahaan akan melakukan pemutusan hubungan kerja (phk).<sup>18</sup>

### 3) Masalah Ketenagakerjaan

Masalah ketenagakerjaan berkaitan tentang bagaimana tenaga kerja mendapatkan hak dan menjalankan kewajiban. Tenaga kerja merupakan faktor pembangunan ekonomi. Indonesia yang memiliki penduduk yang banyak tentunya memunculkan masalah ketenagakerjaan yang beragam. Ada beberapa masalah ketenagakerjaan, diantaranya :<sup>19</sup>

#### e. Banyaknya Pengangguran

Pengangguran ialah orang yang pada usia kerja tidak memiliki pekerjaan. Tingginya jumlah angkatan kerja dan sempitnya kesempatan kerja menyebabkan tingkat pengangguran cukup tinggi. Permasalahan pengangguran ini baru dapat diatasi karena dapat menyebabkan munculnya masalah sosial dan kriminalitas.

#### Rendahnya mutu tenaga kerja

Mutu tenaga kerja yang rendah disebabkan karena rendahnya tingkat pendidikan, kualitas sumber daya manusia Indonesia yang rendah masih belum optimal dalam mendukung pembangunan nasional. Tingkat pendidikan di Indonesia rendah disebabkan oleh rendahnya tingkat pendapatan penduduk, masih kurangnya kesadaran akan pentingnya arti pendidikan dan belum meratanya pembangunan sekolah dengan fasilitas yang memadai.

<sup>18</sup> *Ibid*, Hal 88.

<sup>19</sup> Astute, dkk, *Ekonomi*, ( Jakarta :penerbit duta, 2018, ) Hal 39-40





- 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.

59. Penyebaran tenaga kerja yang tidak merata

Penyebaran tenaga kerja masih belum merata. Dalam mencari pekerjaan banyak orang yang memperhitungkan lokasi tempat pekerjaan. Sering kali seseorang memilih tempat pekerjaan hanya karena tertarik dengan lokasi pekerjaan tersebut. Sebagian besar tenaga kerja banyak dipulau jawa Karena banyaknya kesempatan kerja dipulau jawa. Sementara didaerah lain masih banyak sumberdaya yang belum dikelola dan belum dimanfaatkan secara maksimal.

Kurangnya perlindungan terhadap tenaga kerja

Banyak kasus yang menimpa tenaga kerja diIndonesia mneunjukkan kurangnya perlindungan terhadap tenaga kerja . hal ini terlihat dari rendahnya upah yang diterima oleh tenaga kerja , waktu kerja yang tidak sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta rendahnya kesejahteraan pekerja.

#### 4) Upaya Meningkatkan kualitas kerja

Dalam menghadapi era globalisasi ekonomi dan perdagangan bebas yang memungkinkan masuknya tenaga-tenaga kerja asing ketanah air. Pemerintah dan masyarakat Indonesia harus meningkatkan kualitas tenaga kerjanya agar mampu bersaing dengan tenaga kerja luar negeri. Peningkatan kualitas tenaga kerja dapat dilakukan melalui hal-hal berikut

Jalur formal seperti sekolah umum, sekolah kejuruan dan kursus-kursus.

Jalur non formal yang terdiri atas :





- 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.

- 1) Magang, yaitu latihan kerja yang dilakukan langsung ditempat kerja. Magang umumnya diselenggarakan oleh lembaga pendidikan yang bekerja sama dengan perusahaan-perusahaan yang dianggap tepat sebagai tempat kerja. Tujuan magang adalah siswa menjadi tenaga kerja yang siap pakai. Kegiatan magang merupakan bagian dari keterkaitan dan kecocokan.
- 2) Latihan kerja, yaitu kegiatan untuk melatih tenaga kerja yang memiliki keahlian dan keterampilan di bidang tertentu sesuai dengan tuntutan pekerjaan sehingga kementerian ketenagakerjaan mendirikan balai latihan kerja disetiap daerah tingkat II.
- 3) Memperbanyak seminar dan *workshop* yaitu berkaitan dengan pekerjaan tertentu. Pada umumnya tenaga kerja yang memiliki dilevel menengah atas dapat meningkatkan kaulitas dirinya dengan mengikuti *workshop*. Peningkatan wawasan sangat berguna karena dapat digunakan untuk membantu mengambil keputusan atau pembuatan rencana dan startegi.

#### 4) Sistem Upah

Upah 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 perundnag-undangan, termasuk tunjangan bagi pekerja dan keluarganya yang telah atau dilakukan.

Jenis 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 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 milik UIN Suska Riau  
Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Indonesia mengenal beberapa jenis upah diantaranya yaitu :

- 4) Upah menurut waktu adalah system upah yang didasarkan pada beberapa lamanya kerja seseorang.
- 5) Upah menurut satuan hasil adalah system upah yang didasarkan pada jumlah produk yang dihasilkan oleh seorang pekerja.
- 6) Upah borongan adalah system upah yang didasarkan pada kesepakatan dari yang member kerja dengan penerima kerja.

#### Upah Minimum

Dalam mewujudkan penghasilan yang dapat memenuhi kebutuhan layak bagi masyarakat pemerintah menerapkan kebijakan dalam system pengupahan yaitu kebijakan upah minimum. Upah minimum adalah standar penghasilan yang harus diberikan oleh pengusaha kepada pekerja yang tingkatannya disesuaikan dengan produktivitas dan pertumbuhan ekonomi suatu negara.

### 1. Pengangguran

#### D Konsep Pengangguran

Pengangguran adalah kelompok angkatan kerja yang tidak bekerja atau sedang mencari pekerjaan. Pengangguran dapat terjadi karena jumlah penawaran tenaga kerja lebih besar dari pada permintaan tenaga kerja. Dengan kata lain terjadinya surplus. Pengangguran sering terjadi di negara berkembang karena tinggi jumlah penduduk tidak seimbang dengan ketersediaan lapangan pekerjaan sehingga memicu ketimpangan pendapatan.



### 3) Jenis-jenis pengangguran

© Hak Cipta dan Merek UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Pengangguran dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan lama bekerja dan penyebabnya, adapun jenis-jenis pengangguran sebagai berikut :

Pengangguran berdasarkan lamanya waktu bekerja

#### 1) Pengangguran Terbuka

Pengangguran terbuka adalah angkatan kerja yang sama sekali tidak mempunyai pekerjaan. Contohnya adalah mahasiswa yang baru lulus kuliah dan belum bekerja.

#### 2) Setengah Pengangguran

Setengah pengangguran adalah angkatan kerja yang sudah bekerja namun tidak bekerja secara optimal atau bekerja di bawah jam kerja normal. Contohnya petani yang menganggur karena menunggu musim panen.

#### 3) Pengangguran Terselubung

Pengangguran Terselubung adalah angkatan kerja yang sudah bekerja namun tidak bekerja secara optimal karena ketidaksesuaian latar belakang pendidikan. Atau pekerjaan yang tidak sesuai dengan bakat dan kemampuan. Contohnya seorang sarjana hukum bekerja di *costumer servies* idealisnya sarjana hukum bekerja sebagai pengacara atau jaksa.

Pengangguran berdasarkan penyebabnya

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 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 milik UIN Suska Riau

#### 4. Pengangguran struktural

Pengangguran struktural terjadi karena adanya perubahan struktur ekonomi suatu negara, misalnya perubahan dari negara yang berstruktur agraris menjadi negara industri.

#### 5. Pengangguran Friksional

Pengangguran friksional adalah angkatan kerja yang tidak bekerja karena mengharapkan pekerjaan yang lebih dari sebelumnya.

#### 6. Pengangguran siklis

Pengangguran siklis terjadi karena adanya penurunan kegiatan ekonomi. Ketika permintaan barang dan jasa dalam perekonomian menurun, hal ini akan memaksa perusahaan untuk memberhentikan pekerja dalam upaya untuk memotong biaya.

### C. Teori Pandangan Berbasis Media/ Media-Based Perspective Theory

Penelitian ini dikembangkan menggunakan teori media (*media based perspective theory*). Aqib menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu wadah yang digunakan untuk memberikan suatu informasi mengenai materi pembelajaran kepada siswa serta dapat menimbulkan terjadinya suatu proses pembelajaran pada sis siswa.<sup>21</sup>

Carpenter dan Dale mengemukakan bahwa pentingnya media dalam proses pembelajaran dikelas, dimana dengan bermedia dalam penyampaian materi

<sup>21</sup> Aqib, *Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (INOFATIF)*, (Bandung: Yarma Widia, 2013) Hal 50.



akan meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.<sup>22</sup> Media pembelajaran dikelompokkan menjadi 2 jenis yaitu media cetak dan media non-cetak. Menurut paswoto media non-cetak merupakan suatu alat yang berisi materi pembelajaran dengan menggunakan teknologi non-cetak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.<sup>23</sup>

*Doratoon* dalam penelitian ini adalah media pembelajaran di dalamnya berupa video yang mengandung materi ekonomi yang disusun dengan bahasa yang mudah, dan disertai gambar-gambar yang menghibur, yang berhubungan dengan materi yang disajikan, doratoon ini dapat digunakan guru dalam menunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu sejalan dengan pendapat Aqib bahwa pemanfaatan media pembelajaran doratoon dapat digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai materi dan dapat merangsang pembelajaran yang aktif didalam kelas.

#### D. Hasil Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rani Ramadhani dengan judul pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran ips terpadu kelas VII SMP. Berdasarkan hasil penelitiannya maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau dikenal dengan *research and development (R&D)* dengan menggunakan model Borg And Gall. Pada Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektivan suatu

<sup>22</sup> Darma, I Made, 1993, alat peraga dan komunikasi pendiidkan, diktat materi pelajaran alat peraga dan komunikasi pendidikan untuk siswa SGP Denpasar.

<sup>23</sup> Praswoto A (2013) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(Rpp) Tematik Terintegrasi Kurikulum 2013 Untuk Sd/Mi. Jakarta:Kencana.



- 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.

produk media video berbasis *edutainment* pada mata pelajaran ips kelas VII. Pengembangan multimedia berbasis *edutainment* ini divalidasi oleh dua bidang ahli materi dan ahli media. Ahli materi dan ahli media divalidasi oleh dosen teknologi pendidikan FIP UNP.<sup>24</sup>

Penelitian diatas memiliki perbedaan dengan penelitian saya yaitu dari model penelitian dan tujuan penelitian, yang mana penelitian yang dilakukan oleh rani ramadhani dengan menggunakan metode penelitian pengembangan atau dikenal dengan *research and development (R &D)* dengan menggunakan model Borg And Gall dan tujuan penelitian untuk mengetahui keefektivan suatu produk multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* pada pelajaran ips kelas VII SMP. Sedangkan penelitian saya menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *research and development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE dan tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas media pembelajaran ekonomi berbasis *edutainment* berbantuan *doratoon* di SMA Negeri 1 Tempuling.

Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Dia Melisa dengan judul “pengembangan video animasi berbantuan *doratoon* pada tema makanan sehat di kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Subjek uji coba pengembangan media pembelajaran dengan 2 validator

---

Rani Ramadhani,dkk.Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* pada materi pembelajaran ips terpadu kelas VII SMP, (Jurnal inovatech,Vol 2, No 1,2020), Hlm.6

media dan materi. Diantaranya adalah ahli media dan ahli pembelajaran tematik. Subjek uji coba perorangan ini adalah 5 orang siswa. Penelitian ini telah melalui tahap validasi dengan mendapatkan nilai dari ahli media sebesar 93,33% dan ahli materi sebesar 91,6% dan dinyatakan valid. Hasil penilaian guru mendapatkan presenase sebesar 91,66% dengan kategori sangat valid.<sup>25</sup>

Peneliti di atas memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu dari model penelitiannya, yang mana ayu dia melisa menggunakan model born and gall yaitu 4D, sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE (Analysis, design, development, implementation, and evaluation).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mardita Putri Fauziah dan Mimin Ninawati, dengan judul “pengembangan media audio visual animasi berbasis *doratoon* materi hak dan kewajiban penguasaan sumber energy pada mata pelajaran PPKN sekolah dasar”. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengemabngan atau lebih dikenal dengan research and development (R&D). peneltiain ini menggunakan metode 4-D (*Define, design, development, desimination*) didapat skor untuk validasi ahli materi dnegan presentase 97% dengan kategori sangat baik, Validasi ahli media dnegan skor 81% dengan kategori sangat layak.

<sup>25</sup> Ayu dia melisa, Muhammad noer fadlan, *pengembangan video animasi berbantuan doratoon pada tema makanan sehat di kelas V sekolah dasar*, jurnal pendidikan dan pembelajaran, volume 4 nomor 2 tahun 2023, hal 905-908.



maka dapat dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran disekolah dasar.<sup>26</sup>

Penelitian diatas memiliki perbedaan dengan penelitian saya yaitu dari model penelitian, yang mana peneliti yang dilakukan oleh mardita putri fauziah menggunakan model penelitian 4-D (define, design, development, and desimination). Sednagkan penelitian saya mengguakan model ADDIE ( *Analysis, design, development, implementation, and evaluation*).

### Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir ini berawal dari permasalahan di sekolah, media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif, contohnya hanya menggunakan buku cetak saja untuk menjelaskan materi pembelajaran. Harapan adanya penelitian dan pengembangan ini yaitu media pembelajaran dengan berbasis *edutaiment* dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan menghasilkan produk yang menarik untuk ditetapkan dalam proses pembelajaran.

Pada latar belakang dijelaskan bahwa permasalahan yang terjadi saat ini adalah kurangnya antusias belajar siswa dalam pelajaran ekonomi, guru masih kesulitan dalam memilih media pembelajaran, sehingga perlu adanya perbaikan. Peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran

<sup>26</sup> Mardita Putri Fauziah dan Mimin Ninawati, *pengembangan media audio visual animasi berbasis koratoon materi hak dan kewajiban penguasaan sumber energy pada mata pelajaran PPKN sekolah dasar*, (jurnal basicedu, Vol 6, No 4,2022)





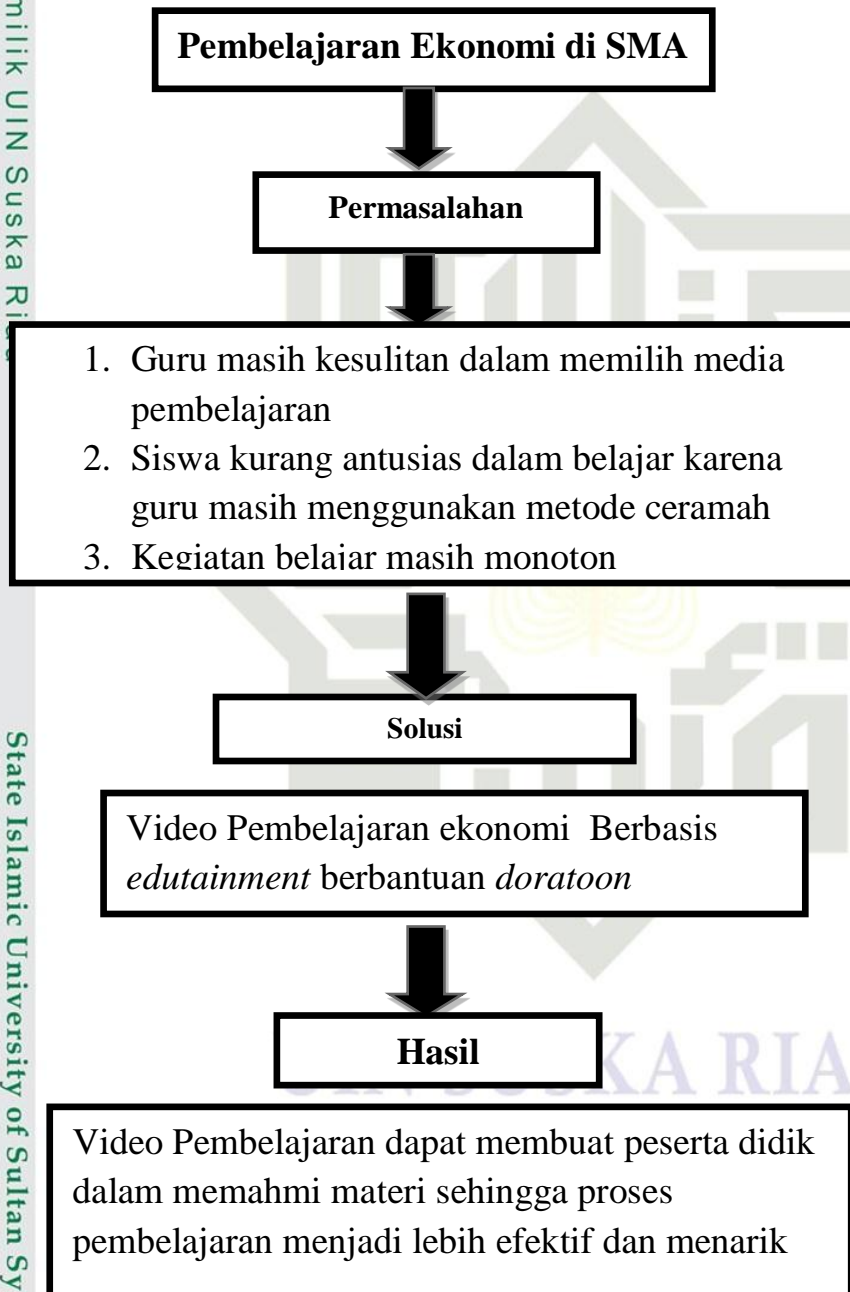


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

yang dapat dijadikan alternatif siswa Untuk memperjelas kerangka berpikir pada penelitian ini maka dapat digambarkan dalam suatu bagan yaitu :

**Gambar 2.6**  
**Kerangka Berpikir Pengembangan Media Video Pembelajaran**  
**Berbasis *Edutainment* berbantuan *Doratoon***



## BAB III

### METODE 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 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.

#### A. Subjek dan Objek Penelitian

##### 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah pihak yang melakukan validasi terhadap produk video berbasis *edutainment* berbantuan *Doratoon* yang dihasilkan, yaitu meliputi ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan ahli uji praktikalitas.

###### Ahli media Pembelajaran

Ahli media pembelajaran minimal memiliki pendidikan sarjana S1 (strata satu) yang berasal dari dosen yang memiliki pengalaman serta keahlian dalam pengembangan desain media pembelajaran.

###### b. Ahli materi pembelajaran

Ahli materi pembelajaran minimal memiliki pendidikan sarjana S1 (strata satu) yang berasal dari dosen yang memiliki pengalaman luas dalam mengajar siswa.

###### Ahli Uji Praktikalitas

Ahli uji praktikalitas media pembelajaran minimal memiliki pendidikan S1 (strata satu) yang memiliki pengalaman luas dan tinggi yang berasal dari guru ekonomi dari sekolah, serta uji respon siswa yang terdiri dari 20 orang siswa SMA Negeri 1 Tempuling.

## 2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah media pembelajaran ekonomi berupa video pembelajaran menggunakan *Doratoon* pada materi ketenagakerjaan.

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tempuling untuk kelas XI. Waktu penelitian direncanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah 1 orang guru ekonomi SMA Negeri 1 Tempuling dan 60 orang siswa kelas XI 5 dan XI 4 SMA Negeri 1 Tempuling.

### 2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah 1 orang guru ekonomi SMA Negeri 1 Tempuling dan 15 orang siswa dari kelas XI 5 dan 5 orang siswa dari kelas XI 4 SMA Negeri 1 Tempuling.

## D. Jenis Penelitian dan prosedur Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu atau menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu

digunakan penelitian.<sup>27</sup> Pada penelitian ini produk yang dihasilkan adalah video pembelajaran yang dapat menghibur peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI.

### Model Pengembangan

Penggunaan metode penelitian pengembangan ini disesuaikan dengan tujuan penelitian yaitu mengembangkan dan menghasilkan produk berupa media video pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran ekonomi. Penelitian pengembangan ini, model yang digunakan pengembangan, ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).<sup>28</sup> Model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada.<sup>29</sup>

Model ADDIE ini dapat dikembangkan karena dapat berpijak pada sistematis dan berpijak pada landasan teoritis design pembelajaran. Model ADDIE yang sistematis dan memiliki lima tahapan yang mudah dipahami, sehingga dapat memudahkan untuk mengembangkan sebuah produk bahan ajar video dan buku panduan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang menyalin 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.

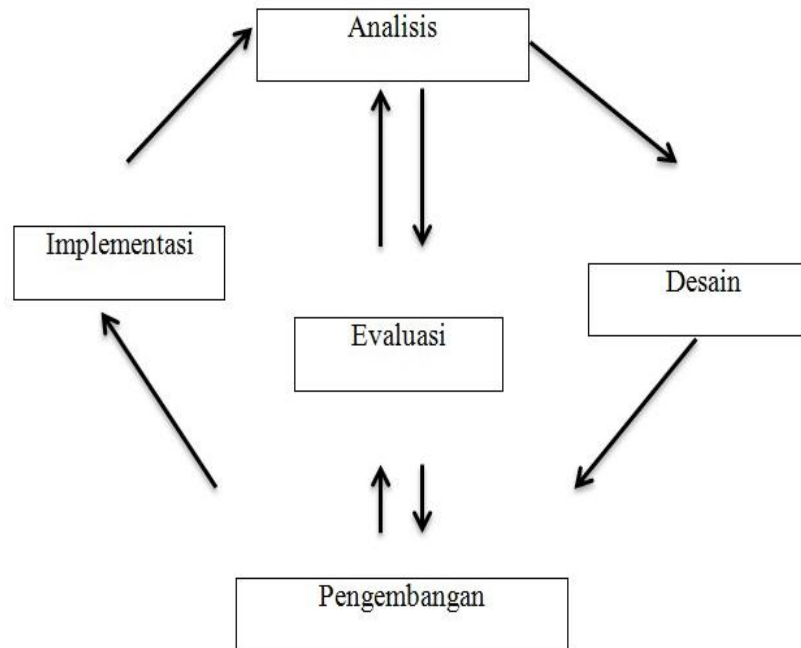
---

Budiyono Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta, Aswaja Persindo 2017), Hlm 9  
Shanty Hanna Pratiwi, *Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis edutainment pada materi aritmatika sosial*, (Skripsi : Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara, 2022), Hlm 45  
Yudi Hari Rayanto, *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2R2*, (Pasuruan lembaga academic & research institue, 2020) Hlm 29



## F. Prosedur Pengembangan

Secara prosedur langkah-langkah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D) ADDIE*, Sebagai berikut :<sup>30</sup>



**Gambar 3.1**  
**Prosedur Langkah-Langkah Model**  
**Pengembangan ADDIE.**

Tahap analisis meliputi kegiatan menganalisis kompetensi sesuai dengan kebutuhan peserta didik, menganalisis karakteristik peserta didik, dan menganalisis materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap perancangan dilakukan dengan melihat karakteristik, kompetensi peserta didik sebagai acuan dalam mengembangkan media.

Tahap pengembangan adalah kegiatan pengembangan media dari perancangan dalam bentuk gambar desain ke dalam bentuk fisik media yang

- 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.



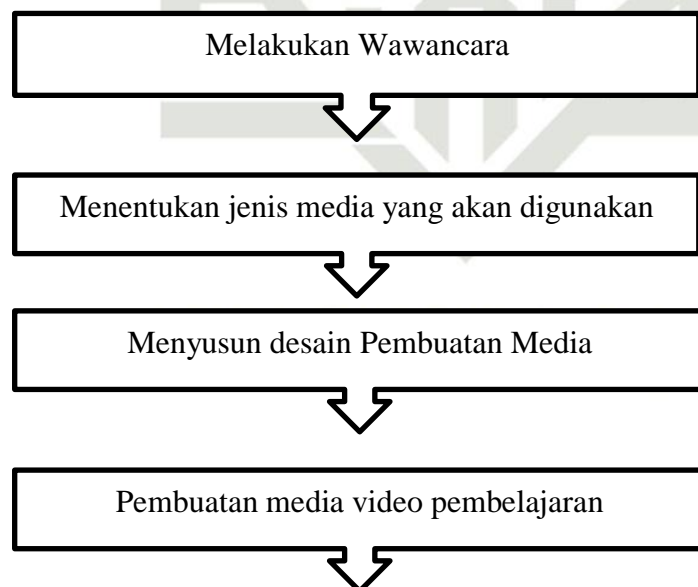
dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi adalah penerapan media untuk mengetahui hasil dan kualitas media yang meliputi kevalidan produk. Tahap evaluasi adalah penilaian kelebihan dan kekurangan dari keseluruhan langkah produk pengembangan.

#### 1. Analisis

Dalam tahap analisis ini, peneliti menganalisis permasalahan sesuai dengan kebutuhan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sesuai dengan materi. Pada kegiatan analisis ini diketahui bahwa pembelajaran kurang efektif dan menyenangkan karena media yang digunakan kurang menunjang dalam proses pembelajaran.

#### 2. Desain (Perancangan)

Berdasarkan analisis kebutuhan dalam tahap pengumpulan data, selanjutnya membuat desain produk media pembelajaran yang akan digunakan. Tahap desain media pembelajaran ini sebagai berikut :



- 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 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.

Langkah-langkah dalam membuat desain media video pembelajaran sebagai berikut :

Melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas XI yang bersangkutan terkait pembelajaran yang akan digunakan untuk memenuhi analisis kebutuhan, sehingga dapat membuat produk media pembelajaran yang dikembangkan.

Menentukan jenis media yang cocok yang berkaitan dengan materi pembelajaran, agar materi dan media dapat terkait satu sama lain.

Menyusun desain pembuatan media apa saja yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran sehingga dapat meminimalisir kesulitan dalam merancang media pembelajaran.

- d. Membuat media pembelajaran yang menarik. Mengingat media yang pembelajaran berbasis *edutainment*, maka media yang dibuat harus menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dalam belajar.

### 3. Pengembangan

Pada tahap ini, media video pembelajaran berbasis *edutainment* dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan yang sudah dipaparkan sebelumnya. Media video pembelajaran berbasis *edutainment* membantu anak dalam proses pembelajaran.

### 4. Implementasi

Pada tahap implementasi kegiatan yang dilakukan yaitu menerapkan hasil produk yang telah dikembangkan, produk ini terlebih dahulu divalidasi oleh validator. Tahap uji coba ini dilakukan di dua kelas



- 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.

yaitu kelas XI 5 dan XI 4 SMA Negeri 1 Tempuling. Penerapan uji coba ini bertujuan untuk melihat respon siswa melalui media video pembelajaran berbasis *edutainment*.

#### 5. Evaluasi

Pada tahap ini media yang telah dipaparkan dan diuji coba secara langsung dalam proses pembelajaran, diperlukan adanya proses evaluasi mengenai kekurangan pada saat pengimpleata mentasian media pembelajaran untuk menentukan kevalidan hasil produk. Jenis data dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil analisis mengenai produk media video berbasis *edutainment* serta hasil observasi. Hasilnya akan dianalisis melalui deskripsi yang akan dijadikan acuan dalam melakukan revisi produk produk media. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil validasi para ahli media, ahli materi dan angket siswa yang kemudian akan dianalisis melalui teknik analisis data.

#### 6. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu :

##### 1. Wawancara

Wawancara pada penelitian ini dilakukan melalui observasi awal dengan melihat kondisi dilapangan dan melakukan wawancara dengan guru kelas XI SMA Negeri 1 Tempuling dengan media yang akan dikembangkan. Bentuk wawancara yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur dengan menggunakan pedoman wawancara yang hanya





- 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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

garis besarnya saja dan sesuai dengan kebutuhan wawancara yang dilakukan melalui analisis kebutuhan dengan menggunakan instrument analisis kebutuhan untuk digunakan sebagai pedoman wawancara.

## 2. Angket

Angket ini digunakan peneliti pada tahap uji coba produk yaitu berupa angket validasi dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran. Respon peserta didik di ukur melalui skala likert yang digunakan untuk sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.<sup>31</sup>

## H. Teknik Analisis Data

. Teknik analisis datanya dijabarkan sebagai berikut :

### a. Analisis validitas

Analisis validitas media berbasis edutainment untuk digunakan dalam pembelajaran ekonomi disekolah menengah atas Negeri 1 Tempuling kelas XI pada pokok materi ketenagakerjaan terhadap aspek kelayakan video, penyajian materi, kelayakan isi dan keakuratan materi. Tabel dibawah ini menampilkan berbagai klasifikasi yang digunakan dalam proses evaluasi.

<sup>31</sup> Sugiyono, Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R &D, (Bandung: Alfabeta, 2008) Hlm 93



- 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.

**Tabel 3.1**  
**Skor Penilaian Validasi Ahli Media**

Kriteria	Skor
Tidak Valid	1
Kurang Valid	2
Cukup Valid	3
Sangat Valid	4

Sumber: Gita Permata Puspita Hapsari ( Jurnal Basicedu), 2021

Hasil validasi media tersebut akan dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$X_i = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100 \%$$

Ket :  $X_i$  = Nilai Kelayakan Setiap Aspek

$X_{max}$  = Skor Maksimal

$\sum S$  = Jumlah skor/nilai yang dieproleh

Selanjutnya dari hasil nilai presentase kelayakan media tersebut akan diklasifikasikan kedalam kriteria interpretasi sebagai berikut :

**Tabel 3.2**  
**Presentase Kriteria hasil validasi**

Presentase	Kriteria Interpretase
$0\% < x \leq 40\%$	Tidak valid
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup valid
$61\% < x \leq 80\%$	Valid
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat valid

Sumber : Gita Permata Puspita Hapsari ( Jurnal Basicedu), 2021

Tabel kriteria kelayakan analisis presentase digunakan sebagai acuan melihat presentase uji coba produk. Dari data tabel tersebut dapat disimpulkan apabila semua aspek hasilnya  $\geq 61\%$  dinyatakan layak.

Selanjutnya membuat angket respon peserta didik yang akan dinilai berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut :



**Tabel 3.3**  
**Skor Pada Angket Guru Dan Siswa**

Kriteria	Skor
Tidak Praktis	1
Kurang praktis	2
Cukup Praktis	3
Sangat praktis	4

Sumber: Gita Permata Puspita Hapsari( Jurnal Basicedu), 2021

**Tabel 3.4**  
**Presentase Kriteria hasil validasi**

Presentase	Kriteria Interpretase
$0\% < x \leq 40\%$	Tidak valid
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup valid
$61\% < x \leq 80\%$	Valid
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat valid

Sumber : Gita Permata Puspita Hapsari ( Jurnal Basicedu), 2021

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.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Media pembelajaran berbasis *edutainment* berbantuan *doratoon* pada materi ketenagakerjaan dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran dengan kategori sangat valid yaitu dengan persentase 94,42%. Hal ini terlihat dari persentase rata-rata analisis angket ahli media dan ahli materi pembelajaran 95% dan 95,3%.
2. Media pembelajaran ekonomi berbasis *edutainment* berbantuan *doratoon* dinyatakan praktis oleh guru dan siswa di sekolah dengan kategori sangat praktis yaitu dengan persentase 87,22% dan 88,90%.

#### B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan keterbatasan penelitian, maka peneliti menyarankan hal-hal berikut :

Peneliti menyarankan agar media pembelajaran berbantuan *doratoon* ini digunakan dalam proses pembelajaran pada materi ketenagakerjaan karena berdasarkan uji validitas dan praktikalitasnya layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran desain dan uji coba produk :

1. Peneliti menyarankan bagi peneliti selanjutnya agar mendesain dan menguji cobakan media pembelajaran berbasis *edutainment* berbantuan *doratoon* pada materi yang lainnya, sehingga dapat dijadikan sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran.

2. Bagi peneliti yang lain yang ini melakukan penelitian sejenis agar menggunakan aplikasi *doratoon* yang premium sehingga animasi, background dan durasi pada video tidak dibatasi.
3. Bagi guru agar dapat mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan sekolah yang bersangkutan.

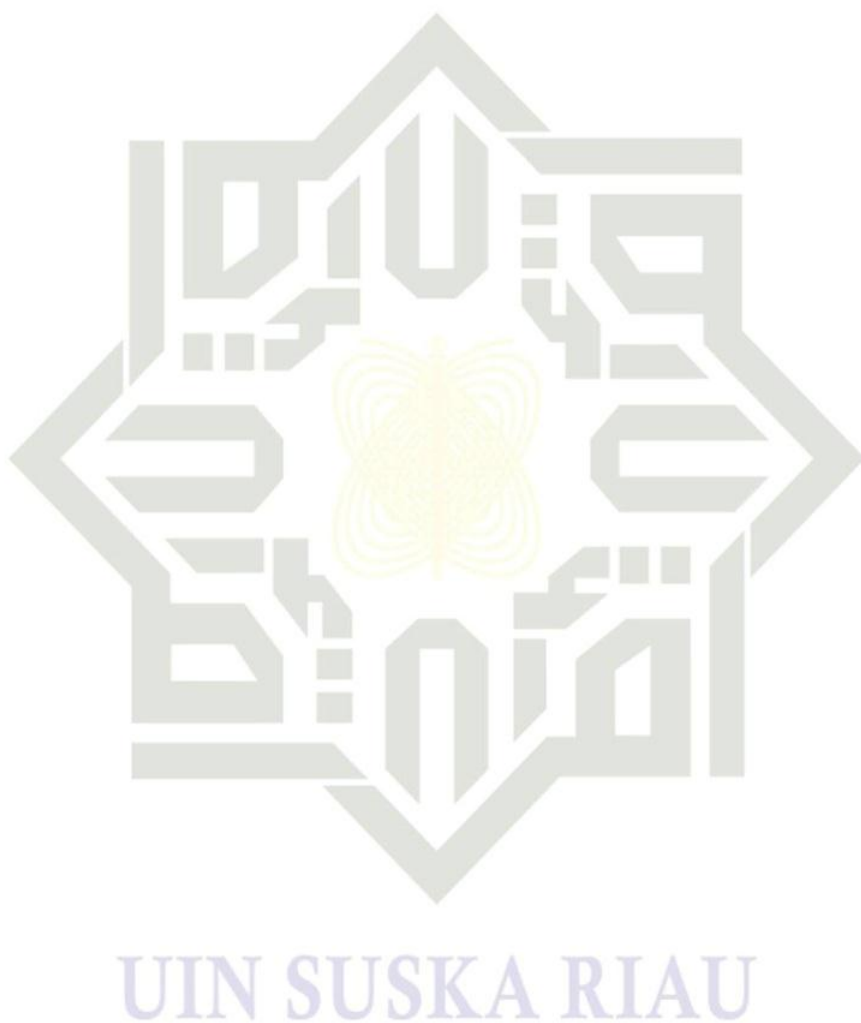
© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



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.







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

Martina Lona Jusita, 2018, peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPS peserta didik dengan menggunakan media pembelajarn SIPETE (Malang : Jurnal Teori dan praksis pembelajaran IPS, Vol 3, No.1).

Mayolaikha Hermias Eisha Septugianta, 2022, *Rancangan Media Pembelajaran berbasis doratoon untuk materi bangun ruang*, (jurnal pendidikan matematika, Vol 4, No 1

Moh Sholeh Hamid, 2014, metode edutainment , Yogyakarta: Diva Press

Modasir, 2016, Pembelajaran berbasis multimedia, ( swadaya : Kreasi Edukasi)

Minir, 2012, *58 antimicrodial agents dan chemotherapy multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan* ( Bandung:Alfabeta).

Nurwani, 2018, Pengembangan bahan ajar materi aljabar pada pembelajaran matematika, Lampung : Undergraduet, UIN Intan Lampung

Nida Hanifah, 2022, Pengembangan video pembelajaran berbasis edutainment pada materi aritmatika sosial di SMP, (Skripsi : Universitas islam negeri syarif hidayatullah jakarta)

Rintayati, 2012, meningkatkan aktivitas belajar siswa berkarakter cerdas dengan pendekatan sains dan teknologi, jurnal pendidik

Traswoto A (2013) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(Rpp) Tematik Terimplementasi Kurikulum 2013 Untuk Sd/Mi. Jakarta:Kencana.

Rani Ramadhani, dkk, 2020, Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis edutainment pada materi pembelajaran ips terpadu kelas VII SMP, Jurnal novatech, Vol 2, No 1

Rudy Samiharsono, 2017, Media pembelajaran, Jember, Jawa Timur: CV Pustaka Abadi

Septi Nurfaadhillah, 2021, Media Pembelajaran, Jawa barat: CV jejak

Sri melyanti, 2019 *“pengembangkan media pembelajaran buku saku berbasis. Minp mapping untuk pembelajaran ekonomi kelas XI.* (Pendidikan ekonomi fakultas ekonomi universitas negeri Makassar)

Sri Rahayu, 2021, Media Interaktif IPA, Guepedia

Sugiyono, 2008, Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R &D, (Bandung: ALFABETA,)

Suharni *“upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa” jurnal bimbingan dan konseling*”, volume 6, no 1.

Taufik Rasmayana, 2021, *model pembelajaran ADDIE integrasi pedati*, Bandung grup CV widina media utama



UIN SUSKA RIAU

Teni Nurita, 2018, Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, Jurnal pendidika msyarakat.Vol 3 No 1

Fitria triestari dkk, 2023, “pengembangan media pembelajaran berbasis doratoon pada pembelajaran tematik dikelas III UPTD” Jurnal pendidikan tambusai, volume 7, nomor 3.

Fitria Hanida,dkk, 2015, Peningkatan aktivitas belajar siswa melalui pembelajaran tematik di kelas II Sekolah Dasar (Pontianak : Artikel Penelitian).

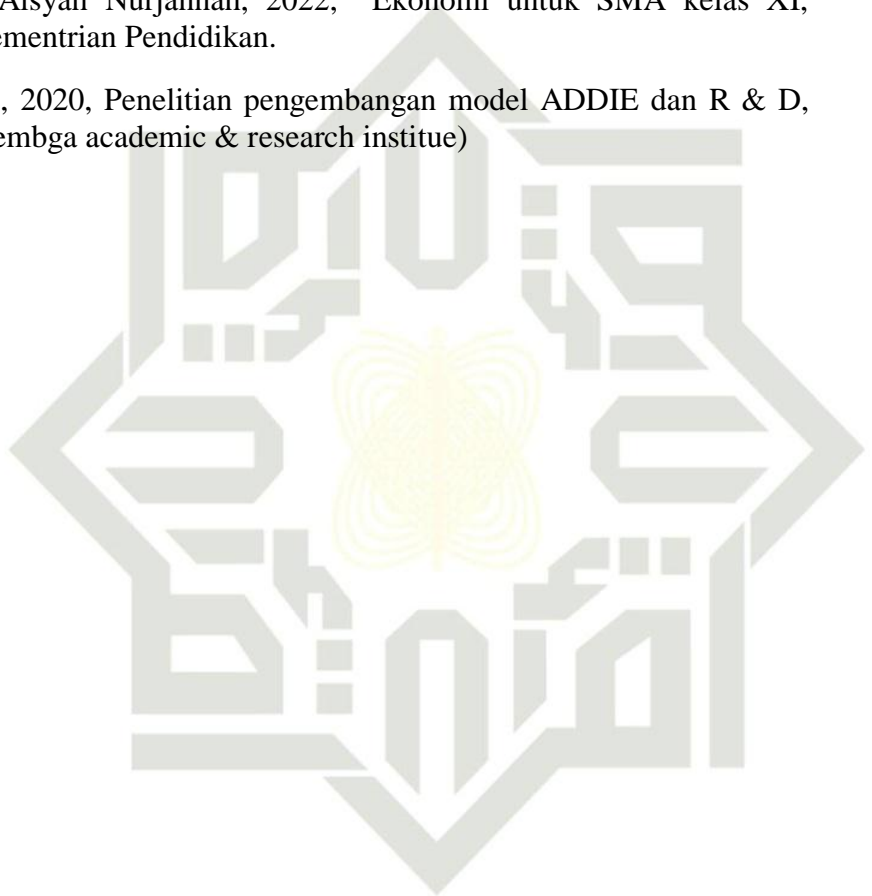
Fitria Fitriani dan Aisyah Nurjannah, 2022, Ekonomi untuk SMA kelas XI, Jakarta : kementrian Pendidikan.

Fitria Hudi Hari Rayanto, 2020, Penelitian pengembangan model ADDIE dan R & D, (Pasuruan:lembga academic & research institue)

- 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

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU



# LAMPPIRAN

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.



# LAMPIRAN A (MODUL)

MODUL AJAR



KETENAGAKERJAAN EKONOMI KELAS XI

PENYUSUN

Asmina, S.Pd

SMA Negeri 1 Tempuling

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

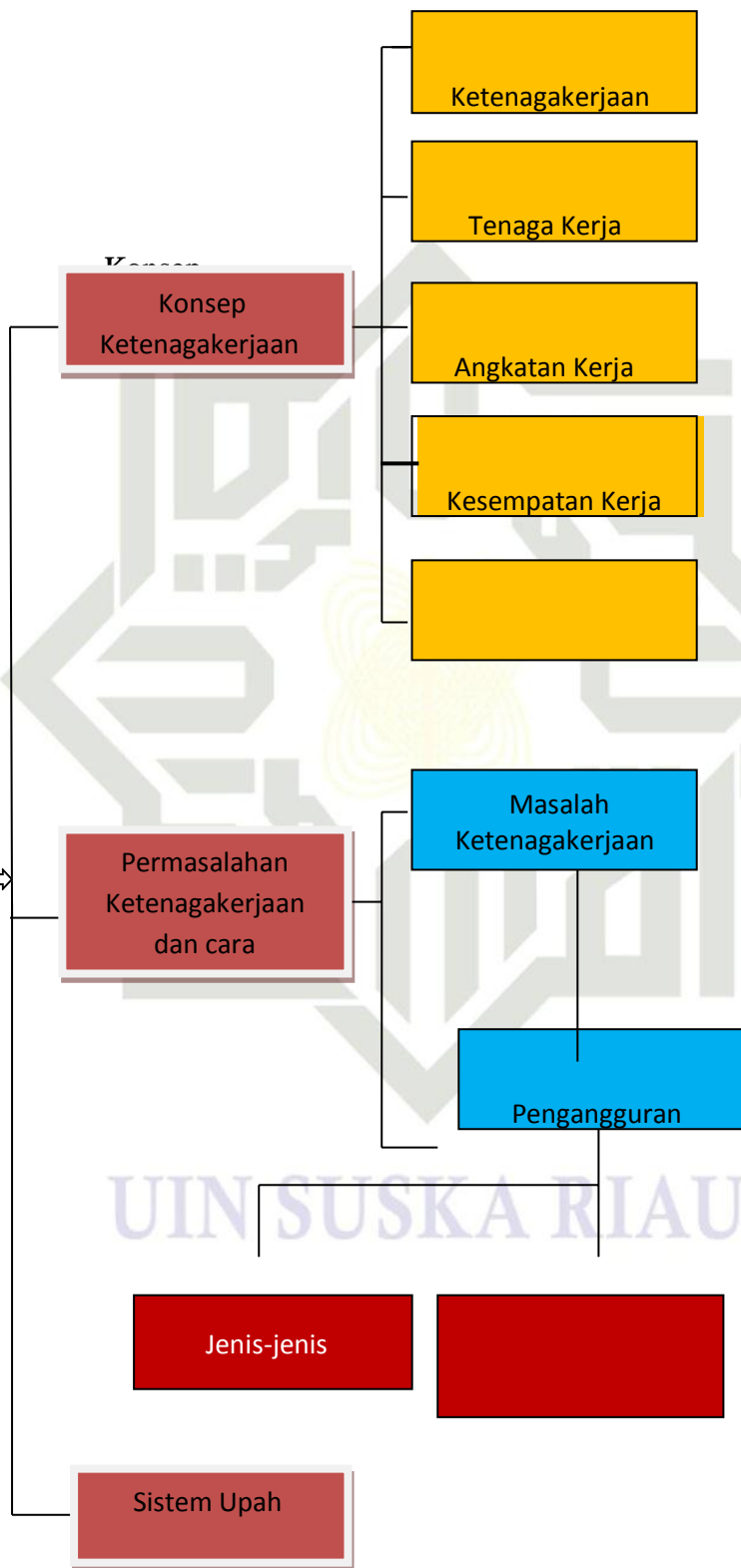
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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.



PETA KONSEP



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengurnankan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



## PENDAHULUAN

### A. Identitas Modul

Mata Pelajaran :  
Ekonomi  
Kelas/Semester : XI/Ganjil  
Alokasi Waktu : 2 x 4JP  
Judul Modul : Ketenagakerjaan

### B. Kompetensi Dasar

- 3.3 Menganalisis permasalahan ketenagakerjaan dalam pembangunan ekonomi
- 4.3 Menyajikan hasil analisis masalah ketenagakerjaan dalam pembangunan ekonomi dan cara mengatasinya

### C. Deskripsi Singkat Materi



Gambar 1.1 Antrian Pencari Kerja

1.2 PHK  
detik finance

Gambar  
Sumber:

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.



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 mengumunkan 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 Riau

Melalui modul ini Anda diharapkan mampu menguasai materi Ketenagakerjaan sebagai bagian dari pembelajaran Ekonomi di kelas XI IPS. Perhatikan kedua gambar di atas! Buatlah 5 pertanyaan terkait kedua gambar tersebut. Tentunya Anda berpikir mengapa begitu banyak orang (anak muda) yang antri untuk melamar pekerjaan? Sementara pada gambar 1.2 begitu banyak orang yang sudah bekerja malah di-PHK akibat covid-19.

Kondisi pada kedua gambar di atas menggambarkan tentang permasalahan ketenagakerjaan yang terjadi di Indonesia saat ini. Jumlah penduduk Indonesia yang sangat besar sesungguhnya merupakan modal bagi pembangunan nasional. Dengan catatan bahwa penduduk Indonesia memiliki kualitas yang sesuai dengan tuntutan pembangunan. Namun fakta menunjukkan jumlah penduduk Indonesia yang besar justru menjadi beban negara karena begitu banyak yang belum atau tidak memiliki pekerjaan sama sekali alias menganggur.

Pengangguran terjadi disebabkan karena jumlah angkatan kerja lebih besar dari kesempatan kerja. Kesempatan kerja meliputi kesempatan untuk bekerja, kesempatan untuk bekerja sesuai dengan pendidikan dan keterampilan, dan kesempatan untuk mengembangkan diri. Semakin banyak orang yang bekerja berarti semakin luas kesempatan kerja. Semua orang yang bekerja pasti akan memperoleh upah baik itu upah harian, bulanan ataupun borongan tergantung peraturan yang berlaku di masing-masing perusahaan.

Anda bisa bayangkan bagaimana kalau seseorang tidak bekerja maka pasti dia tidak akan memperoleh upah/pendapatan dan pasti dia termasuk kelompok pengangguran. Terdapat macam-macam pengangguran seperti pengangguran siklikal, musiman dan lain-lain.



- 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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Jika masalah pengangguran tidak bisa diatasi pemerintah maka tentunya akan berdampak bagi pembangunan ekonomi di negara itu. Dengan demikian sangat diharapkan peran serta semua pihak baik pemerintah maupun masyarakat agar masalah pengangguran ini dapat diatasi.

#### D. Petunjuk Penggunaan Modul

Agar modul ini dapat digunakan secara maksimal maka kalian diharapkan melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pelajarilah dan pahami peta konsep yang disajikan dalam setiap modul
2. Pelajarilah dan pahami tujuan yang tercantum dalam setiap kegiatan pembelajaran.
3. Pelajarilah uraian materi secara sistematis dan mendalam dalam setiap kegiatan pembelajaran.
4. Lakukanlah uji kompetensi di setiap akhir kegiatan pembelajaran untuk mengetahui tingkat penguasaan materi
5. Diskusikan secara kelompok dan atau dengan guru jika mengalami kesulitan dalam pemahaman materi
6. Lanjutkan pada modul berikutnya jika sudah mencapai ketuntasan yang diharapkan mendapatkan nilai 70.

#### E. Materi Pembelajaran

Modul ini terbagi menjadi 2 kegiatan pembelajaran dan di dalamnya terdapat uraian materi, contoh soal, soal latihan dan soal evaluasi.

Pertama : Konsep Ketenagakerjaan

Kedua : Permasalahan Ketenagakerjaan dan Cara Mengatasinya



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 mengumunkan 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 Riau

## KEGIATAN PEMBELAJARAN 1

### Konsep Ketenagakerjaan

#### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 1 ini Anda diharapkan dapat membedakan konsep ketenagakerjaan, tenaga kerja, angkatan kerja dan kesempatan kerja serta membayangkan hubungannya dengan penduduk secara mandiri dan bertanggungjawab.

#### B. Uraian Materi

##### ii. Ketenagakerjaan

##### 1. Konsep Ketenagakerjaan

##### 1) Tenaga Kerja

Menurut undang-undang No. 13 Tahun 2003 tentang ketenagakerjaan. Ketenagakerjaan adalah segala hal yang berhubungan dengan tenaga kerja pada waktu sebelum, selama, dan sesudah masa kerja. Sedangkan tenaga kerja adalah setiap orang yang mampu melakukan pekerjaan guna menghasilkan barang dan jasa baik untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun untuk masyarakat. Tenaga kerja memiliki tiga kriteria yaitu :

##### a. Tenaga Kerja Terdidik

Tenaga kerja terdidik adalah seseorang yang memiliki keahlian atau pengetahuan dibidang tertentu. Keahlian dan pengetahuan tersebut didapatkan melalui pendidikan formal. Contohnya adalah dokter, guru, dan akuntan.

##### b. Tenaga kerja terlatih

Tenaga kerja terlatih adalah seseorang yang memiliki keterampilan atau keahlian yang didapatkan melalui pendidikan non-formal.



- 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 mengumunkan 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 Riau

Pendidikan tersebut bisa berupa kursus maupun pelatihan. Contohnya supir, montir, dan tukang jahit.

### **Tenaga kerja tidak terdidik dan tidak terlatih**

Tenaga kerja tidak terdidik dan tidak terlatih adalah tenaga kerja yang tidak memerlukan pendidikan dan pelatihan secara khusus. Kemampuan tenaga kerja pada kelompok ini didasarkan pada kebiasaan dan pekerjaan yang tidak menuntut keahlian tertentu. Contohnya adalah buruh cuci, kuli panggul, dan kuli bangunan.

### **Angkatan Kerja**

Angkatan kerja adalah penduduk usia kerja yang bekerja dan yang sedang mencari pekerjaan (menganggur). Angkatan kerja sering juga disebut sebagai penduduk yang aktif secara ekonomi. Angkatan kerja adalah penduduk usia kerja (15 tahun ke atas) yang bekerja atau punya pekerjaan, sementara tidak bekerja, dan pengangguran. Penduduk yang termasuk angkatan kerja adalah penduduk usia kerja yang masih sekolah, mengurus rumah tangga atau melaksanakan kegiatan lainnya selain kegiatan pribadi.

#### **f. Kesempatan Kerja**

Kesempatan kerja diartikan sebagai permintaan akan tenaga kerja. Ketika memproduksi barang dan jasa, rumah tangga produsen memerlukan tenaga kerja dan modal sebagai *input* untuk proses produksi. Permintaan tenaga kerja adalah prinsip ekonomi yang berasal dari permintaan untuk *output* perusahaan. Jika permintaan terhadap output (barang dan jasa) perusahaan meningkat. Perusahaan akan membutuhkan lebih banyak tenaga kerja sehingga akan mempekerjakan lebih banyak tenaga kerja. Sebaliknya, jika permintaan output menurun, maka perusahaan akan membutuhkan lebih sedikit tenaga kerja sehingga permintaan tenaga kerja akan turun. Dampaknya adalah perusahaan akan melakukan pemutusan hubungan kerja (phk).

### **Masalah Ketenagakerjaan**

Masalah ketenagakerjaan berkaitan tentang bagaimana tenaga kerja mendapatkan hak dan menjalankan kewajiban. Tenaga kerja



merupakan faktor pembangunan ekonomi. Indonesia yang memiliki penduduk yang banyak tentunya memunculkan masalah ketenagakerjaan yang beragam. Ada beberapa masalah ketenagakerjaan, diantaranya :

#### I. Banyaknya Pengangguran

Pengangguran ialah orang yang pada usia kerja tidak memiliki pekerjaan. Tingginya jumlah angkatan kerja dan sempitnya kesempatan kerja menyebabkan tingkat pengangguran cukup tinggi. Permasalahan pengangguran ini baru dapat diatasi karena dapat menyebabkan munculnya masalah social dan kriminalitas.

#### J. Rendahnya mutu tenaga kerja

Mutu tenaga kerja yang rendah disebabkan karena rendahnya tingkat pendidikan, kualitas sumber daya manusia Indonesia yang rendah masih belum optimal dalam mendukung pembangunan nasional. Tingkat pendidikan di Indonesia rendah disebabkan oleh rendahnya tingkat pendapatan penduduk, masih kurangnya kesadaran akan pentingnya arti pendidikan dan belum meratanya pembangunan sekolah dengan fasilitas yang memadai.

#### K. Penyebaran tenaga kerja yang tidak merata

Penyebaran tenaga kerja masih belum merata. Dalam mencari pekerjaan banyak orang yang memperhitungkan lokasi tempat pekerjaan. Sering kali seseorang memilih tempat pekerjaan hanya karena tertarik dengan lokasi pekerjaan tersebut. Sebagian besar tenaga kerja banyak dipulau jawa Karena banyaknya kesempatan kerja dipulau jawa. Sementara di daerah lain masih banyak sumberdaya yang belum dikelola dan belum dimanfaatkan secara maksimal.

#### L. Kurangnya perlindungan terhadap tenaga kerja

Banyak kasus yang menimpa tenaga kerja di Indonesia menunjukkan kurangnya perlindungan terhadap tenaga kerja . hal ini



terlihat dari rendahnya upah yang diterima oleh tenaga kerja, waktu kerja yang tidak sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta rendahnya kesejahteraan pekerja.

### Upaya Meningkatkan kualitas kerja

Dalam menghadapi era globalisasi ekonomi dan perdagangan bebas yang memungkinkan masuknya tenaga-tenaga kerja asing ketanah air. Pemerintah dan masyarakat Indonesia harus meningkatkan kualitas tenaga kerjanya agar mampu bersaing dengan tenaga kerja luar negeri. Peningkatan kualitas tenaga kerja dapat dilakukan melalui hal-hal berikut :

- 1) Jalur formal seperti sekolah umum, sekolah kejuruan dan kursus-kursus.
- 2) Jalur non formal yang terdiri atas :
  - a. Magang, yaitu latihan kerja yang dilakukan langsung ditempat kerja. Magang umumnya diselenggarakan oleh lembaga pendidikan yang bekerja sama dengan perusahaan-perusahaan yang dianggap tepat sebagai tempat kerja. Tujuan magang adalah siswa menjadi tenaga kerja yang siap pakai. Kegiatan magang merupakan bagian dari keterkaitan dan kecocokan.
  - b. Latihan kerja, yaitu kegiatan untuk melatih tenaga kerja yang memiliki keahlian dan keterampilan di bidang tertentu sesuai dengan tuntutan pekerjaan sehingga kementerian ketenagakerjaan mendirikan balai latihan kerja.
  - c. Memperbanyak seminar dan *workshop* yaitu berkaitan dengan pekerjaan tertentu. Pada umumnya tenaga kerja yang memiliki dilevel menengah atas dapat meningkatkan kaulitas dirinya dengan mengikuti *workshop*. Peningkatan wawasan sangat berguna karena dapat digunakan untuk memabntu mengambil keputusan atau pembuatan rencana dan startegi.



### C. Penugasan Mandiri

Setelah mempelajari materi dalam kegiatan pembelajaran 1 ini, saatnya Anda melakukan tugas berikut untuk memperdalam pemahaman ketenagakerjaan:

1. Luangkan waktu Anda selama 15–30 menit, amati setiap orang yang ada di dalam rumahmu serta setiap orang yang lewat di depan/sekitar rumahmu seperti tetanggamu. Catat aktivitas mereka masing-masing kemudian hubungkan hasil pengamatanmu dengan bagan “Hubungan Penduduk, Tenaga Kerja, Angkatan Kerja Dan Pengangguran” Kategorikan setiap penduduk yang Anda amati berdasarkan kriteria usia kerja, bukan usia kerja, angkatan kerja, bukan angkatan kerja dan seterusnya (sesuai bagan).
2. Berikan kesimpulan tentang hasil pengamatanmu dan tuliskan dalam buku kerjamu.

### D. Latihan Soal

Sudahkan Anda sukses mengerjakan tugas pada point D? Selamat! Karena Anda berhasil mengidentifikasi setiap penduduk berdasarkan aktivitasnya sesuai konsep tenaga kerja, angkatan kerja dan pengangguran.

Untuk lebih memastikan pemahaman Anda, silahkan mengerjakan soal-soal latihan berikut ini.

1. Pemerintah /swasta menetapkan aturan sebelum perekrutan tenaga kerja,selama pekerjaan dilakukan bahkan sesudah pekerjaan selesai dikerjakan (pensiun). Ini merupakan ruang lingkup ....
  - A. tenaga kerja
  - B. angkatan kerja
  - C. ketenagakerjaan
  - D. kesempatan kerja
  - E. bukan angkatan 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 masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengurnikan 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 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.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2. Bapak Unu setiap hari mengerjakan tugas rutinnnya di SMA Harapan Jaya dengan membersihkan lingkungan sekolah dan menata taman sekolah. Bapak Unu termasuk jenis tenaga kerja
  - A. ahli
  - B. terampil
  - C. terdidik
  - D. terlatih
  - E. tidak terdidik dan tidak terlatih
3. Pak Riko adalah direktur perusahaan terbesar di kotanya. Pada masa pandemi covid 19 perusahaannya nyaris ditutup, untuk mencegahnya Pak Riko selalu berkonsultasi dengan ibu Meylan yang adalah konsultan perusahaan tersebut. Menurut sifatnya Pak Riko dan ibu Meylan tergolong tenaga kerja ....
  - A. rohaniiah
  - B. jasmaniah
  - C. terdidik
  - D. terlatih
  - E. ahli
4. Keadaan yang menggambarkan tersedianya lapangan kerja bagi angkatan kerja disebut ....
  - A. tenaga kerja
  - B. angkatan kerja
  - C. pencari kerja
  - D. kesempatan kerja
  - E. waktu efektif kerja
5. Penduduk usia produktif/usia kerja 15 tahun ke atas yang bekerja, punya pekerjaan namun sementara tidak bekerja dan



- 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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

pengangguran merupakan ....

- A. pengangguran
- B. angkatan kerja
- C. bukan angkatan kerja
- D. tenaga kerja langsung
- E. tenaga kerja tidak langsung

Setelah mengerjakan latihan soal di atas, silakan mengukur kemampuan Anda dengan cara mencocokkan jawaban dengan kunci jawaban yang terdapat di bawah ini

**Kunci Jawaban Latihan Soal:**

Nomor Soal	Kunci Jawaban
1	C
2	E
3	A
4	D
5	B

**Pembahasan Soal:**

1. Ketenagakerjaan adalah segala hal yang berhubungan dengan tenaga kerja pada waktu sebelum, selama, dan sesudah masa kerja.
2. Tenaga kerja tidak terdidik dan tidak terlatih adalah tenaga kerja yang tidak memerlukan pendidikan/pelatihan tertentu untuk melakukan pekerjaannya. Contohnya: tukang sapu, buruh dll.
3. Tenaga kerja rohaniah merupakan tenaga kerja yang dalam pekerjaannya lebih banyak menggunakan proses pemikiran, gagasan, ide, dsb.  
Contoh: direktur, konsultan dan manajer.



#### 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Kesempatan kerja merupakan suatu keadaan yang menggambarkan tersedianya lapangan kerja yang siap diisi oleh para pencari kerja.
5. Angkatan kerja adalah penduduk dalam usia kerja (15 tahun ke atas), baik yang bekerja maupun yang tidak bekerja.

Lakukan penskoran jawabanmu berdasarkan tabel berikut ini:

#### Pedoman Penskoran

Jumlah benar	Skor Perolehan	Nilai
5	5	100
4	4	80
3	3	60
2	2	40
1	1	20

Keterangan:

- Jumlah skor per soal = 1
- Jumlah skor maksimum= 5

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Maksimum}} \times 100 \text{ Skor}$$

Untuk memudahkan pengukuran Anda, cocokkan hasil perhitungan nilaimu dengan rubrik di bawah ini:

Rentang Nilai	Predikat
90 – 100	Sangat Baik
80 – 89	Baik
70 – 79	Cukup
<70	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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Anda yang masih mencapai nilai cukup dan kurang, silakan untuk mempelajari ulang terutama materi-materi yang masih belum dikuasai pada kegiatan pembelajaran 1.

#### F. Penilaian Diri

Setelah menyelesaikan semua langkah pembelajaran termasuk tagihan-tagihan dalam kegiatan pembelajaran 1 ini, maka saatnya menilai kemampuan Anda dalam memahami materi pada kegiatan pembelajaran 1. Apa yang Anda rasakan selama mengikuti pembelajaran?

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya sudah mampu membedakan konsep ketenagakerjaan, tenaga kerja, angkatan kerja dan kesempatan kerja		
2.	Saya sudah mampu mengklasifikasikan jenis-jenis tenaga kerja		
3.	Saya sudah mampu memberikan contoh jenis-jenis tenaga kerja		
4.	Saya sudah mampu menyimpulkan fungsi dan manfaat pasar tenaga kerja		
5.	Saya sudah mampu menggambar bagan hubungan penduduk, tenaga kerja, angkatan kerja dan pengangguran		
6.	Saya sudah mampu menjelaskan bagan hubungan penduduk, tenaga kerja, angkatan kerja dan Pengangguran		
7.	Saya mampu mengerjakan tugas-tugas dalam kegiatan Pembelajaran 1 secara mandiri (tanpa bantuan orang lain)		
8.	Saya merasa bertanggung jawab untuk menyelesaikan semua tagihan dalam kegiatan pembelajaran 1 ini		

Bila ada jawaban "Tidak", maka segera lakukan review pembelajaran, terutama pada bagian yang masih "Tidak".

Bila semua jawaban "Ya", maka Anda dapat melanjutkan ke pembelajaran berikutnya.



- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KEGIATAN

### PEMBELAJARAN 2

#### SISTEM UPAH DAN PENGANGGURAN

##### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 2 ini Anda diharapkan dapat mengidentifikasi, Menjelaskan pengertian upah, dan mengklasifikasikan jenis upah menjelaskan dan mengidentifikasi pengertian pengangguran, dan mengklasifikasi jenis-jenis pengangguran.

##### B. Uraian Materi

###### 1) Sistem Upah

Upah 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 bagi pekerja dan keluarganya yang telah atau dilakukan.

###### 2) Jenis Upah

Indonesia mengenal beberapa jenis upah diantaranya yaitu :

- 1) Upah menurut waktu adalah system upah yang didasarkan pada beberapa lamanya kerja seseorang.
- 2) Upah menurut satuan hasil adalah system upah yang didasarkan pada jumlah produk yang dihasilkan oleh seorang pekerja.
- 3) Upah borongan adalah system upah yang didasarkan pada kesepakatan dari yang member kerja dengan penerima kerja.

###### 3) Upah Minimum

Dalam mewujudkan penghasilan yang dapat memenuhi kebutuhan layak bagi masyarakat pemerintah menerapkan kebijakan dalam system pengupahan yaitu kebijakan upah minimum. Upah minimum adalah standar penghasilan yang harus diberikan oleh



pengusaha kepada pekerja yang tingkatannya disesuaikan dengan produktivitas dan pertumbuhan ekonomi suatu negara.

## C. Pengangguran

### a) Konsep Pengangguran

Pengangguran adalah kelompok angkatan kerja yang tidak bekerja atau sedang mencari pekerjaan. Pengangguran dapat terjadi karena jumlah penawaran tenaga kerja lebih besar daripada permintaan tenaga kerja. Dengan kata lain terjadinya surplus. Pengangguran sering terjadi di negara berkembang. Karena tinggi jumlah penduduk tidak seimbang dengan ketersediaan lapangan pekerjaan sehingga memicu ketimpangan pendapatan.

### b) Jenis-jenis pengangguran

Pengangguran dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan lama bekerja dan penyebabnya, adapun jenis-jenis pengangguran sebagai berikut :

#### 2) Pengangguran berdasarkan lamanya waktu bekerja

- Pengangguran Terbuka

Pengangguran terbuka adalah angkatan kerja yang sama sekali tidak mempunyai pekerjaan. Contohnya adalah mahasiswa yang baru lulus kuliah dan belum bekerja.

#### Setengah Pengangguran

Setengah pengangguran adalah angkatan kerja yang sudah bekerja namun tidak bekerja secara optimal atau bekerja di bawah jam kerja normal. Contohnya petani yang menganggur karena menunggu musim panen.

#### Pengangguran Terselubung

Pengangguran Terselubung adalah angkatan kerja yang sudah bekerja namun tidak bekerja secara optimal karena ketidaksesuaian latar belakang pendidikan. Atau pekerjaan yang tidak sesuai dengan bakat dan kemampuan. Contohnya seorang sarjana hukum bekerja di



*costumer servies* idealisnya sarjana hukum bekerja sebagai pengacara atau jaksa.

### 3) Pengangguran berdasarkan penyebabnya

#### 7) Pengangguran struktural

Pengangguran struktural terjadi karena adanya perubahan struktur ekonomi suatu negara, misalnya perubahan dari negara yang berstruktur agraris menjadi negara industri.

#### 8) Pengangguran Friksional

Pengangguran friksional adalah angkatan kerja yang tidak bekerja karena mengharapkan pekerjaan yang lebih dari sebelumnya.

#### 9) Pengangguran siklis

Pengangguran siklis terjadi karena adanya penurunan kegiatan ekonomi. Ketika permintaan barang dan jasa dalam perekonomian menurun, hal ini akan memaksa perusahaan untuk memberhentikan pekerja dalam upaya untuk memotong biaya.

## D. Rangkuman

### 1. Permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia:

- Tingkat pengangguran yang tinggi
- Jumlah angkatan kerja yang tinggi
- Rendahnya tingkat pendidikan dan keterampilan
- Penyebaran angkatan kerja yang tidak merata
- Perlindungan kesejahteraan tenaga kerja yang belum maksimal

### 2. Pengangguran adalah penduduk yang tidak bekerja tetapi sedang mencari pekerjaan atau mempersiapkan suatu usaha baru atau penduduk yang tidak mencari pekerjaan karena merasa tidak mungkin mendapatkan pekerjaan atau penduduk yang tidak mencari pekerjaan karena sudah diterima bekerja/ mempunyai pekerjaan tetapi belum mulai bekerja

### 3. Jenis-jenis Pengangguran:

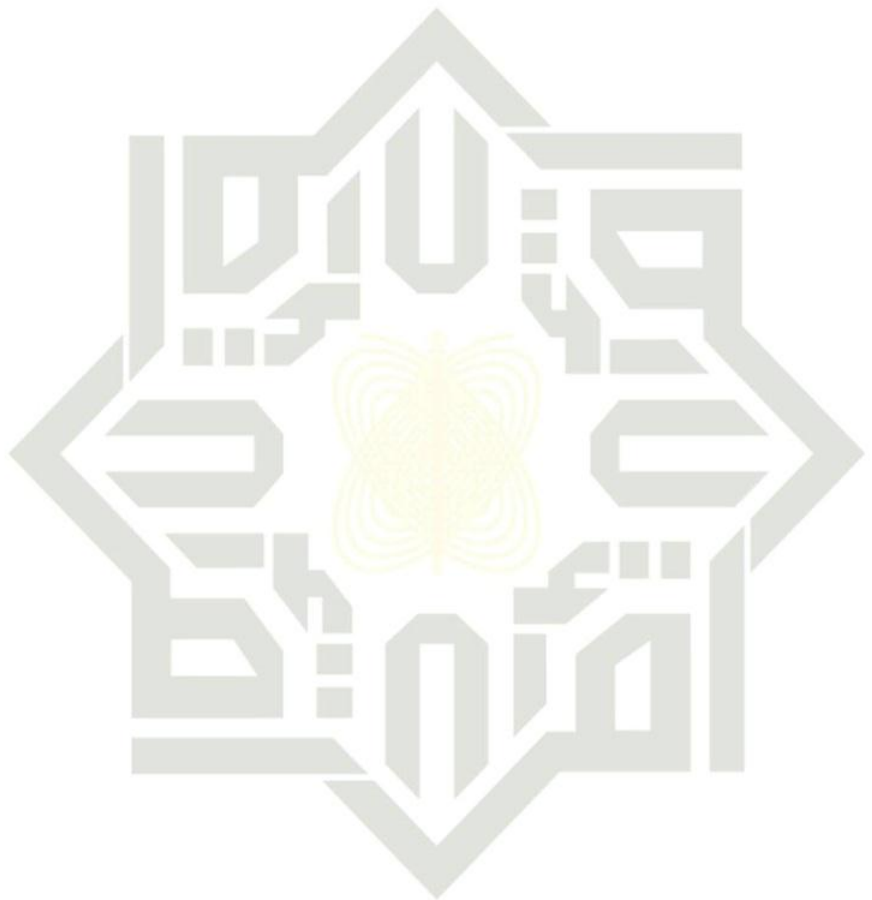
- Pengangguran musiman



- Pengangguran Friksional
- Pengangguran karena Upah Terlalu Tinggi
- Pengangguran Struktural

#### REFERENSI BACAAN GURU :

Buku Kelas XI Kurikulum merdeka



UIN SUSKA RIAU

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menyalin atau menjiptip 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# LAMPIRAN B

## (Wawancara analisis kebutuhan )

### 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 memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



lampiran B1

## WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN

Nama : Asminah,S.Pd  
 Sekolah : SMA Negeri 1 Tempuling  
 Mata Pelajaran : Ekonomi/ Kelas XI

Pertanyaan	Jawaban
1. apa kurikulum yang berlaku dan digunakan disekolah bapak/ibu?	Kurikulum yang dipakai di SMA Negeri 1 Tempuling adalah kurikulum merdeka untuk semua kelas.
2. Bagaimana respon peserta didik dalam proses pembelajaran ekonomi ?	Untuk siswa sendiri cukup antusias karena mempelajari materi ekonomi secara mendalam.
3. Bahan ajar apa yang digunakan oleh bapak/ibu?	Biasanya yang saya gunakan adalah buku cetak dengan menerangkan atau menjelaskan.
4. Apa alasan ibu/bapak memilih bahan ajar tersebut ?	Alasannya bahan tersebut mudah dan simple
5. Dalam proses pembelajaran apakah bapak/ibu pernah menggunakan video pembelajaran?	Sangat jarang saya menggunakan video dalam mengajar, karena hal tersebut agak sedikit ribet dan memerlukan waktu yang lama.
6. Menurut bapak/ibu bagaimana bahan ajar yang baik?	Bahan ajar yang baik ialah bahan ajar yang didalamnya terdapat materi,contoh soal.
7. Menurut bapak/ibu media berupa video apakah dibutuhkan dalam proses pembelajaran	Perlu, karena menurut saya dengan belajar menggunakan video akan memberikan inovasi dan semangat siswa dalam belajar.

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

UIN SUSKA RIAU  
 Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Tidak diperdipublikasikan  
 2. Tidak diperjualbelikan  
 3. Tidak dipersebarluaskan  
 4. Tidak diperjualbelikan  
 5. Tidak dipersebarluaskan  
 6. Tidak diperjualbelikan  
 7. Tidak dipersebarluaskan  
 8. Tidak diperjualbelikan  
 9. Tidak dipersebarluaskan  
 10. Tidak diperjualbelikan  
 11. Tidak dipersebarluaskan  
 12. Tidak diperjualbelikan  
 13. Tidak dipersebarluaskan  
 14. Tidak diperjualbelikan  
 15. Tidak dipersebarluaskan  
 16. Tidak diperjualbelikan  
 17. Tidak dipersebarluaskan  
 18. Tidak diperjualbelikan  
 19. Tidak dipersebarluaskan  
 20. Tidak diperjualbelikan  
 21. Tidak dipersebarluaskan  
 22. Tidak diperjualbelikan  
 23. Tidak dipersebarluaskan  
 24. Tidak diperjualbelikan  
 25. Tidak dipersebarluaskan  
 26. Tidak diperjualbelikan  
 27. Tidak dipersebarluaskan  
 28. Tidak diperjualbelikan  
 29. Tidak dipersebarluaskan  
 30. Tidak diperjualbelikan  
 31. Tidak dipersebarluaskan  
 32. Tidak diperjualbelikan  
 33. Tidak dipersebarluaskan  
 34. Tidak diperjualbelikan  
 35. Tidak dipersebarluaskan  
 36. Tidak diperjualbelikan  
 37. Tidak dipersebarluaskan  
 38. Tidak diperjualbelikan  
 39. Tidak dipersebarluaskan  
 40. Tidak diperjualbelikan  
 41. Tidak dipersebarluaskan  
 42. Tidak diperjualbelikan  
 43. Tidak dipersebarluaskan  
 44. Tidak diperjualbelikan  
 45. Tidak dipersebarluaskan  
 46. Tidak diperjualbelikan  
 47. Tidak dipersebarluaskan  
 48. Tidak diperjualbelikan  
 49. Tidak dipersebarluaskan  
 50. Tidak diperjualbelikan  
 51. Tidak dipersebarluaskan  
 52. Tidak diperjualbelikan  
 53. Tidak dipersebarluaskan  
 54. Tidak diperjualbelikan  
 55. Tidak dipersebarluaskan  
 56. Tidak diperjualbelikan  
 57. Tidak dipersebarluaskan  
 58. Tidak diperjualbelikan  
 59. Tidak dipersebarluaskan  
 60. Tidak diperjualbelikan  
 61. Tidak dipersebarluaskan  
 62. Tidak diperjualbelikan  
 63. Tidak dipersebarluaskan  
 64. Tidak diperjualbelikan  
 65. Tidak dipersebarluaskan  
 66. Tidak diperjualbelikan  
 67. Tidak dipersebarluaskan  
 68. Tidak diperjualbelikan  
 69. Tidak dipersebarluaskan  
 70. Tidak diperjualbelikan  
 71. Tidak dipersebarluaskan  
 72. Tidak diperjualbelikan  
 73. Tidak dipersebarluaskan  
 74. Tidak diperjualbelikan  
 75. Tidak dipersebarluaskan  
 76. Tidak diperjualbelikan  
 77. Tidak dipersebarluaskan  
 78. Tidak diperjualbelikan  
 79. Tidak dipersebarluaskan  
 80. Tidak diperjualbelikan  
 81. Tidak dipersebarluaskan  
 82. Tidak diperjualbelikan  
 83. Tidak dipersebarluaskan  
 84. Tidak diperjualbelikan  
 85. Tidak dipersebarluaskan  
 86. Tidak diperjualbelikan  
 87. Tidak dipersebarluaskan  
 88. Tidak diperjualbelikan  
 89. Tidak dipersebarluaskan  
 90. Tidak diperjualbelikan  
 91. Tidak dipersebarluaskan  
 92. Tidak diperjualbelikan  
 93. Tidak dipersebarluaskan  
 94. Tidak diperjualbelikan  
 95. Tidak dipersebarluaskan  
 96. Tidak diperjualbelikan  
 97. Tidak dipersebarluaskan  
 98. Tidak diperjualbelikan  
 99. Tidak dipersebarluaskan  
 100. Tidak diperjualbelikan



Lampiran B2

ANGKET PESERTA DIDIK ANALISIS KEBUTUHAN

- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak cipta dilindungi undang-undang © Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Bahan ajar yang digunakan kurang menarik apalagi guru hanya mematokkan pada buku cetak saja
Saya menginginkan bahan ajar yang menarik dalam pelajaran ekonomi terutama materi ketenagakerjaan.
Di sekolah saya membawa laptop dan hanphone yang dapat mendukung bahan ajar berupa elektronik
Di sekolah saya tersedia fasilitas yang memadai.
Saya tertarik menggunakan bahan ajar berupa video dalam pembelajaran materi ketenagakerjaan.



**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.

# LAMPIRAN C

## (INSTRUMENT PENELITIAN)

1. Kisi-kisi angket
2. Rubrik penilaian angket uji validitas untuk ahli media
3. Rubrik penilaian angket uji validitas untuk ahli materi
4. Rubrik penilaian uji prktikalitas untuk guru mata pelajaran



**KISI-KISI ANGKET UJI VALIDITAS DAN UJI PRAKTIKALITAS  
MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS  
EDUTAINMENT BERBANTUAN DORATOON**

**Uji validitas Ahli media**

No	Aspek	Indikator	No pertanyaan	Jumlah pertanyaan
1	Desain cover	a. Huruf yang digunakan menarik	1	1
		b. Penggunaan warna pada cover menarik	2	1
2	Visual	a. Kombinasi warna yang menarik	3	1
		b. Kesesuaian gambar dan animasi	4	1
		c. Ilustrasi mudah dipahami	5	1
3	Grafis Media	a. Kesesuaian Tampilan dan Background	6	1
		b. Keserasian pada warna huruf dan background	7	1
		c. Pemilihan warna background tidak mengganggu isi materi	8	1
		d. Kemenarikan sajian materi dan gambar	9	1
		e. Kesesuaian pada penempatan gambar	10	1
<b>Jumlah pertanyaan</b>				<b>10</b>

**Uji validitas ahli materi**

No	Aspek	Indikator	Nomor pertanyaan	jumlah pertanyaan
1	Kelayakan isi	b. Materi pada video sesuai dengan modul	1	1
		c. Penyajian materi yang sistematis	2	1
		d. Ilustrasi kejelasan materi	3	1
		e. Penampilan video yang menarik	4	1
2	Kelayakan Penyajian	a. Kemudahan memahami materi	5	1
		b. Kesesuaian warna dan gambar	6	1
		c. Kejelasan ilustrasi gambar	7	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 masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kelayakan Bahasa	b. Struktur kalimat yang jelas	8	1
	c. Bahasa yang digunakan komunikatif	9	1
	a. materi diambil dari sumber yang relevan	10	1
Keakuratan Materi	b. keakuratan materi yang tersedia	11	1
	<b>Jumlah</b>		

### Uji Praktikalitas

Aspek	Komponen	Nomor pertanyaan	Jumlah pertanyaan
Desain Media	Media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik	1	1
	Pengoperasian pada media pembelajaran	2	1
	Perpaduan warna antara background, tulisan, gambar, dan animasi	3	1
	Jenis font dan ukuran	4	1
	Gambar dan animasi yang digunakan	5	1
Manfaat	Mempermudah guru dalam menyampaikan materi	6	1
	Media dapat menarik minat belajar peserat didik	7	1
	Penggunaan media mengurangi ketergantungan siswa pada guru	8	1
Bahasa	Kebakuan bahasa/kata yang digunakan	9	1
	Keefektifan kalimat yang digunakan	10	1
	Ejaan yang digunakan	11	1
<b>Jumlah</b>			<b>11</b>



UIN SUSKA RIAU

## 4 Respon peserta didik

Aspek	Komponen	No pertanyaan	Jumlah pertanyaan	
Desain Media	Tampilan desain dan warna serasi	1	1	
	Teks, gambar dan animasi menarik perhatian saya	2	1	
	Tampilan dan gambar animasi membantu memahami materi	3	1	
	Kalimat yang digunakan dalam video animasi <i>Doratoon</i> mudah dipahami	4	1	
	Manfaat	Mudah peserta didik dalam memahami materi	5	1
		Meningkatkan semangat belajar peserta didik	6	1
		Menumbuhkan keceriaan peserta didik	7	1
		Kemudahan belajar kapan dan dimana aja	8	1
<b>Jumlah</b>			<b>8</b>	

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



**Rubrik Media pembelajaran ekonomi berbasis *edutainment*  
berbantuan *doratoon* untuk ahli media**

Aspek	Komponen	Rubrik	
		4	3
Desain Cover	Huruf yang digunakan menarik	4	Video memiliki huruf yang digunakan sangat menarik
		3	Video memiliki huruf yang digunakan menarik
		2	Video memiliki huruf yang digunakan kurang menarik
		1	Video memiliki huruf yang digunakan tidak menarik
	Penggunaan warna pada cover menarik	4	Video menggunakan warna pada cover sangat menarik
		3	Video menggunakan warna pada cover menarik
		2	Video menggunakan warna pada cover kurang menarik
		1	Video menggunakan warna pada cover tidak menarik
Kombinasi warna yang menarik	4	Kombinasi warna pada video sangat menarik	
	3	Kombinasi warna pada video menarik	
	2	Kombinasi warna pada video kurang menarik	
	1	Kombinasi warna pada video tidak menarik	
Kesesuaian gambar dan animasi	4	Kesesuaian gambar dan animasi pada video sangat menarik	
	3	Kesesuaian gambar dan animasi pada video kurang menarik	

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

No	Aspek	Komponen	Rubrik				
6	Hak cipta milik UIN Suska Riau	Ilustrasi mudah dipahami	2	Kesesuaian gambar dan animasi pada video kurnag menarik			
			1	Kesesuaian gambar dan animasi pada video tidak menarik			
			4	Ilustrasi pada video sangat mudah dipahami			
			3	Ilustrasi pada video mudah dipahami			
			2	Ilustrasi pada video kurang mudah dipahami			
			1	Ilustrasi pada video tidak dapat dipahami			
			6	Grafis media	Kesesuaian tampilan dan background	4	Video memiliki kesesuaian tampilan dan background yang sangat menarik
						3	Video memiliki kesesuaian tampilan dan background menarik
						2	Video memiliki kesesuaian tampilan dan background kurang manarik
						1	Video memiliki kesesuaian tampilan dan background tidak menarik
7		Keseserasian pada warna huruf dan background	4	Video memiliki keseraian pada warna, huruf dan background sangat menarik			
			3	Video memiliki keserasian pada warna, huruf dan background menarik			
			2	Video emiliki keserasian pada warna, huruf dan background kurang menark			
			1	Video memiliki keserasian warna ,huruf, dan background tidak menarik			
8		Pemilihan warna pada background tidka mengganggu isi materi	4	Pemilihan warna pad abackground tidak sama sekali menagnggu isi materi			
			3	Pemilihan warna pada background tidak mengganggu isi materi			
			2	Pemilihan warna pada background kurang mengganggu isi materi			
			1	Pemilihan warna pada background sangat menagnggu isi materi			
9		Kemenarikan sajian pada materi dan gambar	4	Sajian materi dan gambar pada video sangat menarik			
			3	Sajian materi dan gambar pada video menarik			



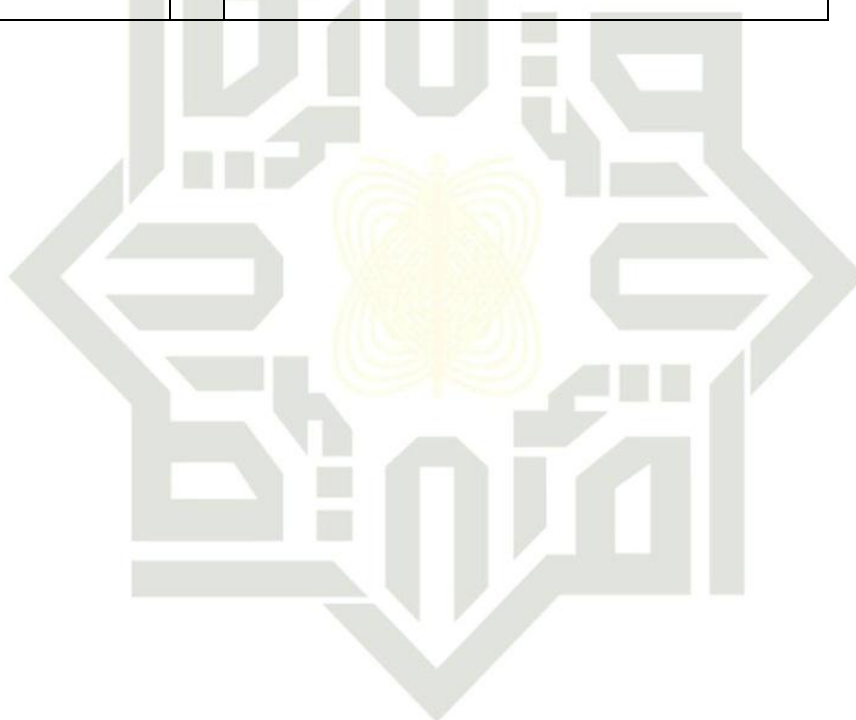
UIN SUSKA RIAU

- 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.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

No	Aspek	Komponen	Rubrik	
0	© Hak cipta milik UIN Suska Riau	Kemenarikan sajian materi dan gambar	2	Sajian materi dan gambar pada video kurang menarik
			1	Sajian materi dan gambar pada gambar tidak menarik
		Kesesuaian pada penempatan gambar	4	Video memiliki kesesuaian pada penempatan gambar yang sangat baik
			3	Video memiliki kesesuaian pada penempatan gambar yang baik
			2	Video memiliki kesesuaian pada penempatan gambar yang kurang baik
			1	Video memiliki kesesuaian pada penempatan gambar tidak baik



UIN SUSKA RIAU



**Rubrik media pembelajaran ekonomi berbasis *edutainment*  
berbantuan *doratoon* untuk ahli materi**

- 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 mengumunkan 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 Riau

<i>Aspek</i>	<i>Komponen</i>	<i>Rubrik</i>	
Kelengkapan isi	Video disajikan sesuai dengan modul	4	Materi pada video sangat sesuai dengan modul
		3	Materi pada video sesuai dengan modul
		2	Materi pada video kurang sesuai dengan modul
		1	Materi pada video tidak sesuai dengan modul
	Penyajian materi yang sistematis	4	Penyajian materi pada video sangat sistematis
		3	Penyajian materi pada video sistematis
		2	Penyajian materi pada video kurang sistematis
		1	Materi pada video tidak sistematis
	Ilustrasi kejelasan materi	4	Pada video ilustrasi materi sangat jelas
		3	Pada video ilustrasi materi jelas
		2	Pada video ilustrasi materi kurang jelas
		1	Pada video ilustrasi materi tidak jelas
Penampilan video yang menarik	4	Penampilan pada video sangat menarik	
	3	Penampilan video menarik	

UIN SUSKA RIAU



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1
- 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.
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

No	Aspek	Komponen	Rubrik	
1	Hak cipta	Penampilan video yang menarik	2	Penampilan pada video kurang menarik
			1	Penampilan pada video tidak menarik
2	Kelayakan penyajian	Kemudahan memahami materi	4	Materi pada video sangat mudah dipahami
			3	Materi pada video mudah dipahami
			2	Materi pada video kurang mudah untuk dipahami
			1	Materi pada video sangat sulit untuk dipahami
			0	Materi pada video tidak dapat dipahami
		Kesesuaian warna dan gambar	4	Kesesuaian warna dan gambar pada video sangat baik
			3	Kesesuaian warna dan gambar pada video baik
			2	Kesesuaian warna dan gambar pada video kurang baik
			1	Kesesuaian warna dan gambar pada video tidak baik
			0	Kesesuaian warna dan gambar pada video sangat tidak baik
3	Kejelasan ilustrasi gambar	4	Kejelasan ilustrasi gambar pada video sangat baik	
		3	Kejelasan ilustrasi gambar pada video baik	
		2	Kejelasan ilustrasi gambar pada video kurang baik	
		1	Kejelasan ilustrasi gambar pada video tidak baik	
4	Struktur kalimat yang jelas	4	Struktur kalimat pada video sangat jelas	
		3	Struktur kalimat pada video jelas	
		2	Struktur kalimat pada video kurang jelas	
		1	Struktur kalimat pada video tidak jelas	
5	Bahasa yang digunakan komunikatif	4	Bahasa yang digunakan pada video sangat komunikatif	
		3	Bahasa yang digunakan pada video komunikatif	

No	Aspek	Komponen	Rubrik	
10	© Hak cipta milik UIN Suska Riau	Bahasa yang digunakan komunikatif	2	Bahasa yang digunakan pada video kurang komunikatif
			1	Bahasa yang digunakan pada video tidak komunikatif
	keakuratan materi	Materi yang diambil dari sumber relevan	4	Materi yang digunakan pada video sangat relevan
			3	Materi yang digunakan pada video relevan
			2	Materi yang digunakan pada video kurang relevan
			1	Materi yang digunakan pada video tidak relevan
			4	Video memiliki keakuratan materi yang sangat baik
			3	Video memiliki keakuratan materi yang baik
			2	Video memiliki keakuratan materi kurang baik
			1	Video memiliki keakuratan materi tidak baik
<p><b>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</b></p> <p>1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:</p> <p>a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.</p> <p>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p> <p>2. Dilarang mengurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p>				





## Lampiran B4

### Rubrik Media Pembelajaran Berbantuan *Doratoon* Untuk Guru Mata Pelajaran

No	Aspek	Komponen	Rubrik	
1	Desain Media	Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan peserta didik	4	Media pembelajaran yang dikembangkan sangat tidak sesuai dengan peserta didik
			3	Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan peserta didik
			2	Media pembelajaran yang dikembangkan kurang sesuai dengan peserta didik
			1	Media pembelajaran yang dikembangkan tidak sesuai dengan peserta didik
	Pengoperasian pada media pembelajaran		4	Pengoperasian pada media pembelajaran sangat baik
			3	Pengoperasian pada media pembelajaran baik
			2	Pengoperasian pada media pembelajaran kurang baik
			1	Pengoperasian pada media pembelajaran tidak baik
	Perpaduan warna antara, background, tulisan, gambar dan animasi		4	Perpaduan warna antara background, tulisan, gambar dan animasi sangat bagus
			3	Perpaduan warna antara background, tulisan, gambar, dan animasi bagus
			2	Perpaduan warna antara background, tulisan, gambar dan animasi kurang bagus
			1	Perpaduan warna antara background, tulisan, gambar, dan animasi tidak bagus
Jenis font dan ukuran		4	Jenis font dan ukuran pada video sangat sesuai	
		3	Jenis font dan ukuran pada video sesuai	

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menyalin 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



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

No	Aspek	Komponen	Rubrik		
6	Hak cipta milik UIN Suska Riau	Jenis font dan ukuran	2	Jenis font dan ukuran pada video kurnag sesuai	
			1	Jenis font dan ukuran pada video tidak sesuai	
		Gambar dan animasi yang digunakan	4	Gambar dan animasi yang digunakan pada video sangat layak	
			3	Gambar dan animasi yang digunakan pada video layak	
			2	Gambar dan animasi pada video kurang layak	
			1	Gambar dan animasi pada video tidak layak	
		manfaat	Mempermudah guru dalam menyampaikan materi	4	Video sangat mempermudah guru dalam menyampaikan materi
				3	Video mempermudah guru dalam menyampaikan materi
				2	Video kurang mempermudah guru dalam menyampaikan materi
				1	Video membuat guru kesulitan dalam menyampaikan materi
		7	Media dapat menarik minat peserta didik	4	Media sangat menarik minat peserta didik
				3	Media menarik minat peserta didik
2	Media kurang menarik minat peserta didik				
1	Media tidak menarik minat peserta didik				
8	Penggunaan media mengurangi ketergantungan siswa pada guru	4	Video sangat mengurnagi ketergantungan siswa pada guru		
		3	Video mengurnagi ketergantungan siswa pada guru		
		2	Video kurang mengurnagi ketergantungan siswa pada guru		
		1	Video tidak mengurnagi ketergantunga siswa pada guru		
9	Bahasa	Kebakuan bahasa/kata yang digunakan	4	Kebakuan kata/bahasa yang digunakan dalam video sangat layak	
			3	Kebakuan kata/bahasa yang digunak	



- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Aspek	Komponen	Rubrik	
© Hak cipta milik UIN Suska Riau	Bahasa	Kebakuan bahasa /kata yang digunakan	2	Kebakuan kata/bahasa yang digunakan dalam video kurang layak
			1	Kebakuan kata/bahasa yang digunakan dalam video tidak layak
	Keefektifan kalimat yang digunakan	Ejaan yang digunakan	4	Pada video menggunakan kalimat yang sangat efektif
			3	Pada video menggunakan kalimat yang efektif
			2	Pada video menggunakan kalimat yang kurang efektif
			1	Pada video menggunakan kalimat yang tidak efektif
			4	Video menggunakan ejaan yang sngat jelas
			3	Video menggunakan ejaan yang jelas
			2	Video menggunakan ejaan yang kurnag jelas
			1	Video menggunakan ejaan yang tidak jelas

# LAMPIRAN D

## (PENILAIAN VALIDATOR, GURU MATA PELAJARAN, DAN PESERTA DIDIK )

**D.1 Penilaian dan Saran Ahli Media**

**D.2 Penilaian dan Saran Ahli Materi**

**D.3 Penilaian dan saran guru mata pelajaran**

**D.4 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 masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Kisi-Kisi Indikator Ahli Media Pengembangan Media Pembelajaran

#### Berbasis *Edutainment* Berbantuan *Doratonn*

No	Aspek	Indikator
1	Desain cover	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Huruf yang digunakan menarik</li> <li>b. Penggunaan warna pada cover menarik</li> </ol>
2	Visual	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kombinasi warna yang menarik</li> <li>b. Kesesuaian gambar dan animasi</li> <li>c. Ilustrasi mudah dipahami</li> </ol>
3	Grafis Media	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kesesuaian Tampilan dan Background</li> <li>b. Keserasian pada warna huruf dan background</li> <li>c. Pemilihan warna background tidak mengganggu isi materi</li> <li>d. Kemanarikan sajian materi dan gambar</li> <li>e. Kesesuaian pada penempatan gambar</li> </ol>

- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Petunjuk pengisian :

Lembar validasi ini ditunjukkan untuk penilaian terhadap media pembelajaran ekonomi :

1. Berilah tanda ceklis
2. Gunakan kriteria pada lampiran untuk penilaian

Keterangan skala skor atau penilaian adalah sebagai berikut :

skor penilaian	kategori
1	TS : Tidak sesuai
2	KS :Kurang sesuai
3	S : Sesuai
4	SS : Sangat Sesuai

3. Jika bapak/ibu telah memberikan penilaian dimohon untuk memberikan saran demi kesempurnaan media pembelajaran berupa video ini, tempat dan waktu disilahkan.

A. Desain cover

No	Pertanyaan	Skor/nilai				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Hurf yang digunakan menarik			✓		
2.	Penggunaan warna pada cover menarik				✓	



1. Diarahkan mengutip sebagai atau sumber yang lain tanpa harus meniadakan atau meniadakan 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Visual

no	Pertanyaan	skor/nilai				Komentar
		1	2	3	4	
1	Kombinasi warna yang menarik				✓	
2	Kesesuaian gambar dan animasi			✓		
3	Ilustrasi mudah dipahami				✓	

C. Grafis

no	Pertanyaan	skor/nilai				komentar
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian tampilan dan background			✓		
2	Keserasian warna dna huruf pada background			✓		
3	Pemilihan warna background tidak mengganggu isi materi			✓		
4	Kemenarikan sajian materi dan gambar				✓	
5	Kesesuain pada penempatan gambar				✓	

Saran-saran

.....

.....

.....

.....

.....

- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Kesimpulan

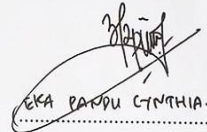
Pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis edutainment berbantuan *Doratoon* di SMA Negeri 1 Tempuling :

Layak digunakan	✓
layak digunakan dengan revisi	
tidak layak digunakan	

Pekanbaru, desember 2023

Validator

(Ahli Media)

  
 EKA PARPU CYNTHIA, ST, M.KOM.





- 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Profil Validator Ahli Media

Nama : EKA PANDU CYNTHIA - ST.M.KOM.  
 NIP : 19890814 202012 2 012

Perangkat/Golongan : Lektor

Jabatan : Dosen Teknik INFORMATIKA

Pendidikan Terakhir : S2 Teknik INFORMATIKA

NIDN : 2014088901


Email : eka.pandu.cynthia@uin-suska.ac.id.

Alamat : Jl. H.R. Soebrantas KM.15  
 Gedung fakultas Sains & Teknologi

Pekanbaru, desember 2023

Validator

(Ahli Media)

  
 EKA PANDU CYNTHIA - ST.M.KOM.  
 (.....)

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

#### A. Petunjuk pengisian :

Lembar validasi ini ditunjukkan untuk penilaian terhadap media pembelajaran ekonomi :

1. Berilah tanda ceklis
2. Gunakan kriteria pada lampiran untuk penilaian

Keterangan skala skor atau penilaian adalah sebagai berikut :

skor penilaian	kategori
1	TS : Tidak sesuai
2	KS :Kurang sesuai
3	S : Sesuai
4	SS : Sangat Sesuai

3. Jika bapak/ibu telah memberikan penilaian dimohon untuk memberikan saran demi kesempurnaan media pembelajaran berupa video ini, tempat dan waktu disilahkan.

#### A. Desain cover

No	Pertanyaan	Skor/nilai				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Hurf yang digunakan menarik			✓		Masih ada font yg kecil/belum terlihat
2.	Penggunaan warna pada cover menarik				✓	

- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## B. Visual

no	Pertanyaan	skor/nilai				Komentar
		1	2	3	4	
1	Kombinasi warna yang menarik			✓		
2	Kesesuaian gambar dan animasi				✓	
3	Ilustrasi mudah dipahami				✓	

## C. Grafis

no	Pertanyaan	skor/nilai				komentar
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian tampilan dan background			✓		
2	Keserasian warna dna huruf pada background			✓		
3	Pemilihan warna background tidak mengganggu isi materi				✓	
4	Kemenarikan sajian materi dan gambar				✓	
5	Kesesuain pada penempatan gambar				✓	

## Saran-saran

- Materi pada video lebih kepada point - point penting yang akan disampaikan. (penjelasan detail oleh naratornya)
- .....
- .....

- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Kesimpulan

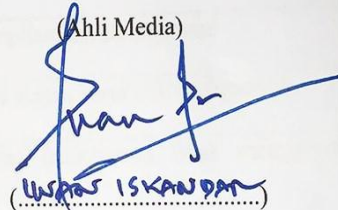
Pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis edutainment berbantuan *Doratoon* di SMA Negeri 1 Tempuling :

Layak digunakan	✓
layak digunakan dengan revisi	
tidak layak digunakan	

Pekanbaru, 22 Desember 2023

Validator

(Ahli Media)



Uspas Iskandar



Nama : IWAN ISKANDAR, MT  
 NIP : 19821216 201503 1 003  
 Pangkat/Golongan : Penata / III C  
 Jabatan : KETUA JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
 Pendidikan Terakhir : S-2  
 Keahlian : NETWORKING, MULTIMEDIA  
 NIDN : 2016128201  
 Email : iwan.iskandar@uin-suska.ac.id  
 Alamat : Jl. Rawamangun No. 25

Mengetahui

Iwan Iskandar, MT

- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



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

A. Petunjuk pengisian :

Lembar validasi ini ditunjukkan untuk penilaian terhadap media pembelajaran ekonomi :

1. Berilah tanda ceklis
2. Gunakan kriteria pada lampiran untuk penilaian

Keterangan skala skor atau penilaian adalah sebagai berikut :

skor penilaian	kategori
1	TS : Tidak sesuai
2	KS :Kurang sesuai
3	S : Sesuai
4	SS : Sangat Sesuai

3. Jika bapak/ibu telah memberikan penilaian dimohon untuk memberikan saran demi kesempurnaan media pembelajaran berupa video ini, tempat dan waktu disilahkan.

A. Desain cover

No	Pertanyaan	Skor/nilai				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Hurf yang digunakan menarik				✓	
2.	Penggunaan warna pada cover menarik				✓	

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

### B. Visual

no	Pertanyaan	skor/nilai				Komentar
		1	2	3	4	
1	Kombinasi warna yang menarik				✓	
2	Kesesuaian gambar dan animasi				✓	
3	Ilustrasi mudah dipahami				✓	

### C. Grafis

no	Pertanyaan	skor/nilai				komentar
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian tampilan dan background				✓	
2	Keserasian warna dan huruf pada background				✓	
3	Pemilihan warna background tidak mengganggu isi materi				✓	
4	Kemenarikan sajian materi dan gambar			✓		
5	Kesesuain pada penempatan gambar			✓		

### Saran-saran

Lebih menambahkan materi evaluasi, ds tujuan  
 meningkatkan interaksi user ds media pembelajaran  
 .....  
 .....  
 .....

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

### Kesimpulan

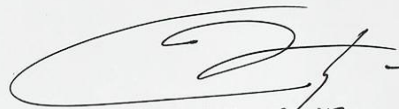
Pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis edutainment berbantuan *Doratoon* di SMA Negeri 1 Tempuling :

Layak digunakan	
layak digunakan dengan revisi	
tidak layak digunakan	

Pekanbaru, desember 2023

Validator

(Ahli Media)



(.....YUSRA, ST, MT.....)  
NIP. 19840123 201503 2 001





## Lampiran D2

1. Hal
  - 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.

**Kisi-kisi indikator ahli materi pengembangan media pembelajaran  
ekonomi**

No	Aspek	Indikator
1	Kelayakan isi	a. Materi pada video sesuai dengan modul b. Penyajian materi yang sistematis c. Ilustrasi kejelasan materi d. Penampilan video yang menarik
2	Kelayakan Penyajian	a. Kemudahan memahami materi b. Kesesuaian warna dan gambar c. Kejelasan ilustrasi gambar
3.	Kelayakan Bahasa	a. Struktur kalimat yang jelas b. Bahasa yang digunakan komunikatif
4.	Keakuratan Materi	a. materi diambil dari sumber yang relevan b. keakuratan materi yang tersedia



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

### Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini ditunjukkan untuk penilaian terhadap media pembelajaran :

- Berilah Tanda Ceklis
- Gunakan Kriteria pada lampiran untuk penilaian

Keterangan skala skor atau penilaian adalah sebagai berikut :

Skor penilaian	Kategori
4	SS : Sangat Layak
3	S : Sesuai
2	Ks : Kurang Sesuai
1	TS : Tidak Sesuai

- JIKA Bapak/Ibu telah memberikan penilaian, dimohon untuk dapat memberikan saran demi kesempurnaan media video pembelajaran ini, tempat dan waktu disilahkan.

#### A. Aspek kelayakan isi

No	Pertanyaan	Skor/Nilai				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Materi pada video sesuai dengan modul				✓	
2.	Penyajian materi yang sistematis				✓	
3.	Ilustrasi kejelasan materi				✓	
4.	Penampilan video yang menarik				✓	



- 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### B. Kelayakan Penyajian

No	Pertanyaan	Skor/nilai				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Kemudahan memahami materi				✓	
2.	Kesesuaian gambar dan warna				✓	
3.	Kejelasan ilustrasi gambar			✓		

### C. Kelayakan Bahasa

No	Pertanyaan	Skor/nilai				komentar
		1	2	3	4	
1.	Struktur kalimat yang jelas				✓	
2.	Bahasa yang di gunakan komunikatif				✓	

### D. Keakuratan Materi

No	Pertanyaan	Skor/nilai				komentar
		1	2	3	4	
1.	Materi yang diambil berasal dari sumber yang relevan			✓		
2.	Materi yang tersedia akurat				✓	



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

### Saran-Saran

Bab. Untuk materi ketenaga kerjaan.  
 lebih banyak lagi dan lebih banyak  
 referensi teori

### Kesimpulan

Pengembangan media video pembelajaran di SMA Negeri

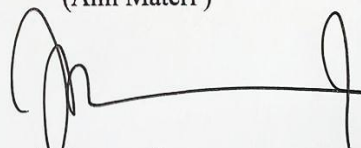
1 Tempuling :

Layak digunakan	<input checked="" type="checkbox"/>	
Layak digunakan dengan revisi	<input type="checkbox"/>	
Tidak layak digunakan	<input type="checkbox"/>	

Pekanbaru, desember 2023

Validator

(Ahli Materi)

  
 Khawani Ratna, SE, M.Si, Alc.

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

### Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini ditunjukkan untuk penilaian terhadap media pembelajaran :

1. Berilah Tanda Ceklis
2. Gunakan Kriteria pada lampiran untuk penilaian

Keterangan skala skor atau penilaian adalah sebagai berikut :

Skor penilaian	Kategori
4	SS : Sangat sesuai
3	S : Sesuai
2	Ks : Kurang Sesuai
1	TS : Tidak Sesuai

3. JIKA Bapak/Ibu telah memberikan penilaian, dimohon untuk dapat memberikan saran demi kesempurnaan media video pembelajaran ini, tempat dan waktu disilahkan.

#### A. Aspek kelayakan isi

No	Pertanyaan	Skor/Nilai				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Materi pada video sesuai dengan modul				✓	
2.	Penyajian materi yang sistematis				✓	
3.	Ilustrasi kejelasan materi				✓	
4.	Penampilan video yang menarik				✓	

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

### B. Kelayakan Penyajian

No	Pertanyaan	Skor/nilai				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Kemudahan memahami materi			✓		
2.	Kesesuaian gambar dan warna			✓		
3.	Kejelasan ilustrasi gambar			✓		

### C. Kelayakan Bahasa

No	Pertanyaan	Skor/nilai				komentar
		1	2	3	4	
1.	Struktur kalimat yang jelas			✓		
2.	Bahasa yang di gunakan komunikatif			✓		

### D. Keakuratan Materi

No	Pertanyaan	Skor/nilai				komentar
		1	2	3	4	
1.	Materi yang diambil berasal dari sumber yang relevan			✓		
2.	Materi yang tersedia akurat			✓		



- 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Saran-Saran

.....

.....

.....

.....

.....

### Kesimpulan

Pengembangan media video pembelajaran di SMA Negeri

1 Tempuling :

Layak digunakan	✓
Layak digunakan dengan revisi	
Tidak layak digunakan	

Pekanbaru, januari 2024

Validator  
(Ahli Materi)

*Virna Rusli*  
(Virna Rusli, M.Si)



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


#### Profil Validator Ahli Materi

Nama : VIRNA MUSELZA, M.S.I  
 NIP : 196608272023212005  
 Perangkat/Golongan : ASISTEN AHLI  
 Jabatan : DOSEN  
 Pendidikan Terakhir : PASCA SARJANA ADMINISTRASI  
 NIDN : 2027086601  
 Email : VIRNA.MUSELZA@UIN-SUSKA.AC.ID  
 Alamat : PEKANBARU

Pekanbaru, 2024

Validator

(Ahli Materi)

  
 (VIRNA MUSELZA, M.S.I)





- 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini ditunjukkan untuk penilaian terhadap media pembelajaran :

1. Berilah Tanda Ceklis
2. Gunakan Kriteria pada lampiran untuk penilaian

Keterangan skala skor atau penilaian adalah sebagai berikut :

Skor penilaian	Kategori
4	SS : Sangat Layak
3	S : Sesuai
2	Ks : Kurang Sesuai
1	TS : Tidak Sesuai

3. JIKA Bapak/Ibu telah memberikan penilaian, dimohon untuk dapat memberikan saran demi kesempurnaan media video pembelajaran ini, tempat dan waktu disilahkan.

#### A. Aspek kelayakan isi

No	Pertanyaan	Skor/Nilai				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Materi pada video sesuai dengan modul				✓	
2.	Penyajian materi yang sistematis				✓	
3.	Ilustrasi kejelasan materi			✓		
4.	Penampilan video yang menarik				✓	

- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### B. Kelayakan Penyajian

No	Pertanyaan	Skor/nilai				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Kemudahan memahami materi				✓	
2.	Kesesuaian gambar dan warna			✓		
3.	Kejelasan ilustrasi gambar			✓		

### C. Kelayakan Bahasa

No	Pertanyaan	Skor/nilai				komentar
		1	2	3	4	
1.	Struktur kalimat yang jelas				✓	
2.	Bahasa yang di gunakan komunikatif				✓	

### D. Keakuratan Materi

No	Pertanyaan	Skor/nilai				komentor
		1	2	3	4	
1.	Materi yang diambil berasal dari sumber yang relavan			✓		
2.	Materi yang tersedia akurat				✓	



- Hal
1. [ ]
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- 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.


### PROFIL VALIDATOR AHLI MATERI

Nama : Almun Mardiah, SE, MM  
 NIP : 197812032006012001  
 Perangkat/Golongan : III / 2 Letkol  
 Jabatan : Dosen  
 Pendidikan Terakhir : S2 Magister Mgt  
 NIDN : 2003127802  
 Email : almun.mardiah@uin-suska.ac.id  
 Alamat : Jl. H.R. Soebandjo.

Pekanbaru, Desember 2023

Validator

(Ahli Media)

  
 Almun Mardiah, SE, MM

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

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP PENEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS EDUTAIMENT  
BERBANTUAN *DORATOON* DI SEKOLAH MENENGAH  
ATAS NEGERI 1 TEMPULING**

NAMA	: Asminah.S.Pd
SEKOLAH	: SMA Negeri 1 Tempuling

**ANGKET UJI PRAKTIKALITAS MEDIA  
OLEH GURU**

Judul Penelitian : Pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis *edutainment* berbantuan *Doratoon* di sekolah menengah atas negeri 1 Tempuling

Materi Pokok : Ketenagakerjaan

Sasaran Program : Peserta didik kelas XI semester 1 tahun ajaran 2023/2024 di SMA Negeri 1 Tempuling

Peneliti : Dewi Rahmawati

Sehubung dengan dikembangkan sumber belajar berupa media pembelajaran berupa video berbasis *edutainment* berbantuan *Doratoon*, saya Angket penilaian pengembangan media pembelajaran ini untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu media pembelajaran berupa video layak untuk digunakan pada pembelajaran di sekolah. Untuk itu, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai guru ekonomi untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran berikut ini. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media tersebut. Atas perhatiannya dan kesediannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Bapak/Ibu diharapkan member jawaban pada setiap soal di bawah ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan di table angket respon guru.



1. Uraian yang diteliti harus sebagai berikut:
  - 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 mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gunakan criteria pada lampiran untuk memberikan penilaian keterampilan pada skala skor sebagai berikut :

Skor penilaian	Kategori
4	SS : Sangat setuju
3	S: setuju
2	Ks: Kurang setuju
1	TS: Tidak setuju

2. Bapak/Ibu hanya boleh memiliki satu jawaban saja
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikansaran dan masukan pada tempat yang telah disediakan.

#### B. Aspek Penilaian

No	aspek	komponen	Skor penilain			
			1	2	3	4
1.	Desain Media	Media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik			✓	
2.		Pengoperasian pada media pembelajaran			✓	
3.		Perpaduan warna antara background, tulisan, gambar, dan animasi				✓
4.		Jenis font dan ukuran				✓
5.		Gambar dan animasi yang digunakan			✓	
6.	Manfaat	Mempermudah guru dalam menyampaikan materi			✓	
7.		Media dapat menarik minat belajar peserat didik			✓	
8.		Penggunaan media mengurangi ketergantungan siswa pada guru				✓
9.	Bahasa	Kebakuan bahasa/kata yang digunakan				✓
10.		Keefektifan kalimat yang digunakan				✓
11.		Ejaan yang digunakan				✓



1. Ciri-ciri ringkas sebagai buku sumber hanya bisa tercapa jika memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:
  - 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### C. Penilaian Secara umum

No	Uraian	A	B	C	D
1.	Penilaian secara umum terhadap media pembelajaran video animasi	✓			

Keterangan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B= Dapat Digunakan dengan revisi sedikit

C = Dapat digunakan dengan revisi sedang

D= Dapat digunakan dengan revisi banyak

Validator  
(uji praktikalitas)

1. Hal
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- 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.

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAIMENT BERBANTUAN  
DORATOON DI SEKOLAH MENENGAH ATAS  
NEGERI 1 TEMPULING**

Peneliti : Dewi Rahmawati  
 NIM : 11910620085  
 Responden  
 Nama : *Maisyah Amanda*  
 Kelas : *XI. 4*  
 Sekolah : *SMA Negeri 1 Tempuling*

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon anda terhadap media pembelajaran ekonomi yang dikembangkan dalam pembelajaran ekonomi khususnya materi ketenagakerjaan
2. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian anda terhadap media pembelajaran ekonomi berbasis edutaiment berbantuan Doratoon pada materi ketenagakerjaan criteria pada lampiran untuk memberikan penilaian. Keterangan skala skor sebagai berikut :
  - 1 = Tidak Setuju
  - 2 = Kurang setuju
  - 3 = Setuju
  - 4 = Sangat setuju

No	Aspek	Komponen	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Desain Media	Tampilan desain dan warna serasi				✓
		Teks, gambar dan animasi menarik perhatian saya			✓	
		Tampilan dan gambar animasi membantu memahami materi				✓
		Kalimat yang digunakan dalam				

		video animasi Doratoon mudah dipahami					✓
2.	Manfaat	Mudah peserta didik dalam memahami materi					✓
		Meningkatkan semangat belajar peserta didik				✓	
		Menumbuhkan keceriaan peserta didik					✓
		Kemudahan belajar kapan dan dimana aja					✓



1. Diutamakan mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



		video animasi Doratoon mudah dipahami						
2.	Manfaat	Mudah peserta didik dalam memahami materi					✓	
		Meningkatkan semangat belajar peserta didik				✓		
		Menumbuhkan keceriaan peserta didik					✓	
		Kemudahan belajar kapan dan dimana aja					✓	

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

- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAIMENT BERBANTUAN  
DORATOON DI SEKOLAH MENENGAH ATAS  
NEGERI 1 TEMPULING**

Peneliti : Dewi Rahmawati  
 NIM : 11910620085  
 Responden  
 Nama : Rani  
 Kelas : XI.4  
 Sekolah : SMA Negeri 1 Tempuling

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon anda terhadap media pembelajaran ekonomi yang dikembangkan dalam pembelajaran ekonomi khususnya materi ketenagakerjaan
2. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian anda terhadap media pembelajaran ekonomi berbasis edutaiment berbantuan Doratoon pada materi ketenagakerjaan criteria pada lampiran untuk memberikan penilaian. Keterangan skala skor sebagai berikut :
  - 1 = Tidak Setuju
  - 2 = Kurang setuju
  - 3 = Setuju
  - 4 = Sangat setuju

No	Aspek	Komponen	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Desain Media	Tampilan desain dan warna serasi				✓
		Teks, gambar dan animasi menarik perhatian saya				✓
		Tampilan dan gambar animasi membantu memahami materi			✓	
		Kalimat yang digunakan dalam				✓

		video animasi Doratoon mudah dipahami				
2.	Manfaat	Mudah peserta didik dalam memahami materi				✓
		Meningkatkan semangat belajar peserta didik			✓	
		Menumbuhkan keceriaan peserta didik				✓
		Kemudahan belajar kapan dan dimana aja				✓

- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAIMENT BERBANTUAN  
DORATOON DI SEKOLAH MENENGAH ATAS  
NEGERI 1 TEMPULING**

Peneliti : Dewi Rahmawati

NIM : 11910620085

Responden

Nama : Dewi Bunga

Kelas : XI.4

Sekolah : SMA N 1 SATEM

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon anda terhadap media pembelajaran ekonomi yang dikembangkan dalam pembelajaran ekonomi khususnya materi ketenagakerjaan
2. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian anda terhadap media pembelajaran ekonomi berbasis edutaiment berbantuan Doratoon pada materi ketenagakerjaan criteria pada lampiran untuk memberikan penilaian. Keterangan skala skor sebagai berikut :
  - 1 = Tidak Setuju
  - 2 = Kurang setuju
  - 3 = Setuju
  - 4 = Sangat setuju

No	Aspek	Komponen	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Desain Media	Tampilan desain dan warna serasi				✓
		Teks, gambar dan animasi menarik perhatian saya				✓
		Tampilan dan gambar animasi membantu memahami materi				✓
		Kalimat yang digunakan dalam				

		video animasi Doratoon mudah dipahami			✓	
2.	Manfaat	Mudah peserta didik dalam memahami materi				✓
		Meningkatkan semangat belajar peserta didik				✓
		Menumbuhkan keceriaan peserta didik				✓
		Kemudahan belajar kapan dan dimana aja				✓

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya.

- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





		video animasi Doratoon mudah dipahami				✓	
2.	Manfaat	Mudah peserta didik dalam memahami materi				✓	
		Meningkatkan semangat belajar peserta didik					✓
		Menumbuhkan keceriaan peserta didik					✓
		Kemudahan belajar kapan dan dimana aja					✓

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



1. Dilarang menyalin, mengutip, atau menyebarkan secara langsung atau tidak langsung tanpa izin tanpa menuliskan sumbernya.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAIMENT BERBANTUAN  
DORATOON DI SEKOLAH MENENGAH ATAS  
NEGERI 1 TEMPULING**

Peneliti : Dewi Rahmawati  
 NIM : 11910620085  
 Responden  
 Nama : Deby  
 Kelas : XI-5  
 Sekolah : SMA Negeri 1 Tempuling

**A. Petunjuk Pengisian**

- Angket ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon anda terhadap media pembelajaran ekonomi yang dikembangkan dalam pembelajaran ekonomi khususnya materi ketenagakerjaan
- Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian anda terhadap media pembelajaran ekonomi berbasis edutaiment berbantuan Doratoon pada materi ketenagakerjaan criteria pada lampiran untuk memberikan penilaian. Keterangan skala skor sebagai berikut :
  - 1 = Tidak Setuju
  - 2 = Kurang setuju
  - 3 = Setuju
  - 4 = Sangat setuju

No	Aspek	Komponen	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Desain Media	Tampilan desain dan warna serasi				✓
		Teks, gambar dan animasi menarik perhatian saya				✓
		Tampilan dan gambar animasi membantu memahami materi				✓
		Kalimat yang digunakan dalam				✓



		video animasi Doratoon mudah dipahami					
2.	Manfaat	Mudah peserta didik dalam memahami materi				✓	
		Meningkatkan semangat belajar peserta didik				✓	
		Menumbuhkan keceriaan peserta didik				✓	
		Kemudahan belajar kapan dan dimana aja				✓	

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





1. Dilarang menyalin atau menjiplak isi karya tulis ini tanpa izin penulisan atau penyetoran 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAIMENT BERBANTUAN  
DORATOON DI SEKOLAH MENENGAH ATAS  
NEGERI 1 TEMPULING**

Peneliti : Dewi Rahmawati  
 NIM : 11910620085  
 Responden  
 Nama : *Muhammad Jendri*  
 Kelas : *X15*  
 Sekolah : *SMAN 1 Tempuling*

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon anda terhadap media pembelajaran ekonomi yang dikembangkan dalam pembelajaran ekonomi khususnya materi ketenagakerjaan
2. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian anda terhadap media pembelajaran ekonomi berbasis edutaiment berbantuan Doratoon pada materi ketenagakerjaan criteria pada lampiran untuk membenkan penilaian. Keterangan skala skor sebagai berikut :
  - 1 = Tidak Setuju
  - 2 = Kurang setuju
  - 3 = Setuju
  - 4 = Sangat setuju

No	Aspek	Komponen	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Desain Media	Tampilan desain dan warna serasi				✓
		Teks, gambar dan animasi menarik perhatian saya				✓
		Tampilan dan gambar animasi membantu memahami materi				✓
		Kalimat yang digunakan dalam				

		video animasi Doratoon mudah dipahami			✓	
2.	Manfaat	Mudah peserta didik dalam memahami materi			✓	
		Meningkatkan semangat belajar peserta didik			✓	
		Menumbuhkan keceriaan peserta didik			✓	
		Kemudahan belajar kapan dan dimana aja			✓	

- 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 mengumunkan 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 mengutip sumbernya dalam bentuk apa pun.
  - 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 mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN E (ANALISIS DAN HASIL)

- 1.1 Distribusi skor uji validitas oleh ahli media desain media
- 1.2 perhitungan data hasil uji validitas ahli media
- 1.3 Distribusi skor uji validitas oleh ahli materi
- 1.4 perhitungan data uji validitas Ahli Materi
- 1.5 Distribusi skor uji praktikalitas oleh guru mata pelajaran
- 1.6 perhitungan data hasil uji praktikalitas oleh guru mata pelajaran
- 1.7 distribusi skor penilaian angket respon peserta didik
- 1.8 perhitungan data hasil penilaian angket respon peserta didik



## Lampiran E.1

**Distribusi Skor Uji Validitas Media Pembelajaran Video Berbasis  
Edutainment Berbantuan Doratoon Oleh Ahli Media**

VALIDATOR	PERTANYAAN 1				PERTANYAAN 2				PERTANYAAN 3			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	3	0
<b>SKOR</b>	4				4				3			
<b>SKOR VALIDITAS</b>	100%				100%				75%			

VALIDATOR	PERTANYAAN 4				PERTANYAAN 5				PERTANYAAN 6			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	0	4
<b>SKOR</b>	4				4				4			
<b>SKOR VALIDITAS</b>	100%				100%				100%			

VALIDATOR	PERTANYAAN 7				PERTANYAAN 8				PERTANYAAN 9			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	0	0	3	0	0	0	0	4	0	0	0	4
<b>SKOR</b>	3				4				4			
<b>SKOR VALIDITAS</b>	75%				100%				100%			

VALIDATOR	PERTANYAAN 10			
	1	2	3	4
1	0	0	0	4
<b>SKOR</b>	4			
<b>SKOR VALIDITAS</b>	100%			

- 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.



## Lampiran E.2

## Perhitungan Data Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran Video Berbasis Edutainment Berbantuan Doratoon Oleh Media

### A. Desain Cover

No komponen	Jumlah	Skor maksimum
1	4	4
2	4	4
<b>Jumlah</b>	<b>8</b>	<b>8</b>

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{8}{8} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 100\% \text{ (sangat Valid)}$$

### B. Visual

No komponen	Jumlah	Skor maksimum
1	3	4
2	4	4
3	4	4
<b>Jumlah</b>	<b>11</b>	<b>12</b>

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{11}{12} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 92\% \text{ (sangat Valid)}$$

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



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

No komponen	Jumlah	Skor maksimum
1	4	4
2	3	4
3	4	4
4	4	4
5	4	4
Jumlah	19	20

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 95\% \text{ (sangat Valid)}$$

## Perhitungan data hasil uji ahli media (secara keseluruhan)

Indicator validitas media pembelajaran	Skor yang diperoleh	Skor maksimum
Desain cover	8	8
Visual	11	12
Grafis	19	20
Jumlah	38	40

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 95\% \text{ (sangat Valid)}$$



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
21. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## Lampiran E.3

**Distribusi Skor Uji Validitas Media Pembelajaran Video Berbasis  
Edutainment Berbantuan Doratoon Oleh Ahli Materi**

VALIDATOR	PERTANYAAN 1				PERTANYAAN 2				PERTANYAAN 3			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	0	4
<b>SKOR</b>	4				4				4			
<b>SKOR VALIDITAS</b>	100%				100%				100%			

VALIDATOR	PERTANYAAN 4				PERTANYAAN 5				PERTANYAAN 6			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	0	0	3	0	0	0	0	4	0	0	0	4
<b>SKOR</b>	3				4				4			
<b>SKOR VALIDITAS</b>	100%				100%				100%			

VALIDATOR	PERTANYAAN 7				PERTANYAAN 8				PERTANYAAN 9			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	0	0	3	0	0	0	0	4	0	0	3	0
<b>SKOR</b>	3				4				3			
<b>SKOR VALIDITAS</b>	75%				100%				75%			

VALIDATOR	PERTANYAAN 10				PERTANYAAN 11			
	1	2	3	4	1	2	3	4
1	0	0	0	4	0	0	0	4
<b>SKOR</b>	4				4			
<b>SKOR VALIDITAS</b>	100%				100%			

- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Lampiran E.4

### Perhitungan Data Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran Video Berbasis Edutainment Berbantuan Doratoon Oleh Ahli Materi

#### Aspek Kelayakan isi

No komponen	Jumlah	Skor maksimum
	4	4
	4	4
	4	4
	3	4
<b>Jumlah</b>	<b>15</b>	<b>20</b>

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{15}{20} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 75\% \text{ ( Valid)}$$

#### Kelayakan penyajian

No komponen	Jumlah	Skor maksimum
1	4	4
2	4	4
3	3	4
<b>Jumlah</b>	<b>11</b>	<b>12</b>

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

- 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 mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



$$\text{Persentase} = \frac{11}{12} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 92\% \text{ (sangat Valid)}$$

### Kelayakan bahasa

No komponen	Jumlah	Skor maksimum
1	4	4
2	3	4
Jumlah	7	8

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{7}{8} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 88\% \text{ (sangat Valid)}$$

### Keakuratan materi

No komponen	Jumlah	Skor maksimum
1	4	4
2	4	4
Jumlah	8	8

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{8}{8} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 100\% \text{ (sangat Valid)}$$

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



## Perhitungan Data Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran Video Berbasis *Edutainment* Berbantuan Doratoon Oleh Ahli Materi

indikator validitas media pembelajaran	skor diperoleh	skor maksimum
1. aspek kelayakan isi	15	16
2. kelayakan penyajian	11	11
3. kelayakan bahasa	7	8
4. keakuratan materi	8	8
<b>Jumlah</b>	<b>41</b>	<b>43</b>

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{41}{16} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 95,3 \% \text{ (sangat Valid)}$$

### Perhitungan Data Hasil Uji Validitas Keseluruhan (Ahli Media Dan Ahli Materi)

No	Variabel validitas	Persentase
1	Ahli media	95%
2	Ahli materi	95,3%
	<b>Rata-rata</b>	<b>95,15%</b>

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menyalin atau menjiplak sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - 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 E.5

**Distribusi Skor Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Video Berbasis  
Edutainment Berbantuan Doratoon Oleh Guru Mata Pelajaran**

VALIDATOR	PERTANYAAN 1				PERTANYAAN 2				PERTANYAAN 3			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	0	0	3	0	0	0	3	0	0	0	0	4
SKOR	3				3				4			
SKOR VALIDITAS	75%				75%				100%			

VALIDATOR	PERTANYAAN 4				PERTANYAAN 5				PERTANYAAN 6			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	0	0	0	4	0	0	3	0	0	0	3	0
SKOR	4				3				3			
SKOR VALIDITAS	100%				75%				75%			

VALIDATOR	PERTANYAAN 7				PERTANYAAN 8				PERTANYAAN 9			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	0	0	3	0	0	0	0	4	0	0	0	4
SKOR	3				4				4			
SKOR VALIDITAS	75%				100%				100%			

VALIDATOR	PERTANYAAN 10				PERTANYAAN 11			
	1	2	3	4	1	2	3	4
1	0	0	0	4	0	0	0	4
SKOR	4				4			
SKOR VALIDITAS	100%				100%			

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



### Lampiran E.6

## Perhitungan Data Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Video Berbasis *Edutainment* Berbantuan *Doratoon*

### A. Desain Media

No komponen	Jumlah	Skor maksimum
1	3	4
2	3	4
3	4	4
4	4	4
<b>Jumlah</b>	<b>14</b>	<b>16</b>

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{14}{16} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 88 \% \text{ (sangat praktis)}$$

### B. Manfaat

No komponen	Jumlah	Skor maksimum
5	3	4
6	3	4
7	3	4
8	4	4
<b>Jumlah</b>	<b>12</b>	<b>16</b>

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
  - Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



$$\text{Persentase} = \frac{12}{16} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 75\% \text{ (praktis)}$$

### Bahasa

No komponen	Jumlah	Skor maksimum
9	4	4
10	4	4
11	4	4
<b>Jumlah</b>	<b>12</b>	<b>12</b>

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{12}{12} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 100\% \text{ (sangat praktis)}$$

### Perhitungan Data Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran Video Berbasis

#### *Edutainment Berbantuan Doratoon Oleh Guru Mata Pelajaran*

No	indikator validitas media pembelajaran	skor diperoleh	skor maksimum
1	Desain Media	14	16
2	Manfaat	12	16
3	Bahasa	12	12
<b>Jumlah</b>		<b>38</b>	<b>44</b>

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{36}{44} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 87,22\% \text{ (sangat Praktis)}$$

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

## Lampiran E.7

### Distribusi Skor Respon Peserta Didik Media Pembelajaran Video Berbasis Edutainment Berbantuan Doratoon

Lokasi pendidikan : SMA Negeri 1 Tempuling

Mata pelajaran : Ekonomi

Kelas/semester : XI/1

VALIDATOR	PERTANYAAN 1				PERTANYAAN 2				PERTANYAAN 3			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	0	4
2	0	0	0	4	0	0	3	0	0	0	3	0
3	0	0	3	0	0	0	3	0	0	0	0	4
4	0	0	3	0	0	0	3	0	0	0	3	0
5	0	0	3	0	0	0	3	0	0	0	0	4
6	0	0	3	0	0	0	0	4	0	0	0	4
7	0	0	3	0	0	0	3	0	0	0	0	4
8	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	3	0
9	0	0	3	0	0	0	3	0	0	0	0	4
10	0	0	3	0	0	0	0	4	0	0	0	4
11	0	0	3	0	0	0	0	4	0	0	3	0
12	0	0	0	4	0	0	3	0	0	0	0	4
13	0	0	3	0	0	0	3	0	0	0	3	0
14	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	0	4
15	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	0	4
16	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	0	4
17	0	0	0	4	0	0	3	0	0	0	0	4
18	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	3	0
19	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	3	0
20	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	0	4
<b>SKOR</b>	<b>71</b>				<b>71</b>				<b>73</b>			
<b>SKOR VALIDITAS</b>	<b>88,75%</b>				<b>88,75%</b>				<b>91,25%</b>			

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





UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruhnya, tulis inilanda 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

VALIDATOR	PERTANYAAN 4				PERTANYAAN 5				PERTANYAAN 6			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	0	4
2	0	0	3	0	0	0	3	0	0	0	3	0
3	0	0	3	0	0	0	3	0	0	0	3	0
4	0	0	3	0	0	0	3	0	0	0	3	0
5	0	0	3	0	0	0	3	0	0	0	3	0
6	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	3	0
7	0	0	3	0	0	0	0	4	0	0	0	4
8	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	0	4
9	0	0	3	0	0	0	3	0	0	0	0	4
10	0	0	3	0	0	0	0	3	0	0	0	4
11	0	0	3	0	0	0	0	4	0	0	0	4
12	0	0	3	0	0	0	3	0	0	0	0	4
13	0	0	0	4	0	0	3	0	0	0	0	4
14	0	0	0	4	0	0	3	0	0	0	3	0
15	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	0	4
16	0	0	3	0	0	0	0	4	0	0	0	4
17	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	3	0
18	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	0	4
19	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	3	0
20	0	0	3	0	0	0	0	4	0	0	3	0
<b>SKOR</b>	<b>69</b>				<b>71</b>				<b>71</b>			
<b>SKOR VALIDITAS</b>	<b>86,25%</b>				<b>8875%,</b>				<b>88,75%</b>			



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

VALIDATOR	PERTANYAAN 7				PERTANYAAN 8			
	1	2	3	4	1	2	3	4
1	0	0	3	0	0	0	3	0
2	0	0	0	4	0	0	0	4
3	0	0	3	0	0	0	0	4
4	0	0	0	4	0	0	0	4
5	0	0	3	0	0	0	0	4
6	0	0	3	0	0	0	0	4
7	0	0	0	4	0	0	0	4
8	0	0	3	0	0	0	3	0
9	0	0	0	4	0	0	3	0
10	0	0	3	0	0	0	3	0
11	0	0	0	4	0	0	3	0
12	0	0	0	4	0	0	3	0
13	0	0	0	4	0	0	0	4
14	0	0	3	0	0	0	3	0
15	0	0	3	0	0	0	0	4
16	0	0	0	4	0	0	0	4
17	0	0	0	4	0	0	0	4
18	0	0	3	0	0	0	0	4
19	0	0	0	4	0	0	0	4
20	0	0	0	4	0	0	0	4
<b>SKOR</b>	<b>71</b>				<b>72</b>			
<b>SKOR VALIDITAS</b>	<b>88,75%</b>				<b>90%</b>			

## Lampiran E.8

## Perhitungan Data Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Edutainment* Berbantuan *Doratoon*

### A. Desain Media

Komponen	Jumlah	Skor maksimal
1	71	80
2	71	80
3	73	80
4	69	80
<b>Jumlah</b>	<b>284</b>	<b>320</b>

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{284}{320} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 88,75\% \text{ (sangat praktis)}$$

### B. Manfaat

No komponen	Jumlah	Skor maksimal
1	71	80
2	71	80
3	71	80
4	71	80
<b>Jumlah</b>	<b>285</b>	<b>320</b>

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{285}{320} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 89,06\% \text{ (sangat praktis)}$$

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Perhitungan Data Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Edutainment* Berbantuan *Doratoon*

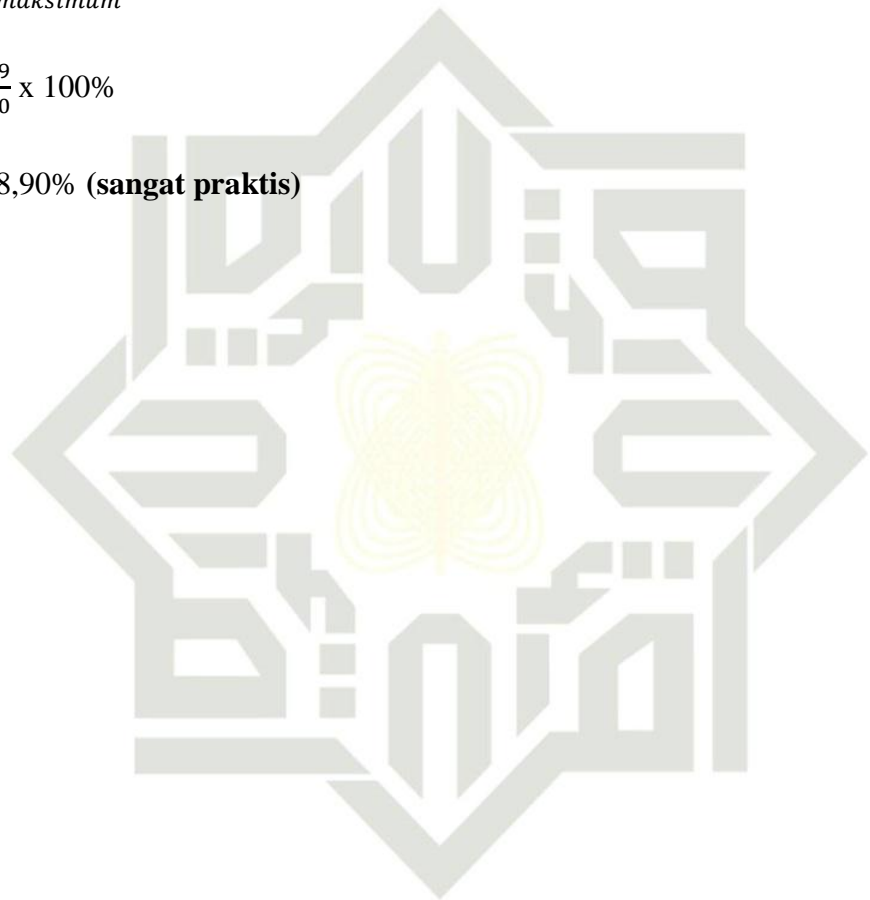
indikator validitas media pembelajaran	skor diperoleh	skor maksimum
Desain Media	284	320
Manfaat	285	320
<b>Jumlah</b>	<b>569</b>	<b>640</b>

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{569}{640} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 88,90\% \text{ (sangat praktis)}$$

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menyalin 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



# LAMPIRAN F (DAFTAR NAMA VALIDATOR, GURU DAN PESERTA DIDIK SERTA DOKUMENTASI)

- 1.1 Daftar nama validator
  - 1.2 Storyboard
  - 1.3 Dokumentasi Penelitian
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan 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 mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Lampiran F1

## DAFTAR NAMA VALIDATOR DAN GURU MATA PELAJARAN

	Nama Validator, Guru Dan Peserta Didik	Keterangan	Bidang Keahlian
	M. Iqbal Lubis, SE.M,Si.Ak	Dosen pendidikan ekonomi UIN SUSKA Riau	Validator Instrumen (Angket)
	Wardani Purnama Sari, M.Pd.E	Dosen Pendidikan Ekonomi UIN SUSKA RIAU	Validator Desain Media
3	Darni, Sp.MBA	Dosen Pendidikan Ekonomi UIN SUSKA RIAU	Validator Materi Pembelajaran
4	Asminah	Guru Ekonomi SMA Negeri 1 Tempulng	Guru Mata Pelajaran
5	Deby	Peserta didik kelas XI 5	Respon peserta didik
6	Muhammad Dendi	Peserta Didik Kelas XI 5	Respon Peserta Didik
7	Wahyu Indra Saputra	Peserta Didik Kelas XI 5	Respon Peserta Didik
8	Hafidz Muamar Wildan	Peserta Didik Kelas XI 5	Respon Peserta Didik
9	Robi Yanto	Peserta Didik Kelas XI 5	Respon Peserta Didik
10	M.Febriansyah	Peserta Didik Kelas XI 5	Respon Peserta Didik
11	Ahmad Nasya Pramana	Peserta Didik Kelas XI 5	Respon Peserta Didik
12	Magrifal Hijri	Peserta Didik Kelas XI 5	Respon Peserta Didik
13	Muhammad Arifpin Saputra	Peserta Didik Kelas XI 5	Respon Peserta Didik
14	M Sedum Ringga Almaulin	Peserta Didik Kelas XI 5	Respon Peserta Didik

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menyalin 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.

5	Rifqi Anta. A	Peserta Didik Kelas XI 5	Respon Peserta Didik
11	Saskia Putrid Ramadani	Peserta Didik Kelas XI 5	Respon Peserta Didik
11	Maya Farina	Peserta Didik Kelas XI 5	Respon Peserta Didik
11	Della Eka Safitri	Peserta Didik Kelas XI 5	Respon Peserta Didik

No	Nama Validator, Guru Dan Peserta Didik	Keterangan	Bidang Keahlian
19	Ayu Safitri	Peserta Didik Kelas XI 5	Respon Peserta Didik
20	Rani	Peserta Didik Kelas XI 4	Respon Peserta Didik
21	Rio Naldi	Peserta Didik Kelas XI 4	Respon Peserta Didik
22	Rahma Nurhafiza	Peserta Didik Kelas XI 4	Respon Peserta Didik
23	Meisya Amanda	Peserta Didik Kelas XI 4	Respon Peserta Didik
24	Dwi Bunga	Peserta Didik Kelas XI 4	Respon Peserta Didik

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang menjiptakan 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.



## STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI POWTOON PADA MATERI KETENAGAKERJAAN








1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa menyebutkan dan menyertakan sumbernya.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- 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.

Desain	Judul	Frame	Keterangan
	Pembukaan	Intro Media Pembelajaran	Tampilan yang akan muncul jika video dibuka
	Pembukaan Judul	Intro Media Pembelajaran	Tampilan yang akan muncul jika video dibuka
	Pembagian Sub Materi	Membagi Sub Materi	Tampilan yang akan muncul jika video dibuka
	Penjelasan	Penjelasan Tenaga Kerja	Tampilan yang akan muncul jika video dibuka
	Penjelasan	Penjelasan Kriteria Tenaga Kerja	Tampilan yang akan muncul jika video dibuka
	Penjelasan	Penjelasan Angkatan Kerja	Tampilan yang akan muncul jika video dibuka
	Penjelasan	Penjelasan Kesempatan Kerja	Tampilan yang akan muncul jika video dibuka





1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ilmiah tanpa mencantumkan sumber.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Desain	Judul	Frame	Keterangan
8.		Penjelasan	Penjelasan Masalah Ketenagakerjaan	Tampilan yang akan muncul jika video dibuka
9.		Penyebutan	Contoh Kasus dari Ketenagakerjaan	Tampilan yang akan muncul jika video dibuka
10.		Penjelasan	Penjelasan Kasus Angkatan Kerja	Tampilan yang akan muncul jika video dibuka
11.		Penjelasan	Upaya Meningkatkan Kualitas Kerja	Tampilan yang akan muncul jika video dibuka
12.		Pertanyaan Interaktif	Pertanyaan Tentang Upah	Tampilan yang akan muncul jika video dibuka
13.		Penjelasan	Penjelasan dari Gambar Upah	Tampilan yang akan muncul jika video dibuka
14.		Penjelasan	Pengertian Upah	Tampilan yang akan muncul jika video dibuka



15. Hak Cipta Berhimpun Undang-Undang
1. Dilarang menjiptip 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Desain	Judul	Frame	Keterangan
	Penjelasan	Penjelasan Jenis Upah	Tampilan yang akan muncul jika video dibuka

Desain	Judul	Frame	Keterangan
	Penjelasan	Penjelasan Pengguguran	Tampilan yang akan muncul jika video dibuka
	Penjelasan	Penjelasan Jenis-jenis Pengguguran	Tampilan yang akan muncul jika video dibuka
	Penutup	Penutup Materi Ketenagakerjaan	Tampilan yang akan muncul jika video dibuka

Lampiran F3

**DOKUMENTASI**

Proses validasi media pembelajaran video



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

arif Kasim Riau



**AHLI MEDIA**



**AHLI MATERI**

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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 mengurnankan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. H
- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Ahli Materi



## Respon Guru

- 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.



Respon guru

Sultan Syarif Kasim Riau

## Respon 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 masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengurnnkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





- 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 mengumpukan 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 والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

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

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/936/2023  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : *Pembimbing Skripsi*

Pekanbaru, 18 Januari 2023

Kepada  
Yth. M. Iqbal Lubis, M.Si. Ak

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 : Dewi Rahmawati  
NIM : 11910620085  
Jurusan : Pendidikan Ekonomi  
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS  
EDUTAIMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR  
SISWA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS ALHUDA PEKANBARU  
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



E. Zarkasih, M.Ag.  
IP. 197210171997031004

Tembusan :  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



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



UIN SUSKA RIAU

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 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 561647  
Fax. (0781) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/18780/2023  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Pekanbaru, 03 Oktober 2023

Kepada  
Yth. M. Iqbal Lubis, M.Si. Ak

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 : Dewi Rahmawati  
NIM : 11910620085  
Jurusan : Pendidikan Ekonomi  
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS  
EDUTAINMENT BERBANTUAN DORATOON DI SEKOLAH  
MENENGAH ATAS NEGERI 1 TEMPULING  
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



D. Zarkasih, M.Ag.

IP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



## Surat Pengesahan Perbaikan Proposal

- 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 mengemukakan 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 والتعليم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
Alamat: Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tanjung Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**PENGESAHAN PERBAIKAN  
UJIAN PROPOSAL**

Nama Mahasiswa : Dewi Rahmawati  
Nomor Induk Mahasiswa : 11910620085  
Hari/Tanggal Ujian : Jum'at 24 Februari 2023  
Judul Proposal Ujian : Pengembangan Media Pembelajaran  
Ekonomi Berbasis Edutainment  
Bantuan Donatooon  
Disecolah Monongah Atas Negeri 1 Tempuling  
Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dr. Dewi Hartanto, M.Pd	PENGUJI I		
2.	Zetti Rahmat, M.Pd	PENGUJI II		

Mengetahui  
Pekanbaru, 30 Maret 2023

a.n. Dekan  
Wakil Dekan I

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

Peserta Ujian Proposal

Dewi Rahmawati  
NIM. 11910620085

Surat Kegiatan Bimbingan Skripsi



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

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.



KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBİYAH 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. (0761) 7077307 Fax. (0761) 211219

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA  
 SKRIPSI MAHASISWA**

1. Jenis yang dibimbing :
  - a. Seminar usul Penelitian :
  - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : M. Iqbal Lubis, SE, M. Si, Ak  
 a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 130 117110
3. Nama Mahasiswa : Dewi Rahmawati
4. Nomor Induk Mahasiswa : 11910620005
5. Kegiatan : Bimbingan Skripsi

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1	26-Januari-2023	Bab I Bimbingan		
2	30-Januari-2023	Bimbingan Bab II		
3	3-Feb-2023	Bimbingan Bab III		
4	6-Feb-2023	acc proposal		
5	1-Ags-2023	Bimbingan proclue dan instrumen		
6	18-september-2023	Bimbingan bab IV		
7	25-september-2023	Bimbingan bab V dan lampiran.		

Pekanbaru, <sup>25/Sept</sup>.....2023  
 Pembimbing,  
  
 M. Iqbal Lubis  
 NIP. 130 117110



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

Lampiran Surat izin melakukan pra riset fakultas



UIN SUSKA RIAU

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 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.3/PP.00.9/6683/2023  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 28 Maret 2023

Kepada  
Yth. Kepala SMA N 1 Tempuling INHIL  
di  
Tempat

*Assalamu 'alaikum war'hamatullahi wabarakatuh*

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Dewi Rahmawati  
NIM : 11910620085  
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.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan III  
  
Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.  
NIP. 19751115 200312 2 001





## Surat Balasan Izin Pra Riset

- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PEMERINTAHAN PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 1 TEMPULING**  
Alamat : Jl. 21 Maret Sungai Salak Kecamatan Tempuling, Kode Pos 29261  
Email : smantempuling@yahoo.co.id No. Hp. 081270248234

**SURAT REKOMENDASI**  
Nomor : 424/Sket/SMAN-III/6-4/2023/001

Berdasarkan surat dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan tentang Permohonan Izin Melakukan PraRiset, maka:

Nama	Endri Sapta, S.Pd
Nip	1974111072005011004
Jabatan	Kepala SMAN 1 Tempuling
Pangkat/ Gol	Pembina IVa

Pada dasarnya memberikan rekomendasi kepada:

Nama	DEWI RAHMAWATI
NIM	11910620085
Program Studi	Pendidikan Ekonomi
Fakultas	Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

untuk melakukan Pra Riset di SMA Negeri 1 Tempuling berkaitan dengan data yang berhubungan dengan penelitian yang bersangkutan.

Demikian surat ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sungai Salak, 29 Maret 2023

Kepala Sekolah,  
**ENDRI SAPTA, S.Pd**  
NIP. 19741107 200501 1 004



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



**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 P E K A N B A R U  
 Email : [dpmptsp@riau.go.id](mailto:dpmptsp@riau.go.id)

**REKOMENDASI**

Nomor : 503/DPMPPTSP/NON IZIN-RISSET/58412  
 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.00.9/14202/2023 Tanggal 3 Agustus 2023**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

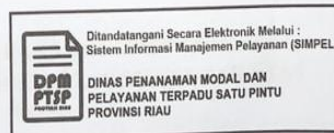
- |                      |                                                                                                                               |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Nama              | : DEWI RAHMAWATI                                                                                                              |
| 2. NIM / KTP         | : 119106200850                                                                                                                |
| 3. Program Studi     | : PENDIDIKAN EKONOMI                                                                                                          |
| 4. Jenjang           | : S1                                                                                                                          |
| 5. Alamat            | : PEKANBARU                                                                                                                   |
| 6. Judul Penelitian  | : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS EDUTAIMENT BERBANTUAN DORATOON DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 TEMPULING |
| 7. Lokasi Penelitian | : SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 TEMPULING                                                                                    |

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 : 7 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



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



PEMERINTAH PROVINSI RIAU  
**DINAS PENDIDIKAN**

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

Pekanbaru, 11. 8. 2023

Nomor : 800/Disdik/1.3/2023/18466 A  
 Sifat : Biasa  
 Lampiran :  
 Hal : Izin Riset / Penelitian

Kepada  
 Yth. Kepala SMA NEGERI 1 TEMPULING

di-  
 Tempat

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/58412 Tanggal 7 Agustus 2023 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama : DEWI RAHMAWATI  
 NIM/KTP : 119106200850  
 Program Studi : PENDIDIKAN EKONOMI  
 Jenjang : S1  
 Alamat : PEKANBARU  
 Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS EDUTAIMENT BERBANTUAN DORATOON DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 TEMPULING  
 Lokasi Penelitian : SMA NEGERI 1 TEMPULING

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

- Untuk dapat memberikan yang bersangkutan berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian.
- Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
- 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





- 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## PEMERINTAHAN PROVINSI RIAU

## DINAS PENDIDIKAN

## SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 1 TEMPULING

Alamat : Jl. 21 Maret Sungai Salak Kecamatan Tempuling, Kode Pos 29261

Email : [smantempuling@yahoo.co.id](mailto:smantempuling@yahoo.co.id)

No. Hp. 081270248234

SURAT REKOMENDASI

Nomor: 422/SMAN-TPL/VIII/6.4/2023/095

Berdasarkan surat dari Dinas Pendidikan Provinsi Riau Nomor: 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/58412 pada tanggal 9 Agustus 2023 tentang **Izin Riset/ Penelitian**, maka:

Nama : Endri Sapta, S.Pd  
Nip : 1974111072005011004  
Jabatan : Kepala SMAN 1 Tempuling  
Pangkat/ Gol : Pembina/ IVa

Pada dasarnya memberikan rekomendasi kepada:

Nama : **DEWI RAHMAWATI**  
NIM : 119106200850  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

untuk melakukan Riset di SMA Negeri 1 Tempuling berkaitan dengan data yang berhubungan dengan penelitian yang bersangkutan dengan judul

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS  
EDUTAIMENT BERBANTUAN DORATOON DI SEKOLAH MENENGAH ATAS  
NEGERI 1 TEMPULING”**

Demikian surat ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Sungai Salak, 28 Agustus 2023

Kepala Sekolah,

**ENDRI SAPTA, S.Pd**

NIP. 19741107 200501 1 004

