



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME LUDO TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SEKOLAH
MENENGAH ATAS NEGERI 2 BANGKINANG**



Di Susun Oleh :

TANIA SALSABILLA

NIM. 12010620085

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1445 H/2024 M

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.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME LUDO TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SEKOLAH
MENENGAH ATAS NEGERI 2 BANGKINANG**

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Di Susun Oleh :

TANIA SALSABILLA

NIM. 12010620085

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 Pengaruh Penggunaan Media Game Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Disekolah Menengah Atas Negeri 2 Bangkinang yang ditulis oleh Tania Salsabilla NIM. 12010620085 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 7 Dzulhijjah 1445 H

14 Juni 2024 M

Menyetujui,

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi

Ansharullah, S.P., M.Ec
NIP.197907072008011017

Pembimbing

Darni, S.P., MBA
NIP.198212022023212021



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Game Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Disekolah Menengah Atas Negeri 2 Bangkinang yang ditulis oleh Tania Salsabilla NIM. 12010620085 yang telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 27 Dzulhijjah 1445 H / 04 Juli 2024, skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Ekonomi.

Pekanbaru, 27 Dzulhijjah 1445 H

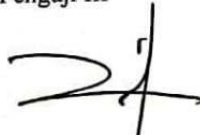
04 Juli 2024

Mengesahkan
Sidang Munaqasah

Penguji I


Yulia Novita, S.Pd.I., M.Par

Penguji III


Zetri Rahmat, M.Pd

Penguji II


Salmiah, M.Pd.E

Penguji IV


Mahdar Ermita, M.Ed. Ph.D

Dekan


Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Dr. H. Kadar, M.Ag
NIP.-19650521 199402 1 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Nama : Tania Salsabilla
 NIM : 12010620085
 Tempat/Tgl. Lahir : Bangkinang, 27 Agustus 2002
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Prodi : Pendidikan Ekonomi
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Game Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Disekolah Menengah Atas Negeri 2 Bangkinang

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

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

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 25 Juni 2024
 Yang membuat pernyataan



Tania Salsabilla
 NIM.12010620085



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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

Alhamdulillah, puji syukur tak henti penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayahNya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktu yang telah penulis targetkan. Selanjutnya shalawat beserta salam penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW, tauladan dalam kehidupan umat manusia.

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Game Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Disekolah Menengah Atas Negeri 2 Bangkinang”. Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, terutama pada Ayahanda Marzuki dan Ibunda Asmiati, Kakak Ainy Rahma, yang telah menjadi motivator terbesar dalam hidup penulis. Terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, doa, yang selama ini tercurah kepada penulis sehingga penulis masih tetap semangat mengemban amanat yang diberikan untuk menyelesaikan pendidikan hingga jenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Sepenuhnya bahwa skripsi ini selesai berkat bantuan, petunjuk, dan dorongan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunnas Rajab, M.Ag selaku Rektor. 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 Erwan, S.Pt, M.Sc, Ph.D selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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.

2. Bapak Dr. H. Kadar, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Bapak Dr. H, Zarkasih, M.Ag selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Ibu Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, S.Pd, M.Pd selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, dan 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 dan Ibu Yulia Novita, S.Pd.I., M.Par selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Darni, S.P., MBA selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu serta pemikirannya dengan ikhlas dalam memberikan penjelasan dan masukan yang sangat berarti sehingga penulis menjadi lebih mengerti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi dan dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan bimbingan dan curahan ilmu.
6. Bapak Syamsurizal, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Bangkinang, Bapak/Ibu guru, staf-staf sekolah dan peserta didik SMA Negeri 2 Bangkinang yang telah berkontribusi atas kesempatan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memberikan masukan dan juga dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu 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 Ibu Sofiarni, S.Pd Selaku Guru Ekonomi di SMA Negeri 2 Bangkinang yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian, memberikan pengarahan, motivasi dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.

8 Keluarga besar Jurusan Pendidikan Ekonomi angkatan 2020 khususnya lokal B Manajemen yang telah memberikan warna dalam kehidupan, dan telah mengajarkan arti pertemanan dan persahabatan.

9 Tidak terlepas kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Terakhir sebagai hamba yang memiliki keterbatasan, penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini terdapat kekurangan atau kesalahan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran pembaca yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini.

Pekanbaru, 25 Juni 2024

Tania Salsabilla
12010620085



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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

Kupersembahkan sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikan kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia dan kemudahan yang engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Ibunda dan Ayahanda Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu (Asmiati) dan Ayah (Marzuki) yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, ridho, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembaar kertas yang bertuliskan kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan ayah bahagia, karena aku sadar selama ini belum bisa berbuat lebih. Untuk Ibu dan Ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu memberikan kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku serta selalu meridhoiku melakukan hal yang lebih baik, Terima kasih Ibu, Terima kasih Ayah...

Kakakku

Kupersembahkan karya kecil ini untuk (Ainy Rahma) Kakakku yang selalu menasehatiku, terima kasih telah memberikan semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Semoga doa dan semua hal baik yang diberikan menjadikan aku orang yang baik pula, Terima Kasih...

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

ABSTRAK

Tania Salsabilla, (2024): Pengaruh Penggunaan Media Game Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Disekolah Menengah Atas Negeri 2 Bangkinang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game ludo terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 2 Bangkinang. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini merupakan penelitian Quasy Eksperimen Design dengan rancangan penelitian Non-Equivalent Control Grub Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS yang berjumlah 137 orang. Sedangkan sample dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 dan siswa kelas XI IPS 5 yang berjumlah 60 siswa dengan menggunakan teknik pengambilan purposive sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan uji Independent Sample T-test dan uji Effect Size. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media game ludo terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 2 Bangkinang Kabupaten Kampar dengan thitung > ttabel baik pada taraf signifikansi 5% maupun 1% ($2,001 < 4,756 > 2,663$) yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil uji effect size yang menunjukkan penggunaan media game ludo memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 1,25 atau 1,25% yang tergolong besar.

Kata Kunci : *Media Game Ludo, Hasil Belajar Siswa*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

ABSTRACT

Tania Salsabilla (2024): The Effect of Using Ludo Game Media toward Student Learning Achievement on Economics Subject at State Senior High School 2 Bangkinang.

This research aimed at finding out the effect of using Ludo game media toward student learning achievement on Economics subject at State Senior High School 2 Bangkinang. This research was instigated with the low of student learning achievement. It was quasi-experiment research with non-equivalent control group design. All the eleventh-grade students of Social Science were the population of this research, and they were 137 students. The samples were the eleventh-grade students of Social Science 1 and 5, and they were 60 students selected by using purposive sampling technique. Observation, test, and documentation were the techniques of collecting data. The technique of analyzing data was quantitative descriptive with independent sample t-test and effect size test. Based on the research findings, it could be concluded that there was a significant effect of using Ludo game media toward student learning achievement on Economics subject at State Senior High School 2 Bangkinang, Kampar Regency, and $t_{observed}$ was higher than t_{table} at 5% and 1% significant levels ($2.001 < 4.756 > 2.663$), so H_a was accepted, and H_0 was rejected. The effect size test result showed that there was a big effect of using Ludo game media toward student learning achievement 1.25 or 1.25%, and it was on big category.

Keywords: *Ludo Game Media, Student Learning Achievement*

ملخص

تانيا سلسبيلا، (٢٠٢٤): تأثير استخدام وسيلة لعبة اللودو على نتائج تعلم التلاميذ في مادة الاقتصاد بالمدرسة الثانوية الحكومية ٢ بيانجكينانج

هذا البحث يهدف إلى معرفة تأثير استخدام وسيلة لعبة اللودو على نتائج تعلم التلاميذ في مادة الاقتصاد بالمدرسة الثانوية الحكومية ٢ بيانجكينانج. الدافع وراء هذا البحث هو انخفاض نتائج تعلم التلاميذ. وهذا البحث هو بحث تصميم شبه التجربة مع تصميم مجموعة التحكم غير المكافئة. ومجتمع البحث جميع التلاميذ في الصف الحادي عشر لقسم العلوم الاجتماعية، وعددهم ١٣٧ شخصا. وعينات البحث تلاميذ الصف الحادي عشر لقسم العلوم الاجتماعية "١" وتلاميذ الصف الحادي عشر لقسم العلوم الاجتماعية "٥"، وعددهم ٦٠ تلميذا، تم الحصول على عينات البحث باستخدام تقنية أخذ العينات الهادفة. وتقنيات جمع البيانات في هذا البحث ملاحظة واختبار وتوثيق. وتقنية تحليل البيانات المستخدمة هي تحليل وصفي كمي باستخدام الاختبار التائي للعينات المستقلة واختبار حجم التأثير. بناء على نتائج البحث، يمكن استنتاج أن هناك تأثيرا لاستخدام وسيلة لعبة اللودو على نتائج تعلم التلاميذ في مادة الاقتصاد بالمدرسة الثانوية الحكومية ٢ بيانجكينانج مع حساب "ت" > جدول "ت" عند مستوى الأهمية ٥٪ و ١٪ (٢,٠٠١ > ٤,٧٥٦ < ٢,٦٦٣) مما يعني قبول الفرضية البديلة ورفض الفرضية المبدئية. أظهرت نتائج اختبار حجم التأثير أن استخدام وسيلة لعبة اللودو له تأثير كبير على نتائج تعلم التلاميذ هو ١,٢٥ أو ١,٢٥٪، وهو ما يعتبر كبيرا.

الكلمات الأساسية: وسيلة لعبة اللودو، نتائج التعلم

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 ISI

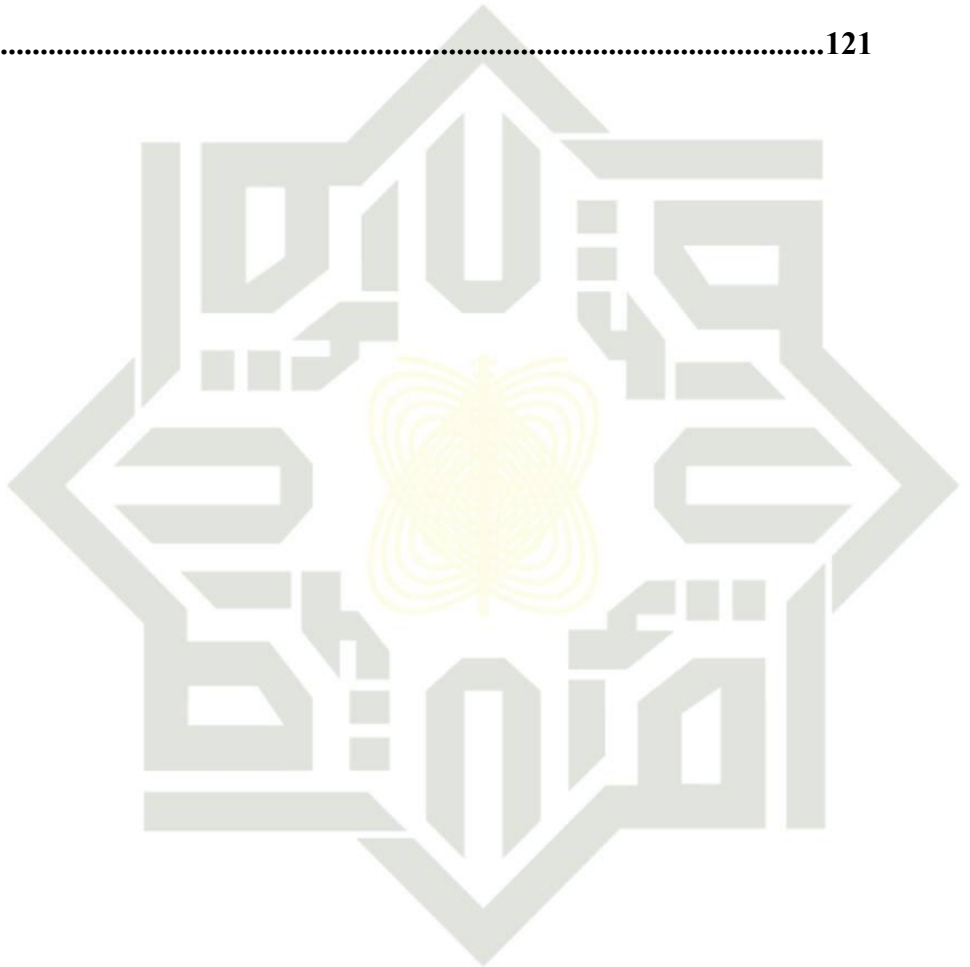
PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah.....	7
C. Permasalahan	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Landasan Teori	11
B. Penelitian yang Relevan.....	46
C. Konsep Operasional	49
D. Hipotesis Penelitian.....	51
BAB III METODE PENELITIAN	52
A. Jenis Penelitian.....	52
B. Waktu Dan Tempat Penelitian.....	53
C. Subjek Dan Objek Penelitian	53
D. Populasi Dan Sampel	54
E. Teknik Pengumpulan Data	56
F. Instrumen Penelitian	57
G. Uji Instrumen Penelitian	58
H. Teknik Analisis Data	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	76
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	76
B. Penyajian Data Hasil Penelitian.....	88



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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. Analisis Data	107
D. Pembahasan.....	113
BAB V PENUTUP	116
A. Kesimpulan	116
B. Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA.....	118
LAMPIRAN.....	121



UIN SUSKA RIAU

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.

DAFTAR TABEL

Tabel I.1 Hasil Belajar Ekonomi Siswa Sma N 2 Bangkinang Kelas Xi Ips Semester Ganjil Tahun 2022-2023.....	1
Tabel III.1 Data Populasi Jumlah Siswa Kelas XI Ips Sma Negeri 2 Bangkinang Kota.....	54
Tabel III.2 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian	60
Tabel III.3 Kriteria Besarnya Koefisien Reliabilitas.....	63
Tabel III.4 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	63
Tabel III.5 Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	64
Tabel III.6 Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal	65
Tabel III.7 Kriteria Daya Pembeda Soal	67
Tabel III.8 Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda Soal	68
Tabel IV.1 Identitas Sekolah Sma Negeri 2 Bangkinang Kota	87
Tabel IV.2 Data Siswa SMA Negeri 2 Bangkinang Kota.....	87
Tabel IV.3 Daftar Nilai Siswa Pada Kelas Eksperimen Hasil Uji <i>Pretest</i>	89
Tabel IV.4 Daftar Nilai Siswa Pada Kelas Kontrol Hasil Uji <i>Pretest</i>	90
Tabel IV.5 Lembar Observasi Guru Menggunakan Media Pembelajaran Ludo	92
Tabel IV.6 Lembar Observasi Guru Menggunakan Media Pembelajaran Ludo	95
Tabel IV.7 Lembar Observasi Guru Menggunakan Media Pembelajaran Ludo	97
Tabel IV.8 Ringkasan Observasi Aktivitas Guru Menggunakan Media Pembelajaran Ludo	99
Tabel IV.9 Daftar Nilai Siswa Pada Kelas Eksperimen Hasil Uji <i>Posttest</i>	102
Tabel IV.10 Daftar Nilai Siswa Pada Kelas Kontrol Hasil Uji <i>Posttest</i>	103
Tabel IV.11 Rekapitulasi Nilai Siswa Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	105
Tabel IV.12 Deskripsi Statistik.....	107
Tabel IV.13 Hasil Uji Normalitas.....	108
Tabel IV.14 Hasil Uji Homogenitas	109
Tabel IV.15 Hasil Uji T <i>Pretest</i>	110
Tabel IV.16 Hasil Uji T <i>Posttest</i>	111

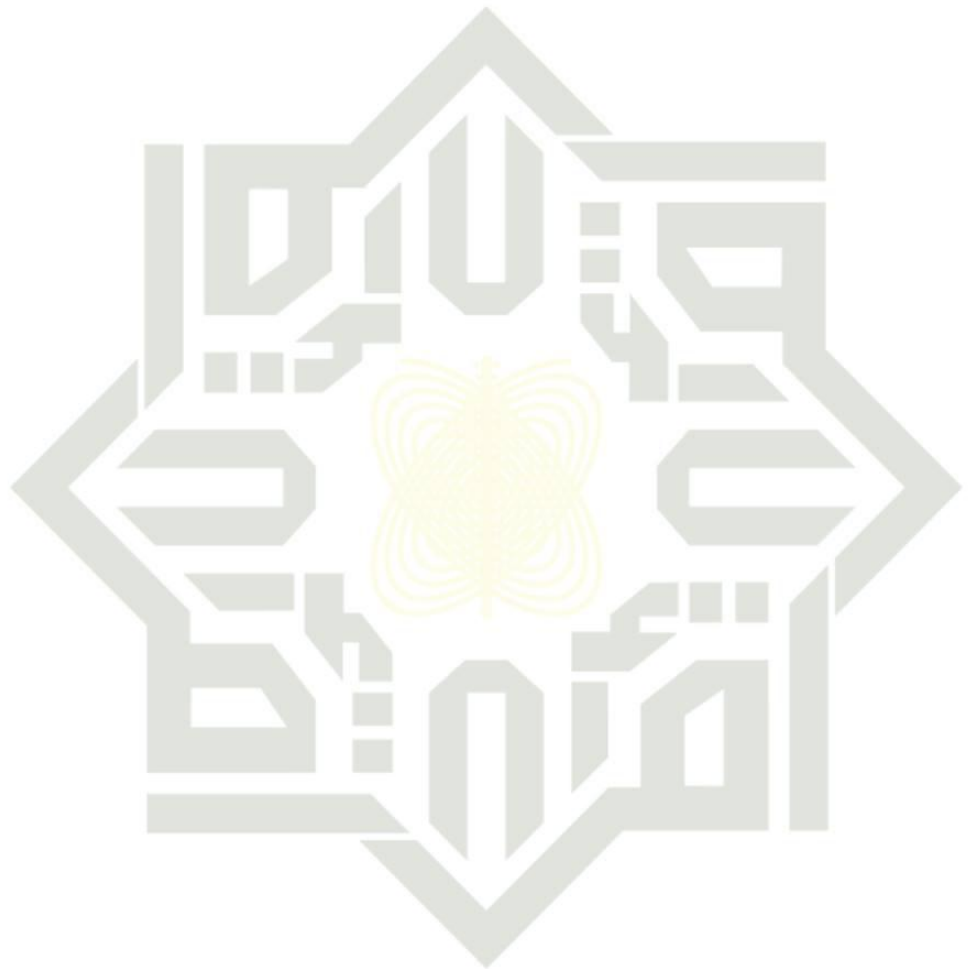


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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 GRAFIK

Grafik IV.1 Grafik Rata-Rata Aktivitas Guru Pada Mata Pelajaran Ekonomi Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Ludo	101
Grafik IV.2 Perbedaan Nilai Rata-Rata Siswa Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	106



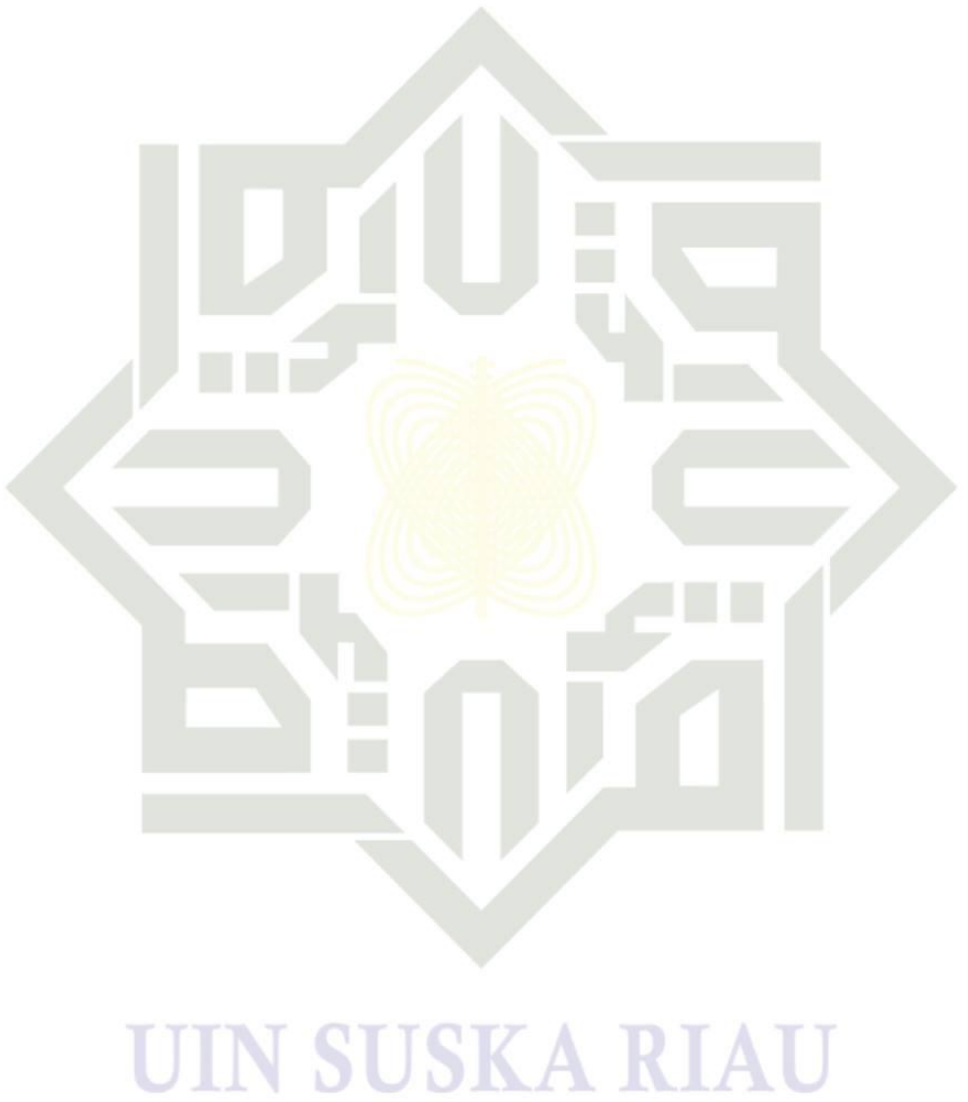
UIN SUSKA RIAU

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 GAMBAR

Gambar IV.1 Struktur Organisasi Sma Negeri 2 Bangkinang Kota	86
--	----





DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Tenaga Pengajar SMA N 2 Bangkinang	121
Lampiran 2. Sarana dan Prasarana SMA N 2 Bangkinang	124
Lampiran 3. Silabus	126
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Ludo	128
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Model Konvensional	135
Lampiran 6. Lembar Observasi.....	139
Lampiran 7. Kisi-Kisi Soal dan Jawaban.....	148
Lampiran 8. Soal Pretest dan Posttest.....	161
Lampiran 9. Soal Uji Coba.....	166
Lampiran 10. Hasil SPSS V.26.....	171
Lampiran 11. Dokumentasi	179
Lampiran 12. Surat-surat.....	183

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.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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

Latar Belakang

Pendidikan sangat penting untuk semua aspek kehidupan dan berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, pemerintah telah membangun sistem pendidikan nasional untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Pemerintah Indonesia berkomitmen untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia dengan menyediakan fasilitas sekolah yang mendukung, pengembangan kurikulum yang sejalan dengan perkembangan zaman, dan pemberian pelatihan kepada guru untuk mengembangkan keterlibatan dan kreativitas mereka dalam mengikuti era digital. Pemerintah telah melaksanakan berbagai inisiatif, termasuk peningkatan alokasi anggaran untuk pendidikan, dan langkah-langkah lainnya.

Peran guru sangat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif. Oleh karena itu, sekolah harus memiliki kemampuan untuk menyusun dan menerapkan program pendidikan yang disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa. Di sisi lain, guru harus membuat inovasi yang sesuai dengan tuntutan zaman yang semakin maju.¹

¹ Suyanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Professional*, (Jakarta: Erlangga, 2013), hal. 6.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

Proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif sangat dipengaruhi oleh keahlian seorang pendidik. Untuk menerapkan pembelajaran interaktif dan inovatif di kelas, guru perlu memiliki fasilitas yang memungkinkannya menyampaikan materi dengan baik, mengakses sumber informasi, dan menggunakan alat bantu pengajaran. Maka, untuk mencapai hasil pembelajaran yang efektif, adanya sarana pembelajaran yang memadai sangatlah penting. Kinerja siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran sangat bergantung pada fasilitas pembelajaran yang digunakan guru selama proses belajar mengajar.

Penggunaan berbagai jenis media adalah suatu alat bantu yang dapat mendukung kesuksesan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menggunakan berbagai jenis media pembelajaran dengan cara yang kreatif dan beragam, dan kemudian memastikan bahwa media tersebut digunakan dengan tepat sesuai dengan pengalaman pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa.

Tuntutan dari kemajuan zaman yang menuntut guru untuk memberikan layanan pendidikan yang bermutu semakin menuntut mereka memiliki keterampilan dalam menciptakan metode pembelajaran yang inovatif yang berfokus pada kebutuhan siswa dan didasarkan pada kearifan lokal, moral, dan keagamaan.²

² Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 152.

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.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran, siswa dapat mengalami pembelajaran berbasis pengalaman yang melibatkan interaksi dengan guru, sesama siswa, dan sumber belajar. Selama proses ini, siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi.

Sarana belajar merupakan fasilitas yang memengaruhi secara langsung keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sarana yang paling membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah media atau alat peraga. Oleh karena itu, dalam pembelajaran guru perlu menggunakan berbagai jenis media pembelajaran dan harus dimanfaatkan secara tepat, sesuai dengan pengalaman dan tujuan belajar yang akan ditempuh siswa. Dengan demikian media pembelajaran dapat memperjelas informasi dan konsep yang dipelajari.³

Penggunaan media dalam proses pembelajaran melibatkan beberapa aspek, yaitu aspek kognitif, sosial-emosional, dan fisik siswa. Melalui media, siswa akan belajar berdasarkan pengalaman sehingga mendorong perkembangan kreativitas dan daya cipta siswa. Guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif, di mana siswa dapat menemukan sumber belajar secara mandiri dan berpartisipasi aktif dalam interaksi kelas. Kesesuaian media pembelajaran dengan materi dan kebutuhan siswa memiliki dampak pada kegiatan dan hasil belajar siswa.

³ Muhammad Anwar, *Menjadi Guru Profesional*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2018), hal. 97

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

Setiap mata pelajaran dapat menggunakan media pembelajaran, termasuk ekonomi, yang merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMA Negeri 2 Bangkinang. Dalam konteks pembelajaran ekonomi di sekolah ini, penggunaan media menjadi suatu kebutuhan esensial karena materi ekonomi seringkali bersifat “abstrak”, menyebabkan kesulitan bagi siswa dalam memahaminya. Oleh karena itu, guru perlu menunjukkan keaktifan, kreativitas dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.

Umi Rosyidah, dkk dalam Suprapno, dkk berpendapat bahwa dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berperan sebagai penarik perhatian (*intentional role*), peran komunikasi (*communication role*), dan peran penyimpanan/ingatan (*retention role*). Media memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dan membuat lingkungan pembelajaran yang menarik perhatian siswa.⁴ Maka dari itu, penerapan media dalam proses pembelajaran ekonomi tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, namun juga mempermudah mereka dalam mengingat dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran ekonomi.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 13 September 2023, kenyataannya dilapangan yang peneliti temukan bahwa pembelajaran ekonomi seringkali menggunakan metode dan media yang bersifat konvensional. Guru cenderung memberikan materi ekonomi melalui media papan tulis. Penggunaan media pembelajaran masih bergantung pada

⁴ Suprapno, dkk, *Tafsir Ayat Tarbawi Kajian Ayat-Ayat Pendidikan*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hal. 190

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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-gambar yang terdapat dalam buku teks ekonomi. Dampaknya terlihat pada siswa yang kurang berpartisipasi dalam aktivitas dan hasil belajar mereka.

Hal tersebut ditemui dari beberapa gejala yaitu: *pertama*, guru hanya memanfaatkan buku cetak dan papan tulis sebagai sumber materi. *Kedua*, siswa tidak banyak berinteraksi dengan teman, guru, dan sumber belajar. *Ketiga*, masih ada siswa yang kurang memahami mata pelajaran Ekonomi sehingga terasa membosankan. Dampaknya berpengaruh pada hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) sebesar 75.

Sebagai bukti rendahnya hasil belajar siswa kelas XI, pada saat observasi telah didapat data yang diperoleh dari sekolah yang menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi sebagai berikut:

TABEL 1.1
HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA SMA N 2 BANGKINANG
KELAS XI IPS SEMESTER GANJIL TAHUN 2022-2023

No	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	≤ 75	≥ 75	Rata-rata
1	XI IPS 1	75	30	8	22	81,2
2	XI IPS 2	75	28	5	23	83
3	XI IPS 3	75	25	8	17	78
4	XI IPS 4	75	23	4	19	85,1
5	XI IPS 5	75	30	7	23	81

Sumber: *Data Olahan (Nilai ujian semester ganjil tahun pelajaran 2022-2023 SMAN 2 Bangkinang)*

Berdasarkan tabel 1.1, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) sebesar 75. Pada kelas XI IPS 1 dengan siswa sebanyak 30, yang dinyatakan tuntas adalah 22 siswa dan yang tidak dinyatakan tuntas adalah sebanyak 8 siswa, Pada kelas XII IPS 2 dengan siswa sebanyak 28, yang dinyatakan tuntas adalah 23 siswa dan yang tidak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

dinyatakan tuntas adalah 5 siswa, Pada kelas XI IPS 3 dengan siswa sebanyak 25, yang dinyatakan tuntas adalah 17 siswa dan yang tidak dinyatakan tuntas adalah 8 siswa, pada Kelas XI IPS 4 dengan siswa sebanyak 23, yang dinyatakan tuntas adalah 19 siswa dan yang tidak dinyatakan tuntas adalah 4 siswa, dan pada kelas XI IPS 5 dengan siswa sebanyak 30, yang dinyatakan tuntas adalah 23 siswa dan yang tidak dinyatakan tuntas adalah 7 siswa. Dapat dikatakan masih banyak siswa yang gagal dalam mencapai nilai KKM pada mata pelajaran ekonomi. Rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan karena saat proses pembelajaran dilakukan guru kurangnya media yang bervariasi sehingga banyak siswa yang kurang memperhatikan dan siswa cenderung bosan.

Guru telah mencoba menerapkan strategi pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa, seperti mengajukan pertanyaan yang merangsang pemikiran, mengadakan kuis, dan mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan. Namun, langkah-langkah ini belum sepenuhnya berhasil dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran ekonomi di kelas XI IPS.

Menggunakan media game ludo adalah salah satu langkah peningkatan proses pembelajaran ekonomi di kelas XI IPS yang dapat dilakukan oleh guru. Dalam permainan ludo, papan permainan diisi dengan pertanyaan yang terkait dengan materi pembelajaran. Pemanfaatan media permainan ludo ini dapat membantu siswa dalam mengingat dan memahami apa yang akan disampaikan oleh guru. Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam permainan ludo ini juga dapat membantu siswa mengingat dan menemukan jawaban mereka sendiri.

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.

Ludo, sebagai permainan, dapat mengurangi rasa tegang dan kejenuhan dengan membuat siswa merasa seolah-olah mereka sedang bermain. Penerapan media ludo dalam pembelajaran ekonomi dapat menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan gejala-gejala tersebut, peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dengan judul PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME LUDO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DISEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 2 BANGKINANG.

B. Penegasan Istilah

Menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah. Beberapa istilah yang terkait dengan judul penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media game ludo terhadap hasil belajar siswa.

1. Media game ludo

Media game ludo merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional yang dimainkan oleh dua hingga empat orang. Pemain diharuskan untuk membuat strategi untuk memindahkan empat bidak poin dengan menggunakan dadu dan papan game yang berisikan pertanyaan dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar mencakup pola perilaku, pemahaman, sikap, dan keterampilan. Dalam konteks ini, pengukuran merujuk pada upaya untuk menilai sejauh mana pencapaian hasil belajar oleh siswa. Penilaian, sebagai hasil dari

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

pengukuran, dapat diperoleh melalui evaluasi, baik itu melalui penggunaan tes maupun metode non-tes.

Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Beberapa siswa masih ada yang tidak fokus atau tidak memperhatikan penjelasan guru.
- b. Karena tidak adanya kegiatan yang menarik selama pembelajaran, beberapa siswa lebih suka berinteraksi dengan teman-temannya. Akibatnya, mereka kurang memahami apa yang disampaikan guru.
- c. Sejumlah siswa mengalami kesulitan memahami materi saat diberikan tugas oleh guru.
- d. Masih rendahnya pencapaian hasil belajar siswa.

2. Batasan Masalah

Dalam judul penelitian ini, peneliti membatasi masalah penelitian yaitu pengaruh penggunaan media game ludo terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Bangkinang. Penelitian ini hanya difokuskan kepada Kelas XI IPS dan materi yang ada pada mata pelajaran ekonomi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media game ludo dengan kelas yang tidak menggunakan media game ludo pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Bangkinang?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh hasil belajar antara kelas yang menggunakan media game ludo dengan kelas yang tidak menggunakan media game ludo pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Bangkinang.

2. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat teoritis

Harapan dari penelitian ini adalah dapat meningkatkan mutu pendidikan. Pemanfaatan media permainan ludo dianggap sebagai upaya untuk membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, dengan tujuan meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Dengan memanfaatkan media pembelajaran Ludo secara efektif, sehingga semangat dan motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran ekonomi dapat ditingkatkan, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka.

2. Bagi Guru

Mendorong guru untuk memanfaatkan media pembelajaran inovatif selama proses pembelajaran guna menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif, kreatif, menarik, dan menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Dapat menjadi acuan untuk meningkatkan standar dan mutu sekolah, serta untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

4. Bagi Peneliti

Memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama menempuh perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, sehingga dapat menambah pengalaman dan menjadi bekal bagi peneliti untuk menjadi guru yang kreatif dan inovatif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Association for education and communication technology (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan dalam penyampaian informasi. *Association of Education* (EA) juga memberikan definisi, media sebagai objek yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan, bersama dengan instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dan dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional.⁵ Secara khusus makna media sering didefinisikan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk mengambil, memproses, dan mengatur informasi visual atau verbal.⁶ Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media dapat dianggap sebagai alat yang bermanfaat untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Pembelajaran didefinisikan sebagai upaya yang disengaja oleh guru untuk membimbing siswa belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka.⁷ Artinya, pembelajaran adalah aktivitas atau upaya yang

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2017), hal. 3

⁶ Azhar Arsyad, *Ibid*

⁷ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hal. 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.

dilakukan untuk memberikan bantuan kepada siswa dalam proses belajar. Dalam hal ini, guru bertindak sebagai pengajar dan siswa bertindak sebagai pelajar.

Pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran.⁸ Dari penjelasan dan definisi tersebut, dapat diambil kesimpulan media pembelajaran merupakan perangkat atau sarana yang dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung siswa dalam memahami materi pembelajaran secara lebih efektif.

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru diharapkan memiliki kreativitas dan kemampuan inovatif untuk membuat pembelajaran menarik sehingga siswa menjadi berminat untuk memahami materi yang diajarkan. Untuk memanfaatkan kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi untuk membuat inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, yang dapat membangkitkan minat siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, guru harus memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman saat ini.

Menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad, media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar,

⁸ Zhar Arsyad, *Op.cit*, hal. 67

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.⁹

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

a) Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentz dalam Arsyad, menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki empat fungsi, yaitu:¹⁰

1) Fungsi Atensi

Fungsi pokok dari media pembelajaran adalah menciptakan ketertarikan dan fokus siswa terhadap materi pelajaran, khususnya terkait dengan makna visual yang ditampilkan atau melibatkan teks materi pelajaran. Terkadang, pada awal pembelajaran, siswa mungkin kurang tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran tertentu yang mungkin tidak diminati oleh mereka, sehingga risiko ketidaktertarikan atau ketidakperhatian muncul.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media pembelajaran dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah

⁹ Azhar Arsyad, *Ibid*, hal. 4

¹⁰ Azhar Arsyad, *Ibid*, hal. 20-21

emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media pembelajaran dapat terlihat melalui temuan-temuan penelitian yang menunjukkan bahwa lambang visual atau gambar memiliki peran penting dalam mencapai tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran dapat dikenali melalui temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dapat memberikan dukungan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca, membantu mereka mengorganisir informasi dalam teks, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk mengingatnya. Dengan kata lain, fungsi media pembelajaran adalah menyediakan bantuan bagi siswa yang mungkin kurang cepat dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan melalui teks atau secara lisan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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) Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana & Rivai, dalam Arsyad, menyatakan manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:¹¹

- 1) Pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, memungkinkan siswa untuk memahaminya dengan lebih baik dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode pembelajaran akan menjadi lebih beragam dan tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal oleh guru, ini dapat mencegah kebosanan siswa dan guru tidak kehabisan tenaga, terutama jika guru mengajar setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa akan terlibat dalam banyak kegiatan belajar karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, melainkan juga terlibat dalam aktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.

c. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Dilihat dari jenisnya, media pembelajaran terbagi menjadi tiga, yaitu:¹²

1) Media *Audio*

Media audio yaitu media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata.

¹¹ Azhar Arsyad, *Ibid*, hal 28

¹² Rusfita Yusuf, dkk., *Call For Book Tema 3 Media Pembelajaran*, (Surabaya: CV Jakad Jaya Media Publishing, 2019), hal. 46-47

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

Dilihat dari sifat pesan yang diterimanya media audio ini menerima pesan verbal dan non-verbal. Pesan verbal audio yakni bahasa lisan atau kata-kata, dan pesan non-verbal audio adalah seperti bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik, dan lain-lain.

2) Media *Visual*

Media yang hanya melibatkan indra penglihatan disebut media visual. termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media visual non-cetak. Pertama, media visual-verbal adalah media visual yang memuat pesan verbal (pesan linguistik berbentuk tulisan). Kedua, media visual non-verbal-grafis adalah media visual yang memuat pesan non-verbal yakni berupa simbol-simbol visual atau unsur-unsur grafis, seperti gambar (sketsa, lukisan dan foto), grafik, diagram, bagan, dan peta. Ketiga, media visual non-verbal tiga dimensi adalah media visual yang memiliki tiga dimensi, berupa model, seperti miniatur, mock up, specimen, dan diorama.

3) Media *Audiovisual*

Media audio visual yaitu media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan non-verbal yang terdengar layaknya media visual juga pesan verbal yang terdengar layaknya media audio diatas. Pesan visual yang terdengar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

dan terlihat itu dapat disajikan melalui program audio visual seperti film dokumenter, film drama, dan lain-lain.

2. Penggunaan Media Game Ludo

a. Pengertian Media Game Ludo

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Jika kita benar-benar memahaminya maka pemahaman tersebut akan berdampak positif pada cara kita membantu proses belajar anak. Pengamatan ketika anak bermain secara aktif dan pasif, sangat membantu kita dalam memahami jalan pikiran anak, juga dapat meningkatkan keterampilan kita dalam berkomunikasi. Permainan melibatkan kegiatan yang terus-menerus dilakukan dengan atau tentang sesuatu, yang memerlukan keterlibatan, baik antara sesama anak-anak maupun antara anak-anak dan lingkungannya.¹³

Anak akan terdorong untuk mempraktikkan keterampilannya melalui bermain. Ini membantu perkembangan fisik, psikomotorik, bahasa, dan kognitif anak. Pengalaman bermain meningkatkan kreativitas anak juga. Permainan dianggap sebagai kegiatan yang aktif dan dinamis yang tidak memiliki batasan waktu atau ruang. Selain itu,

¹³ Agung Triharsono, *Permainan Kreatif & Inovatif Untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2013), hal. 1-3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

permainan ini dapat digunakan oleh setiap anak, kapan pun, dan dalam konteks apa pun; itu fleksibel, melibatkan hubungan sosial, dan membantu anak berkomunikasi dengan lingkungannya dan teman sebayanya.

Ludo adalah permainan tradisional yang sederhana yang telah ada sejak abad keenam di India. Keterampilan uniknya, nilai budaya, dan nilai edukatifnya membuat penting untuk menjaga keberadaan permainan ini. Dengan begitu, anak-anak dapat mengenali dan membanggakannya sebagai warisan bagi generasi penerus.¹⁴

Penggunaan permainan Ludo dalam pembelajaran bukanlah suatu konsep yang baru. Penerapan permainan Ludo dapat dilakukan di berbagai mata pelajaran, termasuk pada mata pelajaran ekonomi, di mana permainan ini digunakan untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

Permainan Ludo membawa berbagai keterampilan yang dapat diasah, termasuk keterampilan sosial. Salah satu keterampilan sosial yang ditekankan dalam permainan ini adalah keinginan untuk bermain secara bergiliran dan mematuhi aturan permainan. Selain itu, keterampilan kognitif dalam pelajaran ekonomi juga terstimulasi, seperti kemampuan menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait materi. Dengan demikian, Ludo merupakan permainan papan yang dimainkan

¹⁴ Siti Maria, dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak*, Jurnal Pendidikan Sains dan Aplikasinya, 4(1), hal. 2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

oleh dua hingga empat pemain dengan perwakilan dadu dan bidak. Pemain bersaing untuk mencapai titik tengah, tujuan akhir, dengan cepat. Selain menciptakan pengalaman menyenangkan bagi anak-anak, teknik permainan Ludo dapat dikembangkan untuk mendukung pengembangan kemampuan motorik anak, khususnya dalam hal pengembangan keterampilan gerak dan pengetahuan.¹⁵

b. Spesifikasi Permainan Ludo

Ciri khas dari permainan Ludo adalah bahwa itu dimainkan secara berkelompok oleh empat anak. Setiap anak memiliki empat pion yang memiliki warna berbeda, seperti merah, kuning, hijau, dan biru. Dalam permainan ini, para pemain perlu merancang strategi untuk bersaing dan memindahkan empat pion mereka sesuai dengan hasil lemparan dadu.

Peralatan yang digunakan untuk bermain permainan ludo adalah sebagai berikut:

- 1) Papan permainan ludo,
- 2) Dadu dan dua belas buah bidik untuk bermain,
- 3) Kartu pertanyaan yang sudah dimodifikasi,
- 4) Pemain yang akan bermain ludo.

¹⁵ Siti Maria, dkk. (2021), *Ibid.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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. Langkah-Langkah Permainan Ludo

Peraturan permainan ludo ini sama dengan peraturan pada permainan sebelumnya akan tetapi pada permainan ludo ini sudah dimodifikasi. Adapun langkah-langkah permainan Ludo sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:¹⁶

- 1) Pemain dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 2-4 orang. Satu orang pemain hanya menggunakan satu bidak;
- 2) Satu orang di luar pemain ditunjuk menjadi juri yang bertugas untuk megawasi jalannya permainan, memegang kunci jawaban dan memberikan poin berupa 1 bintang kepada tim/ kelompok. Jika kelompok menjawab salah maka bidak harus mundur 1 kotak;
- 3) Setelah melakukan suit untuk menentukan urutan bermain, pemain atau tim melemparkan dadu kemudian menjalankan bidak sesuai dengan angka yang muncul pada mata dadu. Pemain dapat mengeluarkan bidak dari rumahnya (kotak yang berada di empat pojok papan) sesuai dengan warna masing-masing. Namun perlu diingat, pemain dapat mengeluarkan bidak dari rumah dengan syarat mendapatkan dadu dengan nilai 6 dan diberi 1 bintang. Jika dadu belum menunjukkan angka 6 maka harus bergantian dengan anggota kelompok untuk melempar dadu sampai mendapatkan angka 6 agar bidak dapat menempati posisi start;

¹⁶ Lestari, M. A., Hermawati, E., Ramdhania, R., & Fitriyani, Y. (2023), *Workshop media pembelajaran berbasis board games edukasi untuk guru SDN 2 Purwawinangun Kecamatan Keningan. Abdimas Siliwangi*, 6(3), hal. 8-9

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

- 4) Misal pasangan A1A2A3 mendapat giliran pertama melempar dadu, kemudian menjalankan bidaknya sesuai dengan angka dadu yang muncul. Jika bidak berhenti pada petak bukan soal giliran pasangan lawan yang melempar dadu;
- 5) Ketika bidak pemain berhenti pada petak yang bertanda tanya maka juri akan memberikan pertanyaan. Pertanyaan tersebut berhak di jawab oleh lawan;
- 6) Sistem kembali ke rumah berlaku jika terdapat dua bidak bersama lawan di dalam satu kotak;
- 7) Permainan akan dihentikan setelah bidak dalam satu pasangan mencapai finish, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi;
- 8) Jika waktu permainan telah selesai namun belum ada pemain yang sampai ke finish, maka penentuan pemenang dilakukan melalui perhitungan poin yang didapatkan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ludo Dalam Pembelajaran

Kelebihan dari Permainan Ludo adalah dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif berfikir secara kritis karena permainan ini memerlukan ketelitian dalam bermain, serta dengan bermain peserta didik mempunyai rasa tanggung jawab yang tinggi dalam menyelesaikan tugas yang di berikan. Kelebihan lain permainan ini yaitu mudah untuk dimainkan dan simple untuk di mainkan di mana

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

saja dan kapanpun serta menambah tingkat solidaritas siswa. Kekurangan Permainan Ludo yaitu jumlah pemain yang harus ditentukan dan ditetapkan karena terdapat 4 kotak yang berarti 4 orang saja yang dapat bermain.¹⁷

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Widoyoko berpendapat bahwa hasil belajar adalah bagian dari pengukuran. Pengukuran yang dimaksud disini adalah pengukuran untuk mengukur seberapa jauh hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Evaluasi dapat dilakukan dengan tes atau non-tes.¹⁸

Menurut Purwanto hasil belajar dapat diartikan melalui pemahaman atas kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Pemahaman mengenai hasil belajar mencerminkan pencapaian yang timbul akibat dari suatu aktivitas atau proses, yang menghasilkan perubahan pada input secara fungsional. Proses belajar sendiri dilakukan untuk mencapai perubahan perilaku pada individu yang sedang belajar. Perubahan perilaku tersebut merupakan hasil belajar, yang menciptakan perubahan pada sikap dan tingkah laku manusia.¹⁹

Dalam pandangan Gagne, sebagaimana dijelaskan oleh Dimiyati dan Mudijono, hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan berpikir, yang berarti setelah melakukan proses belajar, seseorang memperoleh

¹⁷ Siti Maria, dkk. (2021), *Ibid*.

¹⁸ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2014), hal.

¹⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), hal. 44

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

keterampilan, pengetahuan, perspektif, dan prinsip. Hasil belajar menjadi konsekuensi dari suatu proses belajar, sehingga pencapaian optimal siswa dalam hasil belajar sangat bergantung pada bagaimana siswa dan guru menjalankan proses pembelajaran.²⁰

Hasil juga merupakan prestasi yang diperoleh dari tindakan atau upaya yang telah dilakukan oleh individu. Hal ini juga berlaku dalam proses pembelajaran, di mana hasil belajar mencerminkan pencapaian yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar. Dalam konteks belajar, terjadi perubahan tingkah laku siswa yang disebabkan oleh latihan dan pengalaman mereka, dan perubahan tersebut bersifat menyeluruh, inilah yang dikenal sebagai hasil dalam kegiatan belajar mengajar.²¹

Menurut Winkel, keberhasilan belajar dapat diukur melalui perubahan tingkah laku yang dialami seseorang. Perubahan ini disebabkan oleh pengalaman dan latihan. Hasil belajar menunjukkan kekuatan, kedalaman, dan kompleksitas kompetensi yang terdiri dari pengetahuan, perilaku, keterampilan, nilai, dan sikap. Ada banyak cara untuk menilai hasil belajar ini.²²

Berdasarkan pemahaman diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses belajar, dimana tujuannya adalah menilai pencapaian tujuan setelah melalui proses

²⁰Dimiyati dan Mudijono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013) , hal. 10

²¹Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*,(Jakarta: Kencana, 2011), hal. 90

²²Winkel, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Gramedia, 2010), hal. 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.

pembelajaran. Hasil belajar ini diperoleh melalui evaluasi, sebagai bentuk bukti pelaksanaan proses pembelajaran yang efektif.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berbagai faktor, baik dari dalam maupun dari luar, dapat memengaruhi hasil belajar. Faktor internal dan eksternal, menurut Munadi dalam Rusman, mempengaruhi hasil belajar. Faktor internal termasuk fisiologi dan psikologi, sedangkan faktor eksternal termasuk lingkungan dan instrumen.²³

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Purwanto adalah sebagai berikut:²⁴

- 1) Faktor internal merujuk pada komponen yang ada dalam diri seseorang. Meliputi faktor-faktor seperti kematangan atau perkembangan, kecerdasan atau intelegensi, latihan dan repetisi, motivasi, dan faktor pribadi.
- 2) Faktor eksternal merujuk pada komponen yang berada di luar diri seseorang. Faktor-faktor eksternal ini melibatkan aspek-aspek seperti lingkungan keluarga, peran guru dan metodenya dalam mengajar, serta motivasi sosial.

Dua kategori faktor, menurut Suryabrata, berpengaruh terhadap hasil belajar siswa: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merujuk kepada aspek-aspek yang berada dari dalam diri individu,

²³ Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung:Alfabet.2013), hal. 124

²⁴ Purwanto, *Op.Cit*, hal. 45

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

terbagi menjadi faktor psikologis dan faktor fisiologis. Di sisi lain, faktor eksternal mengacu pada aspek-aspek yang berada dari luar diri seseorang, terbagi menjadi faktor sosial dan faktor nonsosial.²⁵

Faktor-faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap proses belajar. Apabila siswa tidak memenuhi secara optimal faktor-faktor tersebut selama proses pembelajaran, ini dapat memengaruhi pencapaian hasil belajar mereka. Oleh karena itu, guru harus memberikan perhatian khusus pada faktor-faktor tersebut agar tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat dicapai sepenuhnya.

Dari penjelasan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa faktor internal dan eksternal memengaruhi hasil belajar siswa. Memahami kedua faktor ini sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal selama proses pembelajaran.

c. Indikator Hasil Belajar

Pencapaian keberhasilan dalam hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan ini umumnya dapat dikelompokkan menjadi tiga aspek utama, yaitu: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik, yang merujuk pada hasil belajar siswa secara umum.²⁶

²⁵ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Pt Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 233

²⁶ Martinis Yamim, *“Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik”*, (Jakarta: Referensi, 2012), hal. 43

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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) Aspek Kognitif

Aspek kognitif adalah subkategori yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat mengingat sampai ketingkat yang paling tinggi yaitu mencipta.

Aspek kognitif ini terdiri dari enam tingkatan yaitu:

1) Mengingat (C1)

Tujuan instruksional pada tingkat ini menekankan kemampuan siswa untuk mengingat informasi seperti fakta, rumus, strategi pemecahan masalah, dan lainnya.

2) Memahami (C2)

Kemampuan untuk menggunakan kata-kata sendiri untuk menyampaikan pengetahuan dan informasi yang telah diketahui termasuk dalam kategori ini.

3) Mengaplikasikan (C3)

Aplikasi mencakup mengatasi berbagai masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari dan menggunakan atau menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari ke situasi baru.

4) Menganalisis (C4)

Analisis adalah kemampuan untuk mengenali, memisahkan, dan membedakan bagian-bagian suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesis, atau kesimpulan. Selain itu, analisis juga melibatkan pemeriksaan setiap komponen tersebut untuk menentukan apakah terdapat kontradiksi atau tidak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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) Menilai (C5)

Dalam kategori ini, diharapkan siswa memiliki kemampuan untuk mengevaluasi dan membuat keputusan mengenai nilai suatu konsep, metode, produk, atau benda dengan memanfaatkan kriteria tertentu.

6) Mencipta (C6)

Mencipta adalah kemampuan seseorang untuk membuat pola baru yang lebih menyeluruh dengan menggabungkan berbagai komponen pengetahuan yang sudah ada.

Dalam dinamika belajar, aspek kognitif menjadi yang paling mencolok dan dapat diamati secara langsung melalui hasil tes. Dalam hal ini, peserta didik diharapkan dapat mencapai semua tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Siswa dapat mencapai hal tersebut dengan menyertakan unsur-unsur tersebut dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Oleh karena itu, pertanyaan yang diajukan kepada siswa perlu memenuhi aspek tujuan dari segi kognitif, sehingga siswa dapat berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b) Aspek Afektif

Sasaran ranah afektif berkaitan dengan sikap, penghargaan, perhatian, nilai-nilai, serta perasaan dan emosi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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) Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotor adalah aspek yang berorientasi pada keterampilan motorik yang berhubungan dengan anggota tubuh, atau tindakan yang memerlukan koordinasi antara syaraf dan otot.

Selama proses pembelajaran, perhatian tidak hanya tertuju pada aspek kognitif tetapi juga afektif dan psikomotor. Untuk mengetahui apakah siswa berhasil dalam kedua aspek ini, pendidik dapat menilai sikap dan keterampilan mereka setelah proses pembelajaran.

4. Materi Kerja Sama Ekonomi Internasional

a. Pengertian Kerja Sama Ekonomi Internasional

Kerja sama ekonomi internasional adalah kerja sama yang dilakukan oleh pelaku ekonomi antarnegara, baik itu pemerintah maupun swasta, dalam melakukan kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, dan konsumsi). Dengan kata lain, kerja sama ekonomi internasional adalah suatu kerja sama dalam bidang ekonomi yang dilakukan oleh suatu negara dengan negara lain. Kerja sama tersebut dapat terjadi hanya melibatkan dua negara maupun lebih.

Tujuan dari adanya kerja sama ekonomi internasional tersebut di antaranya:²⁷

- 1) mempercepat pembangunan dan pertumbuhan ekonomi negara-negara di dunia;

²⁷ Herlan Firmansyah dan Diana Nurdiansyah, *Buku Siswa Aktif dan Kreatif Belajar Ekonomi untuk Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Kelas XI Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial*, (Bandung : Gafindo Media Praatama, 2016), hal. 207

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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) menciptakan perdagangan yang saling menguntungkan;
 - 3) meningkatkan kualitas hidup bangsa-bangsa di dunia;
 - 4) mencukupi kebutuhan dalam negeri;
 - 5) meningkatkan produktivitas dalam negeri;
 - 6) meningkatkan pendapatan negara melalui ekspor; dan
 - 7) meningkatkan persahabatan antarnegara.
- b. Manfaat Kerja Sama Ekonomi Internasional
- Terdapat beberapa manfaat kerja sama ekonomi internasional, di antaranya sebagai berikut.²⁸
- 1) Memperluas lapangan kerja bagi tenaga kerja dalam negeri di luar negeri.
 - 2) Transfer teknologi antarnegara yang melakukan kerja sama, baik dalam bidang produksi, distribusi, maupun konsumsi.
 - 3) Memperluas pasar bagi barang hasil produksi dalam negeri sehingga produksi barang dan jasa dapat dilakukan dengan skala ekonomi tinggi.
 - 4) Mempercepat pertumbuhan ekonomi bagi negara-negara yang bekerja sama.
 - 5) Mempererat persahabatan antarnegara sehingga memperlancar proses komunikasi.
 - 6) Meningkatkan efisiensi ekonomi negara-negara yang bekerja sama.

²⁸ Herlan Firmansyah dan Diana Nurdiansyah, *Ibid*, hal.208

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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) Mendorong kegiatan investasi antanegara sehingga produktivitas ekonomi meningkat.
- 8) Menghilangkan hambatan struktural dan hambatan strategis dari perdagangan internasional.
- 9) Meningkatkan kualitas atau mutu proses produksi sehingga produk yang dihasilkan lebih berkualitas dan berdaya saing tinggi.

c. Bentuk Kerja Sama Ekonomi

Kerja sama ekonomi internasional dapat dilakukan dalam bentuk-bentuk sebagai berikut.²⁹

1) Kerja Sama Bilateral

Kerja sama bilateral adalah kerja sama ekonomi yang dilakukan oleh dua negara. Contohnya Indonesia kerja sama dengan Jepang dalam mengembangkan industri otomotif, Indonesia dan Malaysia kerja sama dalam pemanfaatan dan pengembangan tenaga kerja, Indonesia dan Jerman kerja sama dalam pengembangan industri pesawat terbang

2) Kerja Sama Regional

Kerja sama regional adalah kerja sama ekonomi yang dilakukan oleh negara- negara yang berada di kawasan tertentu, contohnya negara-negara di Asia Tenggara saling bekerja sama dalam wadah organisasi ASEAN (Association of South East Asian Nation), negara-negara Eropa saling bekerja sama dalam wadah Uni Eropa,

²⁹Herlan Firmansyah dan Diana Nurdiansyah, *Ibid*, hal.209

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

LAFTA (Latin America Free Trade Association) yaitu bentuk kerja sama negara-negara Latin dalam bidang perdagangan, ECOWAS (Economic Community of West African States), yaitu bentuk kerja sama regional negara-negara di Afrika Barat.

3) Kerja Sama Multilateral

Kerja sama ekonomi yang dilakukan oleh banyak negara di dunia, contohnya APEC (Asia Pacific Economic Cooperation) atau Forum Kerja Sama Ekonomi untuk negara-negara yang berada dikawasan Asia dan Pasifik, ASEM (Asian- European Meeting), yaitu kerja sama antar kawasan Asia dan Eropa.

d. Lembaga-Lembaga Kerja Sama Ekonomi Internasional

Lembaga-lembaga kerja sama ekonomi internasional, di antaranya sebagai berikut.³⁰

1) ASEAN (*Asosiation of South East Asian Nation*)

Terbentuknya ASEAN berawal ketika Indonesia dan Filipina mengakhiri konfrontasinya terhadap Malaysia serta mulai meredakan tuntutananya. Negarawan di Asia Tenggara memandang perlu dibentuknya organisasi regional untuk negara kawasan Asia Tenggara. Dalam bentuk pertemuan di Pataya (dekat Kota Bangkok) antara Menteri Luar Negeri Ramos dari Filipina, Adam Malik dari Indonesia, Thanat Khoman dari Muangthai, S. Rajaratnam dari Singapura, dan Perdana Menteri Tun Abdul Rajak

³⁰ Herlan Firmansyah dan Diana Nurdiansyah, *Ibid*, hal.210

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

dari Malaysia disadari bahwa negara di Asia Tenggara mempunyai persamaan, yaitu:

- a) Persamaan kepentingan.
- b) Persamaan permasalahan yang dihadapi.
- c) Pentingnya kerja sama dan solidaritas negara di Asia Tenggara.

Berdasarkan hasil kesepakatan para pemimpin negara Asia Tenggara pada waktu itu akhirnya dibentuklah organisasi regional yang diberi nama *Association of South East Asian Nation* (ASEAN) yang akan bekerja sama dalam bidang sosial, ekonomi, dan kebudayaan. Kesepakatan tersebut diwujudkan dalam Deklarasi Bangkok yang ditandatangani oleh 4 Menteri Luar Negeri dan seorang wakil Perdana Menteri (8 Agustus 1967).

Adapun tujuan didirikan ASEAN terperinci dalam keputusan Deklarasi Bangkok, keputusan tersebut adalah sebagai berikut.

- a) Mempercepat pertumbuhan ekonomi, kemajuan sosial, dan perkembangan kebudayaan negara-negara Asia Tenggara melalui usaha bersama dalam semangat kebersamaan dan persahabatan bagi suatu masyarakat yang makmur dan aman.
- b) Memelihara keamanan di kawasan Asia Tenggara tanpa mencampuri permasalahan di negara anggota.
- c) Memajukan kerja sama yang aktif dan saling membantu dalam masalah kepentingan bersama di bidang ekonomi, sosial, budaya, teknik, ilmu pengetahuan, dan administrasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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) Menyediakan bantuan terhadap satu dengan yang lainnya dalam bentuk latihan dan fasilitas penelitian dalam bidang pendidikan, profesi, teknik, dan administrasi.
- e) Melakukan kerja sama yang lebih efektif untuk memanfaatkan industri dan pertanian mereka, perluasan perdagangan termasuk studi tentang masalah yang menyangkut komoditas perdagangan internasional, perbaikan fasilitas transportasi dan komunikasi serta peningkatan standar kehidupan rakyat.
- f) Memajukan studi tentang bangsa Asia Tenggara.
- g) Mempertahankan kerja sama yang erat dan menguntungkan dengan organisasi regional dan internasional yang mempunyai tujuan serupa dan meneliti semua cara untuk mengadakan kerja sama yang lebih erat di antara anggota.

2) OPEC (*Organization of Petroleum Exporting Countries*)

Organization of Petroleum Exporting Countries (OPEC) adalah organisasi negara-negara pengekspor minyak. OPEC didirikan pada 14 September 1960 di Baghdad Irak atas prakarsa Irak, Iran, Kuwait, Arab Saudi, dan Venezuela. Markas besar OPEC terletak di Wina Austria. Adapun tujuan OPEC sebagai berikut.³¹

- a) Menjaga kestabilan harga minyak di pasar internasional.
- b) Menghindari persaingan di antara negara pengekspor minyak bumi.

³¹ Herlan Firmansyah dan Diana Nurdiansyah, *Ibid*, hal.212

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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) Mengusahakan pemenuhan kebutuhan dunia akan minyak bumi.

Negara-negara anggota OPEC antara lain Arab Saudi, Irak, Iran, Kuwait, Venezuela, Aljazair, Libia, Nigeria, Persatuan Emirat Arab, Angola, Qatar, Gabon dan Indonesia. Kelima negara yang disebutkan pertama adalah negara-negara pendiri OPEC. Adapun keanggotaan Indonesia dalam organisasi OPEC dimulai pada 1962 dan berakhir pada 2008 sehubungan Indonesia tidak lagi menjadi negara pengekspor minyak, melainkan sudah menjadi pengimpor minyak.

3) Bank Dunia (*World Bank*)

Bank Dunia (*World Bank*) adalah lembaga keuangan internasional yang menyediakan pinjaman kepada Negara-negara Berkembang untuk program pemberian modal. Bank Dunia didirikan pada 27 Desember 1945 dan berkedudukan di Washington DC Amerika Serikat. Secara teknis dan struktural Bank Dunia termasuk salah satu dari badan PBB, namun secara operasional sangat berbeda dari badan-badan PBB lainnya.

Usaha-usaha yang telah dilakukan antara lain sebagai berikut.

- a) Memberikan kredit kepada negara-negara anggota.
- b) Memberikan jaminan atas kredit yang diberikan kepada negara anggota oleh pihak lain.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

Bank Dunia berbeda dengan Grup Bank Dunia (*World Bank Group*), Bank Dunia sendiri terdiri atas dua lembaga yaitu Bank Internasional untuk Rekonstruksi dan Pembangunan (International Bank for Reconstruction and Development/IBRD) yang beranggotakan 187 negara dan Asosiasi Pembangunan Internasional (*International Development Association/IDA*) yang beranggotakan 170 negara. Adapun Grup Bank Dunia terdiri atas dua lembaga tersebut ditambah dengan tiga lembaga lainnya yaitu *International Finance Corporation (IFC)*, *Multilateral Investment Guarantee Agency (MIGA)* dan *International Centre for Settlement of Investment Disputes (ICSID)*.

4) IMF (*International Monetary Fund*)

International Monetary Fund (IMF) yaitu organisasi dunia yang bergerak dalam bidang keuangan internasional dengan kata lain, IMF adalah organisasi internasional yang bertanggung jawab dalam mengatur sistem keuangan global dan menyediakan pinjaman kepada negara anggotanya untuk membantu masalah-masalah keseimbangan neraca keuangan masing-masing negara.

IMF didirikan pada 22 Juli 1944 dengan kantor pusat di Washington DC Amerika Serikat. IMF merupakan badan perwakilan (*sister agency*) dari Bank Dunia, didirikan bersama-sama dengan Bank Dunia. IMF menitikberatkan pada masalah moneter, sedangkan Bank Dunia menitikberatkan pada

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

pembangunan perekonomian. Terdapat 185 negara yang berperan sebagai negara pendiri dan selanjutnya berkembang menjadi 187 negara.

Adapun tujuan didirikannya IMF adalah sebagai berikut.³²

- a) Memajukan kerja sama moneter internasional.
 - b) Membantu negara-negara anggota untuk mengatasi defisit neraca pembayaran luar negerinya.
 - c) Mengusahakan kestabilan nilai kurs.
 - d) Memberikan bantuan (kredit) kepada negara-negara anggota yang mengalami kesulitan alat pembayaran luar negeri.
 - e) Memberikan jasa konsultasi dan kerja sama di bidang pembayaran internasional.
- 5) ADB (*Asian Development Bank*)

Asian Development Bank (ADB) berdiri 19 Desember 1966 dan berkantor pusat di Manila, Filipina dan bertugas meningkatkan pertumbuhan ekonomi, serta bekerja sama dengan semua pihak yang berkepentingan di Asia. ADB merupakan lembaga pengembangan keuangan internasional yang melaksanakan penyaluran dana, menyokong investasi, dan memberikan kerja sama (*technical assistance*) kepada Negara-negara Berkembang yang menjadi anggotanya.

³²Herlan Firmansyah dan Diana Nurdiansyah, *Ibid*, hal.213

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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) IDB (*Islamic Development Bank*)

Islamic Development Bank (IDB) didirikan oleh 22 negara anggota Organisasi Konferensi Islam (OKI) dalam forum Konferensi Menteri Keuangan OKI Ke-2 di Jeddah pada 10 Agustus 1973 dan mulai beroperasi pada 20 Oktober 1975. Indonesia termasuk salah satu anggota pendiri IDB. IDB merupakan lembaga keuangan internasional ini bertujuan untuk membantu pembangunan ekonomi dan sosial bagi negara-negara anggota dan masyarakat Islam dengan cara memberikan pinjaman lunak.³³

7) APEC (*Asia Pasific Ekonomi Cooperation*)

APEC atau kerja sama Ekonomi Asia Pasifik lahir pada Nopember 1989 di Canberra, Australia, yang diprakarsai oleh mantan Perdana Menteri Australia, Bob Hawke. Anggotanya meliputi negara di kawasan Asia Pasifik dan Amerika, yang berjumlah 15 negara, yaitu 6 negara ASEAN (Indonesia, Malaysia, Singapura, Thailand, Filipina, dan Brunei Darussalam), Amerika Serikat, Australia, Kanada, Tiongkok, Chile, Hongkong, Jepang, Korea Selatan, Meksiko, Papua Nugini, Selandia Baru, dan Taiwan.

³³Herlan Firmansyah dan Diana Nurdiansyah, *Ibid*, hal.214

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

APEC merupakan kerja sama ekonomi yang dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu sebagai berikut.

- a) Negara Maju terdiri atas Amerika Serikat dan Jepang
 - b) Negara Industri Mapan terdiri atas Kanada, Australia, dan Selandia Baru .
 - c) Negara Ekonomi Industri, terdiri atas Korea Selatan, Singapura, Taiwan, dan Hongkong
 - d) Negara Berkembang terdiri atas Brunei Darussalam, Malaysia, Indonesia, Tiongkok, Meksiko, Papua Nugini, dan Chile.
- 8) GAAT/WTO

GAAT/WTO merupakan satu-satunya badan internasional yang secara khusus mengatur masalah perdagangan antarnegara. Cikal bakal *World Trade Centre* (WTO) adalah *General Agreement Tarrif and Trade* (GATT).³⁴ Dalam bidang perdagangan GATT merupakan lembaga internasional yang sangat penting. Dari GATT-lah mulai dirintis pemikiran ke arah perdagangan bebas.

Prinsip-prinsip yang dianut GATT adalah sebagai berikut:

- a) *Most Favored Nation* (MFN) atau Nondiskriminasi

MFN berarti dalam perdagangan antarnegara tidak membeda-bedakan antara negara yang satu dengan negara yang lain. Semua negara diperlakukan sama, tidak boleh ada

³⁴ Herlan Firmansyah dan Diana Nurdiansyah, *Ibid*, hal.215

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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 perlakuan yang lebih baik atau lebih buruk daripada negara lain.

b) *National Treatmen*

National treatmen yaitu tidak membedakan barang yang dari luar negeri dengan barang domestik. Artinya jika barang dari luar negeri masuk ke suatu negara harus diperlakukan sama.

c) Tarif sebagai Instrumen Tunggal untuk Proteksi

GATT menyetujui proteksi terhadap hasil dalam negeri dengan hanya member- lakukan tarif/bea masuk untuk barang impor saja.

d) Tarif *Binding*

Tarif *binding* adalah suatu komitmen yang mengikat negara-negara anggota agar tidak meningkatkan bea masuk terhadap barang impor yang telah masuk dalam tarif binding

e) Persaingan yang Adil

Suatu negara dapat membalas perlakuan negara lain sehingga tidak ada pihak yang dirugikan. Contohnya negara yang mengenakan dumping dapat ditangkal dengan kebijakan anti *dumping*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

9) Uni Eropa

European Economic Community didirikan oleh Perjanjian Roma pada 1957 dan diimplementasikan pada 1 Januari 1958. Kemudian komunitas tersebut berubah menjadi Uni Eropa sebagai sebuah wadah kerja sama ekonomi dan politik bagi negara-negara di Benua Eropa. Uni Eropa memiliki 28 negara anggota yang terdapat di Benua Eropa.

Tujuan-tujuan utama dari Uni Eropa adalah meningkatkan kemajuan ekonomi dan sosial, terutama dengan penciptaan pasar bebas, pemerataan ekonomi dan sosial serta melalui pendirian integrasi ekonomi dan moneter termasuk mata uang tunggal (EURO).³⁵ Untuk hubungan eksternal keluar, tujuan utama Uni Eropa adalah untuk lebih menonjolkan identitas ataupun peranan Uni Eropa dalam percaturan internasional, khususnya kebijakan bersama di bidang keamanan dan hubungan luar negeri termasuk pembangunan kebijakan pertahanan bersama.

10) UNDP (*United Nations Development Program*)

UNDP adalah badan PBB yang melakukan kegiatan program pembangunan di Negara-Negara Berkembang. Tujuan UNDP adalah memberikan sumbangan untuk membiayai program pembangunan, seperti survei pembuatan dan pembangunan jalan di

³⁵ Herlan Firmansyah dan Diana Nurdiansyah, *Ibid*, hal.216

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.

Indonesia. Negara-negara donatur untuk pembangunan itu adalah Amerika Serikat, Denmark, Kanada, Inggris, Belanda, dan Prancis.

11) G-8 (*Group-Eight*)

Group-Eight (G8) adalah kelompok delapan negara termaju di dunia: Prancis, Jerman, Italia, Jepang, Amerika Serikat, Inggris, Kanada, dan Rusia. Peristiwa terpenting dalam G8 adalah pertemuan ekonomi dan politik tahunan yang dihadiri para kepala negara dan pejabat-pejabat internasional.

G8 berawal dari krisis minyak 1973 dan resesi dunia. Masalah-masalah tersebut membuat Amerika Serikat mendirikan kelompok bernama *Library Group*, sebuah perkumpulan para pejabat keuangan senior dari Amerika Serikat, Eropa, dan Jepang, untuk mendiskusikan masalah-masalah ekonomi. Pada 1975, Presiden Prancis Valéry Giscard d'Estaing mengundang para kepala negara enam negara demokratis besar dan maju ke pertemuan G6 yang pertama di Rambouillet dan menawarkan ide untuk adanya pertemuan tetap. Para peserta setuju terhadap rencana pertemuan tahunan dengan jabatan kepresidenan kelompok tersebut secara bergilir, dan mendirikan apa yang dinamakan G6 (Kelompok Enam) yang terdiri atas Prancis, Jerman, Italia, Jepang, Amerika Serikat, dan Britania Raya. Pada pertemuan kedua di Puerto Riko, G6 menjadi G7 dengan masuknya Kanada. Dalam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

perkembangannya, sejak pertemuan tahun 1998 di Birmingham, Rusia diizinkan untuk turut serta membentuk G8.³⁶

12) *The Group Of Twenty* (G-20)

The Group of Twenty adalah kelompok 20 negara dengan perekonomian besar di dunia. Secara resmi G-20 dinamakan *The Group of Twenty Finance Ministers and Central Bank Governors* atau Kelompok Dua Puluh Menteri Keuangan dan Gubernur Bank Sentral. G-20 dibentuk tahun 1999 sebagai forum yang secara sistematis menghimpun kekuatan-kekuatan ekonomi maju dan berkembang untuk membahas isu-isu penting perekonomian dunia.

Negara-negara anggota G-20 adalah Afrika Selatan, Amerika Serikat, Arab Saudi, Argentina, Australia, Brasil, Britania Raya, Tiongkok, India, Indonesia, Italia, Jepang, Jerman, Kanada, Korea Selatan, Meksiko, Prancis, Rusia, Turki dan Uni Eropa. G-20 banyak dijadikan sebagai ajang konsultasi dan kerja sama hal-hal yang berkaitan dengan sistem moneter internasional. Terdapat pertemuan yang teratur untuk mengkaji, meninjau, dan mendorong diskusi di antara negara industri maju dan sedang berkembang terkemuka mengenai kebijakan-kebijakan yang mengarah pada stabilitas keuangan internasional dan mencari upaya-upaya pemecahan masalah yang tidak dapat diatasi oleh satu negara tertentu saja.

³⁶ Herlan Firmansyah dan Diana Nurdiansyah, *Ibid*, hal.217

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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. Bentuk Perjanjian Kerja Sama Ekonomi Internasional

1) NAFTA (*North American free Trade Agreement*)

NAFTA merupakan perjanjian perdagangan bebas antar Amerika Serikat, Kanada, dan Meksiko. Tujuannya menghapus hambatan perdagangan, menciptakan persaingan yang wajar, serta meningkatkan kesempatan investasi antarnegara anggota dan merupakan dasar untuk bidang kegiatan utama NAFTA, tarif, produk pertanian, otomotif, komputer dan elektronik, energi dan petrokimia, jasa-jasa keuangan, tekstil serta transportasi.³⁷

2) *ASEAN Free Trade Area* (AFTA)

AFTA merupakan wujud dari kesepakatan dari negara-negara ASEAN untuk membentuk suatu kawasan bebas perdagangan. Hal tersebut dalam rangka meningkatkan daya saing ekonomi kawasan regional ASEAN dengan menjadikan ASEAN sebagai basis produksi dunia serta menciptakan pasar regional bagi 500 juta penduduknya. Ketika persetujuan AFTA ditandatangani resmi, ASEAN memiliki enam anggota, yaitu Brunei Darussalam, Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura, dan Thailand. Dalam perkembangannya Vietnam bergabung pada 1995, Laos dan Myanmar pada 1997, dan Kamboja pada 1999. Tujuan dari AFTA adalah meningkatkan daya saing ASEAN sebagai basis produksi

³⁷ Herlan Firmansyah dan Diana Nurdiansyah, *Ibid*, 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.

dalam pasar dunia melalui penghapusan bea dan halangan nonbea dalam ASEAN serta menarik investasi asing langsung ke ASEAN.

Pemberlakuan perdagangan bebas di kawasan ASEAN 2015 sama halnya dengan menghapus batas-batas territorial negara. Arus perdagangan antarpelaku usaha di ASEAN tidak lagi dibatasi oleh proteksi negara, melainkan dilakukan berdasarkan perjanjian dagang antarperusahaan pelaku industri antarnegara. Dengan kata lain, faktor untung-rugi perusahaan menjadi kunci penentu dalam perjanjian dagang di kawasan ASEAN. Akibatnya nilai-nilai kebangsaan dapat terancam tergusur karena tidak dianggap lagi sebagai faktor penting dalam proses perdagangan.

AFTA dibentuk pada waktu Konferensi Tingkat Tinggi (KTT) ASEAN IV di Singapura 1992. Dalam pertemuan tersebut parakepalamengumumkan akan membentuk sebuah kawasan perdagangan bebas di ASEAN dalam jangka waktu 15 tahun. Dengan demikian, jika dihitung seharusnya AFTA akan efektif berjalan secara penuh pada 2007. Namun, perkembangan terakhir yang terkait dengan AFTA adalah adanya kesepakatan untuk menghapuskan semua bea masuk impor barang bagi Brunei Darussalam, Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura, dan Thailand, pada 2010, dan bagi Kamboja, Laos, Myanmar, dan Vietnam pada 2015.³⁸

³⁸Herlan Firmansyah dan Diana Nurdiansyah, *Ibid*, hal.219

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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. Pengaruh Penggunaan Media Game Ludo Terhadap Hasil Belajar

Hubungan dari kedua variabel ini dapat dikatakan saling mempengaruhi, seperti yang dikatakan oleh Aris Eka Prasetya, Dkk bahwa dengan adanya kerja sama tim yang bagus, maka beban individu akan lebih ringan dan pengerjaan secara kelompok serta bersama-sama akan lebih maksimal dan efektif sehingga dalam kurang dari 2 minggu, progres dari game tersebut akan sudah membuahkan hasil. Permainan ini ditujukan untuk mengasah kreativitas dan inovasi yang ada dalam diri anak.³⁹

Novan Maldini dan Listyaningsih, juga menyatakan dalam penelitiannya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran ludo terhadap hasil belajar siswa berdasarkan hasil analisis data serta pengujian hipotesis. Hasil yang didapat $T_{hitung} > T_{tabel}$ sehingga kesimpulan yang didapat bahwa H_a diterima, H_0 ditolak. Data ini didapat dari hasil uji t dengan hasil T_{hitung} sebesar 2,380 dengan T_{tabel} sebesar 1,677. Penggunaan media pembelajaran berupa permainan ludo memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.⁴⁰

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dea Rika Maharani bahwa penggunaan media ludo dalam proses pembelajaran memberikan dampak yang cukup besar terhadap hasil belajar siswa. sesuai dengan hasil uji t dimana $sig < 0,05$ maka H_0 ditolak artinya ada pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament berbantuan media Lumer

³⁹ Arif Eka Prasetya, Dkk, *Kumpulan Game Edukasi*, (Surabaya: Guepedia, 2022), hal.82

⁴⁰ Maldini, N., & Listyaningsih, L. (2023), *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Ludo Pinar (LUPIN) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ppkn di SMP Al-Amin Surabaya*, *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 11(3), 720-734.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di Gendengan, Temanggung I dengan materi Keragaman Suku Budaya dan Agama di Negeriku.⁴¹

B Penelitian yang Relevan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengambil pembelajaran atau contoh dari temuan ini. Kemudian dijadikan sebagai sumber informasi untuk memperbaiki penelitian, terutama pada tahap perencanaan penelitian, penyusunan proposal akademik, proposal penelitian, atau usulan penelitian. Para peneliti sebelumnya telah melakukan penelitian tentang bagaimana penggunaan media game Ludo berdampak pada hasil belajar siswa. Beberapa jenis penelitian yang telah dilakukan antara lain:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Sri Armiyanti Ningsih dan Meyta Pritandhari 2019 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo”.⁴²

Menyatakan media Ludo dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pada penelitian ini ada 4 tahap yang dilakukan yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*). Diperoleh hasil penilaian ahli media dengan jumlah 840 dan skor rata-rata 84% dengan

⁴¹Dea Rika Maharani. (2020), *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Berbantuan Media Lumer Terhadap Hasil Belajar IPS (Penelitian Pada Siswa Kelas IV Gendengan, Kelurahan Temanggung I)*, Other thesis, Skripsi (Universitas muhammadiyah magelang).

⁴²Sri Armiyanti Ningsih, Meyta Pritandhari. (2019), *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo*, Pendidikan Ekonomi FKIP, Vol 7 No 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.

kategori “Sangat Layak” diuji cobakan. Sedangkan penilaian ahli materi dengan jumlah 790 dengan rata-rata skor persentase 79% dengan kategori layak diuji cobakan, dan respon peserta didik dalam uji coba kelompok kecil dengan jumlah 913 dengan skor rata-rata 91% dengan kategori “Sangat Layak”.

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media Ludo, Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)*. Materi yang digunakan adalah APBN & APBD, sedangkan penelitian yang diberikan kali ini menggunakan metode Quasi eksperimen, materi yang digunakan kerja sama ekonomi internasional untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- 2) Penelitian yang diteliti oleh Suci Fauziah & Afdhal 2023 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tems Games Tournament* (TGT) Melalui Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XII IPS SMAN 1 Matur Kabupaten Agam”.⁴³

Menyatakan bahwa penelitian pembelajaran kooperatif berbantuan media permainan ludo digunakan untuk mengetahui apakah dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 86,25 dan kelas kontrol yang berjumlah 28 siswa sebesar 74,36, berarti nilai rata-rata kelas eksperimen yang diajar dengan model pembelajaran model

⁴³ Suci Fauziah & Afdhal. (2023), *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tems Games Tournament (TGT) Melalui Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XII IPS SMAN 1 Matur Kabupaten Agam*, Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya. Vol 3, No 6

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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 kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media permainan ludo lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol yang diajar dengan model pembelajaran konvensional. Pada kelas eksperimen diperoleh peningkatan pengetahuan N-Gain sebesar 0,725 berada pada kategori tinggi. Hasil analisis kedua kelas menggunakan uji t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan diperoleh $t_{hitung} = 5,847$ dan $t_{tabel} = 1,674$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Siswa Kelas XII IPS di SMAN 1 Matur Kabupaten Agam.

Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan media ludo dan variable yang digunakan adalah hasil belajar. Jenis pada penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah materi yang digunakan geografi sedangkan peneliti adalah Ekonomi dan tempat penelitian nya berbeda dengan peneliti yaitu SMAN 1 Matur Kabupaten Agam.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Roidah Muharrika, 2020 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tems Games Tournament* (TGT) Dengan Permainan Ludo Akuntansi Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Ak SMK Negeri Sinjai”.⁴⁴ Hasil analisis uji-t diperoleh nilai

⁴⁴ Roidah Muharrika. (2020), *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tems Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Ludo Akuntansi Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Ak SMK Negeri Sinjai*, Diploma thesis (Universitas Negeri Makassar).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

signifikan $0,000 < 0,05$, berarti model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan ludo akuntansi berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap aktivitas belajar sehingga dengan demikian dapat dinyatakan bahwa hipotesis penelitian diterima.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media ludo dan menggunakan uji t. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian ini meneliti aktivitas belajar siswa dan menggunakan analisis regresi linear sederhana. Sedangkan peneliti meneliti hasil belajar siswa.

C. Konsep Operasional

Variabel x dan y adalah dua jenis variabel yang digunakan dalam penelitian ini.

Diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Variabel X (Penggunaan Media Game Ludo)

Permainan ludo adalah salah satu alat atau media yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran di ruang kelas. Pada papan ludo akan diberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi, yang dapat membantu siswa mengingat dan memahami apa yang diajarkan guru.

Langkah-langkah permainan ludo :

- a) Pemain dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 2-4 orang.
 Satu orang pemain hanya menggunakan satu bidak;
- b) Satu orang di luar pemain ditunjuk menjadi juri yang bertugas untuk megawasi jalannya permainan, memegang kunci jawaban dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

- memberikan poin berupa 1 bintang kepada tim/ kelompok. Jika kelompok menjawab salah maka bidak harus mundur 1 kotak;
- c) Setelah melakukan suit untuk menentukan urutan bermain, pemain atau tim melemparkan dadu kemudian menjalankan bidak sesuai dengan angka yang muncul pada mata dadu. Pemain dapat mengeluarkan bidak dari rumahnya (kotak yang berada di empat pojok papan) sesuai dengan warna masing-masing. Namun perlu diingat, pemain dapat mengeluarkan bidak dari rumah dengan syarat mendapatkan dadu dengan nilai 6 dan diberi 1 bintang. Jika dadu belum menunjukkan angka 6 maka harus bergantian dengan anggota kelompok untuk melempar dadu sampai mendapatkan angka 6 agar bidak dapat menempati posisi start;
 - d) Misal pasangan A1A2A3 mendapat giliran pertama melempar dadu, kemudian menjalankan bidaknya sesuai dengan angka dadu yang muncul. Jika bidak berhenti pada petak bukan soal giliran pasangan lawan yang melempar dadu;
 - e) Ketika bidak pemain berhenti pada petak yang bertanda tanya maka juri akan memberikan pertanyaan. Pertanyaan tersebut berhak di jawab oleh lawan;
 - f) Sistem kembali ke rumah berlaku jika terdapat dua bidak bersama lawan di dalam satu kotak;

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

g) Permainan akan dihentikan setelah bidak dalam satu pasangan mencapai finish, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi;

h) Jika waktu permainan telah selesai namun belum ada pemain yang sampai ke finish, maka penentuan pemenang dilakukan melalui perhitungan poin yang didapatkan.⁴⁵

2) Variabel Y (Hasil Belajar)

Data hasil belajar yang akan digunakan dalam penelitian ini akan diambil dengan tes.

D. Hipotesis Penelitian

Sesuai dengan permasalahan dalam penelitian ini, maka hipotesis penelitian ini adalah:

H₀: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kelas yang menggunakan media game ludo dengan kelas yang tidak menggunakan media game ludo

H_a: Terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kelas yang menggunakan media game ludo dengan kelas yang tidak menggunakan media game ludo.

⁴⁵Estari, M. A., Hermawati, E., Ramdhanian, R., & Fitriyani, Y. (2023), *Loc.cit.*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, atau pendekatan positivisme, yang meneliti populasi atau sampel tertentu. Jenis penelitian ini menggunakan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data, dan analisis data dilakukan dengan cara kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis yang telah dibuat. Karena data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah angka, dan metode statistik digunakan untuk menganalisisnya, penelitian ini dikategorikan sebagai jenis kuantitatif.⁴⁶

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan jenis penelitian di mana peneliti sengaja melakukan manipulasi pada satu atau lebih variabel dengan cara tertentu, sehingga memiliki dampak pada satu atau lebih variabel yang diukur. Variabel yang mengalami manipulasi disebut variabel bebas, sementara variabel yang pengaruhnya diamati disebut variabel terikat.⁴⁷

Pada penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperimen* dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Metode penelitian ini melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol, kedua kelas ini akan diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen akan diajarkan dengan model pembelajaran media

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hal. 13-14

⁴⁷ Setyanto, A. E. (2006), *Memperkenalkan kembali metode eksperimen dalam kajian komunikasi*, Jurnal ilmu komunikasi, hal. 39

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.

game ludo, sedangkan kelas kontrol tidak akan diajarkan dengan model pembelajaran media game ludo. Rancangan Penelitian⁴⁸

Subjek	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*

Dengan mengacu pada notasi, O₁ merupakan uji awal pada kelas eksperimen, O₂ merupakan uji akhir pada kelas eksperimen, O₃ adalah uji awal pada kelas kontrol, O₄ adalah uji akhir pada kelas kontrol, dan X menunjukkan penerapan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media game ludo.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu yang digunakan penulis untuk melakukan penelitian ini adalah pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Bangkinang Kota yang beralamat di Jl. Abdul Rahman Shaleh No.55, Bangkinang, Kecamatan Bangkinang Kota, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa - siswi kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Bangkinang. Sedangkan objek penelitian adalah pengaruh penggunaan media game ludo terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Bangkinang.

⁴⁸ Sugiyono, *Op.cit*, hal. 116

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

Populasi dan Sampel

1. Populasi

Definisi populasi mencakup wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁹

Dari penjelasan tersebut, peneliti mengambil kesimpulan bahwa populasi merujuk pada seluruh objek yang menjadi fokus penelitian. Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Bangkinang Kota, Kabupaten Kampar pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 136 orang yang terbagi atas 5 kelas yaitu kelas XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, XI IPS 4 dan XI IPS 5.

TABEL III.I
DATA POPULASI JUMLAH SISWA KELAS XI IPS SMA
NEGERI 2 BANGKINANG KOTA

No	Kelas	KKM	Nilai Rata-Rata	Jumlah Siswa
1	XI IPS 1	75	81,2	30
2	XI IPS 2	75	83	28
3	XI IPS 3	75	78	25
4	XI IPS 4	75	85,1	23
5	XI IPS 5	75	81	30
JUMLAH				136

Sumber : *Bagian Tata Usaha SMA Negeri 2 Bangkinang*

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari keseluruhan jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara teknik *Purposive Sampling*, yaitu pengambilan sampel

⁴⁹ Sugiyono, *Ibid*, hal.117

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.

berdasarkan pertimbangan peneliti.⁵⁰ Oleh karena itu, peneliti harus benar-benar memahami dan beranggapan bahwa individu yang dipilih dapat memberikan informasi yang sesuai dengan masalah yang sedang diteliti.

Pemilihan sampel ini dipertimbangkan melalui persentase hasil belajar siswa dan disertai konsultasi dengan guru mata pelajaran karena guru mengetahui kelas mana yang memiliki hasil belajar siswa yang paling rendah. Untuk memilih sampel, dua kelas dipilih berdasarkan nilai ulangan harian kelas XI IPS mata pelajaran ekonomi, yang dibantu oleh rekomendasi guru bidang studi. Kemudian dipilih dua kelas dengan nilai rata-rata ulangan harian yang hampir sama.

Berdasarkan tabel III.1 bisa ditentukan sampel pada penelitian ini yaitu kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 5. Setelah terpilihnya dua kelas tersebut, dilakukan undian kepada kedua kelas tersebut dan terpilihnya kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol dan di kelas XI IPS 5 sebagai kelas eksperimen. Sampel pada penelitian ini berjumlah 60 siswa yang terdiri dari kelas eksperimen sebanyak 30 siswa dan kelas kontrol sebanyak 30 siswa.

UIN SUSKA RIAU

⁵⁰ Sugiyono, *Ibid*, hal. 124

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

Teknik Pengumpulan Data

Tujuan utama dari penelitian adalah untuk mengumpulkan informasi tanpa memahami teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan.⁵¹ Dalam proses pengumpulan data penelitian ini, metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Menurut Sutrisno Hadi, observasi adalah proses yang kompleks yang terdiri dari banyak proses biologis dan psikologis. Pengamatan dan ingatan adalah dua komponen utama dari proses ini. Ketika penelitian melibatkan perilaku manusia, proses kerja, dan fenomena alam, dan jumlah responden yang diamati tidak terlalu besar, teknik pengumpulan data melalui observasi digunakan.⁵²

Observasi dilakukan untuk melihat permasalahan dikelas pada saat pembelajaran ekonomi. Dan digunakan untuk mengamati bagaimana pengaruh penggunaan media ludo sebagai media pembelajaran ekonomi di SMA N 2 Bangkinang.

2. Metode Tes

Tes merupakan suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk menilai atau mengukur sesuatu dalam suatu situasi tertentu, sesuai dengan metode dan aturan yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, dilakukan evaluasi melalui dua jenis tes, yaitu tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes

⁵¹ Sugiyono, *Ibid*, hal. 308

⁵² Sugiyono, *Ibid*, hal. 203

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

akhir (*posttest*) setelah perlakuan. Tes ini berbentuk tes objektif, terutama dalam format pilihan ganda.

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pencatatan peristiwa yang telah terjadi dan dapat berupa teks, gambar, atau karya monumental seseorang. Kepercayaan pada hasil penelitian yang berasal dari observasi, wawancara, dan angket dapat ditingkatkan dengan adanya dokumentasi, terutama dalam bentuk gambar.⁵³

Penggunaan dokumentasi dalam penelitian bertujuan untuk memperoleh informasi terkait dengan topik penelitian. Peneliti dapat langsung mengakses dokumen yang sudah ada untuk mengumpulkan data yang diperlukan, seperti daftar nama siswa, profil sekolah, fasilitas, dan lainnya.

E Instrumen Penelitian

Peneliti dapat mengumpulkan data melalui penggunaan instrumen penelitian. Penelitian ini menggunakan instrumen berikut:

1. Tes Hasil Belajar.

Tes ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa baik sebelum maupun sesudah penerapan media game ludo dalam proses pembelajaran. Terdapat 30 soal tes pilihan ganda yang digunakan.

⁵³ Sugiyono, *Ibid*, hal. 329

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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. Lembar Observasi

Lembar observasi yaitu kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Teknik ini dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara teliti. Lembar observasi yang digunakan peneliti bertujuan untuk memperoleh data tentang aktivitas belajar siswa dengan media game ludo dalam proses pembelajaran dan data terkait keterlaksanaan langkah-langkah model pada RPP. Lembar observasi diberikan kepada observer ketika guru sedang melaksanakan pembelajaran untuk diisi dengan cara menuliskan tanda checklist(√) sesuai dengan keadaan yang diamati.

G. Uji Instrumen Penelitian

Tes harus valid dan dapat dipercaya untuk mengumpulkan data yang baik. Oleh karena itu sebelum soal tersebut disebarkan dan tes diberikan, terlebih dahulu dilakukan uji coba. Sehingga dapat diuji validitas instrumen dan tes, tingkat kesukaran soal dan tes, serta daya pembedanya. Pengujian dilakukan terhadap hal-hal yang bukan merupakan bagian dari populasi atau sampel penelitian yang sebenarnya.

1. Uji Coba Soal

Tes hasil belajar dilakukan pada kedua kelas sampel yang terlibat dalam penelitian ini. Sebelum tes diberikan kepada siswa, dilakukan uji coba untuk mengevaluasi tingkat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal tersebut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Uji validasi adalah cara untuk menentukan valid atau tidaknya suatu instrumen penelitian. Suatu instrumen dikatakan valid, apabila instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur.⁵⁴

Untuk uji validitas penulis melakukannya di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Bangkinang Kota. Jika pertanyaan tersebut bisa mengukur hal yang perlu diukur, maka dikatakan valid. Soal tes disusun sesuai dengan kurikulum ekonomi kelas XI. Berikut kriteria yang digunakan untuk menentukan hasil validitas:

- 1) Apakah materi tes sesuai dengan kurikulum?
- 2) Apakah tes mencakup pelajaran yang diajarkan guru?⁵⁵

Arikunto berpendapat bahwa Validitas item ditunjukkan dengan adanya korelasi atau dukungan terhadap item total, perhitungan dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara skor item dengan skor total item. Dari hasil perhitungan korelasi akan didapat suatu koefisien korelasi yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas suatu item dan untuk menentukan layak atau tidaknya suatu item yang digunakan.

- 1) Jika $r_{xy} > r_{\text{tabel}}$ maka item soal dinyatakan valid
- 2) Jika $r_{xy} < r_{\text{tabel}}$ maka item soal dinyatakan tidak valid.⁵⁶

⁵⁴ Sukardi, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2001), hal. 31

⁵⁵ Sukardi, *Ibid*

⁵⁶ Rahmi Ramadhani dan Nuraini, *Statistik Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenada media Group, 2021), hal. 130

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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 yang dilakukan adalah uji validitas item, yang menggunakan aplikasi SPSS Ver.26 dengan jumlah subjek penelitian yaitu siswa sebanyak 30 yang memiliki derajat kebebasan $(N-2) 30-2=28$ dengan taraf signifikan 5% sehingga didapat nilai r tabel 0,3610 validitas dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan dikatakan tidak valid apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$.

Peneliti melakukan uji validitas instrument penelitian kepada 30 siswa, hasil uji dapat disimpulkan bawasannya terdapat total 30 item soal yang diujikan, dengan 28 item soal yang dinyatakan valid dan 2 item soal yang tidak valid. Oleh karena itu, dalam pengumpulan data penelitian, peneliti hanya menggunakan 28 item soal yang valid untuk diuji tingkat reliabilitasnya. Uji validitas instrumen dilakukan menggunakan alat bantu SPSS Ver.26, dengan data yang disajikan dalam lampiran.

Adapun hasil rekapitulasi uji valid soal sebagai berikut:

TABEL III.2
REKAPITULASI HASIL UJI VALIDITAS INSTRUMEN
PENELITIAN

No	Item Soal	r-hitung	r-tabel	Status Soal
1	Soal No 1	0,371	0,3610	Valid
2	Soal No 2	0,460	0,3610	Valid
3	Soal No 3	0,005	0,3610	Tidak Valid
4	Soal No 4	0,381	0,3610	Valid
5	Soal No 5	0,394	0,3610	Valid
6	Soal No 6	0,429	0,3610	Valid
7	Soal No 7	0,530	0,3610	Valid
8	Soal No 8	0,641	0,3610	Valid
9	Soal No 9	0,508	0,3610	Valid
10	Soal No 10	0,400	0,3610	Valid
11	Soal No 11	0,428	0,3610	Valid

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.

No	Item Soal	r-hitung	r-tabel	Status Soal
12	Soal No 12	0,429	0,3610	Valid
13	Soal No 13	0,425	0,3610	Valid
14	Soal No 14	0,530	0,3610	Valid
15	Soal No 15	0,371	0,3610	Valid
16	Soal No 16	0,463	0,3610	Valid
17	Soal No 17	0,421	0,3610	Valid
18	Soal No 18	0,383	0,3610	Valid
19	Soal No 19	0,527	0,3610	Valid
20	Soal No 20	0,452	0,3610	Valid
21	Soal No 21	0,473	0,3610	Valid
22	Soal No 22	0,487	0,3610	Valid
23	Soal No 23	0,390	0,3610	Valid
24	Soal No 24	0,474	0,3610	Valid
25	Soal No 25	0,510	0,3610	Valid
26	Soal No 26	0,537	0,3610	Valid
27	Soal No 27	0,414	0,3610	Valid
28	Soal No 28	0,437	0,3610	Valid
29	Soal No 29	0,201	0,3610	Tidak Valid
30	Soal No 30	0,487	0,3610	Valid

Sumber: Olahan data, 2024

Dapat dilihat dari tabel III.2, terdapat 30 butir soal yang diujikan, 28 butir soal valid, dan 2 butir soal tidak valid. sehingga dalam mengumpulkan data penelitian, peneliti hanya menggunakan item-item yang valid, seperti soal 28 item, yang kemudian akan dievaluasi reliabilitasnya. Menggunakan SPSS Ver.26 untuk menguji validitas instrumen, dan penyajian data disertakan dalam lampiran.

b) Uji Reabilitas

Tujuan uji reliabilitas adalah untuk menilai ketepatan instrumen atau sejauh mana respon siswa terhadap evaluasi alat. Jika suatu instrumen atau alat evaluasi memiliki reliabilitas yang tinggi maka dianggap baik. Nilai koefisien reliabilitas dapat digunakan untuk menentukan apakah suatu tes memiliki reliabilitas tinggi, sedang, atau

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.

rendah.⁵⁷ Tingkat kepercayaan dalam tes dikenal sebagai reliabilitasnya. Rumus KR₂₀ Kuder dan Richardson digunakan dalam perhitungan:

$$r_{11} = \frac{K}{(K - 1)} \left\{ \frac{s_t^2 - \sum p, q}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas tes keseluruhan

P : Bandingan subjek yang menjawab soal benar

q : Bandingan subjek yang menjawab soal salah

$$(q = 1 - p)$$

$\sum pq$: Hasil perkalian p dan q

K : Hasil butir soal tes

s_t^2 : Versi total

n : Jumlah responden

$$s_t^2 = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{n}}{n}$$

⁵⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), hal. 230

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

TABEL III.3

KRITERIA BESARNYA KOEFISIEN RELIABILITAS

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
0,800-1,000	Sangat Tinggi
0,600-0,800	Tinggi
0,400-0,600	Cukup
0,200-0,400	Rendah
0,000-0,200	Sangat Rendah

Sumber: *Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian*

Adapun hasil pengujian terhadap 28 item soal yang valid diatas disajikan pada table berikut :

TABEL III.4

REKAPITULASI HASIL UJI RELIABILITAS INSTRUMEN

Jumlah Item Valid	Skor Coefficient	Keputusan	Kriteria
28	0,935	Reliabel	Sangat Tinggi

Sumber: *Olahan Data, 2024*

Berdasarkan kriteria yang digunakan maka dapat disimpulkan bahwa reliabilitas soal tersebut memiliki reliablitas yang sangat tinggi (*reliable*) karena nilai indek reliablitas lebih besar dari 0,6.

c) Indeks Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah peluang menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks. Tingkat kesukaran dinyatakan dalam indeks kesukaran (*difficulty index*), yaitu angka yang menunjukkan proporsi siswa yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

menjawab benar soal tersebut. Semakin besar indeks tingkat kesukaran yang diperoleh dan hasil hitungan, berarti semakin mudah soal itu.⁵⁸

Tingkat kesulitan suatu penyelidikan adalah angka yang menunjukkan kesulitan dan kesederhanaan suatu penyelidikan. Menurut Arikunto, rumus yang digunakan untuk menentukan tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut:⁵⁹

$$P = \frac{B}{Js}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Siswa yang menjawab benar

Js = Jumlah seluruh siswa peserta tes

TABEL III.5
KLASIFIKASI INDEKS KESUKARAN SOAL

No	Indeks Kesukaran	Klasifikasi
1.	0,00-0,30	Sukar
2.	0,31-0,70	Sedang
3.	0,71-1,00	Mudah

Sumber: *Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan*

Tingkat kesukaran dapat dilihat pada nilai P adalah indeks kesukaran pada hasil output perhitungan Hasil dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu butir soal yang memiliki tingkat kesukaran antara P = 0,00-0,30 dikategorikan sukar, butir soal yang memiliki tingkat kesukaran antara P = 0,30- 0,70 dikategorikan sedang,

⁵⁸ Supriyadi, *Evaluasi Pendidikan*, (Pekalongan: NEM, 2021), hal. 405

⁵⁹ Suharsimi Arikunto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 100

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.

sedangkan butir soal yang memiliki tingkat kesukaran antara $P = 0,70-1,0$ dikategorikan terlalu mudah.

Hasil analisis tingkat kesukaran butir soal yang dilakukan sebagai berikut:

TABEL III.6
REKAPITULASI TINGKAT KESUKARAN SOAL

No	Nomor Item Soal	P	Klasifikasi
1	Soal No 1	0,80	Mudah
2	Soal No 2	0,90	Mudah
3	Soal No 4	0,23	Sukar
4	Soal No 5	0,50	Sedang
5	Soal No 6	0,80	Mudah
6	Soal No 7	0,80	Mudah
7	Soal No 8	0,57	Sedang
8	Soal No 9	0,73	Mudah
9	Soal No 10	0,80	Mudah
10	Soal No 11	0,60	Sedang
11	Soal No 12	0,80	Mudah
12	Soal No 13	0,30	Sukar
13	Soal No 14	0,40	Sedang
14	Soal No 15	0,80	Mudah
15	Soal No 16	0,50	Sedang
16	Soal No 17	0,90	Mudah
17	Soal No 18	0,27	Sukar
18	Soal No 19	0,53	Sedang
19	Soal No 20	0,63	Sedang
20	Soal No 22	0,70	Sedang
21	Soal No 22	0,80	Mudah
22	Soal No 23	0,73	Mudah
23	Soal No 24	0,37	Sedang
24	Soal No 25	0,50	Sedang
25	Soal No 26	0,77	Mudah
26	Soal No 27	0,77	Mudah
27	Soal No 28	0,47	Sedang
28	Soal No 30	0,50	Sedang

Sumber: *Olahan Data, 2024*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

Hasil analisis dari Tingkat Kesukaran butir soal sebanyak 13 butir soal dikategorikan mudah ($P = 0,70-1,0$), 12 butir soal termasuk kategori sedang ($P = 0,30-0,70$) dan untuk kategori sukar ($P = 0,00-0,30$) sebanyak 3 butir soal.

d) Daya Pembeda Soal

Indeks daya pembeda merupakan indeks yang digunakan dalam membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa berkemampuan rendah, tujuan analisis daya pembeda soal adalah untuk mengetahui kemampuan butir soal dalam membedakan siswa berkemampuan tinggi dengan siswa berkemampuan rendah. Daya pembeda dalam analisis butir soal dilihat dari besarnya indeks korelasi antara skor butir soal (*koefisien biserial*).⁶⁰

Kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang mahir (telah menguasai materi yang ditanyakan) dan yang kurang mahir (telah menguasai materi yang ditanyakan) dikenal dengan daya pembeda suatu soal. Rumus yang dikemukakan oleh Arikunto digunakan untuk menentukan daya pembeda soal:⁶¹

$$D = \frac{B_a}{J_a} - \frac{B_b}{J_b}$$

⁶⁰ Ismaryati, *Tips Sukses Mengembangkan Soal HOTS Mata Pelajaran Kimia*, (Yogyakarta: Benteng Pustaka Madani, 2021), hal. 46

⁶¹ Suharsimi Arikunto, *Op.Cit.* hal. 213-214

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

Keterangan:

B_a = Jumlah kelompok atas yang menjawab benar

B_b = Jumlah kelompok bawah yang menjawab benar

J_a = Jumlah peserta kelompok bawah

J_b = Jumlah peserta kelompok bawah

D = Angka indeks diskriminasi

Sebagai pedoman, kriteria indeks daya pembeda soal seperti pada tabel berikut ini:

TABEL III.7
KRITERIA DAYA PEMBEDA SOAL

Daya Pembeda	Kriteria
0,00-0,20	Jelek (<i>poor</i>)
0,21-0,40	Cukup (<i>satisfactory</i>)
0,41-0,70	Baik (<i>Good</i>)
0,71-1,00	Sangat Baik (<i>Excellent</i>)
Minus (Bertanda Negatif)	Sangat Jelek

Sumber: Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*

Nilai daya beda butir soal dapat dilihat menggunakan koefisien biserial (R_{pbis}). Daya pembeda mempunyai kisaran nilai -1 sampai dengan 1. Nilai positif menunjukkan bahwa peserta tes yang menjawab benar dari butir soal mempunyai skor relatif tinggi dalam tes tersebut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Hasil analisis dari daya pembeda yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

TABEL III.8
REKAPITULASI HASIL UJI DAYA PEMBEDA SOAL

No	No Item Soal	D (Daya Pembeda)	Status Butir Soal
1	Soal No 1	0,80	Sangat Baik
2	Soal No 2	0,90	Sangat Baik
3	Soal No 4	0,23	Cukup
4	Soal No 5	0,50	Baik
5	Soal No 6	0,80	Sangat Baik
6	Soal No 7	0,80	Sangat Baik
7	Soal No 8	0,57	Baik
8	Soal No 9	0,73	Sangat Baik
9	Soal No 10	0,80	Sangat Baik
10	Soal No 11	0,60	Baik
11	Soal No 12	0,80	Sangat Baik
12	Soal No 13	0,30	Cukup
13	Soal No 14	0,40	Cukup
14	Soal No 15	0,80	Sangat Baik
15	Soal No 16	0,50	Baik
16	Soal No 17	0,90	Sangat Baik
17	Soal No 18	0,27	Cukup
18	Soal No 19	0,53	Baik
19	Soal No 20	0,63	Baik
20	Soal No 21	0,70	Baik
21	Soal No 22	0,80	Sangat Baik
22	Soal No 23	0,73	Sangat Baik
23	Soal No 24	0,37	Cukup
24	Soal No 25	0,50	Baik
25	Soal No 26	0,77	Sangat Baik
26	Soal No 27	0,77	Sangat Baik
27	Soal No 28	0,47	Baik
28	Soal No 30	0,50	Baik

Sumber: *Olahan Data, 2024*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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 tabel III.8, dari 28 item soal 5 item soal dinyatakan cukup, 10 item soal dinyatakan baik, dan 13 item soal dinyatakan sangat baik. Pengukuran uji daya pembeda soal penulis lakukan menggunakan alat bantu olah data SPSS Ver.26.

Teknik Analisis Data

Tujuan dari metode analisis data adalah untuk mengetahui seberapa besar bobot kegiatan belajar ekonomi siswa dan kegiatan pembelajaran eksperimen. Uji-t digunakan untuk menganalisis data. Uji statistik yang dikenal dengan uji "t" (t_0) digunakan untuk memperoleh data mata pelajaran ekonomi sebelum dan sesudah tindakan kelas. Merumuskan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa ada perbedaan dan hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan adalah metode interpretasi t_0 yang dapat diberikan. Kemudian, dengan menggunakan besaran df dan dp dikonsultasikan pada tabel nilai "t", cari df atau db. Hasilnya disebut total (t_t), lalu bandingkan t_0 dengan t_t . Berikut adalah tahapan analisisnya.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji untuk mengetahui apakah data berasal dari sampel berdistribusi normal atau tidak.⁶² Uji *Lilliefors* digunakan untuk melakukan uji normalitas data. Tes *Lilliefors* memiliki kelebihan yaitu mudah digunakan dan dihitung, serta cukup kuat bahkan dengan

⁶² Yulingga Nanda Hanief dan Wasis Himawanto, *Statistik Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hal.67

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

ukuran sampel yang kecil. Berikut adalah langkah-langkah untuk tes *lilliefors*:

- 1) Mengatur data dalam urutan besar ke kecil. Sekalipun ada lebih dari satu data, masing-masing ditulis satu kali.
- 2) Tuliskan frekuensi kemunculan data untuk memverifikasi data.
- 3) Dari frekuensi susunan frekuensi kumulatif. Dengan menggunakan rumus.

$$\text{Formula } f_{ki} = f_{ki}$$

- 4) secara empiris (melalui observasi) hitung proposal tersebut

$$\text{Formula, } S_n(X_i) = f_{ki} : n$$

- 5) Hitunglah nilai z untuk mengetahui theoretical proportion pada tabel Z

$$\text{Formula, } Z = \frac{xi - \bar{x}}{s}$$

$$\text{Dimana } \bar{X} = \frac{\sum Xi}{n} \text{ dan } S = \sqrt{\frac{\sum xi^2 - \frac{(\sum Xi)^2}{n}}{n-1}}$$

- 6) Menghitung theoretical proportion (tabel Z) : proporsi kumulatif luas kurva normal baku.
- 7) Bandingkan empirical proportion dengan theoretical proportion, kemudian carilah selisih terbesar di dalam titik observasi antara kedua proporsi tadi.

$$\text{Formula empirical proportion, } | S_n(X_i) - F_0(X_i) |$$

$$\text{Formula theoretical proportion } | S_n(X_{i-1}) - F_0(X_i) |$$

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.

Pada perhitungan diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ ditentukan bahwa data masing-masing memiliki distribusi normal atau normal. Sebaliknya, dikatakan bahwa data tidak berdistribusi normal jika $L_{hitung} > L_{tabel}$.

2. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas memiliki tujuan untuk menilai apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas juga dikenal sebagai uji kesamaan varians. Peneliti menggunakan uji program statistik SPSS ver.26 untuk mengevaluasi homogenitas data. Dalam analisis ini, program SPSS ver.26 memiliki tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga jika nilai hasil analisis uji homogenitas melebihi α , data dianggap homogen; sebaliknya, jika nilai analisis berada di bawah α , data dianggap tidak homogen. Untuk mengetahui apakah kedua kelas yang diteliti homogen atau tidak maka harus dilakukan uji homogenitas. Dalam penelitian ini kelas yang akan diteliti telah diuji homogenitasnya. Pada penelitian ini digunakan uji F dengan rumus untuk menguji homogenitasnya:⁶³

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Kemudian hasilnya dibandingkan dengan F_{tabel} . Apabila perhitungan diperoleh $F_h < F_t$, maka sampel varians yang sama atau homogen.

⁶³ Sugiyono, *Op.Cit*, hal.276

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.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini melakukan perbandingan nilai antara kelompok eksperimen dan kontrol untuk menilai apakah terdapat perbedaan nilai rata-rata saat menggunakan media dibandingkan dengan tidak menggunakan media. Dalam konteks perbandingan dua kelompok kasus, dapat diasumsikan bahwa kasus pertama melibatkan penggunaan media pembelajaran, sementara kasus kedua tidak melibatkan penggunaan media pembelajaran.

Hipotesis diuji melalui metode uji t, dimana uji t sampel umumnya diterapkan pada sampel bebas dengan membandingkan nilai rata-rata dari dua kelompok kasus. *Independent Sample T-test* menguji kemampuan generalisasi rata-rata data dua sampel yang tidak memiliki korelasi. Seringkali, sampel-sampel dengan korelasi ditemukan dalam rancangan penelitian eksperimen.

Uji perbedaan rata-rata untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata kelas eksperimen secara signifikan dengan rata-rata kelas. Jenis uji hipotesis :

- a. Bila $n_1 \neq n_2$ varian homogen dapat digunakan rumus tes t dengan *pooled* varian. Dengan derajat kebebasan $(dk) = n_1 + n_2 - 2$. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima H_0 ditolak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

Adapun rumusnya sebagai berikut:⁶⁴

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Dengan demikian, t merujuk pada nilai t hitung, $\bar{X}_1$ adalah rata-rata kelas eksperimen, $\bar{X}_2$ adalah rata-rata kelas kontrol, n_1 adalah jumlah sampel kelas eksperimen, n_2 adalah jumlah sampel kelas kontrol, s_1^2 adalah variasi kelas eksperimen, dan s_2^2 adalah variasi kelas kontrol.

- Bila $n_1 \neq n_2$ varian tidak homogen dapat digunakan rumus t test dengan separated varian. Harga t sebagai pengganti t -tabel dihitung dari selisih harga t tabel dengan $dk (n_1 - 1)$ dan $dk (n_2 - 1)$ dibagi dua. Kemudian ditambahkan dengan harga t yang terkecil. Adapun rumusnya sebagai berikut:⁶⁵

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$: Mean kelas eksperimen

$\bar{x}_2$: Mean kelas kontrol

s_1^2 : Variasi kelas eksperimen

s_2^2 : Variasi kelas kontrol

n_1 : Sampel kelas eksperimen

n_2 : Sampel kelas kontrol

⁶⁴ Sugiyono, *Ibid*, hal.273

⁶⁵ Sugiyono, *Ibid*, hal.273

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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. Jika data tidak berdistribusi normal maka pengujian hipotesis menggunakan uji statistic non-parametrik yaitu menggunakan uji Mann Whitney U, yaitu:⁶⁶

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2-1)}{2} R_1 \quad \text{Dan} \quad U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_1-1)}{2} R_2$$

Keterangan :

U_1 : Jumlah peringkat 1 U_2 : Jumlah peringkat 2

R_1 : Jumlah rangkaian pada R_1 R_2 : Jumlah rangkaian pada R_2

4. Uji Pengaruh

Besar Pengaruh penggunaan media ludo terhadap hasil belajar siswa dilakukan dengan menghitung *cohen'd* menggunakan rumus *Effect-size* dari *cohen* sebagai berikut:

$$d = \frac{\bar{x}_t - \bar{x}_c}{s_{pooled}}$$

Keterangan:

d : Nilai effect size

$\bar{x}_t$: Nilai rata-rata percobaan

$\bar{x}_c$: Nilai rata-rata kelompok

s_{pooled} : Standar deviasi gabungan

$$s_{pooled} = \sqrt{\frac{(n_t - 1)s_t^2 + (n_c - 1)s_c^2}{n_t + n_c}}$$

⁶⁶ Sugiyono, *Statistik Nonparametrik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 61

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

Keterangan:

s_{pooled} : Standar deviasi gabungan

n_t : Jumlah sampel kelas eksperimen

n_c : Jumlah sampel kelas kontrol

s_t : Standar deviasi kelas eksperimen

s_c : Standar deviasi kelas kontrol

Harga d menggambarkan besarnya pengaruh variabel bebas yang diintervensikan pada kelompok percobaan pada suatu variabel terikat.

Kriteria besarnya *effect size* diklasifikasikan sebagai berikut:⁶⁷

$d < 0,2$: Tergolong kecil

$0,2 < d < 0,8$: Tergolong sedang

$d > 0,8$: Tergolong besar

⁶⁷ Joe W. Kortlik, dkk, *Reporting and Interpreting Effect Size In Quantitative Agricultural Education Research*. Joernal of Agricultural Education Vol. 52, No. 1, 2011

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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 penelitian dan analisis data yang dilakukan terhadap penggunaan media game ludo pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI di SMA Negeri 2 Bangkinang Kota, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media game ludo dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media game ludo.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game ludo memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Bangkinang Kota. Berdasarkan analisis statistik yang dilakukan, ditemukan hasil uji-t yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ baik pada taraf signifikansi 5% maupun 1% ($2,001 < 4,756 > 2,663$) yang berarti penggunaan media game ludo berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Bangkinang Kota. Selanjutnya didukung oleh hasil uji *effect size* yang menunjukkan penggunaan media game ludo memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Bangkinang Kota adalah sebesar 1,25 atau 1,25% yang tergolong besar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

Saran

Dari hasil penelitian ini maka saran yang dapat penulis berikan diantaranya adalah:

1. Kepada guru Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Bangkinang Kota agar dapat menggunakan media game ludo sebagai alternatif dan variasi dalam pembelajaran ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan upaya meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi disekolah. Penggunaan media game ludo hendaknya memperhatikan waktu pembelajaran, agar berjalan secara maksimal.
2. Dalam menggunakan media pembelajaran di kelas, guru lain harus selalu kreatif dan inovatif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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

- Agung Triharsono, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: CV. Andi OFFSET, 2013)
- Arif Eka Prasetya, Dkk, *Kumpulan Game Edukasi*, (Surabaya: Guepedia, 2022)
- Azhari Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2016)
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013)
- Dea Rika Maharani. (2020), *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Berbantuan Media Lumer Terhadap Hasil Belajar IPS (Penelitian Pada Siswa Kelas IV Gendengan, Kelurahan Temanggung 1)*, Other thesis, Skripsi (Universitas muhammadiyah magelang).
- Dimiyati dan Mudijono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)
- Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013)
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)
- Harlan Firmansyah dan Diana Nurdiansyah, *Buku Siswa Aktif dan Kreatif Belajar Ekonomi untuk Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Kelas XI Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial*, (Bandung : Grafindo Media Praatama, 2016)
- Ismaryati, *Tips Sukses Mengembangkan Soal HOTS Mata Pelajaran Kimia*, (Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2021)
- Joe W. Kortlik, dkk, *Reporting and Interpreting Effect Size In Quantitative Agricultural Education Research. Joernal of Agricultural Education* Vol. 52, No. 1, 2011
- Lestari, M. A., Hermawati, E., Ramdhania, R., & Fitriyani, Y. (2023), *Workshop media pembelajaran berbasis board games edukasi untuk guru SDN 2 Purwawinangun Kecamatan Kuningan. Abdimas Siliwangi*, 6(3)
- Maha, D. A. (2023), *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Di MAN 1 Inovasi Subulussalam*, (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

- Maldini, N., & Listyaningsih, L. (2023), *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Ludo Pintar (LUPIN) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ppkn di SMP Al-Amin Surabaya, Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 11(3)
- Martinis Yamim, “*Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik*”, (Jakarta: Referensi, 2012)
- Muhammad Anwar, *Menjadi Guru Profesional*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2018)
- Nisa, R. H. (2019), *Pengaruh penggunaan media ludo terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang siswa kelas V SD*, *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 7(3)
- Perwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014)
- Rahmi Ramadhani dan Nuraini, *Statistik Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenada media Group, 2021)
- Roidah Muharrika. (2020), *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tems Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Ludo Akuntansi Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Ak SMK Negeri Sinjai*, Diploma thesis (Universitas Negeri Makassar)
- Rusdi Susilana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan, Pemamfaatan dan Penilaian*, (Bandung: Wacana Prima, 2008)
- Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabet, 2013)
- Setyanto, A. E. (2006), *Memperkenalkan kembali metode eksperimen dalam kajian komunikasi*, *Jurnal ilmu komunikasi*
- Siregar, R. R., Simatupang, W. W., & Ani, S. (2023), *Pengaruh Penggunaan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V SDS Al-Ulum*, *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 9(1)
- Si Maria, dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak*, *Jurnal Pendidikan Sains dan Aplikasinya*, 4(1)
- Si Armiyanti Ningsih, Meyta Pritandhari. (2019), *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo*, *Pendidikan Ekonomi FKIP*, Vol 7, No 1
- Suci Fauziah & Afdhal. (2023), *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tems Games Tournament (TGT) Melalui Media Permainan Ludo Terhadap*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XII IPS SMAN 1 Matur Kabupaten Agam, Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya. Vol 3, No 6

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2008)

Sharsimi Arikunto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013)

Sharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2019)

Sekardi, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2012)

Suprapno, dkk, *Tafsir Ayat Tarbawi Kajian Ayat-Ayat Pendidikan*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021)

Supriyadi, *Evaluasi Pendidikan*, (Pekalongan: NEM, 2021)

Suryabrata, Sumadi. *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2012)

Suyanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Professional*, (Jakarta: Erlangga, 2013)

Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana, 2010)

Winkel, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Gramedia, 2010)

Yulingga Nanda Hanief dan Wasis Himawanto, *Statistik Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.1 Daftar Tenaga Pengajar SMA Negeri 2 Bangkinang

DATA GURU SMA NEGERI 2 BANGKINANG

No	Nama Guru	Pend. Terakhir	Jabatan / Guru Mata Pelajaran
1	SYAMSURIZAL, S.Pd, M.Pd	S2	Kepala Sekolah
2	Dra. ASMINAH	S1	Sejarah
3	ASNIDA, S.Pd	S1	Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)
4	Drs. HANARDI	S1	Bahasa Indonesia
5	YUSNIMAR, S.Pd	S1	Matematika
6	SOFIARNI, S.Pd	S1	Ekonomi
7	Dra. YURNAWILIS	S1	Bahasa Indonesia
8	YULIUS HERMAN, S.Pd	S1	Fisika
9	Drs. AKHYAR	S1	Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
10	Dra. TENGGU ARIZA LAILY	S1	Biologi
11	PITTARIAWATY, S.Pd	S1	Bahasa Indonesia
12	TUTI MASNI, S.Pd	S1	Biologi
13	Dra. ELLY SUSITA AMBARSARI, M.Pd	S2	Matematika
14	Hj.MASDALINAR, S.Pd	S1	Matematika
15	RAVIKOH, M.Pd	S2	Matematika
16	RUSYDI, S.Pd	S1	Sejarah
17	YULIARNI, S.Pd	S1	Matematika Peminatan
18	ELMIWATI, M.Pd	S2	Matematika Peminatan
19	ERINA SURYANI, S.Pd	S1	Biologi
20	ELFI HENDRIYANTO, S.Pd	S1	Sejarah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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 Guru	Pend. Terakhir	Jabatan / Guru Mata Pelajaran
21	ZAMZAMI, S.Pd	S1	Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)
22	MUHAMMAD LUTHFI, S.Pd, M.Pd	S2	Sejarah
23	DEWI HARIANTI, S.Pd	S1	Ekonomi
24	AHMAD BALIAN, S.HI, MA	S2	Pendidikan Agama Islam
25	ROMA NOVA, S.Pd	S1	Biologi
26	JASMAH, S.Pd	S1	Sejarah
27	NENENG SUSILAWATI, S.Pd	S1	Kimia
28	BERRY SAPUTRI, S.Pd	S1	Bahasa Inggris
29	FITTRI FARLINA, S.Pd, M.Pd	S1	Fisika
30	INDAH EFRIANI ZAHARA, S.Pd	S1	Bahasa Inggris
31	Drs. FIRDAUS	S1	Bahasa Arab
32	ELVIANA, S.Ag	S1	Pendidikan Agama Islam
33	MASITAH SRI REJEKI, S.Pd	S1	Bahasa Inggris
34	RESTUNIMAR, S.Si	S1	Biologi
35	RATINI, S.Pd	S1	Bimbingan Konseling
36	SUARDIMAN, SE, M.Pd	S2	Bimbingan TIK
37	YUTRAHMA DEWI, S.Pd	S1	Sejarah
38	FIRDAUS, S.Pd	S1	Fisika
39	MILIA NINGSIH, SE	S1	Bimbingan Konseling
40	DWI RAHMY ZARLIS, S.Pd	S1	Matematika
41	HASWITA, S.Pd	S1	Bahasa Inggris
42	RAMON, A.Md	D3	Bahasa Inggris

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.

No	Nama Guru	Pend. Terakhir	Jabatan / Guru Mata Pelajaran
43	ZULFADLI,S.Pd	S1	Ekonomi Lintas Minat
44	ARMAINI,S.Ag	S1	Pendidikan Agama Islam
45	RIDA ROSA MARENA,M.Pdi	S2	Pendidikan Agama Islam
46	HENDRI SYAHRIL,S.Pd	S1	Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
47	FITRI,S.Pd	S1	Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
48	NOPITA RATNA DEWI,S.Pd	S1	Seni Budaya
49	YENI SYAFRIYANTI HARAHAP,S.Sos	S1	Sosiologi
50	SRI ENDAH ARIANINGSIH, S.Psi	S1	Bimbingan Konseling
51	YULI WILZA, S.Pd	S1	Bimbingan Konseling
52	MERY MARLINDA, S.Pd.I	S1	Bimbingan konseling
53	HARRY SEPTARI, S.Pd, M.Pd	S2	Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
54	NURHASANAH, S.Pd	S1	Matematika
55	FITRI MANDASARI, SE	S1	PKWU
56	Mariya Fransiska ISMED,S.Pdi	S1	Matematika

Lampiran 2. Sarana dan Prasarana SMA Negeri 2 Bangkinang

KEADAAN SARANA DAN PRASARANA SMA NEGERI 2 BANGKINANG TAHUN AJARAN 2023/2024

Jenis Ruang	Jumlah
Ruang Kelas	34
Laboratorium Kimia/Biologi	1
Laboratorium Fisika	1
Laboratorium Komputer	1
Perpustakaan	1
Serba Guna	1
Ruang Kepala Sekolah	1
Ruang BK	1
Ruang UKS	1
Ruang Guru	1
Ruang Tata Usaha	1
Kamar Mandi/WC	6
Gudang	1
Rumah Penjaga	2
Mushola	2
Masjid	1
Ruang OSIS	1
Tempat Parkir	1
Ruang Pramuka	1
Ruang Multimedia	1
Ruang Tamu	1
Studio Musik	-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

Jenis Ruang	Jumlah
Meja Kepala Sekolah	1
Kursi Kepala Sekolah	1
Kursi dan Meja Tamu KS.	2
Meja Guru dan Karyawan	111
Meja Siswa	1080
Kursi Siswa	1080
Almari	21
Mesin Ketik	4
TV	8
Tape Recorder	2
Dispenser	10
Brankas	2
Meja Kursi Tamu	2
Komputer	40
Printer	6
LCD Projector	6
Lap Top	6
Handy Camera	2
Genset	1
Kamera Digital	2
Peralatan Band	1
Lap. Futsal	1
Lap. Bola Basket	1
Lap. Badminton	1
Pos Keamanan	2



Lampiran 3. Silabus Pembelajaran

© H

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang 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

Lampiran 3. Silabus Pembelajaran

SILABUS

EKONOMI

Satuan Pendidikan : SMA / MA

Kelas : XI (Sebelas)

Kompetensi Inti :

- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- **KI4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
3.8 Mendeskripsikan Kerja Sama Ekonomi Internasional	Kerjasama Ekonomi Internasional	• Membaca buku teks dan atau sumber belajar lainnya yang relevan tentang kerja sama ekonomi internasional
4.8 Menyajikan Bentuk dan Manfaat Kerja Sama Ekonomi Internasional	• Pengertian kerjasama ekonomi internasional • Manfaat kerjasama ekonomi internasional • Bentuk-bentuk kerjasama ekonomi • Lembaga-lembaga kerja sama ekonomi internasional	• Membuat dan mengajukan pertanyaan tentang kerja sama ekonomi internasional • Mengolah data/informasi untuk membuat kesimpulan tentang kerja sama ekonomi internasional

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

		Menyajikan bentuk dan manfaat kerja sama ekonomi internasional melalui media lisan dan tulisan
--	--	--

Kepala Sekolah
SMA Negeri 2 Bangkinang



SYAMSURIZAL, S.Pd., M.Pd
NIP.197909012007011001

Guru Mata Pelajaran
Ekonomi



SOFIARNI, S.Pd
NIP.19660606199032010



Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Media Ludo

Hak Cipta Diilindungi 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.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : SMAN 2 Bangkinang Kota
Mata Pelajaran : Ekonomi
Kelas/Semester : XI/Genap
Alokasi Waktu : 2x45 Menit
Materi Pokok : Kerja Sama Ekonomi Internasional

A. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.8 Mendeskripsikan kerja sama ekonomi internasional	3.8.1 menjelaskan pengertian kerja sama ekonomi internasional 3.8.2 mendeskripsikan manfaat kerja sama ekonominternasional 3.8.3 menyebutkan bentuk-bentuk kerja sama ekonomi 3.8.4 menyebutkan lembaga-lembaga kerja sama ekonomi internasional 3.8.5 menjelaskan bentuk perjanjian kerja sama ekonomi internasional 3.8.6 Mengolah data/informasi untuk membuat kesimpulan tentang kerja sama ekonomi internasional
4.8 Menyajikan hasil analisis kerja sama ekonomi internasional.	4.8.1 Mempresentasikan hasil analisis kerja sama ekonomi internasional melalui media lisan dan tulisan

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti Pembelajaran diharapkan;

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan kerja sama ekonomi internasional.
2. Peserta didik dapat menyajikan hasil analisis kerja sama ekonomi internasional.

C. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran : Berkelompok,diskusi,tanya jawab

D. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran : Kerja Sama Ekonomi Internasional

E. Media,alat,dan sumber pembelajaran

1. Media : Game Ludo
2. Alat/bahan : Papan tulis,spidol,kertas soal
3. Sumber belajar : Herlan Firmansyah dan Diana Nurdiansyah, *Buku Siswa Aktif dan Kreatif Belajar Ekonomi untuk Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Kelas XI Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial*,kurikulum 2013 Edisi Revisi 2016

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.

F. Langkah – langkah kegiatan pembelajaran Pertemuan 1

Tahapan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam pembuka 2. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk memulai proses belajar mengajar dengan mengajak berdoa untuk memulai pembelajaran yang dipimpin oleh perwakilan peserta didik 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik 4. Guru menegaskan kembali tentang topik bahasan dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	10 Menit
Kegiatan Inti	• Mengkoordinasi 1. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan setiap kelompok terdiri dari 2-4 orang. 2. Satu orang di luar pemain ditunjuk menjadi juri yang bertugas untuk megawasi jalannya permainan, memegang kunci jawaban dan memberikan poin berupa 1 bintang kepada tim/ kelompok. 3. Guru menginstruksikan siswa untuk bergabung dengan anggota kelompoknya masing-masing. 4. Guru menjelaskan terlebih dahulu terkait materi pembelajaran 5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi pembelajaran 6. Guru memberikan perintah untuk tiap kelompok mengirimkan perwakilan guna mencabut undian untuk menentukan lawan atau dengan kelompok berapa mereka bermain. • Collaboration 1. Guru membagikan media pembelajaran game ludo yang telah disiapkan. 2. Guru menjelaskan terkait dengan peraturan permainan. Yang mana	75 Menit

Hak Cipta Diilindungi 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.

	disini siswa akan saling beradu secara kelompok dengan satu media maksimal untuk 4 kelompok. 3. Guru memberikan perintah untuk tiap kelompok memilih satu perwakilan untuk bermain dan yang lainnya mencatat soal yang diperoleh 4. Setiap perwakilan kelompok mulai melemparkan dadu dan menjalankan pion yang telah disediakan dengan cara bergantian 5. Ketika bidak pemain berhenti pada petak yang bertanda tanya maka juri akan memberikan pertanyaan. Pertanyaan tersebut berhak di jawab oleh lawan; 6. Sistem kembali ke rumah berlaku jika terdapat dua bidak bersama lawan di dalam satu kotak; 7. Permainan akan dihentikan setelah bidak dalam satu pasangan mencapai finish, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi; 8. Jika waktu permainan telah selesai namun belum ada pemain yang sampai ke finish, maka penentuan pemenang dilakukan melalui perhitungan poin yang didapatkan	
Kegiatan Penutup	1. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. 2. Guru menyampaikan mengenai materi pelajaran dan teknis pembelajaran yang akan dilakukan untuk pertemuan selanjutnya 3. Dilanjutkan salam dan berdoa untuk mengakhiri proses pembelajaran	5 Menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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

Tahapan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam pembuka 2. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk memulai proses belajar mengajar dengan mengajak berdoa untuk memulai pembelajaran yang dipimpin oleh perwakilan peserta didik 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik 4. Guru menegaskan kembali tentang topik bahasan dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	10 Menit
Kegiatan Inti	• Mengkoordinasi 1. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan setiap kelompok terdiri dari 2-4 orang. 2. Satu orang di luar pemain ditunjuk menjadi juri yang bertugas untuk mengawasi jalannya permainan, memegang kunci jawaban dan memberikan poin berupa 1 bintang kepada tim/ kelompok. 3. Guru menginstruksikan siswa untuk bergabung dengan anggota kelompoknya masing-masing. 4. Guru menjelaskan terlebih dahulu terkait materi pembelajaran 5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi pembelajaran 6. Guru memberikan perintah untuk tiap kelompok mengirimkan perwakilan guna mencabut undian untuk menentukan lawan atau dengan kelompok berapa mereka bermain. • Collaboration 1. Guru membagikan media pembelajaran game ludo yang telah disiapkan. 2. Guru menjelaskan terkait dengan peraturan permainan. Yang mana disini siswa akan saling beradu secara kelompok dengan satu	75 Menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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

Tahapan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam pembuka 2. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk memulai proses belajar mengajar dengan mengajak berdoa untuk memulai pembelajaran yang dipimpin oleh perwakilan peserta didik 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik 4. Guru menegaskan kembali tentang topik bahasan dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	10 Menit
Kegiatan Inti	• Mengkoordinasi 1. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan setiap kelompok terdiri dari 2-4 orang. 2. Satu orang di luar pemain ditunjuk menjadi juri yang bertugas untuk megawasi jalannya permainan, memegang kunci jawaban dan memberikan poin berupa 1 bintang kepada tim/ kelompok. 3. Guru menginstruksikan siswa untuk bergabung dengan anggota kelompoknya masing-masing. 4. Guru menjelaskan terlebih dahulu terkait materi pembelajaran 5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi pembelajaran 6. Guru memberikan perintah untuk tiap kelompok mengirimkan perwakilan guna mencabut undian untuk menentukan lawan atau dengan kelompok berapa mereka bermain. • Collaboration 1. Guru membagikan media pembelajaran game ludo yang telah disiapkan. 2. Guru menjelaskan terkait dengan peraturan permainan. Yang mana disini siswa akan saling beradu secara kelompok dengan satu media maksimal untuk 4 kelompok.	75 Menit



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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. Guru memberikan perintah untuk tiap kelompok memilih satu perwakilan untuk bermain dan yang lainnya mencatat soal yang diperoleh 4. Setiap perwakilan kelompok mulai melemparkan dadu dan menjalankan pion yang telah disediakan dengan cara bergantian 5. Ketika bidak pemain berhenti pada petak yang bertanda tanya maka juri akan memberikan pertanyaan. Pertanyaan tersebut berhak di jawab oleh lawan. 6. Sistem kembali ke rumah berlaku jika terdapat dua bidak bersama lawan di dalam satu kotak; 7. Permainan akan dihentikan setelah bidak dalam satu pasangan mencapai finish, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi; 8. Jika waktu permainan telah selesai namun belum ada pemain yang sampai ke finish, maka penentuan pemenang dilakukan melalui perhitungan poin yang didapatkan	
Kegiatan Penutup	1. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. 2. Guru menyampaikan mengenai materi pelajaran dan teknis pembelajaran yang akan dilakukan untuk pertemuan selanjutnya 3. Dilanjutkan salam dan berdoa untuk mengakhiri proses pembelajaran	5 Menit



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.

tan Syarif Kasim Riau

G. Penilaian Pembelajaran

- Sikap : Observasi saat pembelajaran tentang kedisiplinan, kepedulian, dan Tanggung jawab
- Pengetahuan : tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda
- Keterampilan : aktivitas menulis (membuat ringkasan materi) dan kecakapan dalam menyampaikan ide-ide materi

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran

Sofiarni, S.Pd
NIP.19660606199032010

Bangkinang, 03 Juni 2024

Peneliti

Tania Salsabilla
NIM.12010620085



Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Konvensional

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.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS KONTROL

Sekolah : SMAN 2 Bangkinang Kota
Mata Pelajaran : Ekonomi
Kelas/Semester : XI/Genap
Alokasi Waktu : 2x45 Menit
Materi Pokok : Kerja Sama Ekonomi Internasional

A. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.8 Mendeskripsikan kerja sama ekonomi internasional	3.8.1 menjelaskan pengertian kerja sama ekonomi internasional 3.8.2 mendeskripsikan manfaat kerja sama ekonominternasional 3.8.3 menyebutkan bentuk-bentuk kerja sama ekonomi 3.8.4 menyebutkan lembaga-lembaga kerja sama ekonomi internasional 3.8.5 menjelaskan bentuk perjanjian kerja sama ekonomi internasional 3.8.6 Mengolah data/informasi untuk membuat kesimpulan tentang kerja sama ekonomi internasional
4.8 Menyajikan hasil analisis kerja sama ekonomi internasional.	4.8.1 Mempresentasikan hasil analisis kerja sama ekonomi internasional melalui media lisan dan tulisan

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti Pembelajaran diharapkan;

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan kerja sama ekonomi internasional.
2. Peserta didik dapat menyajikan hasil analisis kerja sama ekonomi internasional.

C. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran : ceramah,diskusi,tanya jawab

D. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran : Kerja Sama Ekonomi Internasional

E. Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Alat/bahan : Papan tulis,spidol
2. Sumber belajar : Herlan Firmansyah dan Diana Nurdiansyah, *Buku Siswa Aktif dan Kreatif Belajar Ekonomi untuk Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Kelas XI Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial*,kurikulum 2013 Edisi Revisi 2016



Hak Cipta Diilindungi 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. Langkah – langkah kegiatan pembelajaran Pertemuan 1

Tahapan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam pembuka 2. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk memulai proses belajar mengajar dengan mengajak berdoa untuk memulai pembelajaran yang dipimpin oleh perwakilan peserta didik 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik 4. Guru menegaskan kembali tentang topik bahasan dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	10 Menit
Kegiatan Inti	1. Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk mengamati dan mencari informasi mengenai materi dari berbagai sumber 2. Guru menjelaskan berkaitan dengan materi pembelajaran 3. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya tentang yang belum dipahami 4. Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab dan guru membimbing peserta didik selama proses pembelajaran	75 Menit
Kegiatan Penutup	1. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. 2. Guru menyampaikan mengenai materi pelajaran dan teknis pembelajaran yang akan dilakukan untuk pertemuan selanjutnya 3. Dilanjutkan salam dan berdoa untuk mengakhiri proses pembelajaran	5 Menit

Pertemuan 2

Tahapan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam pembuka 2. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk memulai proses belajar mengajar dengan mengajak berdoa untuk memulai pembelajaran	10 Menit



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.

	yang dipimpin oleh perwakilan peserta didik 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik 4. Guru menegaskan kembali tentang topik bahasan dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	
Kegiatan Inti	1. Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk mengamati dan mencari informasi mengenai materi dari berbagai sumber 2. Guru menjelaskan berkaitan dengan materi pembelajaran 3. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya tentang yang belum dipahami 4. Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab dan guru membimbing peserta didik selama proses pembelajaran	75 Menit
Kegiatan Penutup	1. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. 2. Guru menyampaikan mengenai materi pelajaran dan teknis pembelajaran yang akan dilakukan untuk pertemuan selanjutnya 3. Dilanjutkan salam dan berdoa untuk mengakhiri proses pembelajaran	5 Menit

Pertemuan 3

Tahapan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam pembuka 2. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk memulai proses belajar mengajar dengan mengajak berdoa untuk memulai pembelajaran yang dipimpin oleh perwakilan peserta didik 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik 4. Guru menegaskan kembali tentang topik bahasan dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	10 Menit
Kegiatan Inti	1. Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk mengamati dan mencari informasi mengenai materi dari berbagai sumber	75 Menit



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.

	2. Guru menjelaskan berkaitan dengan materi pembelajaran 3. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya tentang yang belum dipahami 4. Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab dan guru membimbing peserta didik selama proses pembelajaran	
Kegiatan Penutup	1. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. 2. Guru menyampaikan mengenai materi pelajaran dan teknis pembelajaran yang akan dilakukan untuk pertemuan selanjutnya 3. Dilanjutkan salam dan berdoa untuk mengakhiri proses pembelajaran	5 Menit

G. Penilaian Pembelajaran

- Sikap : Observasi saat pembelajaran tentang kedisiplinan, kepedulian, dan Tanggung jawab
- Pengetahuan : tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda
- Keterampilan : aktivitas menulis (membuat ringkasan materi) dan kecakapan dalam menyampaikan ide-ide materi

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran

Sofiarni, S.Pd
NIP.19660606199032010

Bangkinang, 05 Juni 2024

Peneliti

Tania Salsabilla
NIM.12010620085



Lampiran 6. Lembar Observasi

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.

LEMBAR OBSERVASI MENGUNAKAN MEDIA LUDO

Nama : Tania Salsabilla
Mata Pelajaran : Ekonomi
Materi Pelajaran : Kerja Sama Ekonomi Internasional
Kelas/ Semester : XI/Genap
Petunjuk Pengisian : beri tanda ceklis (√) pada kolom sesuai dengan petunjuk kerja

NO	Aspek Pengamatan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kegiatan Awal					
	- Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam pembuka				√	
	- Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk memulai proses belajar mengajar dengan mengajak berdoa untuk memulai pembelajaran yang dipimpin oleh perwakilan peserta didik			√		
	- Guru mengecek kehadiran siswa			√		
	- Guru menegaskan kembali tentang topik bahasan dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai			√		
2.	Kegiatan Inti					
	• Mengkoordinasi - Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan setiap kelompok terdiri dari 2-4 orang. Satu orang di luar pemain ditunjuk menjadi juri yang bertugas untuk megawasi jalannya permainan, memegang kunci jawaban dan memberikan poin berupa 1 bintang kepada tim/kelompok.				√	

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.

- Guru menginstruksikan siswa untuk bergabung dengan anggota kelompoknya masing-masing.			✓		
- Guru menjelaskan terlebih dahulu terkait materi pembelajaran				✓	
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi pembelajaran			✓		
- Guru memberikan perintah untuk tiap kelompok mengirimkan perwakilan guna mencabut undian untuk menentukan lawan atau dengan kelompok berapa mereka bermain.			✓		
• Collaboration - Guru membagikan media pembelajaran game ludo yang telah disiapkan dan menjelaskan terkait dengan peraturan permainan. Yang mana disini siswa akan saling beradu secara kelompok dengan satu media maksimal untuk 4 kelompok.			✓		
- Guru memberikan perintah untuk tiap kelompok memilih satu perwakilan untuk bermain dan yang lainnya membantu menjawab soal yang diperoleh			✓		
- Setiap perwakilan kelompok mulai melemparkan dadu dan menjalankan pion yang telah disediakan dengan cara bergantian			✓		
- Guru membimbing peserta didik dalam menjawab soal yang ada pada media Ludo selama proses pembelajaran			✓		
- Permainan akan dihentikan setelah bidak dalam satu pasangan mencapai finish, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi;			✓		



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.

3. Kegiatan Penutup					
	- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.			✓	
	- Guru menyampaikan mengenai materi pelajaran dan teknis pembelajaran yang akan dilakukan untuk pertemuan selanjutnya			✓	
	- Guru menutup pembelajaran dan mengucapkan salam				✓
Jumlah				13	16
Jumlah Skor				55	69.79

Keterangan :

- 1 : Sangat kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

Pengamat

SOFIARNI, S.Pd.
NIP. 19660606199032010

Penyaji

TANIA SALSABILLA
NIM. 12010620085



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 OBSERVASI MENGUNAKAN MEDIA LUDO

Nama : Tania Salsabilla
Mata Pelajaran : Ekonomi
Materi Pelajaran : Kerja Sama Ekonomi Internasional
Kelas/ Semester : XI/Genap
Petunjuk Pengisian : beri tanda ceklis (✓) pada kolom sesuai dengan petunjuk kerja

NO	Aspek Pengamatan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kegiatan Awal					
	- Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam pembuka				✓	
	- Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk memulai proses belajar mengajar dengan mengajak berdoa untuk memulai pembelajaran yang dipimpin oleh perwakilan peserta didik			✓		
	- Guru mengecek kehadiran siswa				✓	
	- Guru menegaskan kembali tentang topik bahasan dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai			✓		
2.	Kegiatan Inti					
	• Mengkoordinasi - Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan setiap kelompok terdiri dari 2-4 orang. Satu orang di luar pemain ditunjuk menjadi juri yang bertugas untuk megawasi jalannya permainan, memegang kunci jawaban dan memberikan poin berupa 1 bintang kepada tim/ kelompok.			✓		

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.

- Guru menginstruksikan siswa untuk bergabung dengan anggota kelompoknya masing-masing.				✓	
- Guru menjelaskan terlebih dahulu terkait materi pembelajaran				✓	
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi pembelajaran				✓	
- Guru memberikan perintah untuk tiap kelompok mengirimkan perwakilan guna mencabut undian untuk menentukan lawan atau dengan kelompok berapa mereka bermain.			✓		
• Collaboration - Guru membagikan media pembelajaran game ludo yang telah disiapkan dan menjelaskan terkait dengan peraturan permainan. Yang mana disini siswa akan saling beradu secara kelompok dengan satu media maksimal untuk 4 kelompok.				✓	
- Guru memberikan perintah untuk tiap kelompok memilih satu perwakilan untuk bermain dan yang lainnya membantu menjawab soal yang diperoleh			✓		
- Setiap perwakilan kelompok mulai melemparkan dadu dan menjalankan pion yang telah disediakan dengan cara bergantian			✓		
- Guru membimbing peserta didik dalam menjawab soal yang ada pada media Ludo selama proses pembelajaran				✓	
- Permainan akan dihentikan setelah bidak dalam satu pasangan mencapai finish, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi;			✓		



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.

3.	Kegiatan Penutup				
	- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.			✓	
	- Guru menyampaikan mengenai materi pelajaran dan teknis pembelajaran yang akan dilakukan untuk pertemuan selanjutnya			✓	
	- Guru menutup pembelajaran dan mengucapkan salam			✓	
Jumlah			21	40	
Jumlah Skor		61			71.76%

Keterangan :

- 1 : Sangat kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

Pengamat

SOFIARNI, S.Pd.
NIP. 19660606199032010

Penyaji

TANIA SALSABILLA
NIM. 12010620085

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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 OBSERVASI MENGUNAKAN MEDIA LUDO

Nama : Tania Salsabilla
Mata Pelajaran : Ekonomi
Materi Pelajaran : Kerja Sama Ekonomi Internasional
Kelas/ Semester : XI/Genap
Petunjuk Pengisian : beri tanda ceklis (✓) pada kolom sesuai dengan petunjuk kerja

NO	Aspek Pengamatan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kegiatan Awal					
	- Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam pembuka					✓
	- Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk memulai proses belajar mengajar dengan mengajak berdoa untuk memulai pembelajaran yang dipimpin oleh perwakilan peserta didik				✓	
	- Guru mengecek kehadiran siswa					✓
	- Guru menegaskan kembali tentang topik bahasan dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai				✓	
2.	Kegiatan Inti					
	• Mengkoordinasi - Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan setiap kelompok terdiri dari 2-4 orang. Satu orang di luar pemain ditunjuk menjadi juri yang bertugas untuk megawasi jalannya permainan, memegang kunci jawaban dan memberikan poin berupa 1 bintang kepada tim/ kelompok.				✓	



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.

- Guru menginstruksikan siswa untuk bergabung dengan anggota kelompoknya masing-masing.				✓	
- Guru menjelaskan terlebih dahulu terkait materi pembelajaran					✓
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi pembelajaran					✓
- Guru memberikan perintah untuk tiap kelompok mengirimkan perwakilan guna mencabut undian untuk menentukan lawan atau dengan kelompok berapa mereka bermain.				✓	
• Collaboration - Guru membagikan media pembelajaran game ludo yang telah disiapkan dan menjelaskan terkait dengan peraturan permainan. Yang mana disini siswa akan saling beradu secara kelompok dengan satu media maksimal untuk 4 kelompok.				✓	
- Guru memberikan perintah untuk tiap kelompok memilih satu perwakilan untuk bermain dan yang lainnya membantu menjawab soal yang diperoleh				✓	
- Setiap perwakilan kelompok mulai melemparkan dadu dan menjalankan pion yang telah disediakan dengan cara bergantian				✓	
- Guru membimbing peserta didik dalam menjawab soal yang ada pada media Ludo selama proses pembelajaran				✓	
- Permainan akan dihentikan setelah bidak dalam satu pasangan mencapai finish, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi;				✓	



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.

3.	Kegiatan Penutup				
	- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.				✓
	- Guru menyampaikan mengenai materi pelajaran dan teknis pembelajaran yang akan dilakukan untuk pertemuan selanjutnya				✓
	- Guru menutup pembelajaran dan mengucapkan salam				✓
Jumlah				40	35
Jumlah Skor			75		68.24

Keterangan :

- 1 : Sangat kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

Pengamat

SOFIARNI, S.Pd.
NIP. 19660606199032010

Penyaji

TANIA SALSABILLA
NIM. 12010620065



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

Lampiran 7. Kisi-Kisi Soal dan Jawaban

KISI-KISI SOAL

Mata Pelajaran : EKONOMI

Satuan Pendidikan : SMA N 2 BANGKINANG KOTA

Kelas/Semester : XI IPS/Genap

Jumlah Soal : 28

Kompetensi dasar :

KD 3.8 : Mendeskripsikan Kerja Sama Ekonomi Internasional

KD 4.8 : Menyajikan Hasil Analisis Kerja Sama Ekonomi Internasional



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang 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

Indikator

: Menjelaskan Pengertian Kerja Sama Ekonomi Internasional, Mendeskripsikan Manfaat Kerja Sama Ekonomi Internasional, Menjelaskan Bentuk-Bentuk Kerja Sama Ekonomi, Menjelaskan Lembaga-Lembaga Kerja Sama Ekonomi Internasional, Menjelaskan Bentuk-Bentuk Perjanjian Kerja Sama Ekonomi Internasional, Mengolah Data/Informasi Untuk Membuat Kesimpulan Tentang Kerja Sama Ekonomi Internasional, Mempresentasikan Hasil Analisis Kerja Sama Ekonomi Internasional.

No	Kompetensi Dasar	Materi	Pertanyaan	Level Kognitif	Jawaban
	Mendeskripsikan Kerja Sama Ekonomi Internasional	Kerja Sama Ekonomi Internasional	Pernyataan yang tepat tentang Kerjasama Ekonomi Internasional adalah.. a. Kerjasama antara beberapa negara dalam bidang ekonomi yang saling menguntungkan b. Kerjasama antara negara satu dengan yang lainnya dalam bidang ekspor impor c. Perdagangan yang dilakukan antar negara yang saling menguntungkan dengan cara membebaskan pajak dan bea masuk lainnya d. Perdagangan yang dilakukan antar negara e. Hubungan dengan negara lain yang saling menguntungkan dalam rangka memajukan perekonomian dalam negeri	C1	E



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, penerjemahan atau keperluan resmi yang lain.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

© k c i p t a m i l i k U I N S u s k a R i a u

State Islamic Univ

No	Kompetensi Dasar	Materi	Pertanyaan	Level Kognitif	Jawaban
1			tanpa memandang perekonomian luar negeri		
2			Setiap negara yang melakukan kerjasama ekonomi internasional mengharapkan keuntungan dari kerjasama tersebut dan mendapatkan manfaat yang dapat meningkatkan perekonomian dalam negeri. Manfaat kerjasama ekonomi internasional bagi Indonesia adalah.. a. Menambah daya saing dengan negara lain dan membatasi produk dalam negeri b. Meningkatkan produktivitas dalam negeri dan memperluas kesempatan kerja ke luar negeri c. Memperbanyak barang dan jasa dari negara lain dan meningkatkan sumber barang dan jasa negara d. Memperoleh barang yang berkualitas tinggi e. Dapat menambah devisa negara dan menimbulkan peralihan teknologi	C2	E
3			Salah satu tujuan pendirian Asian Development Bank adalah.. a. Membantu negara anggota untuk melatih teknik kelautan b. Mengatur sistem keuangan	C1	C



k cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Univ

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang 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

No	Kompetensi Dasar	Materi	Pertanyaan	Level Kognitif	Jawaban
			c. Memberi bantuan teknik dan pinjaman pada negara yang sedang membangun d. Saling membantu dibidang rekayasa perbankan e. Meningkatkan pengetahuan teknologi terapan dibidang makanan		
			Forum kerjasama ekonomi negara-negara yang berada di kawasan Asia Pasifik tergabung dalam.. a. ASEAN b. OPEC c. APEC d. AFTA e. MEA	C1	C
			Kerjasama ekonomi yang bertujuan memajukan bidang keuangan dan mengatasi neraca pembayaran negara anggota, yaitu.. a. ILO b. IBRD c. MEE d. IMF e. WTO	C1	D
6			Mengapa beberapa negara enggan untuk bergabung dalam blok perdagangan regional? a. Karena blok perdagangan regional tidak memberikan manfaat ekonomi yang signifikan.	C4	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

© k cipta milik UIN Suska Riau State Islamic Univ

No	Kompetensi Dasar	Materi	Pertanyaan	Level Kognitif	Jawaban
			b. Karena bergabung dengan blok perdagangan regional akan meningkatkan daya saing global. c. Karena negara-negara dalam blok perdagangan regional tidak memiliki hubungan politik yang baik. d. Karena bergabung dengan blok perdagangan regional dapat mengurangi kendali atas kebijakan ekonomi nasional. e. Karena blok perdagangan regional tidak memberikan akses pasar yang lebih luas		
			Salah satu tujuan kerjasama ekonomi internasional yaitu.. a. Menjaga persatuan dan kesatuan b. Memperlancar penanaman modal c. Memperoleh kemudahan untuk memperoleh barang dan jasa d. Memperluas lapangan kerja e. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia	C1	C
8			Berikut ini yang tidak termasuk tujuan dari pendirian Organization of Petroleum Exporting Countries (OPEC) adalah... a. Memenuhi kebutuhan minyak dunia b. Menguasai harga minyak dunia	C2	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

© k cipta milik UIN Suska Riau

No	Kompetensi Dasar	Materi	Pertanyaan	Level Kognitif	Jawaban
			c. Menghindari persaingan antara sesama negara anggota d. Menstabilkan harga minyak dunia e. Meningkatkan pendapatan tiap negara anggota		
			Bentuk kerjasama ekonomi di wilayah Asia Tenggara yakni.. a. MEE b. ASEAN c. CGI d. APEC e. World Bank	C1	B
			Berikut ini yang bukan merupakan dampak kerjasama ekonomi regional dan internasional secara umum adalah.. a. Terjalin persahabatan antarnegara anggota b. Kebutuhan negara negara anggota tercukupi c. Negara-negara didunia dapat saling membantuMeningkatkan daya saing antar negara d. Meningkatkan investasi	C2	D
11			Kerjasama antar negara dapat terjadi akibat adanya persamaan dan perbedaan sumber daya Alam. Berikut ini organisasi yang dibentuk karena persamaan sumber daya alam yaitu.	C1	C



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

© k cipta mi Fk UIN Suska Riau State Islamic Univ

No	Kompetensi Dasar	Materi	Pertanyaan	Level Kognitif	Jawaban
			a. UNDP b. IMF c. OPEC d. APEC e. CGI		
			Kerjasama ekonomi yang dilakukan oleh negara negara yang berada dalam suatu kawasan tertentu disebut.. a. Kerjasama ekonomi bilateral b. Kerjasama ekonomi regional c. Kerjasama ekonomi internasional d. Kerjasama ekonomi antar regional e. Kerjasama ekonomi multilateral	C1	B
			Salah satu tujuan dari Economic and Social Council (ECOSOC) adalah ... a. Mempertinggi mutu kehidupan, bantuan ekonomi dan social b. Membantu negara anggota untuk meningkatkan hasil produksi pertanian melalui bantuan teknik c. Membantu negara-negara berkembang untuk kemajuan industry d. Membantu negara anggota dalam meningkatkan ekspor e. Mengatur bea an tarif dalam rangka kelancaran perdagangan	C1	A



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

© 2014 UIN Suska Riau State Islamic Univ

No	Kompetensi Dasar	Materi	Pertanyaan	Level Kognitif	Jawaban
14			Salah satu tujuan dari kerja sama ekonomi internasional adalah a. Memenuhi kebutuhan dalam negeri b. Kebijakan Perdagangan yang merugikan Negara Lain c. Konflik dan Peperangan d. Menyatukan perbedaan ideologi e. Menyatukan negara karena persamaan nasib	C2	A
15			Indonesia pernah mendapat bantuan utang luar negeri dengan syarat lunak. Pada dasarnya utang luar negeri tersebut dapat menguntungkan dan merugikan. Yang merupakan keburukan utang luar negeri.. a. Mendorong laju pertumbuhan ekonomi b. Meningkatnya penerimaan APBN c. Ketergantungan terhadap luar negeri d. Mengangkat martabat bangsa Indonesia e. Pembayaran cicilan utang yang harus dibayar	C3	C
16			Badan kerja sama ekonomi ini merupakan bagian dari Bank Dunia yang bertugas mengalirkan dana perusahaan swasta untuk permodalan bukan pinjaman. Badan kerja sama yang dimaksud adalah.. a. ASEAN b. IFC	C1	D



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

© k cipta milik UIN Suska Riau State Islamic Univ

No	Kompetensi Dasar	Materi	Pertanyaan	Level Kognitif	Jawaban
1			c. ILO d. WTO e. IDA		
2			Salah satu tujuan AFTA adalah.. a. Menjadikan Indonesia sebagai negara terkuat di ASEAN b. Meningkatkan daya saing ASEAN di bidang ekonomi c. Memajukan negara berkembang di kawasan ASEAN d. Memperluas kerja sama di bidang politik dan militer e. Meningkatkan kepariwisataan di negara ASEAN	C1	B
3			Mengapa beberapa negara masih menerapkan kebijakan proteksionis dalam perdagangan internasional? a. Karena kebijakan proteksionis dapat memperkuat daya saing global. b. Karena kebijakan proteksionis dapat meningkatkan efisiensi pasar. c. Karena kebijakan proteksionis dapat melindungi industri dalam negeri. d. Karena kebijakan proteksionis dapat mempercepat integrasi ekonomi regional.	C4	C



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang 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

© k c i p t a m i l i k U I N S u s k a R i a u

No	Kompetensi Dasar	Materi	Pertanyaan	Level Kognitif	Jawaban
19			e. Karena kebijakan proteksionis dapat mengurangi biaya perdagangan.		
20			Organisasi atau badan internasional yang tujuannya memberikan pinjaman kepada pengusaha-pengusaha swasta dan membantu investasi ke negara sedang berkembang adalah.. a. IMF b. IDA c. ILO d. CGI e. WTO	C1	B
20			Timbulnya kerjasama ekonomi antar Negara disebabkan oleh.. a. Adanya perbedaan pemilikan sumber ekonomi diberbagai negara b. Adanya perbedaan pemilikan sumber alam diberbagai negara c. Adanya perbedaan pemilikan kapital diberbagai negara d. Adanya perbedaan pemilikan teknologi di erbagai negara e. Adanya perbedaan pemilikan sumber daya manusia diberbagai negara	C2	A
21			Suatu negara dikatakan melakukan kerja sama ekonomi internasional jika.. a. Suatu negara menguasai perekonomian negara lain	C1	C



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, penerjemahan atau keperluan resmi yang lain.
 - b. 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

No	Kompetensi Dasar	Materi	Pertanyaan	Level Kognitif	Jawaban
1			b. Suatu negara menguasai perekonomian negara lain c. Suatu negara melakukan hubungan dengan negara lain d. Suatu negara mau menerima perbedaan-perbedaan di bidang ekonomi negara lain e. Suatu negara mau menerima perbedaan-perbedaan negara		
2			Kerja sama ekonomi yang melibatkan dua negara atau lebih dalam satu kawasan dan bersifat saling membantu disebut.. a. Regional b. Bilateral c. Multilateral d. Internasional e. Unilateral	C2	A
23			Australia dianggap melanggar kesepakatan umum tentang tarif dan perdagangan (General Agreement on Tariffs and Trade/GATT) yang mewajibkan semua produk tembakau yang masuk ke negara itu berkemasan polos, itu merupakan salah satu bentuk sengketa dagang. Permasalahan tersebut ditangani oleh.. a. ASEAN d. WTO b. ILO e. IMF c. PBB	C1	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, penerjemahan atau keperluan resmi yang sejenis.
 - b. 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

No	Kompetensi Dasar	Materi	Pertanyaan	Level Kognitif	Jawaban
24			BIMP-EAGA merupakan kerjasama Brunai Darussalam-Indonesia-Malaysia-Philipina yang bertujuan meningkatkan kesejahteraan dan pertumbuhan ekonomi masyarakat perbatasan negara-negara anggota yang memfokuskan pada ketahanan pangan. Berdasarkan bentuknya, kerjasama tersebut termasuk Kerjasama.. a. Bilateral b. Regional c. Multilateral d. Antar regional e. Antar bilateral	C2	E
25			Lembaga keuangan afiliasi Bank Dunia yang didirikan untuk memberikan bantuan kepada negara berkembang berupa kredit untuk proyek-proyek produktif yang dapat menumbuhkan ekonomi negara tersebut adalah.. a. IMF d. IFC b. WTO e. ILO c. IDB	C1	C
26			Lembaga kerja sama ekonomi internasional yang berdiri pada tanggal 10 Mei 1950 dan beranggotakan Mesir, Syiria, Irak, Saudi Arabia Yordania, Maroko, Tunisia, Kuwait, dan Aljazair adalah ...	C1	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, p
 - 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

No	Kompetensi Dasar	Materi	Pertanyaan	Level Kognitif	Jawaban
			a. WTO b. Bank Dunia c. Liga Arab d. Liga Timur e. Asia Pasifik		
			Berikut ini yang bukan tujuan dari North American Free Trade Agreement (NAFTA) adalah ... a. Pengaturan impor dan produksi sesama anggota b. Mengusahakan perlindungan bagi konsumen c. Pengembangan penggunaan nuklir untuk meningkatkan produktivitas d. Meningkatkan kegiatan ekonomi para anggota e. Mengusahakan standarisasi	C2	C
28			Lembaga kerjasama ekonomi internasional yang bertujuan mengusahakan keseimbangan perdagangan dan harga di pasar dunia dengan memperkecil hambatan perdagangan internasional yang menyangkut tarif (bea masuk) adalah a. IMF c. WTO d. World Bank b. UNDP d. APEC	C2	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.

Lampiran 8. Soal Pretest dan Posttest

SOAL PENELITIAN

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang (x) pada pilihan a,b,c,dan d.

1. Pernyataan yang tepat tentang Kerjasama Ekonomi Internasional adalah..
 - a. Kerjasama antara beberapa negara dalam bidang ekonomi yang saling menguntungkan
 - b. Kerjasama antara negara satu dengan yang lainnya dalam bidang ekspor impor
 - c. Perdagangan yang dilakukan antar negara yang saling menguntungkan dengan cara membebaskan pajak dan bea masuk lainnya
 - d. Perdagangan yang dilakukan antar negara
 - e. Hubungan dengan negara lain yang saling menguntungkan dalam rangka memajukan perekonomian dalam negeri tanpa memandang perekonomian luar negeri
2. Setiap negara yang melakukan kerjasama ekonomi internasional mengharapkan keuntungan dari kerjasama tersebut dan mendapatkan manfaat yang dapat meningkatkan perekonomian dalam negeri. Manfaat kerjasama ekonomi internasional bagi Indonesia adalah..
 - a. Menambah daya saing dengan negara lain dan membatasi produk dalam negeri
 - b. Meningkatkan produktivitas dalam negeri dan memperluas kesempatan kerja ke luar negeri
 - c. Memperbanyak barang dan jasa dari negara lain dan meningkatkan sumber barang dan jasa negara
 - d. Memperoleh barang yang berkualitas tinggi
 - e. Dapat menambah devisa negara dan menimbulkan peralihan teknologi
3. Salah satu tujuan pendirian Asian Development Bank adalah..
 - a. Membantu negara anggota untuk melatih teknik kelautan
 - b. Mengatur sistem keuangan
 - c. Memberi bantuan teknik dan pinjaman pada negara yang sedang membangun
 - d. Saling membantu dibidang rekayasa perbankan
 - e. Meningkatkan pengetahuan teknologi terapan dibidang makanan
4. Forum kerjasama ekonomi negara-negara yang berada di kawasan Asia Pasifik tergabung dalam..

a. ASEAN	c. APEC	e. MEA
b. OPEC	d. AFTA	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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. Kerjasama ekonomi yang bertujuan memajukan bidang keuangan dan mengatasi neraca pembayaran negara anggota, yaitu..
 - a. ILO
 - b. IBRD
 - c. MEE
 - d. IMF
 - e. WTO
6. Mengapa beberapa negara enggan untuk bergabung dalam blok perdagangan regional?
 - a. Karena blok perdagangan regional tidak memberikan manfaat ekonomi yang signifikan.
 - b. Karena bergabung dengan blok perdagangan regional akan meningkatkan daya saing global.
 - c. Karena negara-negara dalam blok perdagangan regional tidak memiliki hubungan politik yang baik.
 - d. Karena bergabung dengan blok perdagangan regional dapat mengurangi kendali atas kebijakan ekonomi nasional.
 - e. Karena blok perdagangan regional tidak memberikan akses pasar yang lebih luas.
7. Salah satu tujuan kerjasama ekonomi internasional yaitu..
 - a. Menjaga persatuan dan kesatuan
 - b. Memperlancar penanaman modal
 - c. Memperoleh kemudahan untuk memperoleh barang dan jasa
 - d. Memperluas lapangan kerja
 - e. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia
8. Berikut ini yang tidak termasuk tujuan dari pendirian Organization of Petroleum Exporting Countries (OPEC) adalah...
 - a. Memenuhi kebutuhan minyak dunia
 - b. Menguasai harga minyak dunia
 - c. Menghindari persaingan antara sesama negara anggota
 - d. Menstabilkan harga minyak dunia
 - e. Meningkatkan pendapatan tiap negara anggota
9. Bentuk kerjasama ekonomi di wilayah Asia Tenggara yakni..
 - a. MEE
 - b. ASEAN
 - c. CGI
 - d. APEC
 - e. World Bank
10. Berikut ini yang bukan merupakan dampak kerjasama ekonomi regional dan internasional secara umum adalah..
 - a. Terjalin persahabatan antarnegara anggota
 - b. Kebutuhan negara negara anggota tercukupi
 - c. Negara-negara didunia dapat saling membantu
 - d. Meningkatkan daya saing antar negara
 - e. Meningkatkan investasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

11. Kerjasama antar negara dapat terjadi akibat adanya persamaan dan perbedaan sumber daya Alam. Berikut ini organisasi yang dibentuk karena persamaan sumber daya alam yaitu..
 - a. UNDP
 - b. IMF
 - c. OPEC
 - d. APEC
 - e. CGI
12. Kerjasama ekonomi yang dilakukan oleh negara negara yang berada dalam suatu kawasan tertentu disebut..
 - a. Kerjasama ekonomi bilateral
 - b. Kerjasama ekonomi regional
 - c. Kerjasama ekonomi internasional
 - d. Kerjasama ekonomi antar regional
 - e. Kerjasama ekonomi multilateral
13. Salah satu tujuan dari Economic and Social Council (ECOSOC) adalah ...
 - a. Mempertinggi mutu kehidupan, bantuan ekonomi dan social
 - b. Membantu negara anggota untuk meningkatkan hasil produksi pertanian melalui bantuan teknik
 - c. Membantu negara-negara berkembang untuk kemajuan industry
 - d. Membantu negara anggota dalam meningkatkan ekspor
 - e. Mengatur bea an tarif dalam rangka kelancaran perdagangan
14. Salah satu tujuan dari kerja sama ekonomi internasional adalah
 - a. Memenuhi kebutuhan dalam negeri
 - b. Kebijakan Perdagangan yang merugikan Negara Lain
 - c. Konflik dan Peperangan
 - d. Menyatukan perbedaan ideologi
 - e. Menyatukan negara karena persamaan nasib
15. Indonesia pernah mendapat bantuan utang luar negeri dengan syarat lunak. Pada dasarnya utang luar negeri tersebut dapat menguntungkan dan merugikan. Yang merupakan keburukan utang luar negeri..
 - a. Mendorong laju pertumbuhan ekonomi
 - b. Meningkatnya penerimaan APBN
 - c. Ketergantungan terhadap luar negeri
 - d. Mengangkat martabat bangsa Indonesia
 - e. Pembayaran cicilan utang yang harus dibayar
16. Badan kerja sama ekonomi ini merupakan bagian dari Bank Dunia yang bertugas mengalirkan dana perusahaan swasta untuk permodalan bukan pinjaman. Badan kerja sama yang dimaksud adalah..
 - a. ASEAN
 - b. IFC
 - c. ILO
 - d. WTO
 - e. IDA
17. Salah satu tujuan AFTA adalah..
 - a. Menjadikan Indonesia sebagai negara terkuat di ASEAN
 - b. Meningkatkan daya saing ASEAN di bidang ekonomi
 - c. Memajukan negara berkembang di kawasan ASEAN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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. Memperluas kerja sama di bidang politik dan militer
- e. Meningkatkan kepariwisataan di negara ASEAN
18. Mengapa beberapa negara masih menerapkan kebijakan proteksionis dalam perdagangan internasional?
 - a. Karena kebijakan proteksionis dapat memperkuat daya saing global.
 - b. Karena kebijakan proteksionis dapat meningkatkan efisiensi pasar.
 - c. Karena kebijakan proteksionis dapat melindungi industri dalam negeri.
 - d. Karena kebijakan proteksionis dapat mempercepat integrasi ekonomi regional.
 - e. Karena kebijakan proteksionis dapat mengurangi biaya perdagangan.
19. Organisasi atau badan internasional yang tujuannya memberikan pinjaman kepada pengusaha-pengusaha swasta dan membantu investasi ke negara sedang berkembang adalah..
 - a. IMF
 - b. IDA
 - c. ILO
 - d. CGI
 - e. WTO
20. Timbulnya kerjasama ekonomi antar Negara disebabkan oleh..
 - a. Adanya perbedaan pemilikan sumber ekonomi diberbagai negara
 - b. Adanya perbedaan pemilikan sumber alam diberbagai negara
 - c. Adanya perbedaan pemilikan kapital diberbagai negara
 - d. Adanya perbedaan pemilikan teknologi di erbagai negara
 - e. Adanya perbedaan pemilikan sumber daya manusia diberbagai negara
21. Suatu negara dikatakan melakukan kerja sama ekonomi internasional jika..
 - a. Suatu negara menguasai perekonomian negara lain
 - b. Suatu negara menguasai perekonomian negara lain
 - c. Suatu negara melakukan hubungan dengan negara lain
 - d. Suatu negara mau menerima perbedaan-perbedaan di bidang ekonomi negara lain
 - e. Suatu negara mau menerima perbedaan-perbedaan negara
22. Kerja sama ekonomi yang melibatkan dua negara atau lebih dalam satu kawasan dan bersifat saling membantu disebut..
 - a. Regional
 - b. Bilateral
 - c. Multilateral
 - d. Internasional
 - e. Unilateral
23. Australia dianggap melanggar kesepakatan umum tentang tarif dan perdagangan (General Agreement on Tariffs and Trade/GATT) yang mewajibkan semua produk tembakau yang masuk ke negara itu berkemasan polos, itu merupakan salah satu bentuk sengketa dagang. Permasalahan tersebut ditangani oleh..
 - a. ASEAN
 - b. ILO
 - c. PBB
 - d. WTO
 - e. IMF
24. BIMP-EAGA merupakan kerjasama Brunai Darussalam-Indonesia-Malaysia-Philipina yang bertujuan meningkatkan kesejahteraan dan pertumbuhan ekonomi masyarakat perbatasan negara-negara anggota yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

memfokuskan pada ketahanan pangan. Berdasarkan bentuknya, kerjasama tersebut termasuk Kerjasama..

- a. Bilateral
- b. Regional
- c. Multilateral
- d. Antar regional
- e. Antar bilateral

25. Lembaga keuangan afiliasi Bank Dunia yang didirikan untuk memberikan bantuan kepada negara berkembang berupa kredit untuk proyek-proyek produktif yang dapat menumbuhkan ekonomi negara tersebut adalah..

- a. IMF
- b. WTO
- c. IDB
- d. IFC
- e. ILO

26. Lembaga kerja sama ekonomi internasional yang berdiri pada tanggal 10 Mei 1950 dan beranggotakan Mesir, Syiria, Irak, Saudi Arabia, Yordania, Maroko, Tunisia, Kuwait, dan Aljazair adalah ...

- a. WTO
- b. Bank Dunia
- c. Liga Arab
- d. Liga Timur
- e. Asia Pasifik

27. Berikut ini yang bukan tujuan dari North American Free Trade Agreement (NAFTA) adalah ...

- a. Pengaturan impor dan produksi sesama anggota
- b. Mengusahakan perlindungan bagi konsumen
- c. Pengembangan penggunaan nuklir untuk meningkatkan produktivitas
- d. Meningkatkan kegiatan ekonomi para anggota
- e. Mengusahakan standarisasi

28. Lembaga kerjasama ekonomi internasional yang bertujuan mengusahakan keseimbangan perdagangan dan harga di pasar dunia dengan memperkecil hambatan perdagangan internasional yang menyangkut tarif (bea masuk) adalah

- a. IMF
- b. World Bank
- c. WTO
- d. UNDP
- e. APEC



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

Lampiran 9. Soal Uji Coba

Nama :

Kelas/Semester :

Hari/Tanggal :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang (x) pada pilihan a,b,c,dan d.

2. Pernyataan yang tepat tentang Kerjasama Ekonomi Internasional adalah.
 - a. Kerjasama antara beberapa negara dalam bidang ekonomi yang saling menguntungkan
 - b. Kerjasama antara negara satu dengan yang lainnya dalam bidang ekspor impor
 - c. Perdagangan yang dilakukan antar negara yang saling menguntungkan dengan cara membebaskan pajak dan bea masuk lainnya
 - d. Perdagangan yang dilakukan antar negara
 - e. Hubungan dengan negara lain yang saling menguntungkan dalam rangka memajukan perekonomian dalam negeri tanpa memandang perekonomian luar negeri
3. Setiap negara yang melakukan kerjasama ekonomi internasional mengharapkan keuntungan dari kerjasama tersebut dan mendapatkan manfaat yang dapat meningkatkan perekonomian dalam negeri. Manfaat kerjasama ekonomi internasional bagi Indonesia adalah..
 - a. Menambah daya saing dengan negara lain dan membatasi produk dalam negeri
 - b. Meningkatkan produktivitas dalam negeri dan memperluas kesempatan kerja ke luar negeri
 - c. Memperbanyak barang dan jasa dari negara lain dan meningkatkan sumber barang dan jasa negara
 - d. Memperoleh barang yang berkualitas tinggi
 - e. Dapat menambah devisa negara dan menimbulkan peralihan teknologi
4. Kerjasama ekonomi internasional yang terjadi antara Indonesia dan Singapura semakin erat. Didukung letak yang berdekatan dan merupakan negara maju, Singapura merupakan salah satu investor di Indonesia. Berdasarkan ilustrasi tersebut, kerjasama antara Indonesia dan Singapura dipengaruhi oleh faktor...
 - a. Letak geografis
 - b. Perbedaan iklim
 - c. Globalisasi ekonomi
 - d. Keinginan memperoleh dukungan
 - e. Perbedaan sistem ekonomi antar negara
5. Salah satu tujuan pendirian Asian Development Bank adalah..
 - a. Membantu negara anggota untuk melatih teknik kelautan
 - b. Mengatur sistem keuangan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

- Memberi bantuan teknik dan pinjaman pada negara yang sedang membangun
 - Saling membantu dibidang rekayasa perbankan
 - Meningkatkan pengetahuan teknologi terapan dibidang makanan
- Forum kerjasama ekonomi negara-negara yang berada di kawasan Asia Pasifik tergabung dalam..
- ASEAN
 - OPEC
 - APEC
 - AFTA
 - MEA
- Kerjasama ekonomi yang bertujuan memajukan bidang keuangan dan mengatasi neraca pembayaran negara anggota, yaitu..
- ILO
 - IBRD
 - MEE
 - IMF
 - WTO
- Mengapa beberapa negara enggan untuk bergabung dalam blok perdagangan regional?
- Karena blok perdagangan regional tidak memberikan manfaat ekonomi yang signifikan.
 - Karena bergabung dengan blok perdagangan regional akan meningkatkan daya saing global.
 - Karena negara-negara dalam blok perdagangan regional tidak memiliki hubungan politik yang baik.
 - Karena bergabung dengan blok perdagangan regional dapat mengurangi kendali atas kebijakan ekonomi nasional.
 - Karena blok perdagangan regional tidak memberikan akses pasar yang lebih luas.
9. Salah satu tujuan kerjasama ekonomi internasional yaitu..
- Menjaga persatuan dan kesatuan
 - Memperlancar penanaman modal
 - Memperoleh kemudahan untuk memperoleh barang dan jasa
 - Memperluas lapangan kerja
 - Meningkatkan kualitas sumber daya manusia
10. Berikut ini yang tidak termasuk tujuan dari pendirian Organization of Petroleum Exporting Countries (OPEC) adalah...
- Memenuhi kebutuhan minyak dunia
 - Menguasai harga minyak dunia
 - Menghindari persaingan antara sesama negara anggota
 - Menstabilkan harga minyak dunia
 - Menaikkan pendapatan tiap negara anggota
11. Bentuk kerjasama ekonomi di wilayah Asia Tenggara yakni..
- MEE
 - ASEAN
 - CGI
 - APEC
 - World Bank
12. Berikut ini yang bukan merupakan dampak kerjasama ekonomi regional dan internasional secara umum adalah..
- Terjalin persahabatan antarnegara anggota
 - Kebutuhan negara negara anggota tercukupi
 - Negara-negara didunia dapat saling membantu
 - Meningkatkan daya saing antar negara

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

- e. Meningkatkan investasi
15. Kerjasama antar negara dapat terjadi akibat adanya persamaan dan perbedaan sumber daya Alam. Berikut ini organisasi yang dibentuk karena persamaan sumber daya alam yaitu..
 - a. UNDP
 - b. IMF
 - c. OPEC
 - d. APEC
 - e. CGI
16. Kerjasama ekonomi yang dilakukan oleh negara negara yang berada dalam suatu kawasan tertentu disebut..
 - a. Kerjasama ekonomi bilateral
 - b. Kerjasama ekonomi regional
 - c. Kerjasama ekonomi internasional
 - d. Kerjasama ekonomi antar regional
 - e. Kerjasama ekonomi multilateral
17. Salah satu tujuan dari Economic and Social Council (ECOSOC) adalah . . .
 - a. Mempertinggi mutu kehidupan, bantuan ekonomi dan social
 - b. Membantu negara anggota untuk meningkatkan hasil produksi pertanian melalui bantuan teknik
 - c. Membantu negara-negara berkembang untuk kemajuan industry
 - d. Membantu negara anggota dalam meningkatkan ekspor
 - e. Mengatur bea an tarif dalam rangka kelancaran perdagangan
18. Salah satu tujuan dari kerja sama ekonomi internasional adalah
 - a. Memenuhi kebutuhan dalam negeri
 - b. Kebijakan Perdagangan yang merugikan Negara Lain
 - c. Konflik dan Peperangan
 - d. Menyatukan perbedaan ideologi
 - e. Menyatukan negara karena persamaan nasib
19. Indonesia pernah mendapat bantuan utang luar negeri dengan syarat lunak. Pada dasarnya utang luar negeri tersebut dapat menguntungkan dan merugikan. Yang merupakan keburukan utang luar negeri..
 - a. Mendorong laju pertumbuhan ekonomi
 - b. Meningkatnya penerimaan APBN
 - c. Ketergantungan terhadap luar negeri
 - d. Mengangkat martabat bangsa Indonesia
 - e. Pembayaran cicilan utang yang harus dibayar
20. Badan kerja sama ekonomi ini merupakan bagian dari Bank Dunia yang bertugas mengalirkan dana perusahaan swasta untuk permodalan bukan pinjaman. Badan kerja sama yang dimaksud adalah..
 - a. ASEAN
 - b. IFC
 - c. ILO
 - d. WTO
 - e. IDA
21. Salah satu tujuan AFTA adalah..
 - a. Menjadikan Indonesia sebagai negara terkuat di ASEAN
 - b. Meningkatkan daya saing ASEAN di bidang ekonomi
 - c. Memajukan negara berkembang di kawasan ASEAN
 - d. Memperluas kerja sama di bidang politik dan militer
 - e. Meningkatkan kepariwisataan di negara ASEAN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

- Mengapa beberapa negara masih menerapkan kebijakan proteksionis dalam perdagangan internasional?
 - Karena kebijakan proteksionis dapat memperkuat daya saing global.
 - Karena kebijakan proteksionis dapat meningkatkan efisiensi pasar.
 - Karena kebijakan proteksionis dapat melindungi industri dalam negeri.
 - Karena kebijakan proteksionis dapat mempercepat integrasi ekonomi regional.
 - Karena kebijakan proteksionis dapat mengurangi biaya perdagangan.
- Organisasi atau badan internasional yang tujuannya memberikan pinjaman kepada pengusaha-pengusaha swasta dan membantu investasi ke negara sedang berkembang adalah..
 - IMF
 - IDA
 - ILO
 - CGI
 - WTO
- Timbulnya kerjasama ekonomi antar Negara disebabkan oleh..
 - Adanya perbedaan pemilikan sumber ekonomi diberbagai negara
 - Adanya perbedaan pemilikan sumber alam diberbagai negara
 - Adanya perbedaan pemilikan kapital diberbagai negara
 - Adanya perbedaan pemilikan teknologi di erbagai negara
 - Adanya perbedaan pemilikan sumber daya manusia diberbagai negara
- Suatu negara dikatakan melakukan kerja sama ekonomi internasional jika..
 - Suatu negara menguasai perekonomian negara lain
 - Suatu negara menguasai perekonomian negara lain
 - Suatu negara melakukan hubungan dengan negara lain
 - Suatu negara mau menerima perbedaan-perbedaan di bidang ekonomi negara lain
 - Suatu negara mau menerima perbedaan-perbedaan negara
- Kerja sama ekonomi yang melibatkan dua negara atau lebih dalam satu kawasan dan bersifat saling membantu disebut..
 - Regional
 - Bilateral
 - Multilateral
 - Internasional
 - Unilateral
- Australia dianggap melanggar kesepakatan umum tentang tarif dan perdagangan (General Agreement on Tariffs and Trade/GATT) yang mewajibkan semua produk tembakau yang masuk ke negara itu berkemasan polos, itu merupakan salah satu bentuk sengketa dagang. Permasalahan tersebut ditangani oleh..
 - ASEAN
 - ILO
 - PBB
 - WTO
 - IMF
- BIMP-EAGA merupakan kerjasama Brunai Darussalam-Indonesia-Malaysia-Philipina yang bertujuan meningkatkan kesejahteraan dan pertumbuhan ekonomi masyarakat perbatasan negara-negara anggota yang memfokuskan pada ketahanan pangan. Berdasarkan bentuknya, kerjasama tersebut termasuk Kerjasama..
 - Bilateral
 - Regional
 - Multilateral
 - Antar regional
 - Antar bilateral



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

20. Lembaga keuangan afiliasi Bank Dunia yang didirikan untuk memberikan bantuan kepada negara berkembang berupa kredit untuk proyek-proyek produktif yang dapat menumbuhkan ekonomi negara tersebut adalah..
 - a. IMF
 - b. WTO
 - c. IDB
 - d. IFC
 - e. ILO
21. Lembaga kerja sama ekonomi internasional yang berdiri pada tanggal 10 Mei 1950 dan beranggotakan Mesir, Syiria, Irak, Saudi Arabia, Yordania, Maroko, Tunisia, Kuwait, dan Aljazair adalah ...
 - a. WTO
 - b. Bank Dunia
 - c. Liga Arab
 - d. Liga Timur
 - e. Asia Pasifik
22. Berikut ini yang bukan tujuan dari North American Free Trade Agreement (NAFTA) adalah ...
 - a. Pengaturan impor dan produksi sesama anggota
 - b. Mengusahakan perlindungan bagi konsumen
 - c. Pengembangan penggunaan nuklir untuk meningkatkan produktivitas
 - d. Meningkatkan kegiatan ekonomi para anggota
 - e. Mengusahakan standarisasi
30. Berikut ini yang termasuk faktor penghambat kerja sama ekonomi internasional adalah..
 - a. Tuntutan era globalisasi
 - b. Perbedaan SDA, Iklim
 - c. Keinginan memperoleh keuntungan
 - d. konflik dan peperangan
 - e. terbatasnya kemampuan produksi
31. Lembaga kerjasama ekonomi internasional yang bertujuan mengusahakan keseimbangan perdagangan dan harga di pasar dunia dengan memperkecil hambatan perdagangan internasional yang menyangkut tarif (bea masuk) adalah
 - a. IMF
 - b. World Bank
 - c. WTO
 - d. UNDP
 - e. APEC



Lampiran 10. Hasil SPSS Ver.26

Uji Validitas Soal

	No Item																																
siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jumlah		
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	23	
2	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	11	
3	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	9	
4	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	12	
5	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	20	
6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	23	
7	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	17	
8	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	12	
9	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	23	
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	25	
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	25	
12	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	25	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	27	
14	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	21
15	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	16
16	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	13
17	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	19
18	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	24	
19	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	22	
20	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	12
21	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	10	
22	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	11
23	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	24	
24	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	17
25	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	10
26	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	14
27	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	24	
28	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	26	
29	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	24
30	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	19
	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610		
	0,371	0,460	0,005	0,381	0,394	0,429	0,530	0,641	0,508	0,400	0,428	0,429	0,425	0,530	0,371	0,463	0,421	0,383	0,527	0,452	0,473	0,487	0,390	0,474	0,510	0,537	0,414	0,437	0,201	0,487			
	V	V	TV	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	TV	V			



Hasil Pre Test Kelas Eksperimen

Nama	Kelas	Item Soal																												Jumlah			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28				
AL HURAH	XI IPS 5	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	18	64,278	
AYU LUFISARI	XI IPS 5	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	22	78,562	
FERDIAN ANANDA	XI IPS 5	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	10	35,71	
HAFID MUAZAMSYAH	XI IPS 5	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	14	49,994	
IBNU HABIBY RAHMAN	XI IPS 5	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	22	78,562
INDAH ANJANA	XI IPS 5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	22	78,562	
JOHAN FERNANDO	XI IPS 5	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	13	46,423	
LIA AMANDA	XI IPS 5	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	17	60,707	
M. NUR IQBAL	XI IPS 5	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	10	35,71
M. RIFKI	XI IPS 5	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	9	32,139
MAIYA WIZELA BR ARITONANG	XI IPS 5	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	19	67,849
MAWAR	XI IPS 5	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	18	64,278	
MIFTAHUL JANNAH	XI IPS 5	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	14	49,994
MUHAMMAD ADRIAN	XI IPS 5	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	16	57,136	
MUHAMMAD ILHAM	XI IPS 5	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	17	60,707	
MUHAMMAD TEDDY AL KHALIFI	XI IPS 5	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	17	60,707
NABIL FEBRIAN	XI IPS 5	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	16	57,136
NABILA ZAHERA	XI IPS 5	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	17	60,707	
NAZWA SALSABILLA	XI IPS 5	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	12	42,852
NOVRIANI	XI IPS 5	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	22	78,562	
NUR ALYA	XI IPS 5	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	19	67,849	
RANGGA SYAH PUTRA	XI IPS 5	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	20	71,42	
RIAN JULIANTO	XI IPS 5	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	10	35,71	
RINI RAMADHANI	XI IPS 5	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	15	53,565	
RISKA AMELIA	XI IPS 5	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	7	24,997	
RISTI MAWADAH RAHMA SAFITRI	XI IPS 5	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	13	46,423	
SASKIA TRI HAPSARI	XI IPS 5	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	12	42,852	
SUCI DELLA	XI IPS 5	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	8	28,568	
SUHARLIS	XI IPS 5	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	10	35,71	
YERDIN HULU	XI IPS 5	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	7	24,997	
																															1592,666		
																															53,08887		



Hasil Pre Test Kelas Kontrol

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, penerjemahan atau penyempurnaan terjemahan.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

Nama	Kelas	Item Soal																												Jumlah			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28				
ADILLA SEFNI SAFITRI	XI IPS 1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	20	71,42		
ADITYA DWI SYAHPUTRA	XI IPS 1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	9	32,139		
ALDI GUNAWAN	XI IPS 1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	14	49,994		
ALDI ISLAMI PUTRA	XI IPS 1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	8	28,568		
ALFI SYAHRI	XI IPS 1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	11	39,281		
APRIANI MONICA	XI IPS 1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	24	85,704	
ASTI SRI MULYANI	XI IPS 1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	20	71,42	
FAREL PUTRA PRATAMA	XI IPS 1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	11	39,281		
M. ABDILLAH	XI IPS 1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	10	35,71	
M. 'AQIL SYAFIQ	XI IPS 1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	16	57,136	
M. VIKRI NALDI	XI IPS 1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	12	42,852	
MHD. FAREL AL-ISLAMI	XI IPS 1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	19	67,849		
MUHAMMAD ABID EL ASRO	XI IPS 1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	12	42,852	
MUHAMMAD IHSAN ATHALLAH	XI IPS 1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	10	35,71	
MUHAMMAD ROIHAN	XI IPS 1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	20	71,42	
MUHAMMAD Satria BINTANG	XI IPS 1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	16	57,136		
NABIL DAVID FADILA	XI IPS 1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	10	35,71		
NAYLA RAMADANI PUTRI	XI IPS 1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	17	60,707	
NIA SAQILA	XI IPS 1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	20	71,42	
NOVI ABRIYANI	XI IPS 1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	20	71,42	
NUR HANIFAH ZAHRA	XI IPS 1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	20	71,42		
NURULAINI	XI IPS 1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	8	28,568		
RACHEL RAJENDRA MAHARDIKA PRA XI IPS 1	XI IPS 1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	19	67,849	
RAHMI JUWITA ROSA	XI IPS 1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	22	78,562	
RAMADANS RAMDANI	XI IPS 1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	10	35,71	
SIERRA MELLY	XI IPS 1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	13	46,423	
SITI KHODIJAH	XI IPS 1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	13	46,423
SRI WAHYUNI	XI IPS 1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	15	53,565	
SUCI AMITA ZAHARA	XI IPS 1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	13	46,423	
ZALWA ZAHIRA	XI IPS 1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	12	42,852	
																															1585,524		
																															52,8508		



Hasil Post Test Kelas Eksperimen

Nama	Kelas	Item Soal																												Jumlah		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28			
AL HURAH	XI IPS 5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24	85,704	
AYU LUFISARI	XI IPS 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	26	92,846
FERDIAN ANANDA	XI IPS 5	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	20	71,42
HAFID MUAZAMSYAH	XI IPS 5	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	23	82,133
IBNU HABIBY RAHMAN	XI IPS 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	96,417
INDAH ANJANA	XI IPS 5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	92,846
JOHAN FERNANDO	XI IPS 5	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	20	71,42
LIA AMANDA	XI IPS 5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	24	85,704
M. NUR IQBAL	XI IPS 5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	22	78,562
M. RIFKI	XI IPS 5	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	20	71,42
MAIYA WIZELA BR ARITONANG	XI IPS 5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	92,846
MAWAR	XI IPS 5	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	23	82,133
MIFFTAHUL JANNAH	XI IPS 5	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	23	82,133
MUHAMMAD ADRIAN	XI IPS 5	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	18	64,278
MUHAMMAD ILHAM	XI IPS 5	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	22	78,562
MUHAMMAD TEDDY AL KHALIFI	XI IPS 5	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	25	89,275	
NABIL FEBRIAN	XI IPS 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	23	82,133
NABILA ZAHERA	XI IPS 5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	24	85,704
NAZWA SALSABILLA	XI IPS 5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	24	85,704
NOVRIANI	XI IPS 5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	96,417
NUR ALYA	XI IPS 5	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	25	89,275
RANGGA SYAH PUTRA	XI IPS 5	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	22	78,562
RIAN JULIANTO	XI IPS 5	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	19	67,849
RINI RAMADHANI	XI IPS 5	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24	85,704
RISKA AMELIA	XI IPS 5	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	23	82,133
RISTI MAWADAH RAHMA SAFITRI	XI IPS 5	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	89,275
SASKIA TRI HAPSARI	XI IPS 5	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	22	78,562
SUCI DELLA	XI IPS 5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	25	89,275
SUHARLUS	XI IPS 5	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	20	71,42
YERDIN HULU	XI IPS 5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	19	67,849
																															2467,561	
																																82,2520



Hasil Post Test Kelas Kontrol

Nama	Kelas	Item Soal																												Jumlah			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28				
ADILLA SEFNI SAFITRI	XI IPS 1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	23	82,133		
ADITYA DWI SYAHPUTRA	XI IPS 1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	17	60,707		
ALDI GUNAWAN	XI IPS 1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	15	53,565		
ALDI ISLAMI PUTRA	XI IPS 1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	20	71,42		
ALFI SYAHRI	XI IPS 1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	20	71,42		
APRIANI MONICA	XI IPS 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	25	89,275		
ASTI SRI MULYANI	XI IPS 1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	19	67,849		
FAREL PUTRA PRATAMA	XI IPS 1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	20	71,42		
M. ABDILLAH	XI IPS 1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	17	60,707	
M. 'AQL SYAFIQ	XI IPS 1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	20	71,42	
M. VIKRI NALDI	XI IPS 1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	22	78,562		
MHD. FAREL AL-ISLAMI	XI IPS 1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	17	60,707		
MUHAMMAD ABID EL ASRO	XI IPS 1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	18	64,278	
MUHAMMAD IHSAN ATHALLAH	XI IPS 1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	17	60,707		
MUHAMMAD ROIHAN	XI IPS 1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	18	64,278	
MUHAMMAD Satria BINTANG	XI IPS 1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	18	64,278		
NABIL DAVID FADILA	XI IPS 1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	16	57,136	
NAYLA RAMADANI PUTRI	XI IPS 1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	22	78,562	
NIA SAQILA	XI IPS 1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	20	71,42		
NOVI ABRIYANI	XI IPS 1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	16	57,136	
NUR HANIFAH ZAHRA	XI IPS 1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	22	78,562	
NURULAINI	XI IPS 1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	20	71,42	
RACHEL RAJENDRA MAHARDIKA PRA	XI IPS 1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	24	85,704	
RAHMI JUWITA ROSA	XI IPS 1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	85,704	
RAMADANS RAMDANI	XI IPS 1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	22	78,562	
SIERRA MELLY	XI IPS 1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	23	82,133	
SITI KHODIJAH	XI IPS 1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	22	78,562	
SRI WAHYUNI	XI IPS 1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	20	71,42	
SUCI AMITA ZAHERA	XI IPS 1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	20	71,42	
ZALWA ZAHIRA	XI IPS 1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	20	71,42	
																															2131,887		
																																71,0629	

UJI HIPOTESIS

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil belajar siswa	Posttest Eksperimen	30	82,25203	8,821381	1,610556
	Posttest kontrol	30	71,06290	9,394302	1,715157

Independent Samples Test					
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	Df
Hasil belajar siswa	Equal variances assumed	,054	,817	4,756	58
	Equal variances not assumed			4,756	57,772

Independent Samples Test				
		t-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Hasil belajar siswa	Equal variances assumed	,000	11,189133	2,352798
	Equal variances not assumed	,000	11,189133	2,352798

Independent Samples Test				
		t-test for Equality of Means		
		95% Confidence Interval of the Difference		
		Lower	Upper	
Hasil belajar siswa	Equal variances assumed	6,479497	15,898769	
	Equal variances not assumed	6,479101	15,899165	



UJI NORMALITAS

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest	,119	30	,200*	,949	30	,159
	Eksperimen						
	Posttest	,128	30	,200*	,953	30	,202
	Eksperimen						
	Pretest Kontrol	,151	30	,078	,928	30	,043
	Posttest Kontrol	,152	30	,077	,958	30	,281
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	,037	1	58	,849
	Based on Median	,010	1	58	,919
	Based on Median and with adjusted df	,010	1	57,890	,919
	Based on trimmed mean	,034	1	58	,854

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest	Based on Mean	,054	1	58	,817
	Based on Median	,028	1	58	,868
	Based on Median and with adjusted df	,028	1	57,230	,868
	Based on trimmed mean	,054	1	58	,816

Hak Cipta Di
Ungi Un
mi

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.

ANALISIS DESKRIPTIF

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	30	24,997	78,562	53,08887	16,637084
Posttest Eksperimen	30	64,278	96,417	82,25203	8,821381
Pretest Kontrol	30	28,568	85,704	52,85080	16,548748
Posttest Kontrol	30	53,565	89,275	71,06290	9,394302
Valid N (listwise)	30				

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.

Lampiran 11. Dokumentasi

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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 Soal SMA Negeri 2 Bangkinang

Hak



asim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.



Proses Belajar Menggunakan Media Game Ludo

UIN SUSKA RIAU

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.



Proses Pengerjaan Soal Pretest



Proses Pengerjaan Soal Posttest



Lampiran 12. Surat-surat

Hak Cipta Di

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id E-mail: ftak@uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/6105/2023
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Skripsi*

Pekanbaru, 14 Maret 2023

Kepada
Yth. Darni, SP, M.BA

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 : Tania Salsabilla
NIM : 12010620085
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Judul : Pengembangan penggunaan media game Ludo terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di sekolah menengah atas negeri 2 Bangkinang
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



Zarkasih, M.Ag.
IP. 197210171997031004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



Hak

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0781) 561647
Fax. (0781) 561647 Web: www.fik.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/11722/2023
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 17 Juli 2023

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SMA 2 Bangkinang kota
di
Tempat

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

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

Nama : Tania Salsabilla
NIM : 12010620085
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.



a.n. Dekan
Wakil Dekan III

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



Hak

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

**PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS WILAYAH III
Pekanbaru, Kampar dan Rokan Hulu**

Jl. Jend. Sudirman No. 16 Bangkinang Kota Email : cabangdinaswilayahiii@gmail.com

SURAT IZIN

Nomor :421/Cabdisdik/6.2/2023/413

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Cabang Dinas Wilayah III Dinas Pendidikan Provinsi Riau, dengan ini memberikan izin kepada :

Nama : **TANIA SALSABILLA**
NIM : 12010620085
Program Studi : S1 Pendidikan Ekonomi
Universitas : Universitas Islam Negeri Suska Riau

Untuk melakukan Penelitian di **SMAN 2 Bangkinang Kota** dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan ini.
2. Tidak mengganggu proses belajar mengajar di sekolah
3. Tetap mematuhi protokol kesehatan selama melakukan kegiatan tersebut.

Demikian surat rekomendasi ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Bangkinang, 14 Desember 2023

an. **KEPALA CABANG DINAS WILAYAH III
DINAS PENDIDIKAN PROVINSI RIAU
KEPALA SUB BAGIAN TATA USAHA**



ROGIE WIRYO GUANO, S.STP., M.Si

Penata / III c

NIP. 19910912 201507 1 001



Hak



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

an Syarif Kasim Riau



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 2 BANGKINANG KOTA**

KECAMATAN BANGKINANG KOTA KABUPATEN KAMPAR

AKREDITASI "A" (AMAT BAIK) NPSN : 10400358 NSS : 301140650002

Alamat : JL. Dr. A. Rahman Saleh No. 55 Bangkinang Telp : (0762) 3240422 Kode Pos : 28411

Website : www.sman2bangkinangkota.sch.id, Email : smanda@sman2bangkinangkota.sch.id



Nomor : 423.6/SMAN2BKN-KOTA/2024/209
Lamp : -
Hal : **Persetujuan Izin Melakukan PraRiset**

Bangkinang, 05 Februari 2024

Kepada Yth :
Bapak/Ibuk Dekan Fakultas UIN Suska Riau

di -
Tempat

Assalamualaikum Wr, Wb

Sehubungan dengan surat No : 04./F.II.3/PP.00.9/11722/2023, tanggal 17 Juli 2023, tentang Izin Melakukan PraRiset pada SMA Negeri 2 Bangkinang Kota oleh Mahasiswa UIN Sultan Syarif Kasim Riau, pada prinsipnya kami setuju dan tidak keberatan untuk memberikan izin kepada mahasiswa atas nama :

NAMA : Tania Salsabila
NIM : 12010620085
PROGRAM STUDI : S1 Pendidikan Ekonomi

Untuk melaksanakan PraRiset guna mendapatkan data pada SMA Negeri 2 Bangkinang Kota sesuai permintaan yang disampaikan.

Demikian surat ini disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan kami ucapkan terima kasih.

Wassalam,
Kepala Sekolah



SYAMSURIZAL, S.Pd, M.Pd
NIP. 19700901 200701 1 007



Hak



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Tania Salsabilla
Nomor Induk Mahasiswa : 12010620085
Hari/Tanggal Ujian : Kamis/25 Januari 2024
Judul Proposal Ujian : Pengaruh Penggunaan Media Game Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa
Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Yulia Novita, M.Par.	PENGUJI I		
2.	M.Iqbal Lubis,M.Si. Ak.	PENGUJI II		

Mengetahui
a.n. Dekan
Wakil Dekan I

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

Pekanbaru, 20 Maret 2024
Peserta Ujian Proposal

Tania Salsabilla
NIM.12010620085



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

Nomor : B-10700/Un.04/F.II/PP.00.9/06/2024
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 14 Juni 2024 M

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

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

Nama : Tania Salsabilla
NIM : 12010620085
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 : Pengaruh Penggunaan Media Game Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Disekolah Menengah Atas Negeri 2 Bangkinang
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 2 Bangkinang
Waktu Penelitian : 3 Bulan (01 Mei 2024 s.d 01 Agustus 2024)
Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam
Rektor
Dr. Kadar, M.Ag.
NIP. 19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau



Hak



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

in Syarif Kasim Riau



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 2 BANGKINANG KOTA**

KECAMATAN BANGKINANG KOTA KABUPATEN KAMPAR

AKREDITASI "A" (AMAT BAIK) NPSN : 10400358 NSS : 301140650002

Alamat : Jl. Dr. A. Rahman Saleh No. 55 Bangkinang Telp : (0762) 3240422 Kode Pos : 28411
Website : www.sman2bangkinangkota.sch.id, Email : smanda@sman2bangkinangkota.sch.id



SURAT KETERANGAN

No. 423.6/SMAN2BKN-KOTA/2024/ 168

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 2 Bangkinang Kota dengan ini menyatakan :

Nama : **Tania Salsabilla**
NIM : 12010620085
Program Studi : S1 Pendidikan Ekonomi

Benar nama tersebut di atas telah melakukan Riset / Penelitian di SMA Negeri 2 Bangkinang Kota untuk melengkapi bahan penyusunan Skripsi yang berjudul :

"Pengaruh Penggunaan Media Game Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 2 Bangkinang"

Demikianlah Surat Keterangan Riset/Penelitian ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan dengan semestinya.

Bangkinang, 03 Juni 2024

Kepala Sekolah,

SYAMSURIZAL, S.Pd, M.Pd
NIP. 19700901 200701 1 007



Hak



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 Tampar 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

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/10734/2024
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Pekanbaru, 14 Juni 2024

Kepada
Yth. Darni, SP, M.BA

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 : Tania Salsabilla
NIM : 12010620085
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Judul : pengaruh penggunaan media game ludo terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi disekolah menengah atas negeri 2 bangkinang
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



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

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

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.



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

**KEGIATAN BIMBINGAN PROPOSAL
SKRIPSI MAHASISWA**

1. Jenis yang dibimbing : Proposal
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Darni, SP., M.Pd.
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 198212022023212021
3. Nama Mahasiswa : Tanja Salsabila
4. Nomor Induk Mahasiswa : 12010620085
5. Kegiatan :

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.		Bimbingan Latar belakang		
2		Bimbingan Permasalahan		
3		Bimbingan Bab 2		
4		Bimbingan Bab 3		
5		Bimbingan Daftar pustaka		
6		ACC proposal		

Pekanbaru, 21 Juni 2023
Pembimbing,

NIP. 198212022023212021



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat: Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tandan Pekabaru 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 : Darni, SP., MPA.
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 198212022023212021
3. Nama Mahasiswa : Tania Susabita
4. Nomor Induk Mahasiswa : 12010620035
5. Kegiatan :

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
		Bimbingan Penisi Proposal		
		Bimbingan Uji Soal		
		Bimbingan Analisis dan		
		Bimbingan Abstrak		
		Bimbingan Perbaikan penulisan		
	4/06-24	ACC ujian Monografi		

Pekanbaru, 19 Juni 2024
Pembimbing,

NIP. 198212022023212021



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Tania Salsabilla, Kelahiran Bangkinang pada tanggal 27 Agustus 2002. Anak kedua dari dua bersaudara pasangan dari ayahanda Marzuki dan ibunda Asmiati. Pada tahun 2007 penulis menyelesaikan Taman Kanak-Kanak Pembina Bangkinang Kota.

Pendidikan Formal yang ditempuh oleh penulis adalah SDN 011

Langgini Bangkinang Kota, melanjutkan pendidikan di SMPN 2 Bangkinang Kota

dan melanjutkan pendidikan di SMAN 2 Bangkinang Kota. Pada tahun 2020

penulis melanjutkan Pendidikan Studi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif

Kasim Riau dengan Jurusan Pendidikan Ekonomi pada Fakultas Tarbiyah

Keguruan. Pada Bulan Juli – Agustus 2023 Penulis melaksanakan Program Kuliah

Kerja Nyata (KKN) di Desa Peladangan Kabupaten Indragiri Hulu. Pada bulan

September – November 2023 Penulis melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan

(PPL) SMAN 7 Pekanbaru. Berkat rahmat dan karunia Allah SWT penulis

menyelesaikan Studi Strata Satu pada tanggal 04 Juli 2024 dengan judul skripsi

“Pengaruh Penggunaan Media Game Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada

Mata Pelajaran Ekonomi Disekolah Menengah Atas Negeri 2 Bangkinang” dengan

IPK 3,00 serta menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dengan predikat

cumlaude.

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.