

**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.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *E-COMIC*****PADA MATA PELAJARAN EKONOMI****DI SMAN 12 PEKANBARU**

UIN SUSKA RIAU

Di Susun Oleh :

**ARTIKA SEPRIYANI****NIM. 12010627202****FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN****UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU****PEKANBARU****1445 H/2024 M**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu 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.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *E-COMIC*****PADA MATA PELAJARAN EKONOMI****DI SMAN 12 PEKANBARU**

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan ( S.Pd.)

**Di Susun Oleh :****ARTIKA SEPRIYANI****NIM. 12010627202****PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI****FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN****UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU****PEKANBARU****1445 H/2024 M**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu 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 Berbasis E-comic Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 12 Pekanbaru*, yang ditulis oleh Artika Sepriyani NIM. 12010627202 dapat diterima dan disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

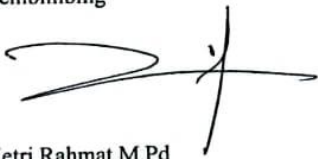
Pekanbaru, 22 Dzulqaidah 1445 H  
Mei 2024 M

Menyetujui

Ketua Jurusan  
Pendidikan Ekonomi

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

Pembimbing

  
Zetri Rahmat, M.Pd  
NIP. 19910712 201903 1 017

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

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

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-comic Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 12 Pekanbaru*, yang ditulis oleh Artika Sepriyani NIM.12010627202 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau Pada Tanggal 13 Juni 2024, Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Ekonomi.

Pekanbaru, 7 Dzulhijjah 1445 H  
13 Juni 2024 M

Mengesahkan  
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Anharullah, S.P.M.Ec

Penguji II

Salmah, M.Pd.E

Penguji III

M.Iqbal Lubis, M.Si.Ak

Penguji IV

Mahdar Ernita, S.Pd.M.Ed,Ph.D







#### 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.

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Artika Sepriyani  
 Nim : 12010627202  
 Tempat/Tanggal Lahir : Baruah, 12 September 2001  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
 Jurusan : Pendidikan Ekonomi  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-comic* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 12 Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

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

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

Pekanbaru, 13 Juni 2024  
 Yang membuat pernyataan



Artika Sepriyani  
 NIM. 12010627202

#### 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.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Bismahirrahmanirrahim, puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat beserta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW dengan lafaz “Allahumma Shali a’ala Muhammad wa’ala Ali Muhammad”.

Skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Comic Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 12 Pekanbaru**” merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari begitu banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan do’a, dukungan, uluran tangan, dan kemurahan hati kepada penulis. Terutama kepada kedua orang tua penulis yang tercinta yaitu Ayahanda Erizon dan Ibunda Naziarni yang selalu menjadi penyemangat penulis dan sebagai sandaran terkuat bagi penulis. Terimakasih atas cinta dan kasih yang tak terhingga yang telah kalian berikan kepada penulis, sebagai tanda bakti dan hormat penulis persembahkan karya kecil ini kepada Ayahanda dan Ibunda yang telah memberikan dukungan dan do’a tulus yang telah kalian panjatkan setiap waktu untuk penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dan tidak lupa kepada adik-adik penulis yang penulis sayangi yaitu Fitria Novriani dan Mufhaira Juniati yang telah memberikan dorongan, motivasi dan semangat kepada penulis.

Selain itu pada kesempatan ini penulis juga menyatakan dengan penuh hormat ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

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. Bapak Prof. Dr. Hairunnas Rajab, M.Ag selaku Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Ibu Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag selaku Wakil Rektor I, Bapak Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd selaku Wakil Rektor II, Bapak Prof. Edi Marwan, S.Pt.,M.Sc.,Ph.D selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. H. Kadar, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Bapak Dr. H. Zarkasih, M.Ag selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Ibu Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ S.Pd.,M.Pd selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Ibu Dr. Amirah Diniaty, M.Pd.,Kons selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Ansharullah, S.P.,M.Ec selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi sekaligus Dosen Penasehat Akademis Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Yulia Novita, S.Pd.,M.Par selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Kepada bapak Zetri Rahmat, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah mendidik dan memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Ekonomi yang telah sabar dan ikhlas memberikan banyak ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Ibu Wardani Purnama Sari, M.Pd.E dan Ibu Eka Pandu Cynthia, ST.M.Kom selaku ahli media yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam rangka pengembangan media yang dikembangkan.
8. Ibu Indah Wati, M.Pd.E dan Ibu Nurrahmi Hayani, S.E.M.BA selaku ahli materi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk



memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam rangka pengembangan media yang dikembangkan.

9. Bapak Suprpto, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 12 Pekanbaru, Bapak/Ibu guru, staf-staf sekolah dan peserta didik SMA Negeri 12 Pekanbaru yang telah berkontribusi atas kesempatan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan skripsi ini.
10. Ibu Hastriani Tuti, S.Pd selaku guru mata pelajaran ekonomi dan selaku validator praktikalitas yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan arahan dan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 12 Pekanbaru.
11. Terimakasih kepada kedua orang tuaku yang tercinta Erizon dan Naziarni atas kepercayaan yang telah diberikan, bimbingan, dukungan, nasehat, do'a yang tiada hentinya serta terimakasih selalu sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada kedua adik tersayang penulis Fitria Novriani dan Mufhaira Juniati yang telah memberikan semangat, motivasi serta do'a kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Terimakasih kepada diri sendiri yang telah mampu berjuang sampai saat ini, sampai skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
14. Terimakasih kepada keluarga besar Pendidikan Ekonomi Angkatan 2020 yang namanya tidak bisa disebutkan satu persatu.
15. Terimakasih kepada teman seperjuangan penulis Ihtiqomaliah yang telah memberikan semangat dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis.
16. Tidak terlepas kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

#### 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.

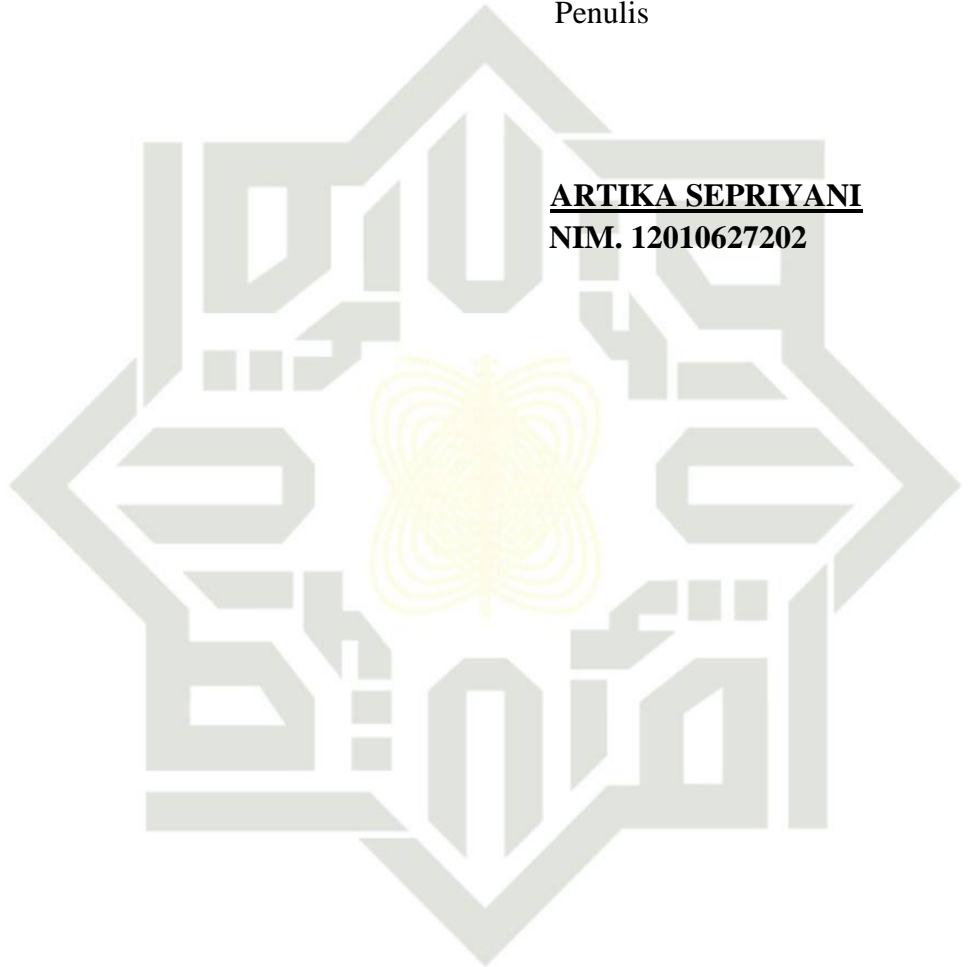


Penulis ucapkan terimakasih untuk semua pihak atas bantuan, bimbingan dan do'a yang tulus kepada penulis. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas semua kebbaikannya berlipat ganda. Aamiin Ya Rabbal'Alamin.

Pekanbaru, Mei 2024

Penulis

**ARTIKA SEPRIYANI**  
**NIM. 12010627202**



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 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

*Alhamdulillahirabbil'aalamin*

*Kupersembahkan untuk keluarga besarku tercinta dan tersayang*

*Ayahanda, Ibunda, dan Adik-adikku*

*Aku buktikan kepada semua bahwa Ayahanda dan ibundaku*

*bisa membuatku melangkah sejauh ini*

*Aku buktikan kepada Ayahanda dan Ibunda*

*bahwa aku terus berjuang*

*dalam menggapai cita-citaku dengan restu*

*dan do'amumu yang tidak akan aku sia-siakan*

*Kupersembahkan sebuah gelar diujung namaku*

*sebagai penghapus butiran peluh keringat dan cucuran air mata*

*pengorbananmu selama ini yang tercurahkan kepadaku*

*Ayahanda, Ibunda, dan adik-adikku*

*Aku kini mulai merangkai masa depanku*

*Akan aku coba untuk meraih semua mimpiku*

*hanya dengan satu tujuan untuk membahagiakan*

*ayahanda, Ibunda, dan Adik-adikku tersayang*

*Ku ucapkan terimakasihku...*

*Untukmu Ayahanda, Ibunda, dan Adik-adikku tersayang*

*Dan untuk keluarga besarku tercinta*

*Artika Sepriyani*

## ABSTRAK

### Artika Sepriyani,(2024) : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Comic* Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 12 Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam mata pelajaran ekonomi yang valid dan praktis pada materi permintaan dan penawaran. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SMAN 12 Pekanbaru. Instrumen pengumpulan data berupa angket (*kuesioner*) berupa lembar validasi, lembar praktikalitas, dan angket respon peserta didik. Hasil uji oleh media satu mendapati hasil 81,25% (sangat valid) dan hasil uji oleh ahli media dua mendapati hasil 84,37% (sangat valid). Hasil uji oleh ahli materi satu mendapati hasil 87,5% (sangat valid) dan hasil uji oleh ahli materi dua mendapati hasil 87,5% (Sangat Valid). Uji praktikalitas guru mendapati hasil 90% (sangat praktis) dan uji respon peserta didik mendapati hasil 83,24% (sangat pratis). Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-comic* ini telah valid dan praktis.

**Kata kunci :** *Ekonomi, Media Pembelajaran E-comic, Permintaan dan Penawaran*

- 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.

**Artika Sepriyani, (2024): Developing E-Comic Based Learning Medium on Economics Subject at State Senior High School 12 Pekanbaru**

This research aimed at developing a valid and practical learning medium on Demand and Supply material of Economics subject. It was R&D (Research and Development) with ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. This research was administered at State Senior High School 12 Pekanbaru. The instruments of collecting data were questionnaires in the forms of validation sheet, practicality sheet, and student response questionnaire. The test results were 81.25% (very valid) by the first media expert, 84.37% (very valid) by the second media expert, 87.5% (very valid) by the first material expert, and 87.5% (very valid) by the second material expert. The result of teacher practicality test was 90% (very practical), and the result of student response test was 83.24% (very practical). These showed that e-comic learning medium was valid and practical.

**Keywords: Economics, E-Comic Learning Medium, Demand and Supply**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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.

## ملخص

أرتيكا سيبرياني، (٢٠٢٤): تطوير وسيلة التعليم على أساس القصص المصورة الإلكترونية في مادة الاقتصاد في المدرسة الثانوية الحكومية ١٢ بكنبارو

يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة التعليم في مادة الاقتصاد التي تكون صالحة وعمليّة حول مادة الطلب والعرض. هذا النوع من الأبحاث هو بحث تطوير البحث والتطوير باستخدام نموذج ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). تم إجراء هذا البحث في المدرسة الثانوية الحكومية ١٢ بكنبارو. أدوات جمع البيانات هي في شكل استبيانات في شكل أوراق التحقق من الصحة، وأوراق التطبيق العملي، واستبيان استجابة الطلاب. نتيجة الاختبار بواسطة خبير الوسائل الأول ٨١.٢٥% (صالحة جداً) ونتيجة الاختبار بواسطة خبير الوسائل الثاني ٨٤.٣٧% (صالحة جداً). ونتيجة الاختبار بواسطة خبير المواد الأول ٨٧.٥% (صالحة جداً) ونتيجة الاختبار بواسطة خبير المواد الثاني ٨٧.٥% (صالحة جداً). واختبار العملية للمعلم حصل على نتيجة ٩٠% (عملية جداً) واختبار استجابة الطلاب حصل على نتيجة ٨٣.٢٤% (عملية جداً). وهذا يدل على أن وسيلة التعليم المصورة الإلكترونية هذه صالحة وعمليّة.

الكلمات الأساسية: الاقتصاد، وسيلة تعليم القصص المصورة الإلكترونية، الطلاب

والعرض

UIN SUSKA RIAU

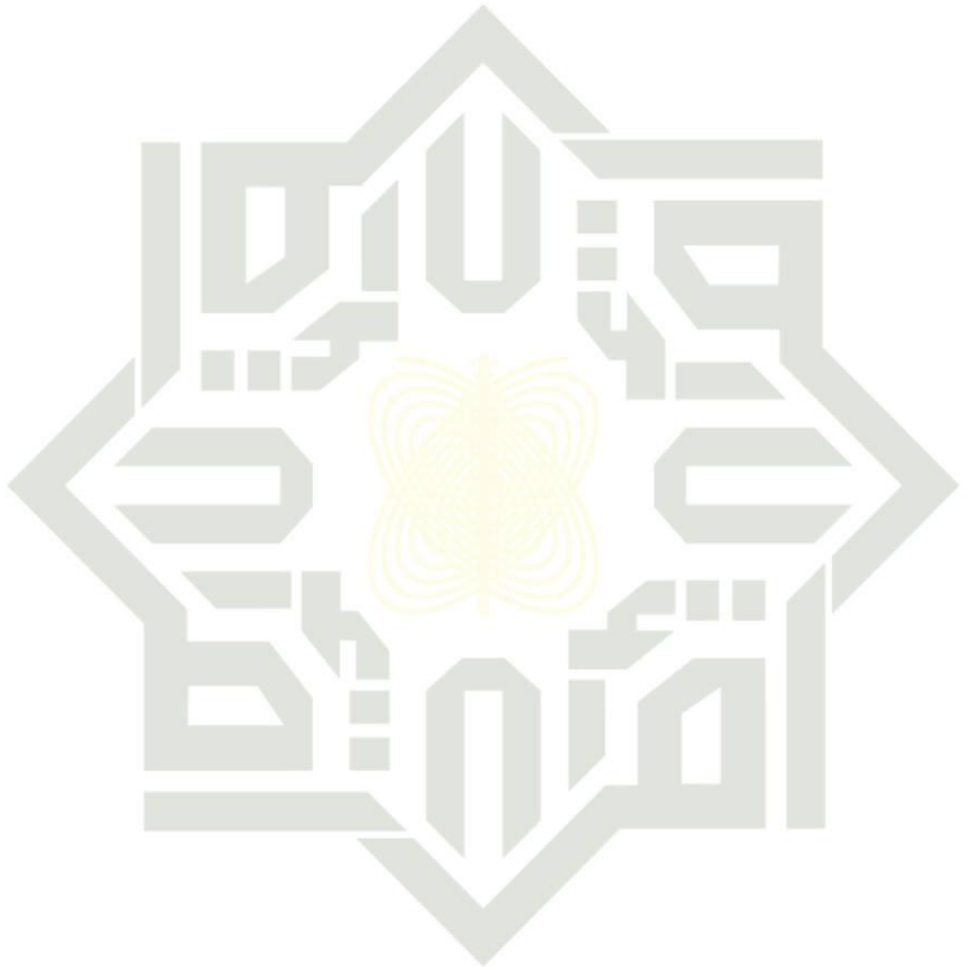
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHASAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Penegasan Istilah .....	5
C. Permasalahan.....	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
A. Konsep Teoritis .....	11
B. Penelitian Yang Relevan .....	33
C. Konsep Operasional .....	36
D. Kerangka Berpikir .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>39</b>
A. Metode atau Desain Penelitian.....	39
B. Waktu dan Lokasi Penelitian .....	41
C. Subjek dan objek Penelitian .....	41
D. Populasi dan Sampel .....	41
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
F. Teknik Analisis Data.....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>52</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	52
B. Penyajian Hasil Penelitian.....	56

<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>93</b>
A. Kesimpulan .....	93
B. Saran .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>99</b>



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 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 TABEL**

Tabel III.1 Skala Angket Penelitian .....	43
Tabel III.2 Kisi-Kisi Angket Untuk Ahli Media.....	44
Tabel III.3 Kisi-Kisi Angket Untuk Ahli Materi .....	45
Tabel III.4 Kisi-Kisi Angket Untuk Praktikalitas Guru.....	46
Tabel III.5 Kisi-Kisi Untuk Respon Peserta Didik .....	47
Tabel III.6 Skala Validitas .....	50
Tabel III.7 Skala Praktikalitas .....	51
Tabel IV.1 Hasil Uji Validitas Ahli Media (Ahli Media I).....	67
Tabel IV.2 Hasil Uji Validitas Ahli Media (Ahli Media II) .....	68
Tabel IV.3 Hasil Uji Validitas Ahli Materi (Ahli Materi I).....	69
Tabel IV.4 Hasil Uji Validitas Ahli Materi (Ahli Materi II).....	70
Tabel IV.5 Saran dan Perbaikan Ahli Media .....	71
Tabel IV.6 Saran dan Perbaikan Ahli Materi.....	72
Tabel IV.7 Hasil Validitas Ahli Praktikalitas .....	75
Tabel IV.8 Hasil Respon Peserta Didik .....	76



## DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Fungsi Media Pembelajaran .....	12
Gambar II.2 Halaman Masuk Canva.....	25
Gambar II.3 Halaman Pembuatan Cover <i>E-Comic</i> .....	26
Gambar II.4 Halaman Pembuatan Materi Pembelajaran.....	26
Gambar II.5 Halaman Pembuatan Kata Pengantar .....	26
Gambar II.6 Halaman Pengenalan Karakter .....	27
Gambar II.7 Halaman Pembuatan Gelembung Percakapan.....	27
Gambar II.8 Halaman Pembuatan Cerita <i>E-Comic</i> .....	27
Gambar II.9 Kerangka Berpikir .....	38
Gambar III.1 Tahapan Model ADDIE .....	39
Gambar IV.1 Cover <i>E-Comic</i> .....	59
Gambar IV.2 Kata Pengantar .....	60
Gambar IV.3 Tujuan Pembelajaran.....	60
Gambar IV.4 Profil Pelajar Pancasila .....	61
Gambar IV.5 Pengenalan Karakter .....	61
Gambar IV.6 Uraian Cerita .....	62
Gambar IV.7 Uraian Materi .....	62
Gambar IV.8 Latihan Soal .....	63
Gambar IV.9 Daftar Pustaka .....	63
Gambar IV.10 Biodata Penulis .....	64
Gambar IV.11 Grafik Hasil Validasi Ahli Media (Ahli Media I).....	67
Gambar IV.12 Grafik Hasil Validasi Ahli Media (Ahli Media II) .....	68
Gambar IV.13 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi (Ahli Materi I).....	70
Gambar IV.14 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi (Ahli Media II).....	71
Gambar IV.15 Grafik Hasil Validasi Ahli Praktikalitas .....	75

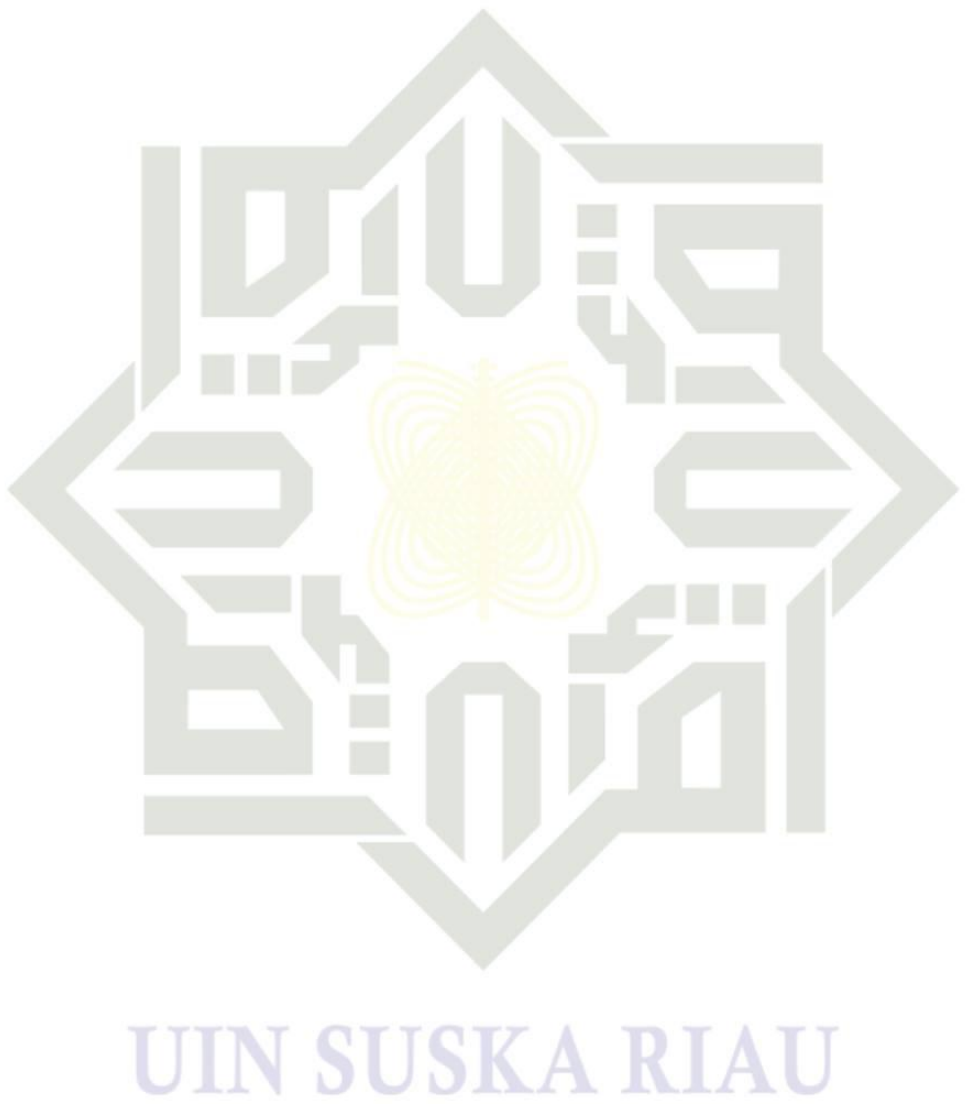
### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

Gambar IV.16 Grafik Hasil Validasi Respon Peserta Didik .....	76
Gambar IV.17 Grafik Hasil Penggunaan Media .....	79



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul.....	100
Lampiran 2 Lembar Validitas Ahli Media .....	115
Lampiran 3 Lembar Validitas Ahli Materi .....	123
Lampiran 4 skor Uji Validitas Ahli Media .....	131
Lampiran 5 Skor Uji Validitas Ahli Materi .....	141
Lampiran 6 Skor Uji Praktikalitas .....	147
Lampiran 7 Skor Uji Respon Siswa.....	151
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian.....	157
Lampiran 9 Surat-Surat .....	167
Lampiran 10. Barcode Media <i>E-Comic</i> .....	177
Lampiran 11. Hasil Penggunaan Media <i>E-comic</i> .....	178

### Hak Cipta Diindungi 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.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Dalam undang-undang No.20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar secara terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>1</sup> Dalam pendidikan akan terciptanya proses pembelajaran. Pembelajaran ekonomi merupakan pembelajaran yang dipelajari pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA).

Dalam proses pembelajaran ada dua komponen yang sangat penting didalamnya yaitu metode mengajar dan media pembelajaran, dalam pembelajaran akan dapat berjalan dengan baik dan lancar apabila seorang pendidik tepat dalam memilih media pembelajaran yang digunakan. Kedua komponen ini saling berkaitan atau berhubungan karena diakibatkan pemilihan salah satu metode dalam mengajar akan mempengaruhi jenis media pelajaran yang akan digunakan.

---

<sup>1</sup> Hasan Asyhari, dkk, *Penggunaan Media Pembelajaran Ekonomi Dan Faktor Mempengaruhinya*, Journal Of Multidisiplinary Research And Development, Vol 4, No 3, Tahun 2022, Hal 150



#### 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.

Untuk menunjang proses pembelajaran didalam kelas agar peserta didik tidak bosan akan pembelajaran yang diberikan, maka guru diharapkan mampu dalam menciptakan media pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi ketertarikan siswa serta semangat siswa untuk belajar. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada peserta didik. Pada proses pembelajaran akan munculnya komunikasi antara guru (pendidik) dengan peserta didik, dan disini dengan menerapkan penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu peran media sebagai perantara dalam menyampaikan atau menjelaskan informasi yang akan diberikan oleh seorang pendidik.

Menurut Sudarwan Danim pada tahun 1995 dalam Dandi Sunardi,dkk terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa.<sup>2</sup> Dengan dimanfaatkannya media pembelajaran pada proses pembelajaran menunjukkan bahwa guru sudah melaksanakan perencanaan dan pengajaran dikelas. Adanya media pembelajaran banyak memberikan manfaat diantaranya proses belajar lebih menarik, proses belajar menjadi lebih interaktif, serta kualitas belajar siswa dapat di tingkatkan. Pihak sekolah baik guru sudah seharusnya menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat sekarang ini.

<sup>2</sup> Dandi Sunardi,dkk, *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu*, Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan, Vol 1, No 1, Tahun 2021, Hal 29

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu 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.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media pembelajaran ekonomi salah satunya menggunakan media itu sulit (repot), merasa diri tidak bisa dalam menggunakan media, tidak tersedianya sarana pendukung disekolah, masih senangnya dengan menggunakan metode ceramah, serta kurangnya penghargaan dari kepala sekolah.<sup>3</sup> Ketersediaan media yang biasa digunakan disekolah salah satu diantaranya adalah buku dan papan tulis yang akan menimbulkan kejenuhan serta membuat rasa bosan dalam melakukan proses pembelajaran didalam kelas. Berbicara mengenai media, kebanyakan guru tidak mampu dalam menciptakan atau membuat media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dalam mendengarkan dan memahami materi pembelajaran.

Didalam proses pembelajaran diperlukan adanya daya tarik dalam kegiatan pembelajaran yang salah satu caranya adalah mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran sehingga menarik siswa untuk belajar. Dalam proses pembelajaran melibatkan beberapa pihak baik tidak hanya dari guru sebagai pendidik dan peserta didik saja. Akan tetapi peran bahan atau media belajar juga dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik juga membutuhkan media pembelajaran dalam membantu proses pembelajaran yang berlangsung.

Media pembelajaran bermacam-macam diantaranya pertama, media visual yang melibatkan panca indera penglihatan. Kedua, media

<sup>3</sup> Hasan Asyhari, dkk, *Ibid*, Hal 150

audio yang melibatkan panca indera pendengaran. Ketiga, media audio visual yang melibatkan panca indera penglihatan dan pendengaran.

Media *e-comic* adalah bentuk sederhana dari media *comic* yang berbentuk seperti buku. *E-comic* merupakan media yang berisi gambar visual dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran ekonomi sehingga membangkitkan suasana belajar siswa yang menarik dan terasa tidak membosankan yang terpaku pada satu media seperti buku saja. Dengan melihat kondisi pendidikan pada saat ini, maka kita menyadari bahwa masih banyak hal yang perlu dirubah agar pendidikan kita dapat mengalami kemajuan dan juga berkualitas. Berdasarkan observasi awal, sekolah SMA Negeri 12 Pekanbaru yang beralamat di jalan Garuda Sakti km 3 ini sudah menerapkan media seperti *power point* dan *quiziz*. Media *e-comic* ini diambil dikarenakan belum digunakannya media ini disekolah tersebut.

Dalam menjalankan pendidikan, peserta didik ada mengalami kesulitan. Kesulitan yang dialami oleh peserta didik bermacam-macam. Adapun kelebihan dari penggunaan *e-comic* sebagai media pembelajaran salah satunya ialah ramah lingkungan sebab *e-comic* yang berbentuk elektronik, selain itu juga minim biaya produksi, serta *e-comic* ini dapat diakses dan dibaca dimana pun dan kapan pun karena *e-comic* ini berbentuk elektronik. Media yang berbentuk elektronik dapat digunakan pada pembelajaran yang berbasis daring dan luring.

#### Hak Cipta Diindungi 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.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian tentang **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-COMIC PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMAN 12 PEKANBARU”**

## B. Penegasan Istilah

Untuk tidak terjadinya kesalahan dan kekeliruan dalam memahami judul penelitian, maka penulis mengemukakan penjelasan terhadap istilah-istilah tersebut, yaitu :

### 1. Media Pembelajaran

Menurut Mudlofir Ali tahun 2017 bahwa media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan.<sup>4</sup> Media pembelajaran merupakan suatu bentuk bahan pembelajaran untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap dan menanamkan keterampilan. Menurut Rohani tahun 1997 media ialah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai sarana, fungsi, alat, untuk proses komunikasi.<sup>5</sup>

Media pembelajaran bersifat menyampaikan informasi atau pesan agar mampu merangsang pemikiran, perasaan serta mendorong terjadinya proses pembelajaran guna mencapai tujuan dalam

<sup>4</sup> Santy Afriana dan Andi Prastowo, *Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Menumbuhkan Motivasi Dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan, Vol 22, No 1, Tahun 2022, Hal 44

<sup>5</sup> Rusydi Ananda, *Perencanaan Pembelajaran*, Medan, Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), Tahun 2019, Hal 155



#### 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.

pembelajaran tersebut. Media pembelajaran merupakan komponen yang memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Jika media tersebut bertujuan untuk pembelajaran atau maksud untuk proses pembelajaran maka media tersebut dinamakan media pembelajaran. Menurut Karmiani tahun 2018 dalam Aan Putra, dkk bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>6</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah bahan yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

## 2. Pembelajaran

Menurut Surya 2003 mengatakan bahwa pembelajaran merupakan proses yang dilakukan individu dalam memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Rusman, dkk 2003 mengatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi yang terjalin antara sumber belajar, guru dan peserta didik.<sup>7</sup>

<sup>6</sup> Aan Putra, dkk, *Systematic Literature Review Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika*, Mathema Journal, Vol 3, No1, Tahun 2021, Hal 31

<sup>7</sup> Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Ekonomi*, Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, Vol 2, No 2, Tahun 2015, Hal 188

#### 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.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara bahan ajar, guru dan peserta didik untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan.

### 3. *E-Comic*

Penggunaan media *e-comic* adalah salah satu media untuk mengkomunikasikan realita dan pikiran secara lebih jelas yang mengkombinasikan antara ekspresi kata dan gambar. Menurut Munjiatun media bahwa komik menyajikan sebuah gambar yang disusun dan dirangkai secara sistematis sehingga memiliki alur cerita dan terdapat suatu pesan didalamnya.<sup>8</sup>

Pada dasarnya *e-comic* dan komik memiliki kesamaan hanya yang membedakannya adalah komik berbentuk buku sedangkan *e-comic* berbentuk file yang biasanya dapat di akses melalui handphone, laptop, atau perangkat komputer lainnya. *Comic* merupakan cerita bergambar yang terdiri dari teks dan dialog yang singkat. Menurut Musfiroh dalam Aan Putra komik media ini diharapkan dapat untuk membantu peserta didik dalam memahami isi suatu cerita sehingga dapat menyampaikan isi cerita dengan baik.<sup>9</sup> Pada umumnya orang membaca *comic* hanya untuk hiburan semata, maka dari itu *comic* ini dapat digunakan untuk media pembelajaran agar tidak membosankan.

<sup>8</sup> Santy Afriana, *Op cit*, Hal 44

<sup>9</sup> Aan Putra, dkk, *Ibid*, Hal 31

**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.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa *comic* salah satu media pembelajaran yang terdapat gambar dan ekspresi kata dalam menyampaikan pesan atau informasi mengenai materi pembelajaran.

### C. Permasalahan

#### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan *e-comic* sebagai media pembelajaran.
- b. *E-comic* dikembangkan pada mata pelajaran ekonomi.

#### 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis *e-comic* yang dikembangkan?
- b. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *e-comic* yang dikembangkan?

### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

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

- a. Menganalisis validitas media pembelajaran berbasis *e-comic*
- b. Menganalisis kepraktisan media pembelajaran berbasis *e-comic*

**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. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

### a. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas ilmu pendidikan, terutama pada pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan bagi para peneliti yang tertarik mengembangkan media pembelajaran.

### b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut :

#### 1. Bagi Siswa

- a. Adanya pengembangan media pembelajaran *e-comic* untuk menambah wawasan peserta didik.
- b. Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung serta dapat memotivasi siswa menjadi lebih kreatif, semangat dalam proses pembelajaran sehingga tidak membosankan.

#### 2. Bagi Guru

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *e-comic* diharapkan dapat sebagai suatu alternatif dalam pengembangan media pembelajaran.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan 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.

**3. Bagi Sekolah**

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *e-comic* diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah, terutama pada mata pelajaran ekonomi.

**4. Bagi Peneliti**

Sebagai salah satu usaha untuk memperdalam serta menambah ilmu pengetahuan dan wawasan.



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

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Konsep Teoritis

##### a. Media Pembelajaran

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dikemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Media merupakan sarana dalam menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs pada tahun 1975 secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran adalah meliputi alat yang secara fisik dapat digunakan dalam menyampaikan isi materi pengajaran, yang berupa buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, gambar, grafik, televisi, dan komputer.<sup>10</sup> Menurut Smaldino tahun 2005 media berasal dalam bahasa Latin dalam bentuk tunggal yang awalnya berasal dari kata medium, secara harfiah media ini bermakna sebagai perantara atau sebagai pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>11</sup>

Jadi media merupakan bentuk serta saluran dalam penyampaian pesan atau informasi dari pembawa pesan atau sumber pesan kepada

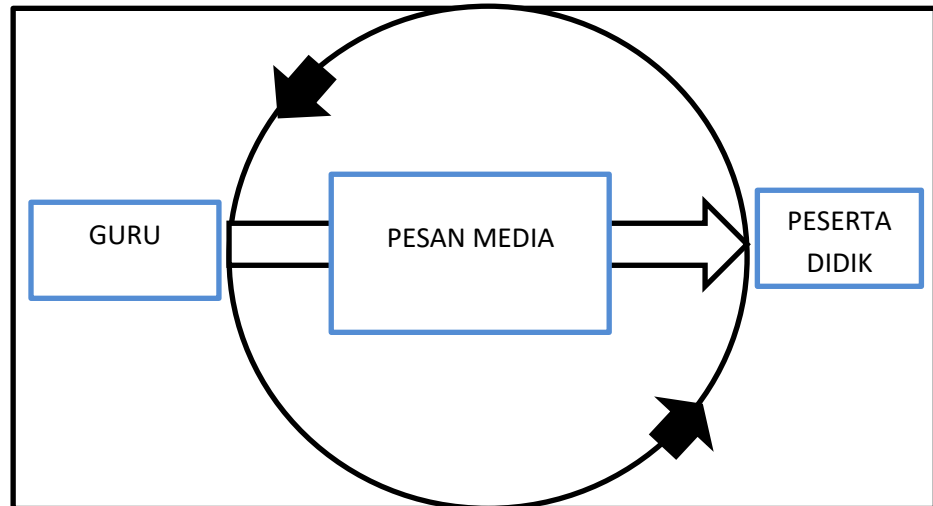
<sup>10</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta, Antasari Press, Tahun 2009, Hal 2

<sup>11</sup> Ali Mudlofir, dkk, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, Tahun 2016, Hal 121

**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.

penerima pesan yang dapat merangsang pemikiran, yang dapat meningkatkan semangat serta perhatian seseorang sehingga memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan.



**Gambar II. 1 Fungsi Media Pembelajaran**

Pada gambar diatas terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan, pesan ini biasanya berisi topik pembelajaran. Pada dasarnya dari beberapa pengertian mengenai media pembelajaran memiliki persamaaan dalam mendefinisikan arti media pembelajaran yang sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan agar yang menerima pesan memiliki motivasi dalam belajar sehingga mampu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, dari segi bentuknya bisa berbentuk cetak maupun non-cetak.

Media pembelajaran merupakan komponen belajar yang sangat penting yang terdapat materi pembelajaran yang dapat merangsang atau mempengaruhi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran

bermacam-macam diantaranya adalah pertama, media visual yang melibatkan panca indera penglihatan. Kedua, media audio yang melibatkan panca indera pendengaran. Ketiga, media audiovisual yang melibatkan panca indera penglihatan dan pendengaran.

Keberhasilan dalam pembelajaran dapat dicapai dengan pembentukan komunikasi yang efektif. Agar terciptanya komunikasi yang efektif tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan salah satu cara yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran ini memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu sebagai teknologi yang membawa informasi sehingga dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Dalam penggunaan media pembelajaran, ada 4 macam landasan mengenai penggunaan media pembelajaran ini diantaranya adalah landasan filosofis, landasan psikologis, landasan teknologi, dan landasan empiris.

#### 1. Landasan Filosofis

Landasan filosofis merupakan pandangan seorang pendidik terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran. Misalnya jika seorang guru menganggap peserta didik yang memiliki kepribadian, harga diri, kemampuan, dan motivasi maka dalam penggunaan media hasil teknologi ataupun tidak, proses pembelajaran akan tetap dilakukan dengan pendekatan

#### Hak Cipta Diindungi 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.



*humanisme* (memanusiakan manusia) tidak terjadi *dehumanisasi*.

## 2. Landasan Psikologis

Landasan psikologis dapat dijelaskan melalui beberapa hal berikut antara lain :

### a. Belajar adalah proses kompleks dan unik

Belajar dikatakan kompleks dikarenakan kegiatan belajar mengikutsertakan semua aspek, baik itu dari aspek kepribadian, aspek jasmani dan aspek rohani. Serta belajar yang unik diartikan bahwa cara belajar seseorang berbeda dengan cara belajar siswa yang lainnya.

Hal ini dikarenakan adanya minat, bakat, kemampuan dan kecerdasan serta tipe belajar yang berbeda. Maka pada hal ini dalam mengelola proses pembelajaran harus disesuaikan atau diusahakan dapat memberikan fasilitas belajar yang sesuai dengan perbedaan individual peserta didik tersebut.

### b. Persepsi

Persepsi ialah cara mengenal sesuatu melalui alat indera. Dalam hal ini untuk mengaktifkan proses pembelajaran agar dapat mengusahakan 1) diadakan pemilihan media yang tepat sehingga mampu menarik perhatian siswa serta dapat memberikan kejelasan

#### 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.

mengenai media yang diamati 2) bahan pembelajaran yang akan diajarkan harus disesuaikan dengan pengalaman siswa.

### 3. Landasan Teknologi

Teknologi dalam bidang pendidikan sudah tidak diragukan lagi. Dalam bidang pendidikan sudah mengandung unsur teknologi didalamnya. Seperti dengan digunakannya handphone yang dipadukan dengan penggunaan media aplikasi yang telah diatur seperti *goggle meet*, *zoom meeting*, *classroom*, dan lain-lainnya.

Dengan adanya hasil-hasil teknologi baru akan mampu dalam mengaktifkan proses kegiatan pembelajaran yang dikenal dengan istilah teknologi dalam pembelajaran pada bidang pendidikan. Teknologi pembelajaran ialah bagian teknologi pendidikan yang berdasarkan konsep bahwa pembelajaran adalah bagian dari pendidikan.<sup>12</sup>

### 4. Landasan Empirik

Pada landasan ini adanya interaksi antara pengguna media instruksional dan karakteristik pelajar dalam menentukan hasil belajar. Artinya peserta didik mendapatkan keuntungan yang signifikan jika peserta didik belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya.

<sup>12</sup> Rodhatul Jennah, *Ibid*, Hal 11

**Hak Cipta Diindungi 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.

Adapun fungsi dari penggunaan media pembelajaran ini antara lain :<sup>13</sup>

a. Memotivasi minat dan tindakan

Pada hal ini bahwa fungsi media pembelajaran dalam menumbuhkan motivasi dan tindakan ini dapat direalisasikan dengan teknik drama (hiburan). Sehingga adapun hasil yang diharapkan adalah agar dapat memunculkan minat serta dapat atau mampu merangsang siswa untuk mendengar dan bertindak.

b. Menyajikan informasi

Media pembelajaran dapat menyajikan informasi dihadapan sekelompok peserta didik, isinya dapat bersifat umum, sebagai pengantar, ringkasan, laporan dan lain-lainnya.

c. Fungsi atensi

Fungsi atensi ini fungsi untuk menarik peserta didik agar berkonsentrasi kepada materi pembelajaran yang berkaitan dengan media yang ditampilkan.

d. Fungsi afektif

Fungsi afektif ini tertuju pada media visual berupa gambar, melalui gambar dengan media visual akan menggugah emosi serta sikap siswa.

<sup>13</sup> Rusydi Ananda, *Loc cit*, Hal 159 – 160

**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.

## e. Fungsi kognitif

Fungsi kognitif ini adalah fungsi pengetahuan yang menyatakan bahwa media visual dapat memperlancar pencapaian tujuan dalam mengingat informasi ataupun pesan yang terkandung dalam gambar yang disajikan.

## f. Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris ini merupakan fungsi untuk memahami teks dalam membantu siswa yang memiliki kelemahan dalam memahami informasi dalam bentuk teks serta dapat membantu siswa dalam mengingatnya kembali. Kedudukan media dalam pembelajaran, media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, tetapi sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran.

Media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh sumber berupa orang, tetapi juga dapat menggantikan tugas guru sebagai penyaji materi pelajaran.

Adapun manfaat media pembelajaran yaitu :<sup>14</sup>

## 1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku

Meskipun guru menjelaskan materi pembelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media pembelajaran

<sup>14</sup> Rodhatul Jennah, *Loc Cit*, Hal 23-24



**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.

informasi yang sama dapat disampaikan kepada peserta didik sebagai landasan untuk pengkajian, dan latihan.

2. Pembelajaran bisa lebih menarik

Media ini sebagai penarik perhatian dan membuat peserta didik tetap memperhatikan, selain itu media memiliki aspek motivasi dan peningkatan minat peserta didik.

3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan adanya media pembelajaran ini dapat membuat proses pembelajaran lebih interaktif, siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga terdapatnya umpan balik antara guru dan peserta didik.

4. Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat

Media hanya memerlukan waktu yang singkat untuk memberikan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang banyak serta kemungkinan akan dapat diserap oleh peserta didik.

5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan

Penggunaan media yang terdapat kata dan juga gambar dapat memberikan elemen-elemen pengetahuan yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan

Jika media pembelajaran ini dirancang untuk penggunaan secara individual.

**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.

7. Sikap positif peserta didik

Adanya media ini terhadap apa yang mereka pelajari dalam proses belajar mengajar dapat ditingkatkan.

Selain dari manfaat yang telah dijelaskan sebelumnya, manfaat media pembelajaran ini juga memberikan manfaat kepada guru dan juga peserta didik. Manfaat media pembelajaran bagi guru antara lain : 1) Membantu dalam menarik perhatian serta memotivasi siswa dalam belajar 2) Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis, 3) Membantu kecermatan serta ketelitian dalam penyajian materi pembelajaran 4) Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar perjalanan tidak membosankan, 5) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak adanya tekanan dalam pembelajaran, 6) Efisien waktu dengan menyajikan inti informasi serta mudah dipahami, 7) Membangkitkan rasa percaya diri seseorang pengajar.

Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik antara lain :

- 1) Merangsang rasa ingin tahu peserta didik, 2) Dapat memotivasi siswa untuk belajar baik dikelas maupun secara mandiri, 3) Memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan atau yang disajikan melalui media, 4) Menciptakan

**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.

suasana belajar yang menyenangkan serta tidak membosankan serta fokus pada pembelajaran.<sup>15</sup>

**b. Jenis – Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad tahun 2016 terdapat beberapa jenis – jenis media pembelajaran antara lain :<sup>16</sup>

1. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan dalam mengirimkan atau mengomunikasikan pesan ataupun informasi. Media ini bermanfaat apabila tujuannya adalah mengubah sikap atau ingin terlibat dalam pemantauan kegiatan belajar siswa. Media berbasis manusia ini dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar.

2. Media Berbasis Cetakan

Media berbasis cetakan sudah umum dikenal yaitu buku, jurnal, majalah, dan lembaran kertas. Pada media berbasis cetakan ini memiliki kelebihan dan juga kelemahan. Kelebihan dari media berbasis cetakan ini 1) dapat menyajikan informasi dalam jumlah yang banyak, 2) informasi dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, minat dan juga kecepatan masing-masing, 3) mudah untuk dibawa sehingga dapat dipelajari dimana saja, 4)

<sup>15</sup> Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, Tahun 2021, Hal 14-15

<sup>16</sup> Nunuk Suryani, dkk, *Ibid*, Hal 48



serta akan lebih menarik apabila dilengkapi dengan gambar dan juga warna, 5) pada perbaikan dan revisi mudah untuk dilakukan.

Selain dari kelebihan yang telah dijelaskan sebelumnya maka juga terdapat kelemahan dalam media berbasis cetakan ini diantaranya 1) proses dalam pembuatannya membutuhkan waktu yang sangat lama, 2) bahan cetakan yang terlalu tebal dapat membosankan sehingga membuat menurunnya minat baca peserta didik, 3) apabila media cetakan ini dibuat dengan kertas yang kurang bagus akan mudah rusak.

### 3. Media Berbasis Visual

Menurut Kustandi dan Sudjipto tahun 2011 media visual tidak jauh beda dari media cetak. Pada media visual ini memiliki beberapa karakteristik antara lain 1) visual diamati berdasarkan ruang, 2) visual ini menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif, 3) visual ditampilkan statis, 4) persepsi visual digunakan sebagai acuan dalam prinsip – prinsip kebahasaan media berbasis teks, 5) media visual ini berorientasi pada peserta didik, 6) informasi pada media visual dapat ditata ulang dan diatur oleh pemakai. Media berbasis visual ini memiliki kelebihan dan juga kelemahan. Kelebihan media berbasis visual ini adalah 1) lebih menarik karena ada gambar sehingga memberikan pengalaman nyata untuk peserta didik, 2) materi lebih mudah diingat dengan visual peta konsep, *mind mapping* dan singkatan, 3) media visual

#### Hak Cipta Diindungi 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.

dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa, 4) visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dapat menghubungkan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Selain dari kelebihan yang telah dijelaskan sebelumnya maka juga terdapat kelemahan dalam media berbasis visual diantaranya 1) akan terjadi kesulitan jika siswa mengalami masalah pada indera penglihatan, 2) siswa tidak akan memahami gambar jika gambar tersebut tidak jelas dan tidak sama dengan bentuk nyatanya, 3) membutuhkan waktu yang lama untuk membuat gambar dan keterampilan khusus menyajikan gambar sesuai wujud aslinya.<sup>17</sup> Dalam media berbasis visual ini dapat berupa kartun yang ditampilkan pada comic, karena pada kartun biasanya dapat menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkan ke dalam gambar yang sederhana.

#### 4. Media Berbasis Audio Visual

Menurut Arsyad tahun 2010 pengajaran melalui media audio visual memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar seperti penggunaan proyektor, tape recorder, proyektor visual yang lebar.<sup>18</sup> Pembelajaran yang memanfaatkan media audio visual yaitu penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak semuanya bergantung pada pemahaman kata atau simbol – simbol.

<sup>17</sup> Nunuk Suryani, dkk, *Ibid*, Hal 51-52

<sup>18</sup> Nunuk Suryani, dkk, *Ibid*, Hal 52-53

#### 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. Media Komputer

Media berbasis komputer atau teknologi adalah cara memproduksi dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber yang berbasis digital.

#### c. *E-comic* Sebagai Media Pembelajaran

*Comic* merupakan bahan pembelajaran unik, *comic* menggabungkan teks serta gambar secara kreatif serta mampu menjadi sebuah media yang menarik perhatian orang-orang terutama pada anak-anak. Dengan adanya *comic* dapat meningkatkan semangat serta minat peserta didik dan menjadi pendukung dalam penyampaian konsep pembelajaran ekonomi. Adapun peran dalam membuat media pembelajaran ini dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik serta dengan *comic* ini dapat membantu peserta didik dalam mengingat kembali materi pembelajaran yang telah dipelajari.

Dalam praktiknya pemanfaatan media dalam pembelajaran masih jarang dilakukan. Menurut Arroio *comic* memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena *comic* memiliki kemampuan dalam menceritakan, menyampaikan pesan, serta meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa.<sup>19</sup> *Comic* merupakan bacaan yang sering dikonsumsi oleh kalangan anak-anak, remaja, dan dewasa. *Comic* sebagai media pembelajaran yang berfungsi dalam

<sup>19</sup> F.Fathimah dan Widiyatmoko, *Pengembangan Science Comic Berbasis Problem Based Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Bunyi Dan Pendengaran Untuk Siswa SMP*, Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, Vol 3, No 2, Tahun 2014, Hal 146

#### 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.

menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam hal ini pembelajaran merujuk pada proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar (*comic*).

Adapun kelebihan *comic* dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar, *comic* terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, *comic* bersifat permanen, *comic* dapat membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca, *comic* adalah bagian dan budaya populer.<sup>20</sup> Pengembangan media *comic* ini perlu dilakukan oleh guru dalam rangka untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi pembelajaran.

Penerapan penggunaan *comic* disekolah perlu dilakukan agar tidak menimbulkan kebosanan pada saat proses pembelajaran sehingga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan adanya *comic* ini peserta didik lebih mudah mempelajari materi pelajaran, karena *comic* ini dirancang serta disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat dipahami oleh peserta didik. *Comic* memiliki sifat sederhana, jelas dan mudah dipahami sehingga *comic* menjadi media yang informatif serta edukatif. *Comic* membuat pembaca memahami alur cerita karena dibuat dengan bahasa keseharian sehingga mudah dimengerti. Selain dari kelebihan yang dimiliki, oleh *comic* juga

<sup>20</sup> Ambaryani dan Gamaliel Septian Airlanda, *Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*, Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), Vol 3, No 1, Tahun 2017, Hal 20-21

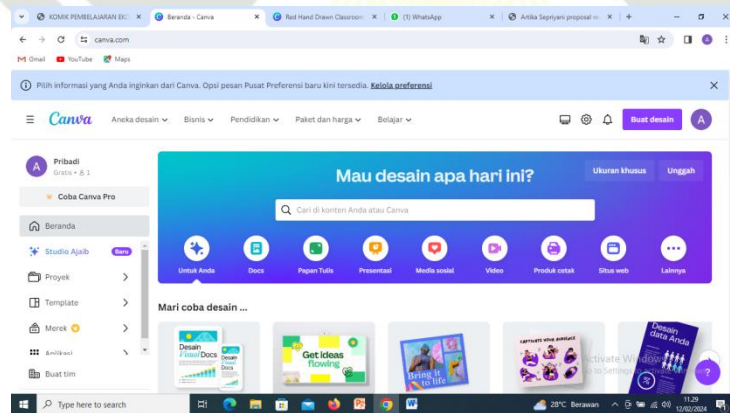


### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

terdapat kekurangan dari media *comic* ini antara lain kemudahan orang dalam memahami *comic* membuat orang malas untuk membaca, ditinjau dari segi bahasa *comic* terkesan menggunakan bahasa yang kotor dan tidak bisa untuk dipertanggung jawabkan, banyak aksi yang menonjolkan kekerasan.<sup>21</sup> Penyajian *e-comic* ini dapat menumbuhkan motivasi serta semangat belajar peserta didik, hal ini dikarenakan penyajian *e-comic* yang bergambar serta memiliki alur cerita di dalamnya sehingga peserta didik termotivasi untuk membacanya sampai akhir. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan *e-comic* dengan menggunakan aplikasi canva sebagai berikut :

1. Buka aplikasi canva.



Gambar II.2 Halaman masuk canva.

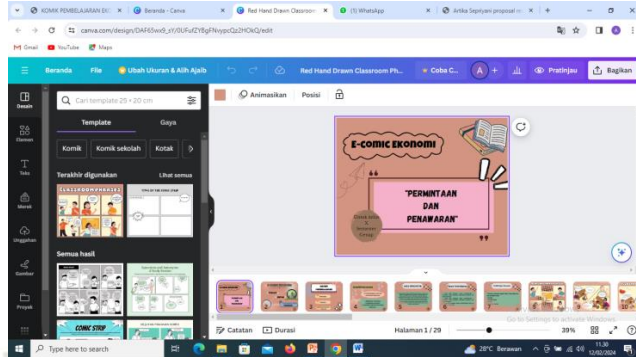
<sup>21</sup> Aan Putra, dkk, *Loc Cit*, Hal 38



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

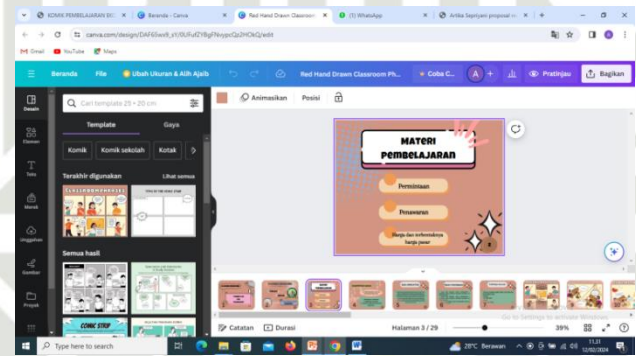
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Buat cover *e-comic* dengan menarik.



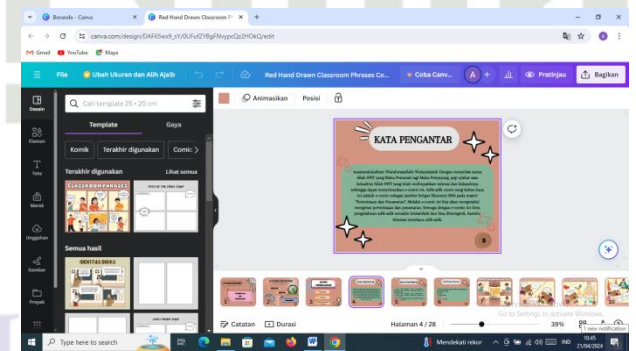
**Gambar II.3 Halaman Pembuatan Cover E-Comic**

3. Sesuaikan materi yang akan dibuat pada *e-comic*.



**Gambar II.4 Halaman Pembuatan Materi Pembelajaran.**

4. Setelah itu membuat kata pengantar pada *e-comic*.

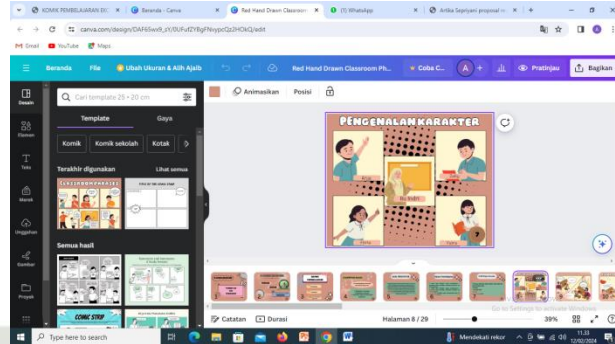


**Gambar II.5 Halaman Pembuatan Kata Pengantar.**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

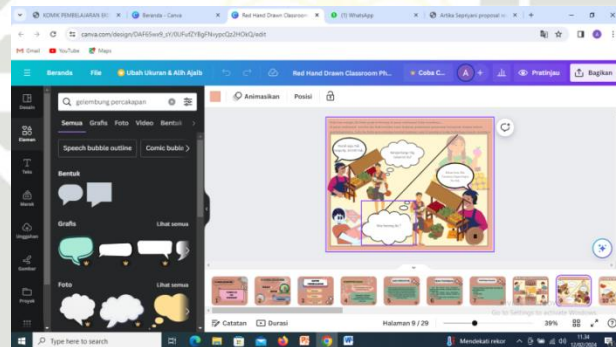
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Tentukan karakter yang akan digunakan.



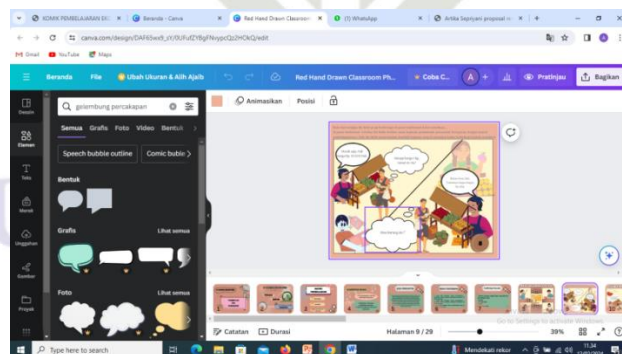
**Gambar II.6 Halaman Pengenalan Karakter.**

6. Pilih menu elemen untuk menambahkan gelembung percakapan.



**Gambar II.7 Halaman Pembuatan Gelembung Percakapan.**

7. Buatlah cerita yang berkaitan dengan materi yang digunakan.



**Gambar II.8 Halaman Pembuatan Cerita E-Comic.**

**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.

**d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *E-Comic***1. Kelebihan Media *E-Comic*

Adapun kelebihan media *e-comic* yang telah dikembangkan peneliti sebagai berikut :

- a. *E-Comic* dapat digunakan secara offline dalam bentuk file pdf.
- b. Dari segi bentuk *e-comic* ini berbentuk digital sehingga dapat diakses dimanapun dan kapan pun sehingga peserta didik dapat membaca kembali materi yang diberikan.
- c. Tampilan pada *e-comic* memiliki desain tampilan yang menarik, berisi gambar-gambar yang mendukung yang sesuai dengan materi pembelajaran.
- d. Pemilihan variasi jenis huruf serta ukuran huruf pada *e-comic* yang sesuai sehingga memudahkan peserta didik dalam membacanya.
- e. Pemilihan warna pada *e-comic* yang sesuai dan menarik sehingga membuat tampilan pada *e-comic* lebih bagus.
- f. Cerita pada *e-comic* mengacu pada kejadian yang di alami peserta didik sehari-hari.

2. Kekurangan Media *E-Comic*

Adapun kekurangan media *e-comic* yang telah dikembangkan peneliti sebagai berikut :

- a. Kemudahan dalam membaca *e-comic* membuat peserta didik malas membaca buku-buku yang tidak bergambar.



**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.

- b. Pembuatan media *e-comic* ini membutuhkan waktu yang lama untuk dapat disajikan kepada peserta didik.

**e. Materi Permintaan dan Penawaran**

**1. Permintaan (*Demand*)**

**a) Pengertian Permintaan (*Demand*)**

Permintaan akan tercipta apabila kita memiliki keinginan untuk membeli barang dan jasa yang sesuai dengan kemampuan untuk membayarnya. Jadi, permintaan ini dapat didefinisikan secara sederhana permintaan yaitu keinginan yang disertai oleh kemampuan untuk membeli barang dan jasa pada tingkat harga dan waktu tertentu.

**b) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Permintaan**

**1. Jumlah Pendapatan**

Pendapatan masyarakat salah satu faktor yang penting dalam mempengaruhi permintaan. Ketika pendapatan seseorang meningkat, konsumen cenderung akan meningkatkan konsumsi mereka terhadap barang dan jasa.

**2. Perubahan tradisi dan selera masyarakat**

Selera juga mempengaruhi permintaan barang dan jasa. Tentunya selera seseorang berbeda-beda.

**3. Kondisi sosial dan ekonomi**

Kondisi sosial dan ekonomi juga mempengaruhi permintaan. Seperti pada saat situasi keamanan kacau,



**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.

toko-toko perbelanjaan akan menambah tenaga keamanan mereka. Penduduk yang tinggal di perumahan elite akan menyewa jasa keamanan untuk menjaga rumah mereka.<sup>22</sup>

#### 4. Meningkatnya harga barang substitusi dan barang komplementer

Barang substitusi yaitu benda yang pemakaiannya dapat saling menggantikan. Pada barang substitusi peningkatan harga suatu barang akan mengakibatkan peningkatan permintaan barang lain yang menjadi substitusinya. Misalnya permintaan kopi sebagai barang substitusi dari teh meningkat karena pada waktu yang bersamaan harga teh mahal.<sup>23</sup>

#### 5. Jumlah dan karakteristik penduduk

Jumlah konsumen tentunya akan mempengaruhi permintaan barang dan jasa yang dikonsumsi. Semakin besar jumlah penduduk, semakin besar pula permintaan akan barang dan jasa.

<sup>22</sup> Alam, Aristanti W, IPS Ekonomi untuk SMA/MA Kelas X, Kurikulum Merdeka, Penerbit Erangga, PT Gelora Aksara Pratama, Jakarta, Tahun 2022, Hal 125-126

<sup>23</sup> Sari Oktafiana, dkk, Ilmu Pengetahuan Sosial SMA Kelas X, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, Penerbit Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Jakarta Pusat, Tahun 2021, Hal 172

**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.

## 6. Perkiraan harapan masyarakat

Ekspektasi di masa depan berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk memprediksi naik atau turunnya suatu barang di masa depan.<sup>24</sup>

**c) Hukum Permintaan**

Bunyi hukum permintaan (*Demand*) sebagai berikut :

“jika harga suatu barang dan jasa naik, maka jumlah barang dan jasa yang diminta akan turun sebaliknya jika harga suatu barang dan jasa turun maka jumlah barang dan jasa yang diminta akan naik.”

**2. Penawaran (*Supply*)****a. Pengertian Penawaran (*Supply*)**

Penawaran (*Supply*) adalah kuantitas barang dan jasa yang tersedia yang ditawarkan oleh produsen kepada konsumen pada setiap tingkat harga selama periode waktu tertentu.

**b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penawaran**

## 1. Kemajuan teknologi

Perkembangan teknologi akan mempengaruhi penawaran. Perusahaan yang menggunakan alat teknologi

<sup>24</sup> Sari Oktafiana, dkk, *Ibid*, hal173

#### Hak Cipta Diindungi 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 canggih akan menghasilkan barang yang lebih banyak dengan biaya yang lebih murah.<sup>25</sup>

#### 2. Biaya produksi

Biaya produksi berkaitan dengan jumlah pengeluaran produsen untuk memproduksi suatu barang. Naik turunnya biaya produksi akan mempengaruhi penawaran barang dan jasa dari produsen.

#### 3. Persediaan sarana produksi

Produksi akan terganggu jika persediaan sarana produksi kurang.

#### 4. Peningkatan jumlah produsen

Jika penjualan akan suatu produk dapat mendatangkan keuntungan hal ini akan mendorong pemodal-pemodal baru untuk memasuki usaha tersebut.

#### 5. Meningkatnya harga barang dan jasa lain

Barang substitusi dan barang komplementer saling berhubungan satu sama lain dan akan saling mempengaruhi. Hal ini disebabkan produsen dalam memproduksi suatu barang dan jasa akan mempertimbangkan adanya barang substitusi ataupun komplementer dari produk mereka.

<sup>25</sup> Sari Oktafiana, dkk, *Ibid*, hal176

**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.

## 6. Ekspektasi dan harapan produsen

Sama halnya dengan konsumen tentunya produsen juga ekspektasi dan harapan akan masa depan. Apabila produsen memprediksi perekonomian ke depan akan membaik, maka pada saat ini mereka akan memproduksi lebih banyak barang dan jasa.

**c. Hukum Penawaran**

Bunyi hukum penawaran (*Supply*) sebagai berikut :

“jika harga suatu barang dan jasa meningkat, maka kuantitas yang ditawarkan juga akan meningkat. Sebaliknya, apabila harga suatu barang dan jasa menurun maka kuantitas yang ditawarkan juga akan semakin menurun.”

**3. Terbentuknya Harga Pasar**

Produsen dan konsumen melakukan tawar menawar. Proses tawar menawar ini akan memunculkan harga kesepakatan yang disebut dengan harga pasar. Terbentuknya harga keseimbangan di pasar merupakan kesepakatan antara penjual dan pembeli. Keseimbangan akan terbentuk ketika permintaan dan penawaran berada di titik yang sama tidak lebih dan tidak kurang.<sup>26</sup>

**B. Penelitian Yang Relevan**

Pada penelitian yang peneliti lakukan terdapatnya persamaan dengan penelitian sebelumnya, seperti :

<sup>26</sup> Alam, Aristanti W, *Loc cit*, hal 146



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) Hasan Asyhari, dkk, Penggunaan Media Pembelajaran Ekonomi Dan Faktor Mempengaruhinya, Journal Of Multidisciplinary Research And Development, Vol 4, No 3, Tahun 2022. Berdasarkan penelitian diatas didapat hasil bahwa penggunaan media pembelajaran ekonomi masih kurang dikarenakan karena adanya beberapa faktor diantaranya membuat media itu repot, merasa tidak bisa, tidak tersedianya sarana pendukung disekolah, serta masih senang dan suka dengan metode ceramah, dan kurangnya penghargaan dari kepala sekolah. Persamaan dari penelitian ini adalah penggunaan media interaktif. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah adanya media power point, sedangkan peneliti disini menggunakan media *e-comic*.<sup>27</sup>
- 2) Dandi Sunardi, dkk, Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu, Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan, Vol 1, No 1, Tahun 2021. Berdasarkan penelitian diatas didapat hasil bahwa kegiatan pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia yang berbasis perangkat lunak dengan adanya pembuatan media pembelajaran ini guru telah melakukan perencanaan dalam melakukan pengajaran dikelas. Persamaan dari penelitian ini adalah pembuatan media pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah

<sup>27</sup> Hasan Asyhari, dkk, *Penggunaan Media Pembelajaran Ekonomi Dan Faktor Mempengaruhinya*, Journal Of Multidisciplinary Research And Development, Vol 4, No 3, Tahun 2022, Hal 150-156

## 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.

berbasis multimedia dan ditujukan untuk pelatihan guru, sedangkan peneliti disini berbasis *e-comic* dan difokuskan kepada pembuatan media pembelajaran *e-comic* yang akan diujikan kepada siswa.<sup>28</sup>

- 3) F.Fathimah dan Widiyatmoko, Pengembangan *Science Comic* Berbasis *Problem Based Learning* Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Bunyi Dan Pendengaran Untuk Siswa SMP, Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, Tahun 2014. Berdasarkan penelitian diatas didapat hasil bahwa hasil belajar dan kemampuan berpikir siswa meningkat. Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian R and D (*Research and Development*). Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah berbasis *Problem Based Learning* (PBL) serta media pembelajaran pada pelajaran science tema bunyi dan pendengaran untuk siswa SMP, sedangkan peneliti disini pada pelajaran ekonomi dengan materi permintaan dan penawaran untuk siswa SMA.<sup>29</sup>
- 4) Aan Putra, dkk, Systematic Literature Review Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika, *Mathema Journal*, Vol 3, No1, Tahun 2021. Berdasarkan penelitian diatas didapat hasil bahwa penggunaan media *comic* dalam pelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Persamaan dari penelitian ini

<sup>28</sup> Dandi Sunardi,dkk, *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu*, Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan, Vol 1, No 1, Tahun 2021, Hal 29 -34

<sup>29</sup> F.Fathimah dan Widiyatmoko, *Pengembangan Science Comic Berbasis Problem Based Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Bunyi Dan Pendengaran Untuk Siswa SMP*, Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, Vol 3, No 2, Tahun 2014, Hal 146 - 153

#### 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.

adalah dengan menggunakan media *comic*. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah pada mata pelajaran matematika, sedangkan peneliti disini pada mata pelajaran ekonomi.<sup>30</sup>

- 5) Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pelajaran ekonomi, Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, Vol 2, No 2, tahun 2015. Berdasarkan penelitian diatas didapat hasil bahwa uji ahli pada mata pelajaran ekonomi didapat hasil yang sangat baik sebesar 88,12%, uji ahli desain pembelajaran dengan sangat baik dan diperoleh hasil 83,5%, uji ahli rekaya perangkat lunak yang sangat baik dan diperoleh hasil sebesar 86,07 %, uji perorangan yang sangat baik dan diperoleh hasil 88,57%, uji coba kelompok kecil sangat baik dan diperoleh hasil 96,27%, dan uji coba lapangan yang sangat baik dan diperoleh hasil 98,46%. Persamaan dari penelitian ini adalah pada mata pelajaran ekonomi. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah menggunakan media interaktif, sedangkan penelitian disini menggunakan media *e-comic*.<sup>31</sup>

### C. Konsep Operasional

Konsep operasional merupakan salah satu langkah dalam penelitian yang digunakan dalam menentukan variabel penelitian kedalam konsep yang lebih rinci serta dapat dikur. Adapun fungsi dari konsep

<sup>30</sup>Aan Putra, dkk, *Systematic Literature Review Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika*, Mathema Journal, Vol 3, No1, Tahun 2021, Hal 30-43

<sup>31</sup> Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Ekonomi*, Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, Vol 2, No 2, Tahun 2015, Hal 187-200



**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.

operasional ini adalah memudahkan dalam melakukan pengukuran terhadap variabel yang akan diteliti sesuai dengan hasil penelitian. Selain dari itu untuk memberikan batasan terhadap konsep teoritis, hal ini dilakukan agar tidak terjadinya kesalahpahaman dalam penelitian ini sehingga mudah untuk diukur di lapangan.

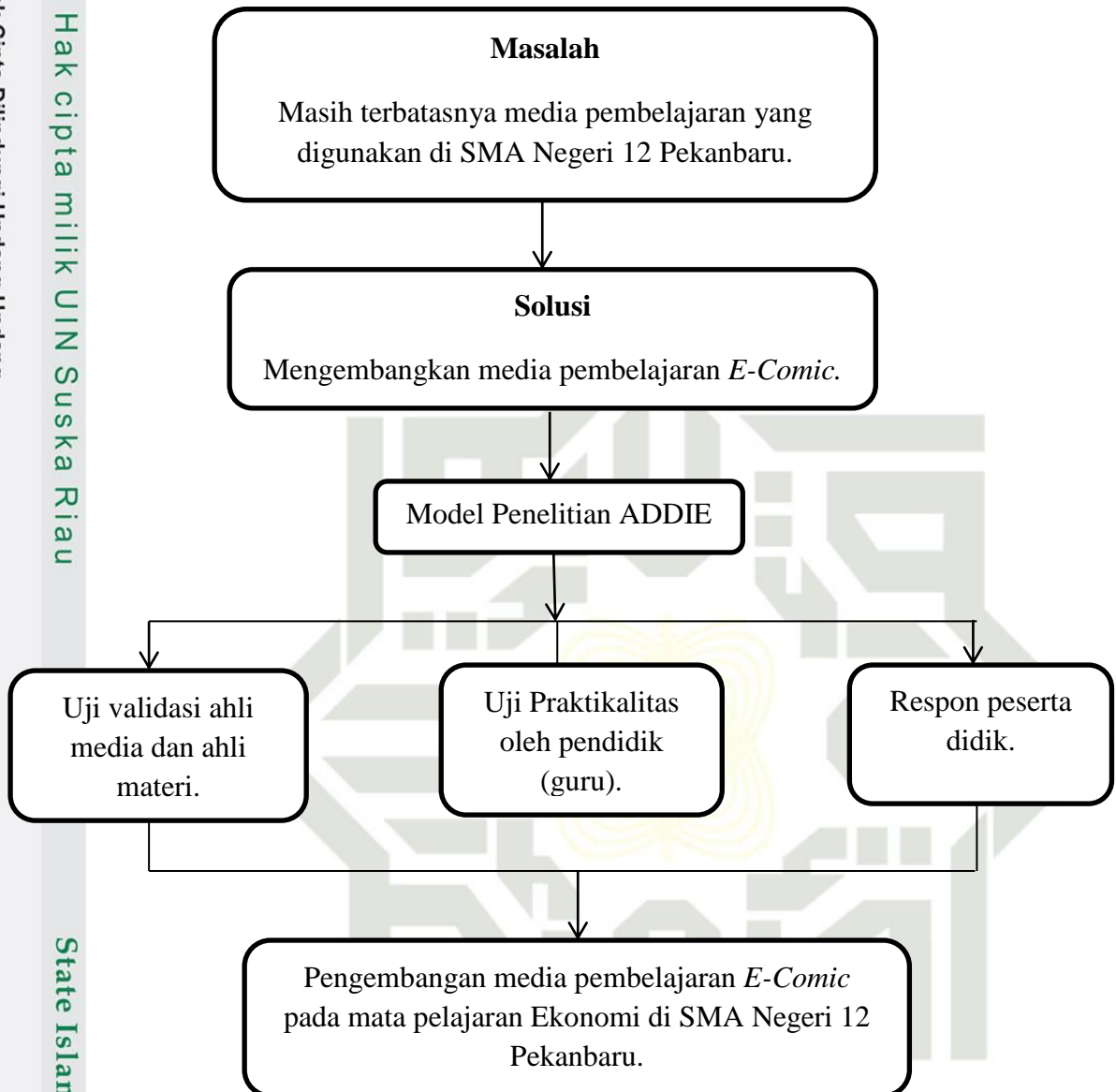
*E-Comic* ekonomi ini didesain sederhana secara manual yang secara digital dengan file berbentuk pdf dan bisa juga untuk dicetak. *E-Comic* yang berisikan materi ekonomi pada materi permintaan dan penawaran. Peranan *comic* ini pada siswa untuk meningkatkan minat membaca atau literasi siswa. *E-Comic* ini memiliki kemampuan dalam memudahkan siswa membaca untuk memahami dan mengingat isi cerita.

#### **D. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir menyatakan bahwa pembelajaran di SMA Negeri 12 Pekanbaru belum menggunakan media *E-Comic*. Sejauh ini, pendidik hanya menjelaskan materi dengan menggunakan media *power point* serta masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran dalam proses pembelajaran selain menggunakan *power point* juga menggunakan buku paket sebagai rujukan dalam proses pembelajaran.

Keadaan seperti ini perlunya media pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan semangat belajar siswa, seperti *E-Comic* ini. Berikut ini adalah kerangka berpikir yang digunakan :





Gambar II.9 Kerangka Berpikir

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

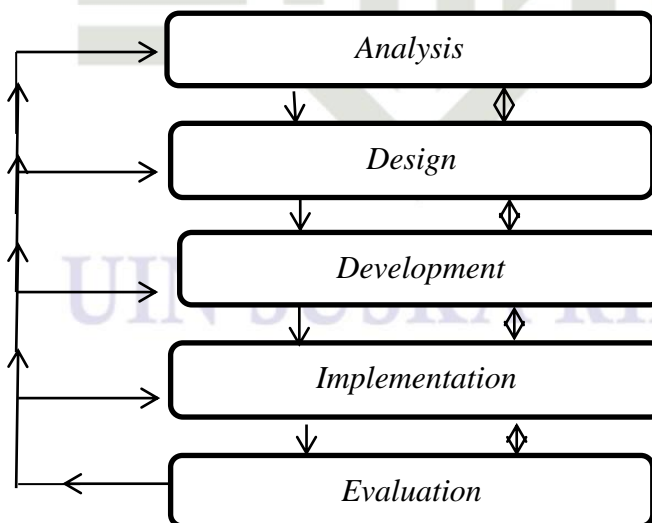
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Metode atau Desain Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian *Research and Development* (R & D) atau biasa dikenal dengan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk megembangkan dan menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan dapat berbentuk *hardware* dan *software*. Produk *hardware* ini berbentuk buku, modul, dan lain-lainnya. Sedangkan produk yang berbentuk *software* ini merupakan aplikasi pembelajaran yang berupa *e-learning*, program pengolahan data, perangkat pembelajaran dan lain-lainnya. Desain pengembangan yang dipilih adalah model ADDIE yang merupakan tahapan umum yang semua tahapan dalam mendesain serta mengembangkan yang dilakukan para peneliti dan yang dapat difragmentasi menjadi beberapa fase yang dijelaskan sebagai berikut :<sup>32</sup>



Gambar III.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE

<sup>32</sup> Nunuk Suryani, dkk, *Op Cit*, hal 126

#### Hak Cipta Diindungi 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. Fase Analisis (*Analysis*)

Pada fase ini peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, serta menetapkan tujuan pembelajaran, dengan tujuan untuk mencari permasalahan yang ada disekolah kemudian setelah menemukan permasalahan, peneliti memecahkan permasalahan tersebut dengan adanya media yang akan dibuat.

#### 2. Fase Perancangan (*Design*)

Fase ini memiliki tujuan untuk mendapatkan desain yang sesuai dengan produk yang telah ditentukan sebelumnya.

#### 3. Fase Pengembangan (*Development*)

Pada fase ini pembuatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Kemudian dilakukan validasi terhadap produk yang dilakukan oleh ahli media dan juga ahli materi, dengan adanya validasi akan diperoleh masukan dan saran yang akan membantu dalam pengembangan media pembelajaran agar diperoleh hasil yang praktis pada saat diterapkan pada peserta didik.

#### 4. Fase Implementasi (*Implementation*)

Fase ini adalah fase yang memiliki tujuan untuk mengimplementasikan atau diterapkan pada peserta didik pada pelajaran ekonomi, uji coba produk akan diuji pada satu kelas.<sup>33</sup>

<sup>33</sup> Lula Ajeng Afitaloka, Pengembangan Vidio Interaktif Berbantu Aplikasi Wondershare Filmora Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi SMA Negeri 5 Metro, Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro, Vol 1, No 1, Tahun 2022, Hal 32

**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. Fase Evaluasi (*Evaluation*)

Pada fase evaluasi ini pengembangan media *comic*. Adapun tujuan dari fase evaluasi adalah untuk menilai kualitas media yang dikembangkan terkait proses dan hasil pembelajaran, baik sebelum dan sesudah implementasi.<sup>34</sup>

**B. Waktu dan Lokasi Penelitian**

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 dikelas X SMA Negeri 12 Pekanbaru.

**C. Subjek dan Objek Penelitian**

1. Subjek penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah pihak yang melakukan validasi dan praktikalisasi terhadap *e-comic* pembelajaran ekonomi yang dihasilkan. Validitas dilakukan oleh validator ahli serta praktikalitas dilakukan oleh guru ekonomi dan peserta didik kelas X.

2. Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah *e-comic* pembelajaran ekonomi.

**D. Populasi dan Sampel**

1. Populasi Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah 1 guru bidang studi ekonomi dan seluruh siswa/i kelas X SMA Negeri 12 Pekanbaru.

<sup>34</sup> Nunuk Suryani, dkk, *Loc cit*, Hal 147



#### Hak Cipta Diindungi 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. Sampel Penelitian

Sampel penelitian ini adalah 1 guru bidang studi ekonomi dan 37 siswa kelas X.7 SMA Negeri 12 Pekanbaru. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling. Purposive sampling yaitu teknik yang dilakukan dengan pertimbangan tertentu, berdasarkan strata, daerah, tetapi berdasarkan tujuan dari penelitian.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara dalam memperoleh data yang menunjang hasil penelitian. Adapun teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah :

### 1. Angket atau kuesioner

Menurut Retnawati tahun 2016 angket atau kuesioner yaitu seperangkat butir pernyataan tertulis yang ditujukan kepada orang lain (responden) sasaran.<sup>35</sup> Pada angket responden dapat menyatakan persetujuan atau tidak setuju terhadap pertanyaan atau pernyataan yang diberikan. Dengan memilih sangat kurang, kurang, baik, dan sangat baik. Angket ini nantinya akan mewajibkan responden untuk memilih jawaban yang telah disediakan dalam bentuk *cheklis* (√). Angket yang digunakan dalam penelitian ini daftar yang berisi aspek-aspek yang akan diamati.

<sup>35</sup> Hesty Marwani Siregar, *Pengembangan Instrumen Angket Persepsi Mahasiswa Pendidikan Matematika Terhadap Pembelajaran Daring*, Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, Vol 11, No 2, Tahun 2022, Hal 974

#### Hak Cipta Diindungi 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.

Ada tiga jenis angket yang akan digunakan peneliti diantaranya uji validitas oleh ahli media dan materi dan angket uji praktikalitas oleh guru, serta angket respon siswa. Adapun skala yang digunakan oleh peneliti adalah skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang dan sekelompok mengenai kejadian dan gejala sosial.<sup>36</sup>

Berikut merupakan tabel skala angket yang digunakan dalam penelitian.<sup>37</sup>

**Tabel III.1 Skala Angket Penelitian**

Skor	Alternatif Jawaban
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Baik
4	Sangat Baik

Adapun angket yang digunakan antara lain :

- a. Angket validasi ahli media

Angket validasi ahli media dalam memperoleh nilai produk yang dihasilkan mengenai desain media, kesesuaian isi secara keseluruhan, dan tampilan *comic* pembelajaran ekonomi tersebut sehingga dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses

<sup>36</sup> Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Bandung, Alfabeta, Tahun 2008, Hal 12

<sup>37</sup> Siti Azizah Susilawati, dkk, *Pengantar Pengembangan Bahan dan Media Ajar*, Jawa Tengah, Muhammadiyah University Press, Tahun 2021, Hal 218

**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.

pembelajaran dikelas. Instrumen ini di validasi oleh 2 orang ahli media.

**Tabel III.2 Kisi-kisi Angket Untuk Ahli Media**

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Aspek Kelayakan Kegrafikan	1. Tampilan Desain Layout	1,2,3,4,5,6
	2. Kemudahan Penggunaan	7,8,9,10
	3. Konsistensi	11,12,13
	4. Kemanfaatan	14,15,16,17,18,19
	5. Kegrafikan	20,21,22,23,24

Sumber : modifikasi Siti Azizah Susilawati<sup>38</sup>

b. Angket validasi ahli materi

Angket validasi ahli materi dilakukan untuk mendapatkan informasi serta nilai mengenai kelayakan, kebahasaan, penyajian materi pada produk yang dihasilkan yaitu *e-comic* pembelajaran ekonomi. Instrumen ini di validasi oleh 2 orang ahli materi.

UIN SUSKA RIAU

<sup>38</sup> Siti Azizah Susilawati, dkk, *Ibid*, Hal 218

Tabel III.3 Kisi-kisi Angket Untuk Ahli Materi

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
1. Aspek Kelayakan Isi	1. Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1,2,3
	2. Keakuratan Materi	4,5,6,7,8
	3. Pendukung Materi Pembelajaran	9,10,11
	4. Kemuktahiran Materi	12, 13
2. Aspek Kelayakan Penyajian	1. Teknik Penyajian	14,15
	2. Pendukung Penyajian	16,17 18
	3. Aspek Kelayakan Bahasa	1. Lugas 2. Komunikatif 3. Dialogis dan Interaktif 4. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan 5. Keruntutan

Sumber : modifikasi Siti Azizah Susilawati<sup>39</sup>

<sup>39</sup> Siti Azizah Susilawati, dkk, *Ibid*, Hal 222

#### 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.

Selain angket validitas angket yang digunakan selanjutnya adalah angket praktikalitas yang diujikan kepada guru ekonomi dan peserta didik kelas X menggunakan angket praktikalitas.

a. Angket praktikalitas oleh pendidik (guru)

Angket praktikalitas oleh pendidik digunakan untuk mendapatkan nilai kelayakan media yang digunakan dalam pembelajaran, isi materi pembelajaran, kebahasaan, penyajian, kegrafikan, kepraktisan penggunaan media *e-comic* pembelajaran ekonomi.<sup>40</sup>

**Tabel III.4 Kisi-kisi Angket untuk Praktikalitas Guru**

Aspek Penilaian	Nomor soal
Kelayakan Isi	1,2,3,4,5,6
Kelayakan Kebahasaan	7,8,9,10,11
Kelayakan Penyajian	12,13,14,15,16
Kelayakan Kegrafikan	17,18,19,20,21
Kelayakan Kepraktisan Penggunaan	22,23,24,25

Sumber : modifikasi Yulia Rahman, Efni Cerya, 2023<sup>41</sup>

<sup>40</sup> Yulia Rahman dan Efni Cerya, *Validitas dan Praktikalitas Modul Pembelajaran Ekonomi Berbasis Weblog Pada Peserta Didik Kelas XI SMAN 8 Mandau*, Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol 7, No 3, Tahun 2023, Hal 24848

<sup>41</sup> Yulia Rahman dan Efni Cerya, *Ibid*, Hal 24848

## 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.

- b. Angket praktikalitas oleh peserta didik

Angket praktikalitas peserta didik digunakan dalam mendapatkan nilai mengenai ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran *e-comic*.

**Tabel III.5 Kisi-kisi Angket untuk Respon Peserta Didik**

Aspek Penilaian	Nomor Soal
Tampilan	1,2,3
Penyajian Materi	4,5,6,7,8,9,10
Manfaat	11,12,13,14,15

Sumber : modifikasi Irna Tri Putri, 2020<sup>42</sup>

2. Wawancara

Wawancara merupakan proses pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada responden atau informan.<sup>43</sup> Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada guru mata pelajaran ekonomi untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran berlangsung serta media apa yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi.

<sup>42</sup> Irna Tri Putri, dkk, *Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Teori Kinetik Gas*, Jurnal Pendidikan Fisika, Vol 5, No 1, Tahun 2020, Hal 56

<sup>43</sup> Hilyati Milla dan Dinda Febriola, *Analisis Pengambilan Keputusan Memilih Masuk Program Studi Pendidikan Ekonomi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu*, Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE), Vol 1, No 2, Tahun 2022, Hal

**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.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi ialah proses pengumpulan data yang dilakukan dengan cara untuk memperoleh data dari responden atau informan secara tertulis atau dokumen, menurut Sugiyono dokumen merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu.<sup>44</sup> Dokumentasi ini dapat berbentuk gambar dan tulisan.

**F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif yang akan mendeskripsikan hasil uji validitas dan praktikalitas.

## a. Analisis deskriptif kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan cara mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang dapat berupa saran serta kritikan yang terdapat dalam angket. Teknik analisis deskriptif kualitatif ini untuk mengolah data hasil informasi atau review dari ahli media dan ahli materi yang berupa saran, kritikan, dan masukan terhadap *e-comic* pelajaran ekonomi.

## b. Analisis deskriptif kuantitatif

Analisis deskriptif kuantitatif dengan cara menganalisis data yang berupa angka yang dapat diperoleh dari angket, untuk melakukan validitas *e-comic* pembelajaran ekonomi dengan menggunakan skala

<sup>44</sup> Hilyati Milla, *Ibid*, Hal 155

**Hak Cipta Diindungi 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.

likert yang dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data angket instrumen.

Data ini dilakukan dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skor jawaban dari validitas dan praktikalitas. Berdasarkan skor yang telah didapat dapat dihitung sebagai berikut :

1. Analisis validitas media pembelajaran

Dalam melakukan analisis validitas media pembelajaran yang dikembangkan melalui skala likert yang diperoleh dengan cara berikut :

- a. Menentukan skor maksimal
- b. Kemudian menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing validator
- c. Lalu, menentukan presentase kevalidan

$$\text{Presentase kevalidan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Hasil kevalidan dapat ditafsirkan dalam tabel berikut ini :



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

**Tabel III.6 Skala Validitas**

No	Interval	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat valid
2.	61% - 80 %	Valid
3.	41% - 60 %	Cukup valid
4.	21% - 40%	Kurang valid
5.	0% - 20%	Tidak valid

Sumber : modifikasi Novita Septryanesti dan Lazulva, Tahun 2019<sup>45</sup>

**2. Analisis praktikalitas media pembelajaran**

Untuk uji praktikalitas media pembelajaran digunakan skala likert yang diperoleh dengan cara sebagai berikut :

- a. Menentukan skor maksimal
- b. Kemudian, menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing responden
- c. Lalu, menentukan persentase praktikalitas

$$\text{Persentase praktikalitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Hasil praktikalitas dapat ditafsirkan dalam tabel berikut ini :

<sup>45</sup> Novita Septryanesti dan Lazulva, *Desain dan Uji Coba E-Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Blog Pada Materi Hidrokarbon*, Jurnal Tadris Kimiya, Vol 4, No 2, Tahun 2019, Hal 206

Tabel III.7 Praktikalitas

No	Interval	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat praktis
2.	61% - 80%	Praktis
3.	41% - 60%	Cukup praktis
4.	21% - 40%	Kurang praktis
5.	0% - 20%	Tidak praktis

Sumber : modifikasi Novita Septryanesti dan Lazulva, Tahun2019<sup>46</sup>

#### 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.

<sup>46</sup> Novita Septryanesti dan Lazulva , *Ibid*, Hal 206

Hak Cipta Diindungi 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

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran yaitu pengembangan media *e-comic* pada materi permintaan dan penawaran untuk kelas X SMA. Hal ini untuk rumusan masalah pada penelitian ini sudah terjawab, yaitu :

1. Media pembelajaran *e-comic* pada materi permintaan dan penawaran untuk kelas X SMA, dinyatakan sangat valid pada uji validitas dengan rata-rata kevalidan oleh validator ahli media yaitu Wardani Purnama Sari M.Pd.E (sebagai validator ahli media I) sebesar 81,25% dan Eka Pandu Cynthia S.T.,M.Kom. (sebagai validator ahli media II) sebesar 84,37%. Dan dinyatakan sangat valid pada uji validitas dengan rata-rata kevalidan oleh validator ahli materi yaitu Indah Wati M.Pd.E (sebagai validator ahli materi I) sebesar 87,5% dan Nurrahmi Hayani SE,M.BA (sebagai validator ahli materi II) sebesar 87,5%. Dengan demikian layak digunakan *e-comic* yang dikembangkan dalam proses pembelajaran.
2. *E-Comic* pada materi permintaan dan penawaran untuk kelas X SMA, dinyatakan sangat praktis. Diperoleh persentase dari angket respon guru sebesar 90% dan kepraktisan yang diperoleh dari angket respon

**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.

3. peserta didik sebesar 83,24%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-comic* yang dikembangkan layak digunakan oleh peserta didik dalam pembelajarannya.

**B. Saran**

Beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan dalam pengembangan media *e-comic* ini sebagai berikut :

## 1. Saran untuk Peserta Didik

*E-comic* pada materi permintaan dan penawaran diharapkan peserta didik dapat menggunakannya secara mandiri.

## 2. Saran untuk Pendidik

Media pembelajaran *e-comic* diharapkan dapat dipergunakan sebagai salah satu contoh variasi dalam proses pembelajaran.

## 3. Saran untuk Sekolah

Diharapkan dalam proses pembelajaran ekonomi tidak hanya menggunakan satu media pembelajaran, tetapi bisa menggunakan media *e-comic* sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti agar dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran ekonomi terutama pada materi permintaan dan penawaran.

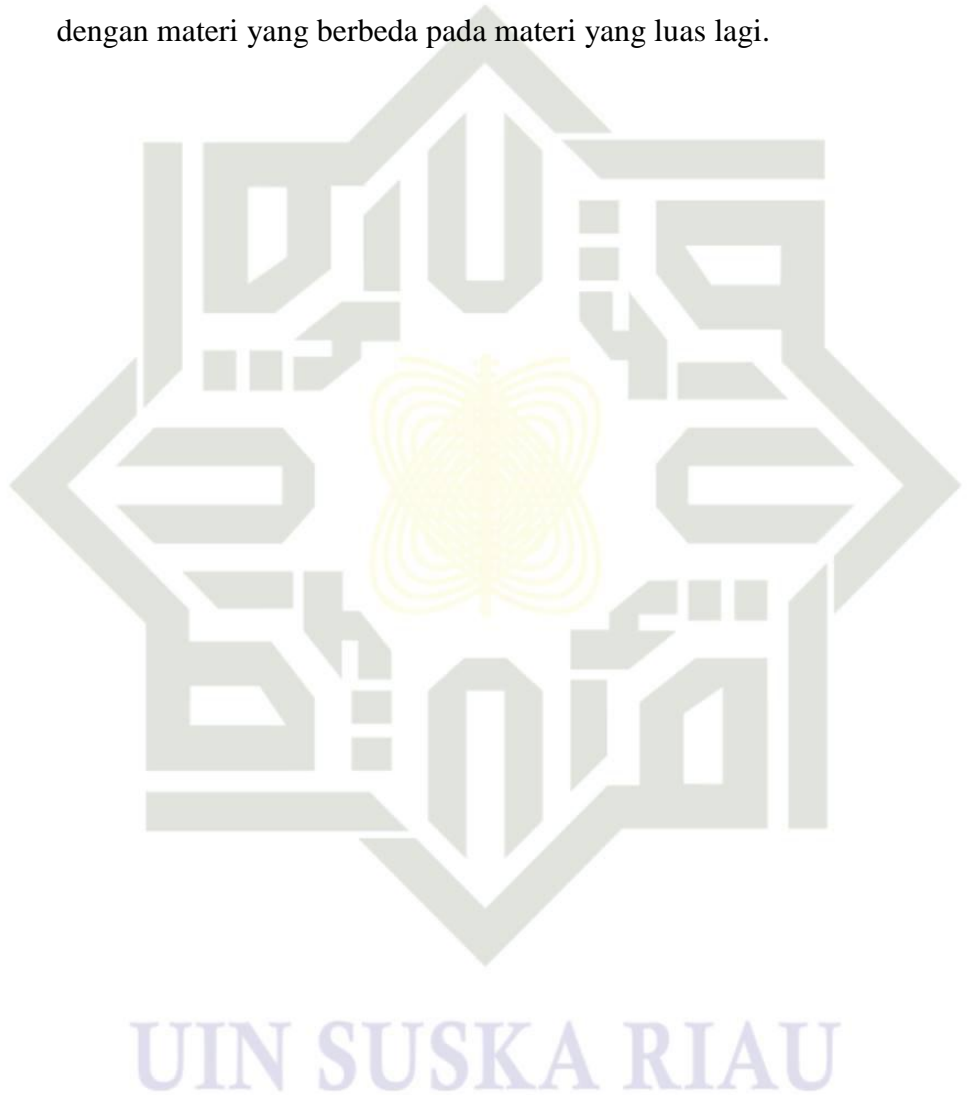
## 4. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Peneliti menyarankan agar peneliti selanjutnya mengembangkan *e-comic* ini bisa menggunakan metode yang



sama yaitu R&D, akan tetapi bisa dengan model yang berbeda selain dari model ADDIE.

- b. Peneliti menyarankan agar peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan media *e-comic* yang telah dikembangkan dengan materi yang berbeda pada materi yang luas lagi.



**Hak Cipta Diindungi 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 PUSTAKA

- An Putra, dkk, *Systematic Literature Review Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika*, Mathema Journal, Vol 3, No1, Tahun 2021
- Atam, Aristanti W, *IPS Ekonomi Untuk SMA/MA Kelas X, Kurikulum Merdeka*, Penerbit Erangga, PT Gelora Aksara Pratama, Jakarta, Tahun 2022
- Atmudlofir, dkk, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, Tahun 2016
- Ambaryani dan Gamaliel Septian Airlanda, *Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*, Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), Vol 3, No 1, Tahun 2017
- Ayu Putri Wulandari, dkk, *Komik Bank Digital Pada Mata Peajaran Ekonomi di SMAN Kabuh Jombang*, Prosiding National Seminar On Accounting, Finance, and Economics, Vol 3, No 4, Tahun 2023
- Dandi Sunardi, dkk, *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu*, Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan, Vol 1, No 1, Tahun 2021
- Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Ekonomi*, Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, Vol 2, No 2, Tahun 2015.
- Eka Ayu Lestari dan Triani Ratnawuri, *Pengembangan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Manajemen Kelas X SMA Muhammadiyah Pekalongan*, Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro, Vol 8, No 1, Tahun 2020
- Elhiana Dwi Mutiara, dkk, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Jenjang SMP*, Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia, Vol 2, No 2, Tahun 2024
- Fathimah dan Widiyatmoko, *Pengembangan Science Comic Berbasis Problem Based Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Bunyi Dan Pendengaran Untuk Siswa SMP*, Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, Vol 3, No 2, Tahun 2014
- Hasan Asyhari, Dkk, *Penggunaan Media Pembelajaran Ekonomi Dan Faktor Mempengaruhinya*, Journal Of Multidisiplinary Research And Development, Vol 4, No 3, Tahun 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.

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.

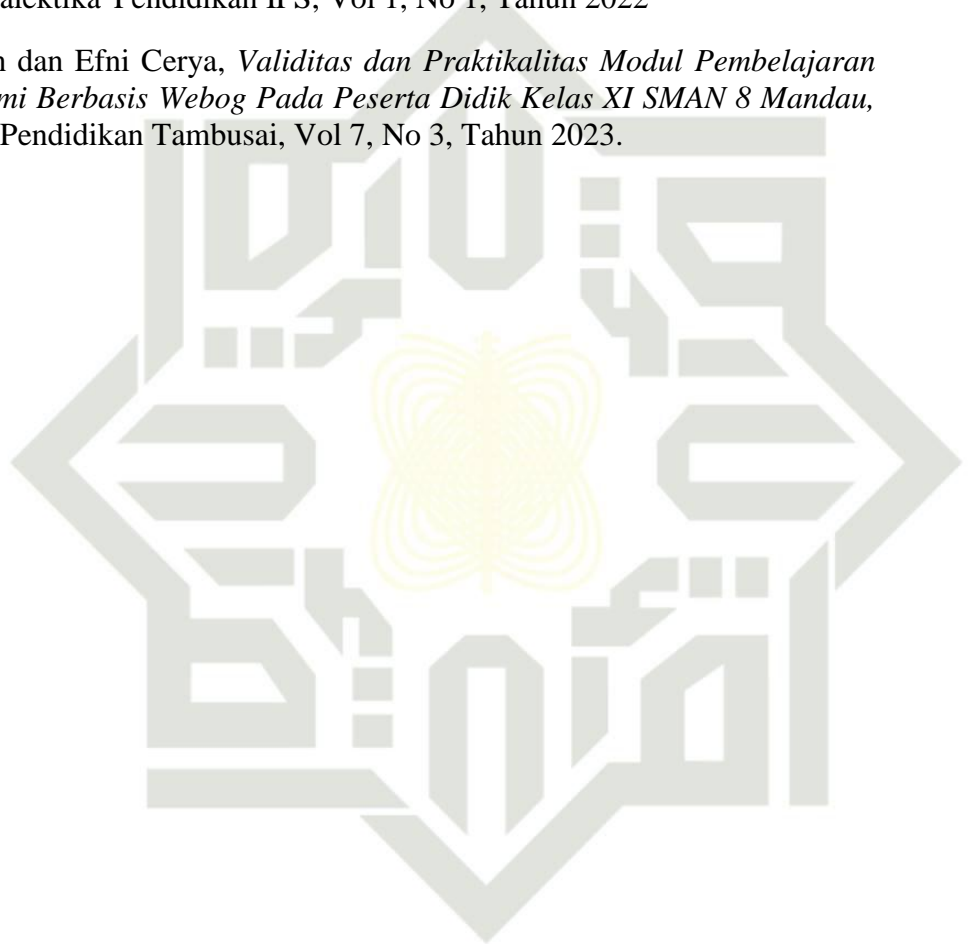
- Hesty Marwani Siregar, *Pengembangan Instrumen Angket Persepsi Mahasiswa Pendidikan Matematika Terhadap Pembelajaran Daring*, Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, Vol 11, No 2, Tahun 2022
- Hlyati Milla dan Dinda Febriola, *Analisis Pengambilan Keputusan Memilih Masuk Program Studi Pendidikan Ekonomi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu*, Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE), Vol 1, No 2, Tahun 2022
- Ina Tri Putri, dkk, *Pengembangan E-modul Fisika Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Teori Kinetik Gas*, Jurnal Pendidikan Fisika, Vol 5, No 1, Tahun 2020
- Lula Ajeng Afitaloka, *Pengembangan Vidio Interaktif Berbantu Aplikasi Wondershare Filmora Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi SMA Negeri 5 Metro*, Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro, Vol 1, No 1, Tahun 2022
- Novita Septryanesti dan Lazulva, *Desain dan Uji Coba E-Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Blog Pada Materi Hidrokarbon*, Jurnal Tadris Kimia, Vol 4, No 2, Tahun 2019
- Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, Tahun 2021
- Oni Savitri, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 16 Samarinda*, Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Vol 10, No 8, Tahun 2024
- Putri Sari M.J.Silaban, dkk, *Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Komik Digital*, Jurnal Ilmiah Aquinas, Vol 6, No 1, Tahun 2023
- Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Bandung, Alfabeta, Tahun 2008
- Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta, Antasari Press, Tahun 2009
- Rasydi Ananda, *Perencanaan Pembelajaran*, Medan, Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), Tahun 2019
- Santy Afriana, *Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Menumbuhkan Motivasi Dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan, Vol 22, No 1, Tahun 2022
- Siti Azizah Susilawati, dkk, *Pengantar Pengembangan Bahan dan Media Ajar*, Jawa Tengah, Muhammadiyah University Press, Tahun 2021



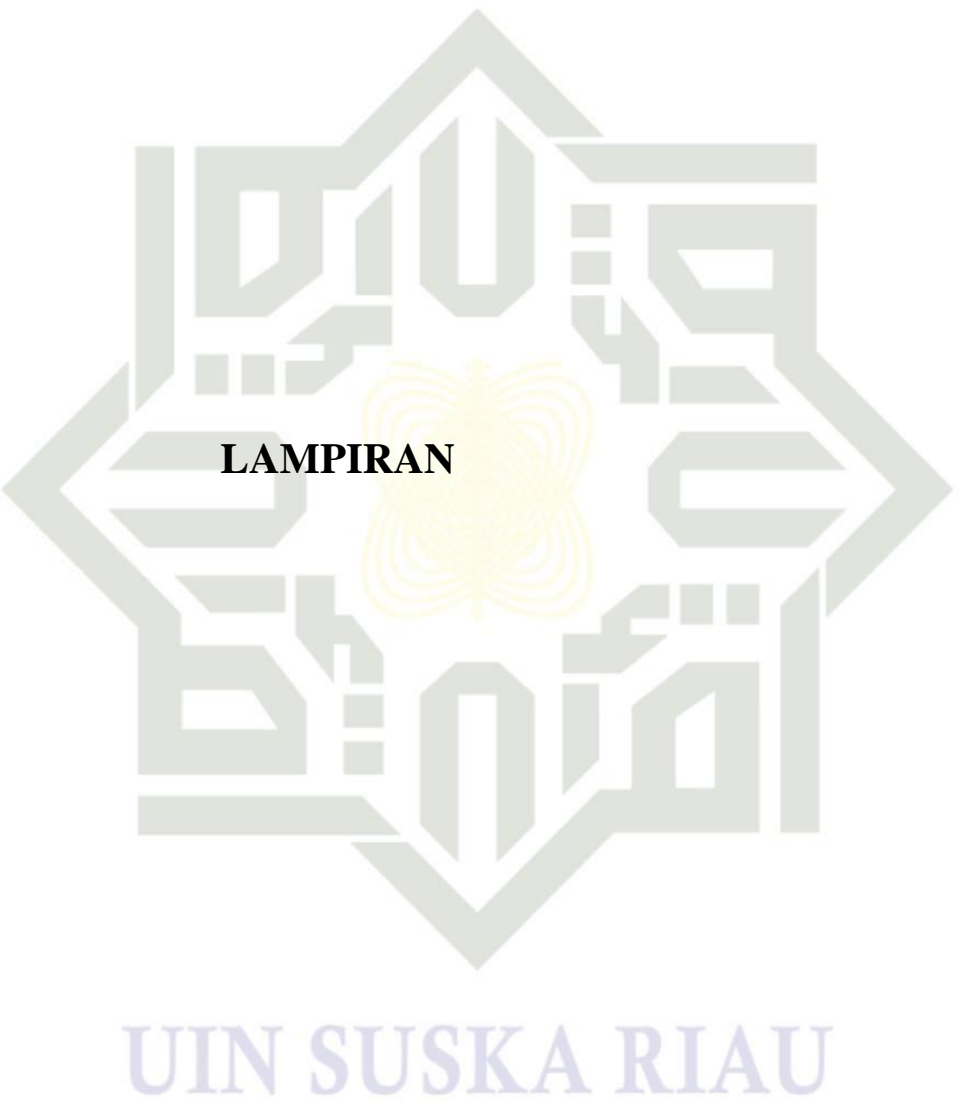
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

- Seri Oktafiana, dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial SMA Keas X, Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, Penerbit Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi* , Jakarta Pusat, Tahun 2021
- Ufa Yusiana dan Sukma Perdana Prasetya, *Pengembangan Media E-Comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS*,Dialektika Pendidikan IPS, Vol 1, No 1, Tahun 2022
- Yulia Rahman dan Efni Cerya, *Validitas dan Praktikalitas Modul Pembelajaran Ekonomi Berbasis Webog Pada Peserta Didik Kelas XI SMAN 8 Mandau*, Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol 7, No 3, Tahun 2023.







© 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 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.

**MODUL AJAR****INFORMASI UMUM****I. IDENTITAS AWAL**

Nama Penyusun : Artika Sepriyani  
 Satuan Pendidikan : SMA/MA  
 Fase / Kelas : E-X (Sepuluh)  
 Mata Pelajaran : IPS (Ilmu Ekonomi)  
 Prediksi Alokasi Waktu : 6 JP (45X6)  
 Tahun Penyusunan : 2024

**II. KOMPETENSI AWAL**

Secara singkat materi permintaan sudah dipelajari pada jenjang sebelumnya. Penekanan dari materi ini adalah berbagai faktor yang mempengaruhi permintaan serta solusi dari berbagai masalah yang terkait dengan permintaan. Secara singkat materi penawaran sudah dipelajari pada jenjang sebelumnya. Penekanan dari materi ini adalah berbagai faktor yang mempengaruhi penawaran serta solusi dari berbagai masalah yang terkait dengan penawaran. Secara singkat materi permintaan dan penawaran sudah dipelajari sebelumnya. Penekanan dari materi ini adalah terbentuknya harga keseimbangan yang terjadi di pasar.

**III. PROFIL PELAJAR PANCASILA**

- Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia
- Mandiri
- Menalar kritis
- kreatif
- Bergotong royong

**IV. SARANA DAN PRASARANA**

- Buku cetak Ekonomi
- E-comic
- Handphone
- Laptop, infocus

**V. TARGET PESERTA DIDIK**

- Peserta didik kelas X.7
- Jumlah peserta didik 45 anak.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi 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.

## VI. MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran dengan menggunakan *Problem Base Learning (PBL)*.

### KOMPONEN INTI

#### I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Menjelaskan tentang definisi permintaan.
- Menjelaskan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan.
- Mendeskripsikan hukum permintaan.
- Menjelaskan tentang definisi penawaran.
- Menjelaskan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penawaran.
- Mendeskripsikan hukum penawaran.
- Menjelaskan tentang definisi harga.
- Menjelaskan terbentuknya harga pasar.

#### II. PEMAHAMAN BERMAKNA

Permintaan adalah sejumlah barang yang dibeli atau diminta konsumen pada suatu harga dan waktu tertentu. Penawaran adalah sejumlah barang yang dijual atau ditawarkan pada suatu harga dan waktu tertentu. Terbentuknya harga keseimbangan pasar adalah kesepakatan antara penjual dan juga pembeli.

#### III. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa yang anda ketahui tentang permintaan ?
- Faktor apa yang mempengaruhi permintaan ?
- Apa yang anda ketahui tentang dengan penawaran ?
- Faktor apa yang mempengaruhi penawaran ?
- Bagaimana terbentuknya harga keseimbangan di pasar ?

#### IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

##### Pertemuan 1

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- Membuka pembelajaran dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran.
- Mengabsensi kehadiran peserta didik sebagai nilai kedisiplinan.
- Penyampaian tujuan pembelajaran.
- Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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.

#### Kegiatan Inti (60 menit)

- Peserta didik dipersilahkan untuk membaca buku ekonomi terlebih dahulu.
- Guru memancing peserta didik dengan memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan materi permintaan.
- Guru menyampaikan materi pembelajaran secara umum mengenai permintaan dengan menampilkan media pembelajaran e-comic di depan kelas.
- Peserta didik menyimak tentang materi yang disampaikan oleh guru.

#### Kegiatan Penutup (15 menit)

- Guru bersama dengan peserta didik membuat kesimpulan mengenai materi permintaan.
- Menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Menutup pembelajaran dan memberikan salam.
- Peserta didik diberikan media e-comic untuk menambah pemahaman.
- Peserta didik mengerjakan latihan yang diberikan.

### Pertemuan 2

#### Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- Membuka pembelajaran dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran.
- Mengabsensi kehadiran peserta didik sebagai nilai kedisiplinan.
- Penyampaian tujuan pembelajaran.
- Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.

#### Kegiatan Inti (60 menit)

- Peserta didik dipersilahkan untuk membaca buku ekonomi terlebih dahulu.
- Guru memancing peserta didik dengan memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan materi penawaran.
- Guru menyampaikan materi pembelajaran secara umum mengenai penawaran.
- Peserta didik menyimak tentang materi yang disampaikan oleh guru dengan menampilkan media pelajaran e-comic di depan kelas.
- Guru memberikan latihan kepada peserta didik.
- Peserta didik mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru.

#### Kegiatan Penutup (15 menit)

- Guru bersama dengan peserta didik membuat kesimpulan mengenai materi penawaran.
- Menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Menutup pembelajaran dan memberikan salam.



### 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.

### Pertemuan 3

#### Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- Membuka pembelajaran dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran.
- Mengabsensi kehadiran peserta didik sebagai nilai kedisiplinan.
- Penyampaian tujuan pembelajaran.
- Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.

#### Kegiatan Inti (60 menit)

- Peserta didik dipersilahkan untuk membaca buku ekonomi terlebih dahulu.
- Guru memancing peserta didik dengan memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan materi harga keseimbangan pasar.
- Guru menyampaikan materi pembelajaran secara umum mengenai terbentuknya harga keseimbangan pasar.
- Peserta didik menyimak tentang materi yang disampaikan oleh guru dengan menampilkan media e-comic di depan kelas.
- Guru membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok.
- Setiap kelompok mengerjakan latihan yang tertera pada media e-comic.
- Masing-masing kelompok mengerjakan latihan dengan diskusi bersama teman sekelompoknya.

#### Kegiatan Penutup (15 menit)

- Guru bersama dengan peserta didik membuat kesimpulan mengenai materi penawaran.
- Menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Menutup pembelajaran dan memberikan salam.

### V. ASESMEN/PENILAIAN

1. Sikap (Profil Pelajar Pancasila) dapat berupa observasi, penilaian diri, penilaian teman sebaya.

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian												Rerata Nilai
		Kerjasama				Inisiatif				Keaktifan				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	Aditya Saputra													
2.	Aini Fatihatul Azura													
3.	Ali Rahman													
4.	Andini Cendra Kasih													
5.	Arga Satya Pratama													
6.	Aufalifah Alya Taria Hasibuan													
7.	Azis Mahendra													

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

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

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian												Rerata Nilai	
		Kerjasama				Inisiatif				Keaktifan					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
8.	Berlian Alifta														
9.	Bima Rekshi Yube														
10.	Daffa Arfitra Wandi														
11.	Dinda Gendis Kinasih														
12.	Dini Anjela R														
13.	Doanta Raclt Wandoyo Sinaga														
14.	Elpri Emita Saraswati Sigalingging														
15.	Fadiyah Ariska														
16.	Favian Mahardika														
17.	Fyantila Meceddivikya Wandra														
18.	Galang Putra Riwadi Malau														
19.	Humaira														
20.	Jefisha Putri Wulandari														
21.	Jisaya Silalahi														
22.	K. Khaidir Ali														
23.	Khairul Umam Alisa Putra														
24.	Lalaruth Maghribi Keyzai														
25.	M. Ikhsan														
26.	Marsya Aulia														
27.	Meilani Novadiana														
28.	Mhd. Iqbal														
29.	Muhammad Fahri														
30.	Muhammad Fikri Ramadhani Pane														
31.	Muhammad Zikra														
32.	Nivani Benedichta Naiborhu														
33.	Nur Fadhila Ramadhani														
34.	Panji Putra Pangestu														
35.	Rahma Fadila														
36.	Raisya Ramadhani														
37.	Raya Mulya Siburian														
38.	Rian Ahmanto														
39.	Ridho Dwi Saputra														
40.	Sevira Airin Nasitivity														



**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.

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian												Rerata Nilai
		Kerjasama				Inisiatif				Keaktifan				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
41.	Tiffani Angelica Tambunan													
42.	Wahyuda													
43.	Windy Ramadini													
44.	Zahwa Sepni													
45.	Zulhikma Fitri Ayani T													

Ket:

- Baik sekali = 4
- Baik = 3
- Cukup = 2
- Kurang = 1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

## 2. Pemahaman Materi (tugas)

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian												Rerata Nilai
		Penggunaan Bahasa				Menanggapi Pertanyaan				Kejelasan Artikulasi				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	Aditya Saputra													
2.	Aini Fatihatul Azura													
3.	Ali Rahman													
4.	Andini Cendra Kasih													
5.	Arga Satya Pratama													
6.	Aufalifah Alya Taria Hasibuan													
7.	Azis Mahendra													
8.	Berlian Alifia													
9.	Bima Rekshi Yube													
10.	Daffa Arfitra Wandi													
11.	Dinda Gendis Kinasih													
12.	Dini Anjela R													
13.	Doanta Raclt Wandoyo Sinaga													
14.	Elpri Ermita Saraswati Sigalingging													
15.	Fadiyah Ariska													

**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.

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian												Rerata Nilai	
		Penggunaan Bahasa				Menanggapi Pertanyaan				Kejelasan Artikulasi					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
16.	Favian Mahardika														
17.	Fyantila Meyedivikya Wandra														
18.	Galang Putra Riwadi Malau														
19.	Humaira														
20.	Jefisha Putri Wulandari														
21.	Jisaya Silalahi														
22.	K. Khaidir Ali														
23.	Khairul Umam Alisa Putra														
24.	Lalaruth Maghribi Keyzai														
25.	M. Ikhsan														
26.	Marsya Aulia														
27.	Meilani Novadiana														
28.	Mhd. Iqbal														
29.	Muhammad Fahri														
30.	Muhammad Fikri Ramadhani Pane														
31.	Muhammad Zikra														
32.	Nivani Benedichta Naiborhu														
33.	Nur Fadhila Ramadhani														
34.	Panji Putra Pangestu														
35.	Rahma Fadila														
36.	Raisya Ramadhani														
37.	Raya Mulya Siburian														
38.	Rian Ahmanto														
39.	Ridho Dwi Saputra														
40.	Sevira Airin Nasitivity														
41.	Tiffani Angelica Tambunan														
42.	Wahyuda														
43.	Windy Ramadini														
44.	Zahwa Sepni														
45.	Zulhikma Fitri Ayani T														

Ket:

- Baik sekali = 4
- Baik = 3
- Cukup = 2
- Kurang = 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- Remedial bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Ekonomi, maka guru mengulang kembali materi yang belum dipahami.

## VII. LATIHAN PESERTA DIDIK

- Uraikan pendapatmu mengenai pengertian permintaan dan penawaran !
- Jelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan suatu barang/jasa !
- Jelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi penawaran suatu barang/jasa !
- Uraikan pendapatmu mengenai pengertian harga keseimbangan !
- Jelaskan bagaimana proses terjadinya harga keseimbangan !

## VIII. REFERENSI

- Alam, Aristanti W, IPS Ekonomi untuk SMA/MA Kelas X, Kurikulum Merdeka, Penerbit Erlangga, PT Gelora Aksara Pratama, Jakarta, Tahun 2022.
- Sari Okatavia, dkk, Ilmu Pengetahuan Sosial SMA Kelas X, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Penerbit Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset, dan Teknologi, Jakarta Pusat, Tahun 2021.

Pekanbaru, 5 Maret 2024

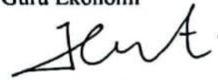
Kepala Sekolah



Supranto, M.Pd

NIP.19710823 199802 1 001

Guru Ekonomi



Hastriani Tuti, S.Pd

NIP.19711008 199903 2 003

Mahasiswa Penelitian



Artika Septiyani

NIM.12010627202

## Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

### Permintaan, Penawaran dan Harga Pasar

#### A. Pengertian Permintaan

Permintaan akan tercipta apabila kita memiliki keinginan untuk membeli barang dan jasa yang sesuai dengan kemampuan untuk membayarnya. Jadi, permintaan ini dapat didefinisikan secara sederhana permintaan yaitu keinginan yang disertai oleh kemampuan untuk membeli barang dan jasa pada tingkat harga dan waktu tertentu.

#### B. Pengertian Penawaran

Penawaran (*Supply*) adalah kuantitas barang dan jasa yang tersedia yang ditawarkan oleh produsen kepada konsumen pada setiap tingkat harga selama periode waktu tertentu.

#### C. Faktor yang mempengaruhi Permintaan

Beberapa faktor yang mempengaruhi permintaan sebagai berikut :

1. Jumlah Pendapatan
2. Perubahan tradisi dan selera masyarakat
3. Kondisi sosial dan ekonomi
4. Meningkatnya harga barang substitusi dan barang komplementer
5. Jumlah dan karakteristik penduduk
6. Perkiraan harapan masyarakat

#### D. Faktor yang mempengaruhi Penawaran

Beberapa faktor yang mempengaruhi penawaran sebagai berikut :

1. Kemajuan teknologi

#### Hak Cipta Diindungi 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 Diindungi 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. Biaya produksi
3. Persediaan sarana produksi
4. Peningkatan jumlah produsen
5. Meningkatnya harga barang dan jasa lain
6. Ekspektasi dan harapan produsen

**E. Hukum Permintaan**

Bunyi hukum permintaan (*Demand*) sebagai berikut : “jika harga suatu barang dan jasa naik, maka jumlah barang dan jasa yang diminta akan turun sebaliknya jika harga suatu barang dan jasa turun maka jumlah barang dan jasa yang diminta akan naik.”

**F. Hukum Penawaran**

Bunyi hukum penawaran (*Supply*) sebagai berikut :“ jika harga suatu barang dan jasa meningkat, maka kuantitas yang ditawarkan juga akan meningkat. Sebaliknya, apabila harga suatu barang dan jasa menurun maka kuantitas yang ditawarkan juga akan semakin menurun.”

**G. Terbentuknya Harga Pasar**

Produsen dan konsumen melakukan tawar menawar. Proses tawar-menawar ini akan memunculkan harga kesepakatan yang disebut dengan harga pasar. Terbentuknya harga keseimbangan di pasar merupakan kesepakatan antara penjual dan pembeli. Keseimbangan akan terbentuk ketika permintaan dan penawaran berada di titik yang sama tidak lebih dan tidak kurang.





**CAPAIAN PEMBEAJARAN MATA PELAJARAN**  
**EKONOMI SMA/MA FASE E**

**Satuan Pendidikan : SMA Negeri 12 Pekanbaru**

**Nama Penyusun : Artika Sepriyani**

**Kelas/Fase : X (Sepuluh)-E**

**Mata Pelajaran : Ekonomi**

**Tahun Penyusunan : 2024**

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman Konsep	<p>Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami kelangkaan sebagai inti dari masalah ilmu ekonomi. Peserta didik memahami skala prioritas sebagai acuan dalam menentukan berbagai kebutuhan yang harus dipenuhi. Peserta didik memahami pola hubungan antara kelangkaan dan biaya peluang. Peserta didik memahami sistem ekonomi sebagai cara dalam mengatur berbagai kegiatan ekonomi guna memenuhi berbagai kebutuhan masyarakat. Peserta didik memahami konsep keseimbangan pasar serta memahami pemodelannya dalam bentuk tabel dan kurva. Peserta didik memahami konsep sistem pembayaran dan memahami konsep uang sebagai alat pembayaran. Peserta didik memahami berbagai bentuk alat pembayaran non-tunai yang berlaku di Indonesia serta memahami penggunaannya. Peserta didik memahami konsep bank dan industri keuangan non-bank dan memahami berbagai produk yang dihasilkan</p>

## Hak Cipta Didukung Undang-Undang

1. Diarangkan 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.

	guna mendukung tercapainya keterampilan literasi keuangan.
Kemampuan Proses	<p>pada akhir fase ini, peserta didik mampu melakukan kegiatan penelitian sederhana dengan menggunakan teknik atau metode yang sesuai untuk mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengorganisasikan informasi, menarik kesimpulan, dan mengomunikasikan hasil penelitian mengenai berbagai fenomena ekonomi berdasarkan konsep-konsep ekonomi. Peserta didik secara kolaboratif peserta didik mencari dan menggunakan berbagai sumber belajar yang relevan terkait konten ilmu ekonomi, keseimbangan pasar, serta bank dan industri keuangan non-bank. Peserta didik mampu menyusun skala prioritas kebutuhan dasar sesuai dengan kondisi lingkungan sekitarnya. Peserta didik mengolah dan menyimpulkan berdasarkan data hasil pengamatan atau wawancara tentang terbentuknya keseimbangan pasar. Peserta didik menyimpulkan hubungan antara sistem pembayaran dengan alat pembayaran. Peserta didik membuat pola hubungan antara Otoritas Jasa Keuangan dan Lembaga Jasa Keuangan serta menyimpulkan tentang lembaga jasa keuangan dalam perekonomian Indonesia. Peserta didik menyusun rencana investasi pribadi.</p>

## ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

**Nama Sekolah : SMA Negeri 12 Pekanbaru**

**Mata Pelajaran : Ekonomi**

**Kelas : X (Sepuluh)**

**Fase/T.P : E/ 2023-2024**

Rasionalisasi Tujuan Pembelajaran	Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran	<p>Peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk memahami konsep kelangkaan, ekonomi mikro, serta lembaga perbankan dan non perbankan. Setelah pemahaman konsep tercapai peserta didik menganalisis konsep-konsep tersebut dengan kondisi ekonomi saat ini berdasarkan pengamatan dilingkungan sekitar.</p> <p>Selanjutnya peserta didik mengimplementasikan penggunaan produk perbankan atau produk lembaga non bank. Penelitian sederhana dilingkungan sekitar dilakukan untuk mengasah kemandirian, bernalar kritis, kreatif, ketakwaan terhadap Tuhan, dan pemahaman konsep kebhinnekaan.</p>
Kelas		X
Alur Tujuan Pembelajaran		<p>10.1 Menjelaskan fenomena kelangkaan berdasarkan pengalaman dilingkungan sekitar.</p> <p>10.2 Menganalisis hubungan antara kelangkaan dengan biaya peluang.</p> <p>10.3 Menyusun skala prioritas kebutuhan sebagai salah satu</p>



## Hak Cipta Diindungi 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.

	<p>upaya dalam mengatasi permasalahan kelangkaan yang terjadi dilingkungan sekitar.</p> <p>10.4 Menjelaskan perilaku konsumen dan produsen.</p> <p>10.5 Menjelaskan jenis-jenis kegiatan ekonomi.</p> <p>10.6 Menganalisis alur kegiatan ekonomi yang melibatkan pelaku kegiatan ekonomi.</p> <p>10.7 Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan dan penawaran.</p> <p>10.8 Menjelaskan hukum permintaan dan penawaran serta asumsi yang mendasarinya.</p> <p>10.9 Menganalisis proses terbentuknya keseimbangan pasar.</p> <p>10.10 Menceritakan fenomena terbentuknya keseimbangan pasar berdasarkan pengalaman.</p> <p>10.11 Menyajikan hasil pengamatan tentang perubahan harga dan kuantitas keseimbangan di pasar.</p> <p>10.12 Menganalisis konsep alat pembayaran tunai dan non tunai.</p> <p>10.13 Menceritakan pengamatannya dengan menggunakan berbagai alat pembayaran yang berlaku di lingkungan sekitarnya.</p> <p>10.14 Mendeskripsikan tugas, produk, dan peran lembaga jasa keuangan bank dan non bank dalam perekonomian Indonesia.</p> <p>10.15 Menilai produk keuangan yang sesuai digunakan oleh kalangan pelajar</p>
Profil Pelajar Pancasila	Peserta didik menjadi pribadi yang bernalar kritis (memproses

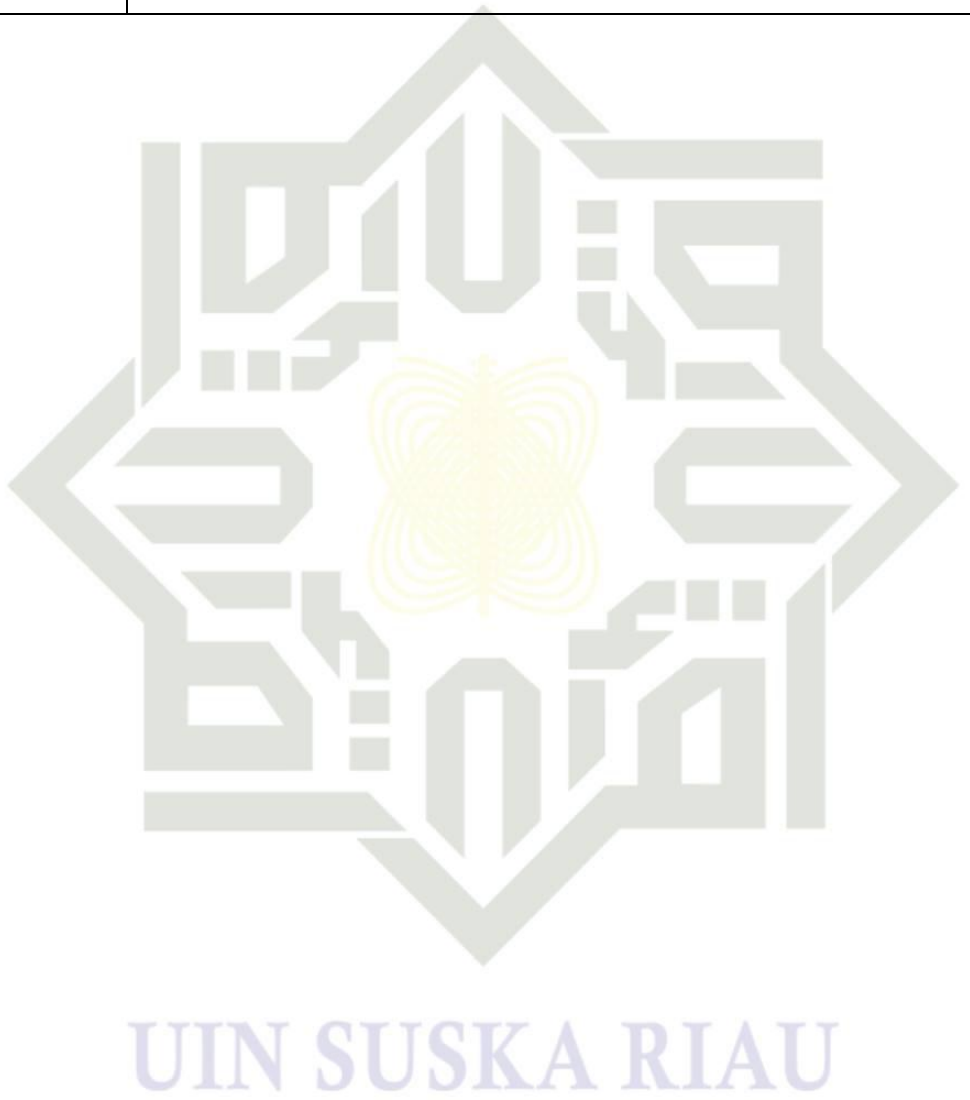
informasi, menganalisis dan mengevaluasi penalaran), kreatif (menghasilkan gagasan yang orisinal), bergotong royong (kemampuan bekerja sama dengan orang lain), dan beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi 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 2

### Lembar Validitas Ahli Media (Ahli Media I)

#### 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.

**Lembar Validasi Ahli Media**

**LEMBAR KELAYAKAN MEDIA E-COMIC**

Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Comic Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 12 Pekanbaru"

Mata Pelajaran : Ekonomi

Penyusun : Artika Sepriyani (12010627202)


Pembimbing : Zetri Rahmad,M.Pd

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakan penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Comic Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 12 Pekanbaru, saya memohon kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan saran terhadap media penelitian dan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksud untuk mengetahui penilaian pada media ini. Adapun materi yang dimuat pada media ini adalah siswa mampu memahami mengenai pasar dan terbentuknya harga pasar. Penilaian, komentar dan saran yang bapak/ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan dari media penelitian ini. Atas perhatian dan ketersediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

Pemohon,


  
Artika Sepriyani
  
 NIM. 12010627202



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi 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.

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**  
**LEMBAR KELAYAKAN MEDIA E-COMIC**

Validator : Wardani Purnama Sari, M.Pd.E

NIP : 199105292023212031

Hari/Tanggal : 28 Januari 2024

**A. Petunjuk**

1. Lembar ini merupakan evaluasi untuk media comic pada mata pelajaran ekonomi.
2. Berikanlah pendapat Bapak/ibu terhadap media pembelajaran ini dengan sejujurnya dan sebenar-benarnya.
3. Berikanlah tanda centang (✓) pada kolom isian untuk masing-masing item pernyataan.
4. Keterangan simbol jawaban  
1 = Sangat Kurang  
2 = Kurang  
3 = Baik  
4 = Sangat Baik
5. Apabila penilaian Bapak/ibu 1 atau 2, mohon berilah saran terkait hal-hal kekurangan terhadap media comic pada kolom komentar.

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Desain Layout	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar belakang sudah tepat.			✓	
		Tulisan dapat dibaca dengan jelas.			✓	
		Ketetapan tata letak setiap bagian dalam e-comic.			✓	
		Kejelasan judul e-comic.			✓	
		Kemenarikan desain cover.				✓
		Memiliki daya tarik pada desain e-comic yang ditampilkan.				✓

### 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.

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
2.	Kemudahan Penggunaan.	E-comic pembelajaran disajikan secara runtut.			✓	
		E-comic mudah dioperasikan menggunakan laptop/handphone.			✓	
		Kemudahan pengoperasian multimedia yang terdapat dalam e-comic.			✓	
		Kemudahan pencarian halaman e- comic			✓	
3.	Konsistensi	Penggunaan kata dan kalimat pada materi pembelajaran sudah konsisten.				✓
		Penggunaan bentuk dan huruf sudah konsisten.				✓
		Susunan tata letak tampilan sudah konsisten.				✓
4.	Kemanfaatan.	E-comic mempermudah siswa dalam menerima materi yang diajarkan.			✓	
		Langkah-langkah pembelajaran dalam e-comic mempermudah siswa belajar secara mandiri.			✓	
		Penggunaan e-comic mempermudah pendidik dalam proses belajar mengajar.			✓	
		Penggunaan e-comic mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran.				✓
		Kemudahan siswa berinteraksi dengan e-comic.			✓	
		Kemudahan guru dalam berinteraksi dengan e-comic.			✓	



### Hak Cipta Diindungi 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.

#### B. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....


#### C. Kesimpulan

Lembar validasi ahli media oleh validator mengenai media pembelajaran berbasis e-comic pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 12 Pekanbaru ini dinyatakan :

- Layak untuk diujicobakan secara terbatas dengan revisi
- Layak diujicobakan secara terbatas tanpa revisi

Pekanbaru, 28/d/ 2024

Validator

  
 Wardeni Purnama Sari, H. Pd E

NIP. 199106292003212031





### 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.

### Lembar Validasi Ahli Media LEMBAR KELAYAKAN MEDIA E-COMIC

Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Comic Pada Mata Pelajaran  
Ekonomi Di SMA Negeri 12 Pekanbaru"

Mata Pelajaran : Ekonomi

Penyusun : Artika Sepriyani (12010627202)

Pembimbing : Zetri Rahmad,M.Pd

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakan penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Comic Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 12 Pekanbaru, saya memohon kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan saran terhadap media penelitian dan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksud untuk mengetahui penilaian pada media ini. Adapun materi yang dimuat pada media ini adalah siswa mampu memahami mengenai pasar dan terbentuknya harga pasar. Penilaian, komentar dan saran yang bapak/ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan dari media penelitian ini. Atas perhatian dan ketersediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

Pemohon,

  
 Artika Sepriyani  
 NIM. 12010627202

## © Hak C Lembar Validitas Ahli Materi (Ahli Media II)

### Hak Cipta Diilindungi 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.

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA LEMBAR KELAYAKAN MEDIA E-COMIC

Validator : Eka pandu CYNTHIA . ST.M. Kom

NIP : 19890814 202012 2012

Hari/Tanggal : 28-02-2024

#### A. Petunjuk

1. Lembar ini merupakan evaluasi untuk media comic pada mata pelajaran ekonomi.
2. Berikanlah pendapat Bapak/ibu terhadap media pembelajaran ini dengan sejujur-jujurnya dan sebenar-benarnya.
3. Berikanlah tanda centang (✓) pada kolom isian untuk masing-masing item pernyataan.
4. Keterangan simbol jawaban
  - 1 = Sangat Kurang
  - 2 = Kurang
  - 3 = Baik
  - 4 = Sangat Baik
5. Apabila penilaian Bapak/ibu 1 atau 2, mohon berilah saran terkait hal-hal kekurangan terhadap media comic pada kolom komentar.

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Desain Layout	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar belakang sudah tepat.				✓
		Tulisan dapat dibaca dengan jelas.				✓
		Ketetapan tata letak setiap bagian dalam e-comic.			✓	
		Kejelasan judul e-comic.				✓
		Kemenarikan desain cover.			✓	
		Memiliki daya tarik pada desain e-comic yang ditampilkan.				✓



## © Hak c

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
5.	Kegrafikan	Penggunaan warna pada e-comic sudah tepat.				✓
		Penggunaan warna pada e-comic sudah proporsional (seimbang).			✓	
		Ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas.				✓
		Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas.				✓
		Gambar yang digunakan jelas.				✓



© Hak c

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

B. Komenta dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....


C. Kesimpulan

Lembar validasi ahli media oleh validator mengenai media pembelajaran berbasis e-comic pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 12 Pekanbaru ini dinyatakan :

- Layak untuk diujicobakan secara terbatas dengan revisi
- Layak diujicobakan secara terbatas tanpa revisi

Pekanbaru, 28-03- 2024

Validator

  
 EKA PANDU CYNTHIA .ST.M.Kom.  
 NIP. 19890814 202012 2012

Lampiran 3

Lembar Validitas Ahli Materi (Ahli Materi I)

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.

**Lembar Validasi Ahli Materi**

**LEMBAR PENILAIAN KELAYAKAN MATERI**

Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Comic Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 12 Pekanbaru"

Mata Pelajaran : Ekonomi

Kelas : X SMA Semester 2 Tahun Ajaran 2023/2024

Penyusun : Artika Sepriyani (12010627202)

Pembimbing : Zetri Rahmad,M.Pd

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakan penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Comic Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 12 Pekanbaru, saya memohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan saran terhadap media penelitian dan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksud untuk mengetahui penilaian pada media ini. Adapun materi yang dimuat pada media ini adalah siswa mampu memahami mengenai Pasar dan Terbentuknya Harga Pasar. Penilaian, komentar dan saran yang bapak/ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan dari media penelitian ini. Atas perhatian dan ketersediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

Pemohon,

  
Artika Sepriyani

NIM. 12010627202




**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi 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.

**Lembar Validasi Ahi Materi**

Validator : Indah Wati, M.Pd.E.

NIP : 19890918 20201 2 2005

Hari/Tanggal : 21 Feb 2024.

**A. Petunjuk**

1. Lembar ini merupakan evaluasi untuk media comic pada mata pelajaran ekonomi.
2. Berikanlah pendapat Bapak/ibu terhadap media pembelajaran ini dengan sejujur-jujurnya dan sebenar-benarnya.
3. Berikanlah tanda centang (✓) pada kolom isian untuk masing-masing item pernyataan.  
Keterangan simbol jawaban  
1 = Sangat Kurang  
2 = Kurang  
3 = Baik  
4 = Sangat Baik
4. Apabila penilaian Bapak/ibu 1 atau 2, mohon berilah saran terkait hal-hal kekurangan terhadap media comic pada kolom komentar.

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi	Kelengkapan materi.			✓	
		Keluasan materi.			✓	
		Kedalaman materi.			✓	
		Keakuratan konsep.				✓
		Keakuratan definisi.				✓
		Keakuratan materi kuis.			✓	
		Keakuratan gambar.				✓
		Keakuratan acuan pustaka.				✓
		Keterkaitan materi.				✓
		Komunikasi (write and talk)				✓
		Kemenarikan materi.			✓	
		Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu.			✓	
		Gambar sudah tepat.				✓





### Hak Cipta Diindungi 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.

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
2.	Kelayakan Penyajian.	Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar.			✓	
		Keruntutan penyajian materi.				✓
		Penyajian bagian isi materi				✓
		Penyajian daftar pustaka.				✓
		Kesesuaian materi kuis.			✓	
3.	Kelayakan Bahasa.	Ketetapan struktur kalimat.			✓	
		Keefektifan kalimat.			✓	
		Keterbacaan cerita.				✓
		Kemampuan mendorong berfikir.			✓	
		Kesesuaian perkembangan intelektual peserta didik.			✓	
		Keruntutan antar cerita.				✓

### Hak Cipta Diindungi 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.

#### B. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

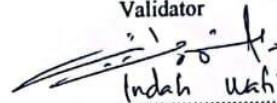
#### C. Kesimpulan

Lembar validasi ahli materi oleh validator mengenai media pembelajaran berbasis e-comic pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 12 Pekanbaru ini dinyatakan :

- Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
- Layak digunakan di lapangan dengan ada revisi
- Tidak layak digunakan di lapangan

Pekanbaru, 21 Feb 2024

Validator

  
Indah Uah

NIP. 19890518 20201 2 2005

## Lembar Validitas Ahli Materi (Ahli Materi II)

© Hak Cipta

arif Kasim Riau

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

### Lembar Validasi Ahli Materi

#### LEMBAR PENILAIAN KELAYAKAN MATERI

Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Comic Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 12 Pekanbaru"

Mata Pelajaran : Ekonomi

Kelas : X SMA Semester 2 Tahun Ajaran 2023/2024

Penyusun : Artika Sepriyani (12010627202)

Pembimbing : Zetri Rahmad,M.Pd

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakan penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Comic Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 12 Pekanbaru, saya memohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan saran terhadap media penelitian dan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksud untuk mengetahui penilaian pada media ini. Adapun materi yang dimuat pada media ini adalah siswa mampu memahami mengenai Pasar dan Terbentuknya Harga Pasar. Penilaian, komentar dan saran yang bapak/ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan dari media penelitian ini. Atas perhatian dan ketersediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

Pemohon,



Artika Sepriyani

NIM. 12010627202




**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.

**Lembar Validasi Ahi Materi**

Validator : Nurrahmi Hayani SE. MBA

NIP : 198303242015032003

Hari/Tanggal : 14 Maret 2024

**A. Petunjuk**

1. Lembar ini merupakan evaluasi untuk media comic pada mata pelajaran ekonomi.
2. Berikanlah pendapat Bapak/ibu terhadap media pembelajaran ini dengan sejujur-jujurnya dan sebenar-benarnya.
3. Berikanlah tanda centang (✓) pada kolom isian untuk masing-masing item pernyataan.  
Keterangan simbol jawaban  
1 = Sangat Kurang  
2 = Kurang  
3 = Baik  
4 = Sangat Baik
4. Apabila penilaian Bapak/ibu 1 atau 2, mohon berilah saran terkait hal-hal kekurangan terhadap media comic pada kolom komentar.

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi	Kelengkapan materi.			✓	
		Keluasan materi.			✓	
		Kedalaman materi.			✓	
		Keakuratan konsep.				✓
		Keakuratan definisi.				✓
		Keakuratan materi kuis.			✓	
		Keakuratan gambar.				✓
		Keakuratan acuan pustaka.			✓	
		Keterkaitan materi.			✓	
		Komunikasi (write and talk)				✓
		Kemenarikan materi.			✓	
		Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu.				✓
Gambar sudah tepat.				✓		



No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
2.	Kelayakan Penyajian.	Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar.			✓	
		Keruntutan penyajian materi.			✓	
		Penyajian bagian isi materi			✓	
		Penyajian daftar pustaka.			✓	
		Kesesuaian materi kuis.			✓	
3.	Kelayakan Bahasa.	Ketetapan struktur kalimat.				✓
		Keefektifan kalimat.				✓
		Keterbacaan cerita.				✓
		Kemampuan mendorong berfikir.				✓
		Kesesuaian perkembangan intelektual peserta didik.				✓
		Keruntutan antar cerita.				✓

#### Hak Cipta Diindungi 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.

#### B. Komentar dan Saran Perbaikan

- Hukum permintaan + caten's paribus
- Faktor permintaan

#### C. Kesimpulan

Lembar validasi ahli materi oleh validator mengenai media pembelajaran berbasis e-comic pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 12 Pekanbaru ini dinyatakan :

- Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
- Layak digunakan di lapangan dengan ada revisi
- Tidak layak digunakan di lapangan

Pekanbaru, 14 Maret 2024

Validator

*Nurrahmi Hayani SEIMBA*

NIP. 198303242015032003





## 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.

## b. Kemudahan Penggunaan

No Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	3	4
2	3	4
3	3	4
4	3	4
<b>Jumlah</b>	<b>12</b>	<b>16</b>

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

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

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

## c. Konsistensi

No Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	4	4
2	4	4
3	4	4
<b>Jumlah</b>	<b>12</b>	<b>12</b>

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

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

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

**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.

**d. Kemanfaatan**

No Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	3	4
2	3	4
3	3	4
4	4	4
5	3	4
6	3	4
<b>Jumlah</b>	<b>19</b>	<b>24</b>

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{19}{24} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = 79,16\% \text{ (Valid)}$$



**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.

**e. Kegrafikan**

No Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	3	4
2	3	4
3	3	4
4	3	4
5	3	4
<b>Jumlah</b>	<b>15</b>	<b>20</b>

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

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

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

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## f. Keseluruhan

Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
Tampilan Desain Layout	20	24
Kemudahan Penggunaan	12	16
Konsistensi	12	12
Kemanfaatan	19	24
Kegrafikan	15	20
<b>Jumlah</b>	<b>78</b>	<b>96</b>

Sumber Data : Hasil Olahan 2024

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{78}{96} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = 81,25\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Ibu Eka Pandu Cynthia S.T.,M.Kom. (Sebagai Validator Ahli Media II)

a. Tampilan Desain dan Layout

No Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	4	4
2	4	4
3	3	4
4	4	4
5	3	4
6	4	4
<b>Jumlah</b>	<b>22</b>	<b>24</b>

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{22}{24} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = 91,66\% \text{ (Sangat Valid)}$$

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi 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.

**b. Kemudahan Penggunaan**

No Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	3	4
2	4	4
3	3	4
4	4	4
<b>Jumlah</b>	<b>14</b>	<b>16</b>

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

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

$$\text{Persentase Validasi} = 87,5\% \text{ (Sangat Valid)}$$

**c. Konsistensi**

No Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	4	4
2	3	4
3	3	4
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>12</b>

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{10}{12} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = 83,33\% \text{ (Sangat Valid)}$$

**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.

**d. Kemanfaatan**

No Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	3	4
2	3	4
3	3	4
4	4	4
5	3	4
6	3	4
<b>Jumlah</b>	<b>19</b>	<b>24</b>

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{19}{24} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = 79,16\% \text{ (Valid)}$$

**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.

**e. Kegrafikan**

No Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	3	4
2	3	4
3	3	4
4	3	4
5	4	4
<b>Jumlah</b>	<b>19</b>	<b>20</b>

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

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

$$\text{Persentase Validasi} = 80\% \text{ (Valid)}$$



**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. Keseluruhan**

Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
Tampilan Desain Layout	22	24
Kemudahan Penggunaan	14	16
Konsistensi	10	12
Kemanfaatan	19	24
Kegrafikan	16	20
<b>Jumlah</b>	<b>81</b>	<b>96</b>

Sumber Data : Hasil Olahan 2024

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{81}{96} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = 84,37\% \text{ (Sangat Valid)}$$



## Lampiran 5

### Skor Uji Ahli Validitas Materi Pembelajaran *E-Comic* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sman 12 Pekanbaru.

1. Ibu Indah Wati M.Pd.E (sebagai validator ahli materi I)

#### a. Kelayakan Isi

No Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	3	4
2	3	4
3	3	4
4	4	4
5	4	4
6	3	4
7	4	4
8	4	4
9	4	4
10	4	4
11	3	4
12	3	4
13	4	4
<b>Jumlah</b>	<b>46</b>	<b>52</b>

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{46}{52} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = 88,46\% \text{ (Sangat Valid)}$$

#### 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.

**b. Kelayakan penyajian**

No Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	3	4
2	4	4
3	4	4
4	4	4
5	3	4
<b>Jumlah</b>	<b>18</b>	<b>20</b>

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{18}{20} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = 90\% \text{ (Sangat Valid)}$$



**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.

**c. Kelayakan Bahasa**

No Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	3	4
2	3	4
3	4	4
4	3	4
5	3	4
6	4	4
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>24</b>

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{20}{24} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = 83,33\% \text{ (Sangat Valid)}$$

**d. Keseluruhan**

Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
Kelayakan Isi	46	52
Kelayakan Penyajian	18	20
Kelayakan Bahasa	20	24
<b>Jumlah</b>	<b>84</b>	<b>96</b>

*Sumber Data : Hasil Olahan 2024*

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{84}{96} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = 87,5\% \text{ (Sangat Valid)}$$

2. Ibu Nurrahmi Hayani SE,M.BA (sebagai validator ahli materi II)

a. Kelayakan Isi

No Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	3	4
2	3	4
3	3	4
4	4	4
5	4	4
6	3	4
7	4	4
8	3	4
9	3	4
10	4	4
11	3	4
12	4	4
13	4	4
<b>Jumlah</b>	<b>45</b>	<b>52</b>

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{45}{52} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = 86,53\% \text{ (Sangat Valid)}$$

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.

**b. Kelayakan penyajian**

No Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	3	4
2	3	4
3	3	4
4	3	4
5	3	4
<b>Jumlah</b>	<b>15</b>	<b>20</b>

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

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

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



**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.

**c. Kelayakan Bahasa**

No Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	4	4
2	4	4
3	4	4
4	4	4
5	4	4
6	4	4
<b>Jumlah</b>	<b>24</b>	<b>24</b>

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{24}{24} \times 100$$

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

**d. Keseluruhan**

Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
Kelayakan Isi	45	52
Kelayakan Penyajian	15	20
Kelayakan Bahasa	24	24
<b>Jumlah</b>	<b>84</b>	<b>96</b>

*Sumber Data : Hasil Olahan 2024*

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{84}{96} \times 100$$

$$\text{Persentase Validasi} = 87,5\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Lampiran 6

### Skor Uji Praktikalitas Oleh Guru Pada *E-Comic* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 12 Pekanbaru.

#### a. Kelayakan Isi

No Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	4	4
2	4	4
3	4	4
4	3	4
5	4	4
6	3	4
<b>Jumlah</b>	<b>22</b>	<b>24</b>

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{22}{24} \times 100$$

$$\text{Persentase Kepraktisan} = 91,66\% \text{ (Sangat Valid)}$$

#### 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.

## b. Kelayakan Kebahasaan

No Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	3	4
2	3	4
3	4	4
4	3	4
5	3	4
<b>Jumlah</b>	<b>16</b>	<b>20</b>

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{16}{20} \times 100$$

$$\text{Persentase Kepraktisan} = 80\% \text{ (Valid)}$$

## c. Kelayakan Penyajian

No Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	4	4
2	4	4
3	4	4
4	4	4
5	3	4
<b>Jumlah</b>	<b>19</b>	<b>20</b>

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

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

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



**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.

**d. Kelayakan Kegrafikan**

No Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	3	4
2	3	4
3	4	4
4	4	4
5	4	4
<b>Jumlah</b>	<b>18</b>	<b>20</b>

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{18}{20} \times 100$$

$$\text{Persentase Kepraktisan} = 90\% \text{ (Sangat Valid)}$$

**e. Kelayakan Kepraktisan Penggunaan**

No Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	4	4
2	4	4
3	3	4
4	4	4
<b>Jumlah</b>	<b>15</b>	<b>16</b>

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{15}{16} \times 100$$

$$\text{Persentase Kepraktisan} = 93,75\% \text{ (Sangat Valid)}$$

## 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. Keseluruhan

Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
Kelayakan Isi	22	24
Kelayakan Kebahasaan	16	20
Kelayakan Penyajian	19	20
Kelayakan Kegrafikan	18	20
Kelayakan Kepraktisan	15	16
Penggunaan		
<b>Jumlah</b>	<b>90</b>	<b>100</b>

Sumber Data : Hasil Olahan 2024

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{90}{100} \times 100$$

$$\text{Persentase Kepraktisan} = 90\% \text{ (Sangat Valid)}$$

## Lampiran 7

Perhitungan Data Hasil Siswa Terhadap *E-Comic* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 12 Pekanbaru.

Responden	Butir Pernyataan															Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	49
2	4	4	2	3	3	3	4	4	4	3	2	2	2	3	4	47
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	55
4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	52
5	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	52
6	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	48
7	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	49
8	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	51
9	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
10	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	54

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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





Responden	Butir Pernyataan															Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
11	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	52
12	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	52
13	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	48
14	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	53
15	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	53
16	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	50
17	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	56
18	3	4	3	4	2	3	4	4	3	4	2	1	3	2	4	46
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
20	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	51
21	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	55
22	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	54

## Hak Cipta Diindungi 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, p
  - 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

Responden	Butir Pernyataan															Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
<b>23</b>	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	<b>51</b>
<b>24</b>	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	<b>50</b>
<b>25</b>	3	4	3	2	4	2	2	2	3	2	4	3	4	2	3	<b>43</b>
<b>26</b>	3	3	4	3	3	4	3	3	3	1	1	2	3	3	4	<b>43</b>
<b>27</b>	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>46</b>
<b>28</b>	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	<b>52</b>
<b>29</b>	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	<b>51</b>
<b>30</b>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	<b>47</b>
<b>31</b>	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	<b>51</b>
<b>32</b>	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	<b>52</b>
<b>33</b>	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	<b>56</b>
<b>34</b>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>45</b>

## Hak Cipta Diindungi 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, p
  - 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



- 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, p
    - 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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Univ

Responden	Butir Pernyataan															Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
<b>35</b>	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	<b>52</b>
<b>36</b>	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	<b>52</b>
<b>37</b>	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	<b>48</b>
<b>Jumlah</b>	<b>116</b>	<b>129</b>	<b>120</b>	<b>120</b>	<b>122</b>	<b>119</b>	<b>125</b>	<b>127</b>	<b>125</b>	<b>125</b>	<b>125</b>	<b>124</b>	<b>121</b>	<b>124</b>	<b>126</b>	



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu 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. Tampilan

No Butir Pernyataan	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	116	148
2	129	148
3	120	148
<b>Jumlah</b>	<b>365</b>	<b>444</b>

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{365}{444} \times 100$$

$$\text{Persentase Kepraktisan} = 82,20\% \text{ (Sangat Praktis)}$$

## b. Penyampaian Materi

No Butir Pernyataan	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
4	120	148
5	122	148
6	119	148
7	125	148
8	127	148
9	125	148
10	125	148
<b>Jumlah</b>	<b>863</b>	<b>1.036</b>

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{863}{1.036} \times 100$$

$$\text{Persentase Kepraktisan} = 83,30\% \text{ (Sangat Praktis)}$$

#### 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.

#### c. Manfaat

No Butir Pernyataan	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
11	125	148
12	124	148
13	121	148
14	124	148
15	126	148
<b>Jumlah</b>	<b>620</b>	<b>740</b>

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{620}{740} \times 100$$

$$\text{Persentase Kepraktisan} = 83,78\% \text{ (Sangat Praktis)}$$

#### d. Keseluruhan

Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
Tampilan	365	444
Penyampaian Materi	863	1.036
Manfaat	620	740
<b>Jumlah</b>	<b>1.848</b>	<b>2.220</b>

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{1.848}{2.220} \times 100$$

$$\text{Persentase Kepraktisan} = 83,24\% \text{ (Sangat Praktis)}$$

## Lampiran 8

### Dokumentasi Penelitian

#### Uji Validitas Ahli Media



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu 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.



## Uji Validitas Ahli Materi



© 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.

## Dokumentasi Penelitian

(Bimbingan Modul)



© 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.

## Pertemuan 1



© 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.



## Pertemuan 2



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.

### Pertemuan 3



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.

## Wawancara Peserta Didik



© 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.





### Wawancara Guru



© 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.

## Uji Praktikalitas



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Diindungi 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.



## Pengisian Angket



© 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.





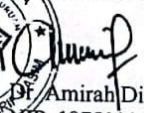

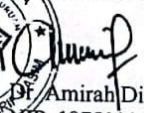

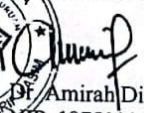
## Lampiran 9

Hak c

## Surat-Surat


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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		KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN كلية التربية والتعليم FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING <small>Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647          Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail. ftak_uinsuska@yahoo.co.id</small>										
Nomor	: Un.04/F.II.3/PP.00.9/8565/2023	Pekanbaru, 26 Mei 2023										
Sifat	: Biasa											
Lamp.	: -											
Hal	: <i>Mohon Izin Melakukan PraRiset</i>											
Kepada Yth. Kepala Sekolah SMA Negeri 12 Pekanbaru di Tempat												
<i>Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh</i> Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :												
<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 40%;">Nama</td> <td>: Artika Sepriyani</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 12010627202</td> </tr> <tr> <td>Semester/Tahun</td> <td>: VI (Enam)/ 2023</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Ekonomi</td> </tr> <tr> <td>Fakultas</td> <td>: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau</td> </tr> </table>			Nama	: Artika Sepriyani	NIM	: 12010627202	Semester/Tahun	: VI (Enam)/ 2023	Program Studi	: Pendidikan Ekonomi	Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Nama	: Artika Sepriyani											
NIM	: 12010627202											
Semester/Tahun	: VI (Enam)/ 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.												
<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 40%; text-align: center;">  </td> <td style="width: 60%;">           a.n. Dekan            Wakil Dekan III              Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.            NIP. 19751115 200312 2 001         </td> </tr> </table>				a.n. Dekan Wakil Dekan III  Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons. NIP. 19751115 200312 2 001								
	a.n. Dekan Wakil Dekan III  Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons. NIP. 19751115 200312 2 001											

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu 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.


  
**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**كلية التربية والتعليم**  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO BOX 1004 Telp. (0781) 561647  
 Fax. (0781) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: ftak\_uinsuska@yahoo.co.id

---

Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/8565/2023 Pekanbaru, 26 Mei 2023  
 Sifat : Biasa  
 Lamp. : -  
 Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Kepada  
 Yth. Kepala Sekolah  
 SMA Negeri 12 Pekanbaru  
 di  
 Tempat

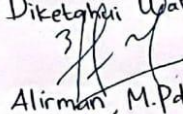
*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*  
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

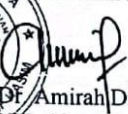
Nama : **Artika Sepriyani**  
 NIM : **12010627202**  
 Semester/Tahun : **VI (Enam)/ 2023**  
 Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**  
 Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau**


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.

H. ASTRIANI (T) Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.


Pekanbaru, 21 Desember 2023  
 Diketahui Wakil Kurikulum  
  
 Alirman, M.Pd.  
 Nip. 19731214 199903 1001

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





- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**
1. Diarangi 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. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**  
**FAKULTAS 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

---

Pekanbaru, 13 Februari 2024 M

Nomor : B-4380/Un.04/F.II/PP.00.9/02/2024  
 Sifat : Biasa  
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
 Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

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


*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*  
 Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	: Artika Sepriyani
NIM	: 12010627202
Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/ 2024
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Comic Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 12 Pekanbaru"  
 Lokasi Penelitian : SMA Negeri 12 Pekanbaru  
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (13 Februari 2024 s.d 13 Mei 2024)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam  
 an  
  
 Dekan  
 Dr. H. H. Kadar, M. Ag.  
 NIP. 1950521 199402 1 001

Tembusan :  
 Rektor UIN Suska Riau



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



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau  
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU  
 Email : dpmpstsp@riau.go.id

**REKOMENDASI**

Nomor : 503/DPMPSTSP/NON IZIN-RISET/62876  
 TENTANG



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET  
 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.00.9/426/2024 Tanggal 29 Januari 2024, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

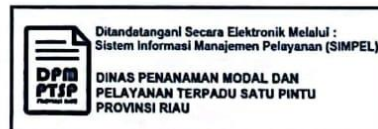
- |                      |   |
|----------------------|---|
| 1. Nama              | : ARTIKA SEPRIYANI  |
| 2. NIM / KTP         | : 120106272020  |
| 3. Program Studi     | : PENDIDIKAN EKONOMI  |
| 4. Jenjang           | : S1  |
| 5. Alamat            | : PEKANBARU   |
| 6. Judul Penelitian  | : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-COMIC PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMAN 12 PEKANBARU |
| 7. Lokasi Penelitian | : SMAN 12 PEKANBARU   |

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 : 16 Februari 2024



**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



### Hak Cipta Diindungi 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.



## PEMERINTAH PROVINSI RIAU DINAS PENDIDIKAN

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

Nomor : 800/Disdik/1.3/2024/ 4252  
Sifat : Biasa  
Lampiran :  
Hal : Izin Riset / Penelitian

Pekanbaru,

Yth. Kepala SMAN 12 Pekanbaru

di-  
Tempat

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/62876 Tanggal 16 Februari 2024 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama : ARTIKA SEPRIYANI  
NIM/KTP : 12010627202  
Program Studi : PENDIDIKAN EKONOMI  
Jenjang : S1  
Alamat : PEKANBARU  
Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-COMIC PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMAN 12 PEKANBARU  
Lokasi Penelitian : SMA NEGERI 12 PEKANBARU

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

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

Demikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

a.n. KEPALA DINAS PENDIDIKAN  
PROVINSI RIAU  
SEKRETARIS,



EDI RUSMA DINATA, S.Pd, M.Pd  
Pembina Tingkat I (IV/b)  
NIP. 19720822 199702 1 001

Tembusan:  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau




**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu 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.



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 12 PEKANBARU  
SEKOLAH RUJUKAN NASIONAL**

Alamat : Jl. Garuda Sakti Km. 3 Kel. Binawidya Kcc. Binawidya. Kode Pos : 28293  
 Email : smanduabelas.pekanbaru@gmail.com Telp : (0761) 7875113  
 NSS : 301096008042 NIS : 300420 NPSN : 10404011  
 Akreditasi : A

**SURAT KETERANGAN RISET**

Nomor : 070 / SMAN.12 / V / 2024 / 1334

Berdasarkan Surat Dinas Pendidikan Provinsi Riau Nomor : 800/Disdik/1.3/2024/4252 Tanggal 10 Februari 2024 Tentang Izin Riset / Penelitian. Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA Negeri 12 Pekanbaru, dengan ini menerangkan :

Nama : **ARTIKA SEPRIYANI**  
 NIM : 12010627202  
 Program Studi : S1 / Pendidikan Ekonomi  
 Mahasiswa : UIN SUSKA RIAU

Benar telah melaksanakan riset / penelitian di SMA Negeri 12 Pekanbaru, yang dilaksanakan pada tanggal 28 Februari s.d 10 Mei 2024, data atau hasil dari penelitian tersebut akan dipergunakan untuk bahan pembuatan skripsi yang berjudul :

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-COMIC PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMAN 12 PEKANBARU.”**


Demikianlah surat keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi 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.



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 12 PEKANBARU**  
**SEKOLAH RUJUKAN NASIONAL**

Alamat : Jl. Garuda Sakti Km. 3 Kel. Binawidya Kec. Binawidya. Kode Pos : 28293  
 Email : smanduabelas.pekanbaru@gmail.com Telp : (0761) 7875113  
 NSS : 301096008042 NIS : 300420 NPSN : 10404011  
 Akreditasi : A

---

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor : 070 / SMAN.12 / V / 2024 / 1334

Yang bertanda tangan dibawah ini :


Nama	: SUPRAPTO, M.Pd
NIP	: 19710823 199802 1 001
Jabatan	: Kepala Sekolah
Instansi	: SMAN 12 Pekanbaru

Dengan ini menyatakan bahwa instansi kami telah menggunakan produk hasil karya dosen dan mahasiswa atas nama :

Nama Mahasiswa	: Artika Sepriyani
Dosen Pembimbing	: Zetri Rahmat, M.Pd
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau
Nama Produk	: "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>E-Comic</i> pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 12 Pekanbaru"
Kegunaan Produk	: Media Pembelajaran Peserta didik di SMAN 12 Pekanbaru
Produk	: <i>E-Comic</i>

Demikianlah surat keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Pekanbaru, 20 Mei 2024



**SUPRAPTO, M.Pd**  
 NIP. 19710823 199802 1 001



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. Soebrenas No.156 Km 18 Tampian Pekanbaru Riau 28293 PO BOX 1004 Telp (0761) 561047  
Fax (0761) 561047 Web www.rik.uinsuska.ac.id E-mail ofik\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/2235/2023  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : *Pembimbing Skripsi*

Pekanbaru, 08 Februari 2023

Kepada  
Yth. Zetri Rahmat, M.Pd.

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 : ARTIKA SEPRIYANI  
NIM : 12010627202  
Jurusan : Pendidikan Ekonomi  
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-COMIC  
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMAN 12 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



Dr. Zarkasih, M. Ag.  
IP. 19721017199703 1 004

Tembusan :  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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





- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Diarangi 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

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. Soebrandt No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 561647  
Fax. (0781) 561647 Web www.fk.uinsuska.ac.id E-mail: eflak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/7831/2024 Pekanbaru, 02 Mei 2024  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Kepada  
Yth. Zetri Rahmat, M.Pd.

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 : ARTIKA SEPRIYANI  
NIM : 12010627202  
Jurusan : Pendidikan Ekonomi  
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-COMIC  
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMAN 12 PEKANBARU  
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  
  
Zarkasih, M.Ag.  
P. 19721017 199703 1 004

Tembusan :  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau




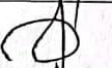








KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
كلية التربية والتعاليم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA  
SKRIPSI MAHASISWA**

1. Jenis yang dibimbing : Skripsi  
 a. Seminar usul Penelitian :  
 b. Penulisan Laporan Penelitian :  
 2. Nama Pembimbing : Zetri Rahmad, M.Pd  
 a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 11910712 201903 107  
 3. Nama Mahasiswa : Artika Sepriyani  
 4. Nomor Induk Mahasiswa : 12010627202  
 5. Kegiatan : Bimbingan

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	21 Februari 2023	Bimbingan Bab 1, 2, 3		
2.	19 Mei 2023	Acc proposal		
3.	8 Mei 2024	Bimbingan Skripsi Bab 3, 4		
4.	15 Mei 2024	Bimbingan Bab 1, 2, 3, 4, 5		
5.	17 Mei 2024	Bimbingan Bab 4 dan Lampiran		
6.	20 Mei 2024	Abstrak, finishing		
7.	27 Mei 2024	Finalisasi		

Pekanbaru, 27 Mei 2024  
Pembimbing,

  
Zetri Rahmad, M.Pd.  
NIP. 11910712 201903107

**Hak Cipta Diindungi 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 10

## BARCODE E-COMIC



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.





## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Artika Sepriyani, lahir pada tanggal 12 September 2001 di Padang Tarab, Beringin. Penulis merupakan anak pertama dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Erizon dan Ibu Naziarni. Penulis mengawali pendidikan Taman Kanak-kanak di R.A Griya Bina Widya pada tahun 2006. Kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar di SDN 026 Pekanbaru pada tahun 2007, dan melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMPN 23 Pekanbaru pada tahun 2014, kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMAN 12 Pekanbaru pada tahun 2017 dan lulus pada tahun 2020. Pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Negeri tepatnya di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (UIN Suska Riau) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Program Studi Pendidikan Ekonomi.

Penulis melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 12 Pekanbaru”**, dibawah bimbingan Bapak Zetri Rahmat, M.Pd. Penulis dinyatakan lulus pada sidang Munaqasyah pada tanggal 13 Juni 2024 dengan IPK 3,72 dan berhak menyanggah gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

### 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.