



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* DENGAN
GAMESHOW QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1
RUMBIO JAYA**



OLEH

**SRI RAHAYU
NIM. 12010620113**

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
2024 M/1446 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, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* DENGAN
GAMESHOW QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1
RUMBIO JAYA**

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



UIN SUSKA RIAU

OLEH

SRI RAHAYU

NIM. 12010620113

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

2024 M/1446 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, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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



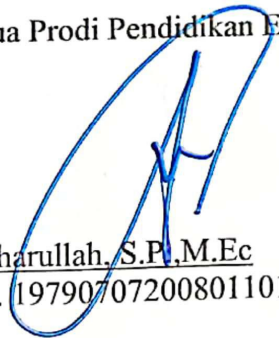
PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* dengan *Gameshow Quiz* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Rumbio Jaya ditulis oleh Sri Rahayu NIM. 12010620113 dapat diterima dan disetujui dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.


Pekanbaru, 16 Jumadil Awal 1446 H
19 November 2024

Menyetujui

Ketua Prodi Pendidikan Ekonomi


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

Pembimbing


Wardani Purnama Sari M.Pd.E
NIP.199105292023212031

PENGESAHAN

Quiz Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Rumbio Jaya, yang ditulis oleh Sri Rahayu NIM. 12010620113 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada hari Jum'at Tanggal 06 Desember 2024 M, Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Ekonomi

Pekanbaru, 17 Jumadil Akhir 1446 H
19 Desember 2024

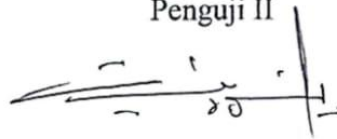
Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I



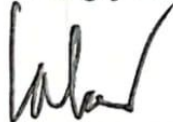
Yulia Novita, M.Par

Penguji II



Indah Wati, M.Pd.E

Penguji III



M. Iqbal Lubis, M.Si.Ak

Penguji IV



Dr. Dicki Hartanto. MM

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M. Ag

NIP. 19650521 199402 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Rahayu

NIM : 12010620113

Tempat/Tgl.Lahir : Ujung Tanjung, 22 Februari 2001

Fakultas. : Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi. : Pendidikan Ekonomi

Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* dengan *Gameshow Quiz*

Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Rumbio Jaya dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulis 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 menyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila di kemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundangundangan. Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, Desember 2024

Yang membuat pernyataan



Sri Rahayu

NIM.12010620113

III

iii

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam penulis kirimkan buat junjungan alam nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah menuju zaman penuh cahaya keimanan dan ilmu pengetahuan.

Atas ridha Allah SWT skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* dengan *Gameshow Quiz* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Rumbio Jaya” dapat penulis selesaikan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari begitu banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan uluran tangan dan kemurahan hati kepada penulis. Terutama kedua orang tua tercinta yaitu Ayahanda Tasiman dan Ibunda Asnik yang tidak pernah berhenti mendoakan segala urusan penulis termasuk dalam hal penyelesaian skripsi ini. Dan juga keluarga besar saya yang selalu mendukung dan memberi semangat penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, pada kesempatan ini penulis juga ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terimakasih kepada:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

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

1. Bapak Prof. Dr. Hairunnas Rajab, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Ibu Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag. Selaku Wakil Rektor I. Bapak Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd. Selaku Wakil Rektor II, dan Bapak Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D. Selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. H. Kadar, M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Bapak Dr. H. Zarkasih, M.Ag. Selaku Wakil Dekan I. Ibu Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ S.Pd., M.Pd. Selaku Wakil Dekan II. Ibu Prof. Dr. Amira 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 dan dosen penguji I Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau .
4. Ibu Wardani Purnama sari, M.Pd.E selaku pembimbing akademik dan dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat dan sabar menghadapi penulis dalam menyusun skripsi ini.
5. Seluruh Dosen dan staff Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau khususnya di Prodi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan selama penulis

mengikuti perkuliahan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

6. Ibu Dra. Ritawati Tanjung, selaku kepala sekolah di SMA Negeri 1 Rumbio Jaya beserta staf yang memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah ini.
7. Terima kasih kepada Ibu Khairunnisa, S.Pd, selaku guru ekonomi di SMA Negeri 1 Rumbio Jaya yang telah membantu dalam bekerjasama untuk penulis melakukan pengambilan data penelitian.
8. Terima kasih kepada saudara laki-laki saya Surip Efendi, Sunardi, Satria Gunawan dan Zulhamzah yang sudah menjadi donatur finansial selama saya kuliah.
9. Terima kasih kepada saudari saya Suyanti, supiani, Siti Ramadhani dan si bungsu Sela Subaida yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepada penulis.
10. Segenap sahabat tercinta saya Isra Dita Elviona, Ade Irma, Yulia, Halim dan Zunita yang setia menemani penulis dalam suka maupun duka selama menyelesaikan skripsi.
11. Teman-Teman Wacana Squad seperti mbak Ayu, mbak Ica, Nurul, dan Ismi yang telah memberikan dukungan dan senantiasa menemani penulis dalam pengerjaan skripsi ini.
12. Teman-Teman jurusan Pendidikan Ekonomi terkhusus kelas C Angkatan 2020 yang memberikan warna warni selama kuliah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

Atas bantuan, bimbingan dan dorongan beserta doanya kepada penulis selama ini, penulis ucapkan terimakasih. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini ke arah yang lebih baik.

Doa dan harapan penulis, semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak dengan kebaikan yang melimpah serta seluruh pihak yang telah banyak membantu. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin ya rabbal alumiin.

Wassalamualaikum, Wr.Wb

Pekanbaru, Desember 2024

Penulis

Sri Rahayu
Nim. 12010620113

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil ,aalamiin

Sembah sujud serta syukur kepada Allah Swt. cinta dan kasih sayang Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta ni‘mat kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan, Shalawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Nabi Muhammad saw. Ku

persembahkan karya kecil ini kepada orang yang sangat Kucintai dan Kusayangi
Ibunda dan Ayahanda Tercinta

Sebagai tanda bakti hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga ku persembahkan karya kecil ini kepada Ibu (Asnik) dan Ayah (Tasiman) yang telah memberikan kasih sayang, motivasi yang tiada henti, nasehat, serta dukungan, ridho, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat ku balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah Bahagia karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat lebih.

Terima kasih Ibu... Terima kasih Ayah...

Abang, Kakak, Adik dan Ponakan Tersayang Sebagai tanda terima kasih telah memberikan semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga doa’ dan semua hal yang terbaik yang engkau berikan menjadikanku orang yang baik pula.

Terima kasih... Terimalah karya kecil ini sebagai buktiku mewujudkan pengharapan dan anganmu semoga karya kecil ini menjadi langkah awal untuk mewujudkan cita- citaku dan menjadi gerbang kesuksesanku. Aamiin

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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**Sri Rahayu (2024) : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Gameshow Quiz* Berbasis *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Rumbio Jaya.**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu atau quasi eksperimen dengan bentuk *Posttest-Only Control Design*. yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Media pembelajara *Gameshow Quiz* Berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang mengikuti mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Rumbio Jaya yang berjumlah 141 Siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik Purposive Sampling. Sehingga sampel dalam penelitian ini ialah kelas X.B dan X.D yang berjumlah 72 Siswa, dengan rincian 36 Siswa kelas X.B sebagai kelas eksperimen dan 36 Siswa kelas X.D sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Independent Sample t-Test.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Siswa antara penggunaan media pembelajaran *Gameshow Quiz* Berbasis *Wordwall* dengan media buku ajar dan ppt pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Rumbio Jaya dengan nilai thitung lebih besar dari ttabel pada taraf signifikansi 5% (1,666) atau (1,750>1,666) dan Angka rata-rata (mean) kelas eksperimen sebesar 79,64 sedangkan kelas kontrol sebesar 68,56 Sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *Gameshow Quiz* berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar Ekonomi siswa di SMAN 1 Rumbio Jaya

Kata kunci : *Media pembelajaran wordwall, Hasil Belajar, Pendidikan 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.

ABSTRACT

Sri Rahayu (2024): The Effect of Using Wordwall Based Gameshow Quiz Learning Media toward Economics Learning Achievement at State Senior High School 1 Rumbio Jaya

It was quasi-experiment research with posttest only control group design, and it aimed at finding out whether there was or not an effect of using Wordwall based Gameshow Quiz learning media toward student learning achievement on Economics subject. All the tenth-grade students learning on Economics subject at State Senior High School 1 Rumbio Jaya were the population of this research, and they were 141 students. Purposive sampling technique was used in this research. The samples were the tenth-grade students of classes B and D, they were 72 students, and they consisted of 36 the tenth-grade students of class B as the experimental group and the students of class D as the control group. Observation, test, and documentation were used to collect data. Independent sample t-test was the technique of analyzing data. Based on data analysis results, there was a difference of learning achievement between students taught by using Wordwall based Gameshow Quiz learning media and those who were taught by using textbook and ppt media on Economics subject at State Senior High School 1 Rumbio, the score of t_{observed} was higher than t_{table} 1.666 at 5% significant level ($1.750 > 1.666$). The experimental group mean score 79.64 was higher than the control group 68.56. So, it could be stated that there was an effect of using Wordwall based Gameshow Quiz learning media toward student Economics learning achievement at State Senior High School 1 Rumbio Jaya.

Keywords: Wordwall Learning Media, Learning Achievement, Economics Education



ملخص

سري رهايو (2024): تأثير استخدام وسيلة التعليم باستخدام مسابقة الألعاب التعليمية على أساس ووردوال على نتائج تعلم مادة الاقتصاد في المدرسة الثانوية الحكومية 1 رومبيو جايا

هذا البحث عبارة عن تجربة شبه تجريبية باستخدام تصميم المجموعة الضابطة بالاختبار البعدي. يهدف البحث إلى معرفة ما إذا كان هناك تأثير لاستخدام وسيلة التعليم من خلال مسابقة الألعاب التعليمية على أساس ووردوال على نتائج تعلم الطلاب في مادة الاقتصاد. يشمل مجتمع البحث جميع طلاب الصف العاشر الذين يدرسون مادة الاقتصاد في المدرسة الثانوية الحكومية 1 رومبيو جايا، ويبلغ عددهم 141 طالباً. تم اختيار العينة باستخدام تقنية العينة القصدية، حيث كانت العينة المختارة من طلاب الصف 10 ب والصف 10 د ويبلغ عددهم 72 طالباً، حيث ضمت العينة 36 طالباً من الصف 10 ب كمجموعة تجريبية و36 طالباً من الصف 10 د كمجموعة ضابطة. تم جمع البيانات باستخدام الملاحظة، والاختبار، والتوثيق. اعتمد التحليل الإحصائي على اختبارات للعينة المستقلة.

أظهرت نتائج التحليل وجود فرق في نتائج تعلم الطلاب بين استخدام وسيلة التعليم باستخدام مسابقة الألعاب التعليمية على أساس ووردوال مقارنة باستخدام الكتاب المدرسي وبأوربوينت في مادة الاقتصاد في المدرسة الثانوية الحكومية 1 رومبيو جايا، حيث كانت قيمة حساب ت أكبر من قيمة جدول ت عند مستوى دلالة 5% (1.666) أو (1.666 > 1.750). بلغ متوسط الدرجات للمجموعة التجريبية 79.64، بينما بلغ متوسط الدرجات للمجموعة الضابطة 68.56. وبذلك، يمكن القول إن هناك تأثيراً لاستخدام وسيلة التعليم باستخدام مسابقة الألعاب التعليمية على أساس ووردوال على نتائج تعلم مادة الاقتصاد لدى الطلاب في المدرسة الثانوية الحكومية 1 رومبيو جايا.

الكلمات الأساسية: وسيلة تعليم ووردوال، نتائج التعلم، تعليم الاقتصاد

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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	ii
KATA PENGANTAR	iv
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah.....	5
C. Permasalahan.....	8
1. Rumusan Masalah	8
2. Batasan Masalah	9
D. Tujuan Dan Manfaat.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Konsep Teoritis	11
B. Penelitian Relevan.....	25
C. Konsep Operasional	27
D. Asumsi Dan Hipotesis Penelitian.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	34
C. Subjek dan Objek Penelitian	34
D. Populasi dan Sampel	34
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Uji Instrument Penelitian	37
G. Teknik Analisis Data	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.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

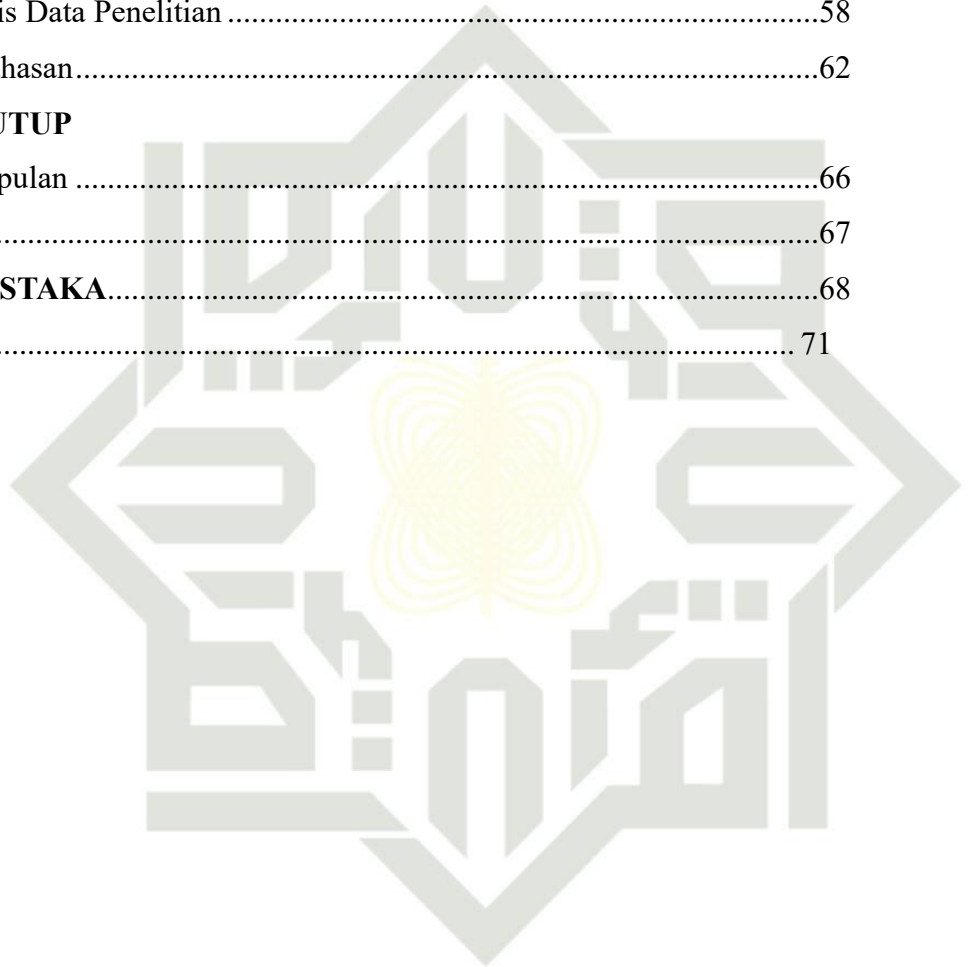
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	46
B. Penyajian Data Penelitian.....	49
C. Rekapitulasi Hasil Observasi	56
D. Hasil Post-tes.....	57
E. Analisis Data Penelitian	58
F. Pembahasan.....	62

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	66
B. Saran.....	67

DAFTAR PUSTAKA.....	68
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	71
----------------------	-----------



UIN SUSKA RIAU

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Nilai Ketuntasan siswa	3
Tabel 2.I Langkah-langkah Gameshow Quiz.....	28
Tabel 3.I Desain Penelitian	33
Tabel 3,2 Populasi Penelitian	35
Tabel 3.3 Tabel Kelas Eksperimen	36
Tabel 3.4 Uji Validitas Instrumen Soal	38
Tabel 3.5 Uji Reabilitas.....	39
Tabel 3.6 Indeks Kesukaran Soal	40
Tabel 3.7 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	41
Tabel 3.8 Kriteria Daya Pembeda Soal	42
Tabel 3.9 Hasil Uji Data Pembeda Soal	43
Tabel 4.1 Profil SMAN 1Rumbio Jaya	47
Tabel 4.2 Struktur Organisasi SMAN 1 Rumbio Jaya	48
Tabel 4.3 Analisis Deskriptif Pretes	50
Tabel 4.4 Analisis Deskriptif Pretes	51
Tabel 4.5 Hasil eksperimen	52
Tabel 4.6 Hasil eksperimen	55
Tabel 4.7 Hasil eksperimen	56
Tabel 4.8 Analisis Deskriptif Postes	57
Tabel 4.9 Analisis Deskriptif Pretes.....	58
Tabel 4.10 Uji Tes Normalitas.....	59
Tabel 4.11 Uji Tes Homogenitas	60
Tabel 4.12 Independen Sample T-Tes	61
Tabel 4.13 Nilai Rata-rata Postes	52

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar.....	71
Lampiran 2 Lembar Observasi Guru 1	91
Lampiran 3 Lembar Observasi Guru 2	92
Lampiran 4 Lembar Observasi Guru 3	93
Lampiran 5 Tenaga Pengajar.....	94
Lampiran 6 Daftar Siswa Dan Sarana Prasarana	96
Lampiran 7 Nilai Hasil Belajar	97
Lampiran 8 Kisi-Kisi Soal	101
Lampiran 9 Lembar Soal Penelitian	103
Lampiran 10 Hasil Uji Instrumen Soal	108
Lampiran 11 Uji Validitas Soal	109
Lampiran 12 Uji Reabilitas	112
Lampiran 13 Analisis Deskriptif Pretes dan Postes	114
Lampiran 14 Tabel T	114
Lampiran 15 Uji Normalitas dan Homogenitas	115
Lampiran 16 Uji Independen sample T-Tes.....	116
Lampiran 17 Buku Cetak Ekonomi	117
Lampiran 18 Lembar Disposi	132
Lampiran 19 Surat Keterangan Pembimbing	133
Lampiran 20 Surat Perpanjangan Keterangan Pembimbing	134
Lampiran 21 Surat Balesan Pra Riset.....	135
Lampiran 22 Surat Riset	136
Lampiran 23 Dokumentasi	137

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kegiatan belajar mengajar media merupakan alat yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan. Kehadiran media dapat memberikan pemahaman langsung kepada siswa. Konten abstrak lebih mudah disajikan dengan menggunakan media pembelajaran. Selanjutnya pembelajaran menjadi lebih aktif dan siswa menjadi lebih terlibat di kelas dan lebih mandiri dalam belajar.¹

Ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran. Faktor-faktor tersebut terdiri dari peserta didik, pendidik, kurikulum yang sesuai dengan kebijakan pemerintah, serta komponen belajar seperti media, metode, model, dan pendekatan pembelajaran. selain itu Rendahnya motivasi yang dimiliki siswa dapat memengaruhi peningkatan hasil belajar mereka. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa adalah dengan menerapkan media interaktif dalam proses pembelajaran²

Wordwall merupakan platform game yang menawarkan berbagai pilihan format permainan bermanfaat dan menarik bagi *audiens*. Dengan pemilihan materi yang cermat yaitu dengan memadukan pendidikan dan hiburan secara harmonis dan konsekuen, maka dapat meningkatkan minat dan meningkatkan

¹Mudia Alti, Rahmi.dkk, (*Media pembelajaran*), Padang Sumatera Barat, PT. Global Eksekutif Teknologi, Tahun 2022, hlm.2

² Sakinata, Heni pamungkas, (*Efektivitas media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa MAN 1 Lamongan*), Jurnal kajian pendidikan ekonomi dan illmu ekonomi, Vol.7. No.2, Tahun 2022.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

motivasi belajar siswa maka pembelajaran lebih menarik. Siswa akan mulai berpikir mandiri ketika mengerjakan kuis berbantu *Wordwall*.³

Dengan kemajuan teknologi di berbagai bidang kehidupan, tersedia berbagai pilihan media interaktif sebagai alat penunjang kegiatan belajar. Selain itu, terdapat perkembangan perangkat keras dan perangkat lunak serta berbagai teknologi pembelajaran yang dapat terus diupayakan, digunakan, dan dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga guru yang masih menggunakan metode ceramah yang digunakan saat ini mampu berkolaborasi dengan Memanfaatkan teknologi yang ada untuk meningkatkan efektivitas dan mencapai efisiensi dalam proses belajar mengajar.

Dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* dengan *Gameshow Quiz* merupakan alat alternatif yang dapat digunakan oleh guru sebagai media digital yang mampu mempermudah variasi media ajar guru. Selain itu guru bisa lebih praktis menampilkan materi yang sudah dibuat sehingga bisa lebih cepat dan mudah dengan berbagai fitur yang menarik lainnya. Pada tahap selanjutnya peserta didik diberikan penugasan berupa kuis/soal di akhir pembelajaran sebagai evaluasi diakhir pembelajaran untuk mengetahui efektivitas atau hasil dari pembelajaran menggunakan media *wordwall* dengan *gameshow quiz* terhadap siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Rumbio Jaya, Guru yang mengajar materi ekonomi terkhususnya dikelas X masih menggunakan metode pembelajaran *teacher*

³ Maryanti. dkk, (*Assesment For Learning Educandy & Wordwall*), Jawa Barat, Yayasan Rumah Rawda Indonesia, Tahun 2022, hlm.35

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

center di mana guru lebih sering berbicara sebagai pusat belajar siswa (ceramah), selain itu media yang digunakan juga masih berbasis power point (PPT), serta media konvensional seperti mengerjakan tugas latihan berdasarkan buku cetak (buku panduan ajar siswa).

Dalam observasi peneliti masih menemukan siswa yang tidak memenuhi standar Ketuntasan Belajar Minimum (KBM) pada pelajaran ekonomi. Hal ini diperkuat dengan nilai hasil belajar siswa pada tes sumatif di satu sub bab materi dengan persentase siswa remedial atau tidak tuntas pada mata pelajaran ekonomi sebanyak yang tertera didalam tabel berikut :

TABEL 1.1
DAFTAR NILAI KETUNTASAN SISWA KELAS X
SMAN 1 RUMBIO JAYA.⁴

Kelas	KKM	Siswa yang Tuntas	Siswa yang tidak tuntas	Persentase nilai kelas
X.A	75	25 orang	9 orang	73 %
X.B	75	24 orang	12 orang	67 %
X.C	75	27 orang	8 orang	77 %
X.D	75	25 orang	11 orang	69 %
Total	-	101 orang	40 orang	-

Sumber : Guru Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 1 Rumbio Jaya

Berdasarkan tabel di atas peneliti menganalisis nilai hasil belajar siswa sebanyak 40 orang yang tidak tuntas dari 141 jumlah keseluruhan siswa kelas X di SMAN 1 Rumbio Jaya. Hasil belajar siswa yang tidak tuntas diperoleh setelah guru melaksanakan kegiatan tes sumatif pada semester satu atau

⁴ Sumber, (Guru Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 1 Rumbio Jaya)

ganjil, nilai hasil belajar yang rendah berdasarkan wawancara singkat dengan beberapa murid disampaikan kurang menariknya media pembelajaran yang menurut mereka hanya berpusat pada buku ajar dan penjelasan yang disampaikan guru (ceramah) sehingga siswa menjadi malas untuk mendengarkan guru ketika menjelaskan materi.

Setelah melakukan kegiatan observasi disekolah maka diperlukannya sebuah inovasi baru dalam proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih tertarik terhadap pembelajaran Ekonomi. Adapun gejala-gejala yang terjadi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Rumbio Jaya antara lain:

1. Guru melaksanakan proses pembelajaran hanya terfokus pada buku ajar siswa sebagai bahan latihan atau tugas.
2. Masih ada siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan guru karena hanya terfokus pada buku panduan ajar (buku cetak).
3. Masih ada siswa yang mendapat nilai dibawah kkm (75) ketika di adakannya tes sumatif pada mata pelajaran ekonomi. (tabel nilai di dalam lampiran 7 halaman 96)

Melihat kenyataan yang dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Rumbio Jaya, menjadikan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran Ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Rumbio Jaya. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gameshow Quis* Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Rumbio Jaya”

B. Penegasan Istilah

1. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pembelajaran. Kemampuan-kemampuan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat dari kegiatan evaluasi yang memiliki tujuan untuk mendapatkan data pembuktian sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hasil belajar akan terlihat pada setiap perubahan pada aspek pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, emosional, apresiasi, sikap, hubungan sosial, jasmani, dan budi pekerti.⁵

Berdasarkan keterangan tersebut dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah perkembangan pengalaman atau pengetahuan yang diperoleh siswa selama proses kegiatan belajar mengajar baik itu secara kognitif, afektif maupun psikomotorik setelah mengikuti serangkaian kegiatan latihan baik itu melalui penilaian formatif maupun sumatif selama berlangsungnya pembelajaran seperti merespon yang akan dilaksanakan di sekolah SMA Negeri 1 Rumbio Jaya di kelas X pada mata pelajaran Ekonomi.

2. Aplikasi Wordwall

Salah satu faktor yang mendukung proses pembelajaran yang berbasis teknologi yaitu menggunakan suatu aplikasi berupa media yang dapat

⁵ Sugiono, (*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*), Bandung, Alfabeta, 2012, Cet. XV, hlm 858

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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.

meningkatkan motivasi peserta didik sehingga bisa tetap fokus pada kegiatan pembelajaran lebih kondusif. Wordwall merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas.⁶

Selain itu Wordwall merupakan platform game yang menyediakan berbagai pilihan format permainan bermanfaat dan menarik bagi audiens. Dengan pemilihan materi yang cermat yaitu dengan memadukan pendidikan dan hiburan secara harmonis dan konsekuen, maka dapat meningkatkan minat dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembuatan soal dalam aplikasi *Wordwall* cenderung menggunakan media templat dalam penggunaannya. Ada sekitar 18 jenis media game permainan edukasi yang ditawarkan oleh *software wordwall* salah satunya yaitu *Gamashow Quiz* (kuis pertunjukan permainan) yakni permainan pilihan ganda dengan disajikan batas waktu, nyawa dan bonus, selain itu tersedia juga *Random Wheel* (Roda acak), *True and False* (Benar atau salah), *Missing Word*, *Random cards* (kartu acak), *find the Match* (Mencari padanan), *Match up*, *Labelled diagram* dan lainnya.⁷

Menurut Larasati dalam penelitiannya Penggunaan wordwall dalam

⁶ Maryanti. dkk, *Loc.cit.*

⁷ Sun'iyah, (*Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI di Tingkat Pendidikan Dasar*), Tahun 2020.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat Sekolah Menengah Atas secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini tidak hanya menghasilkan pencapaian yang lebih baik dibandingkan dengan metode tradisional seperti tanya jawab dan ceramah, tetapi juga dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Pada beberapa penelitian yang sudah di review berbagai macam model pembelajaran yang digunakan oleh berbagai peneliti, media pembelajaran wordwall tetap berdampak positif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Wordwall juga dinilai sangat mampu untuk mencapai beberapa aspek pembelajaran dengan mudah dan interaktif sehingga akan berdampak positif terhadap berbagai mata pelajaran. Oleh karena itu, menerapkan media wordwall ke dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosisal di Sekolah Menengah Atas dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.⁸

Berdasarkan keterangan diatas dapat dipahami bahwa aplikasi *wordwall* merupakan media evaluasi pembelajaran yang menawarkan teknik penilaian yang lebih variatif karena berorientasi pada kesesuaian kelas dan gaya mengajar guru sesuai kebutuhan kelas sehingga dapat meningkatkann hasil belajar siswa. Media pembelajaran *Wordwall* ini diharapkan nantinya dapat digunakan disekolah SMA Negeri 1 Rumbio Jaya di kelas X pada mata pelajaran Ekonomi.

⁸ Larasati, Intan dkk, (*Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Wordwall Pada Jurusan IPS di SMA*), Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA), vol.3, no.3. Tahun 2024, Hal.126.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Gameshow memiliki arti permainan tebak-tebakan. sebagai media pembelajaran interaktif *Gameshow Quiz* merupakan game berupa kuis pertanyaan yang dapat disetting dengan tambahan gambar dan berupa pilihan ganda atau essay.⁹

Perlu dipahami bahwa *Gameshow Quiz* merupakan salah satu media belajar interaktif dengan stimulus berupa game edukatif berbantu *Wordwall*. *Gameshow Quiz* tergolong sebuah media pembelajaran berupa permainan kuis, dimana nantinya disajikan beberapa pertanyaan dengan tampilan menarik dan variatif yang akan ditampilkan, dan secara bersama peserta didik menjawabnya sehingga terjadinya pembelajaran yang hidup.¹⁰

Berdasarkan defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa *Gameshow quiz* merupakan permaianan tebak-tebakan yang berisi soal/kuis pertanyaan sesuai dengan materi pelajaran yang dapat disetting baik gambar,pilihan jawabandan desainnya seperti merespon pada apa yang akan dilaksanakan di sekolah SMA Negeri 1 Rumbio Jaya di kelas X pada materi pelajaran Ekonomi.

Permasalahan

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat

⁹ Mudia alti, rahmi.dkk, *Loc.cit*

¹⁰ Sukma & Handayani, (*Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar*). Jurnal Cakrawala Pendas, Vol.8, No.4, Tahun 2022.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

dirumuskan masalah dalam penulisan ini yaitu :

“Apakah ada pengaruh signifikan penerapan media *Gameshow Quiz* berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Rumbio Jaya”.

2. Batasan Masalah

Mengingat permasalahan yang muncul berdasarkan kegiatan observasi, maka penulis membatasi masalah hanya pada “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Dengan *Gameshow Quiz* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi pada materi Konsep Dasar Ilmu Ekonomi di SMA Negeri 1 Rumbio Jaya”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Wordwall* dengan *gameshow quiz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Rumbio Jaya.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dapat di susun atas manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu :

a) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan kajian ilmu pengetahuan dan menambah wawasan khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap 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 Sekolah

mampu Meningkatkan mutu pendidikan pada sekolah yang bersangkutan terkait hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*.

2. Bagi Guru

Memberi wawasan kepada guru bahwa media pembelajaran *Wordwall* merupakan salah satu langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga nantinya proses pembelajaran menjadi menarik dan bervariasi.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi pengalaman yang memberikan pengetahuan baru dalam memahami penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

4. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tingkat sekolah menengah atas.
- b. Terbentuk suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
- c. Terjalin hubungan baik antar peserta didik
- d. Menciptakan siswa yang berpikir kritis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoritis

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Ayu Astiti dalam bukunya hasil belajar merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran dan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila tujuan instruksional khususnya tercapai. Ketercapaian itu dapat diketahui melalui proses penilaian baik itu penilaian formatif maupun penilaian sumatif.¹¹

Dalam menentukan hasil belajar siswa akan ada berbagai pertimbangan penilaian yang dilakukan berdasarkan nilai latihan soal atau kuis harian (nilai formatif) maupun berdasarkan nilai ulangan harian dan ujian akhir semester (nilai sumatif). Hasil yang diperoleh siswa inilah yang nantinya akan menjadi pedoman tercapainya maksud pembelajaran yang dilaksanakan guru didalam kelas tercapai secara maksimal atau perlu adanya perbaikan kedepannya.

Menurut Gagne yang dikutip Purwanto dalam bukunya hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan

¹¹ Ayu Astiti, Kadek, (*Evaluasi pembelajaran*), Yogyakarta, cv. Andi offset, Tahun 2020. Hal. 11

menentukan hubungan di dalam dan di antara kategori-kategori. proses belajar dapat melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada belajar kognitif, prosesnya mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan berpikir.¹²

berdasarkan keterangan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perkembangan pengalaman atau pengetahuan yang diperoleh siswa selama proses kegiatan belajar mengajar baik itu secara kognitif, afektif maupun psikomotorik setelah mengikuti serangkaian kegiatan latihan baik itu melalui penilaian formatif maupun sumatif selama berlangsungnya pembelajaran.

Menurut Sudijono salah satu prinsip dasar yang harus senantiasa diperhatikan dan dipegangi dalam rangka evaluasi hasil belajar adalah prinsip kebulatan, dengan prinsip evaluator dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar dituntut untuk mengevaluasi secara menyeluruh terhadap peserta didik, baik dari segi pemahamannya terhadap materi atau bahan pelajaran yang telah diberikan (aspek kognitif), maupun dari segi penghayatan (aspek afektif) dan pengamalannya (aspek psikomotor). adapun ketiga aspek hasil belajar di atas disebut dengan “*Taxonomy of educational objectives*” yaitu :¹³

¹² Purwanto, (*Evaluasi hasil belajar*), Yogyakarta, penerbit: pustaka pelajar, Tahun 2016, hal.41

¹³ Anas sudijono, (*Pengantar Evaluasi Pendidikan*), Jakarta, penerbit: Rajawali pers, tahun 2015, hal.49-58

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

1. **Ranah Kognitif**, adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang yang dimaksud adalah Pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*), Pemahaman (*comprhension*), penerapan (*application*), Analisis (*analysis*), Sintesis (*synthesis*) dan Penilaian (*evaluation*).
2. **Ranah Afektif**, adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan berubah-nya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku; seperti: perhatiannya terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam, kedisiplinannya dalam mengikuti pelajaran agama di sekolah, motivasinya yang tinggi untuk tahu lebih banyak mengenai pelajaran agama Islam yang diterimanya, penghargaan atau rasa hormatnya terhadap guru pendidikan Agama Islam, dan sebagainya.
3. **Ranah Psikomotor**, adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ranah psikomotor dikemukakan oleh Simpson yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) 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.

kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak atas bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku).

b. Faktor – faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Menurut Darmad, hasil belajar adalah perubahan Penguasaan peserta didik antara lain berupa penguasaan kognitif yang dapat diketahui melala hasil belajar usaha untuk mencapai aspek tersebut disebabkan oleh faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yakni:

1) Faktor Eksternal (Luar Diri)

- a. Faktor Lingkungan yaitu suatu kondisi yang ada disekitar peserta didik contoh suhu, udara, cuaca, juga termasuk keadaan sosial yang ada disekitar peserta didik.
- b. Faktor instrumental yaitu faktor yang adanya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil yang diharapkan, Contoh Kurikulum, Metode, sarana, media, dan sebagainya.

2) Faktor Internal (Dalam Diri)

yaitu Faktor Internal yang mempengaruhi peserta didik antara lain fisiologis dan psikologis peserta didik. Faktor fisiologis yaitu faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik seseorang baik dilihat menurut kondisi jasmani maupun fungsi jasmaninya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Faktor yang kedua yaitu faktor psikologis. Faktor ini berkaitan erat dengan kondisi kejiwaan seseorang. Beberapa faktor psikologis yang mempengaruhi prestasi belajar seseorang yaitu:

- a. Kecerdasan siswa, yaitu kemampuan psikofisik dalam mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat.
- b. Motivasi, adalah proses dalam diri individu yang aktif, mendorong, memberikan arah, dan menjaga perilaku setiap saat.
- c. Minat, yaitu kecenderungan dan gairah yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu
- d. Sikap, adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, peristiwa dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.
- e. Bakat, yaitu kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.¹⁴

2. Media Pembelajaran**a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media pada mulanya berasal dari bahasa latin dalam bentuk jamak dari kata “*medium*” yang berarti perantara atau pengantar. sehingga dapat dikatakan bahwa media merupakan perantara dalam

¹⁴ Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, (*Teori Belajar dan Pembelajaran*), Jogjakarta, Ar-Ruzz Media, Tahun 2015, hal. 20-25.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

penyampaian pesan atau pengantar informasi kepada seseorang atau komunikan (*receiver*). Dengan kata lain media dapat di defenisikan sebagai alat pengantar dalam menyampaikan informasi atau pesan kepada *receiver*.

Menurut syarifuddin dan dewi utari Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Alat atau segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keimampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.¹⁵

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting dan berperan dalam membangkitkan minat serta keinginan belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang dapat digunakan tenaga pendidik untuk mengantarkan informasi atau pesan kepada siswa sehingga meningkatkan fokus dan minat belajar siswa.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Oemar Hamalik dalam Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan

¹⁵ Syarifuddin dan dewi utari, (*Media Pembelajaran Dari Masa Tradisional Hingga Digital*), Bening, Tahun 2022, hlm. 10

kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.¹⁶

Media pembelajaran memberikan kontribusi yang sangat besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. selain itu media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana yang mempermudah siswa dalam menafsirkan data dan informasi, memaksimalkan pemahaman siswa serta mampu menciptakan kreatifitas siswa dalam belajar.

Levie dan Lentz dalam buku nurdyansyah mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, Yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris.¹⁷

1. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan maksud visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi efektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peiserta didik ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik.
3. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar

¹⁶ Azhar Arsyad, (*Media Pembelajaran*), Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, Tahun 2004, hlm.15.

¹⁷ Musfiqon, (*Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*), Jakarta, PT. Prestasi Pustakaraya, Tahun 2012, hlm.33.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang teirkandung dalam gambar.

4. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

c. kriteria pemilihan media pembelajaran

Menurut Fred Parcival yang dikutip oleh Rahmi Mudia dalam bukunya disampaikan bahwa setiap media pembelajaran memiliki kekuatan beserta kelemahan. Informasi yang berhubungan dengan kekuatan beserta kelemahan media menjadi faktor bagi pendidik supaya bisa meminimalisir kelemahan dari media yang dipakai serta menentukan pemilihan media berdasarkan kriteria yang diinginkan.¹⁸ Terdapat beberapa tolak ukur media pembelajaran yaitu :

- 1) Cocok dengan maksud yang ingin dicapai Menentukan media dengan maksud instruksional telah ditetapkan menurut komponen psikologis, emotif, dan psikomotor.
- 2) Ketepatan (Validitas) Media harus benar dan jitu agar dapat mengakomodasi content pembelajaran yang memiliki karakteristik sebagai gejala, konsep, teori maupun abstraksi.
- 3) Sensibilitas, fleksibilitas dan durabilitas Waktu, kemampuan, dan kapasitas terkadang menjadi penghalang dalam tahap perancangan

¹⁸ Op. cit, Mudia alti, rahmi.dkk, (*Media pembelajaran*), hlm.4

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.

media tertentu, tetapi media yang membutuhkan dana waktu produksi yang terlalu lama tidak bisa dipastikan akan menjadi media yang paling baik.

- 4) Guru harus terampil menggunakan media dalam aktivitas belajar mengajar.
- 5) Mutu dan kualitas dalam perancangan media pembelajaran.
- 6) Penggunaan media harus sesuai taraf berfikir peserta didik. Media harus dapat mengakomodasi pemahaman dan tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

3. Media Wordwall

a. Pengertian Media *Wordwall*

aplikasi *wordwall* merupakan aplikasi yang digunakan untuk media belajar dengan tujuan sebagai alat penilaian bagi guru terhadap siswa. Selain itu, ciri khusus dari *wordwall* ini menyenangkan bagi peserta didik karena pembelajaran di dalamnya sangat menarik, seperti; kuis menjodohkan atau memasangkan pasangan, pencarian kata, acak kata, dan lain sebagainya.¹⁹

Wordwall di catat sebagai salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata,

¹⁹ Fikriansyah, (*Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran*), Tahun 2021, hlm.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.

pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah.

Sehingga dapat di simpulkan bahwa *wordwall* adalah media evaluasi pembelajaran yang menawarkan teknik penilaian yang lebih variatif karena berorientasi pada kesesuaian kelas dan gaya mengajar guru sesuai kebutuhan kelas.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Wordwall*

1. Kelebihan media *wordwall*

wordwall merupakan media pembelajaran digital dengan kelebihan adanya beragam templat game edukasi yang dapat mempermudah tenaga pengajar dalam melakukan evaluasi penilaian belajar siswa serta mampu melatih fokus dan ketelitian siswa dalam belajar. Adapun Kelebihan *Wordwall* yang dapat diuraikan adalah ²⁰:

- a) Menyajikan fitur menarik sehingga sangat berguna saat digunakan untuk sebuah pembelajaran.
- b) Mudah diaplikasikan/digunakan.
- c) Bersifat kreatif dan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar.

²⁰ Maryanti,dkk, (*Assesment For Learning, Educandy & Wordwall*), Bandung, Yayasan Remah Rawda Indonesia, Tahun 2022, hlm. 39- 40

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- d) Media bersifat fleksibel sehingga dapat digunakan untuk berbagai tingkatan pada siswa.
- e) Peserta didik dapat langsung mengerjakan kuis tanpa harus membuat akun.
- f) Keunggulan dari media *wordwall* ini yakni tampilan website yang menarik serta penyajian soal dalam berbagai jenis *games* juga mudah digunakan. Kekurangan media ini yakni kiranya hanya dapat digunakan secara *online*, jika tidak membeli paket premium maka hanya dapat membuat 5 konten saja.

2. Kekurangan media *wordwall*

Selain kelebihan tentu dalam setiap aplikasi ada Kekurangan *Wordwall* sebagai berikut :

- a) Membutuhkan waktu yang lebih untuk membuatnya karena harus menyesuaikan materi dengan jenis game yang akan digunakan. Walaupun demikian media *wordwall* juga memberikan kemudahan dengan adanya fitur mengganti templat game yang berbeda dengan soal yang sama.
- b) Media ini hanya dapat dilihat karena berupa media visual. Tetapi memberikan kemudahan dengan tersedianya nilai yang dapat dictak dalam bentuk pdf.
- c) Jika tidak membeli paket premium maka tidak semua fitur dalam *wordwall* bisa digunakan. Dalam menggunakan media *wordwall* hanya tersedia 5 templat game yang dapat digunakan secara gratis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 karena itu jika ingin menggunakan templat lainnya maka harus ikut berlangganan premium.

- d) Jika tidak membeli paket premium, hanya bisa membuat 5 konten saja di *wordwall*. dari 18 jenis templat game.
- e) *Platform* ini lebih cocok diterapkan untuk pendidikan tingkat dasar saja karena berbasis *games* namun tidak menutup kemungkinan pada jenjang menengah pertama dan menengah atas untuk menggunakan media ini sebagai inovasi baru dalam proses belajar.

c. Langkah – langkah Penggunaan Media *Wordwall*

adapun langkah – langkah penggunaan media *wordwall* yaitu :²¹

1. Buka laman awal ketika akan membuat akun atau log in melalui aplikasi *wordwall* maupun melalui <https://wordwall.net>. klik sign up lalu isikan nama,alamat email,kata sandi dan lokasi.
2. Memilih templete game “*criate activity*” atau “buat aktivitas”,lalu pilih salah satu templete aktivitas yang desdiakan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran.
3. Meskipun saat membuat soal templete yang digunakan hanya satu namun dengan soal yang sama dapat berganti variasi game atau jenis permainan yang melibatkan soal yang lainnya dengan cara menggantinya. Buat judul, tuliskan judul dan deskripsi permainan.
4. Terdapat beberapa contoh jenis untuk *mode quiz* dan game

²¹ Maryanti,dkk.2022, Assesment For Learning, Educandy & Wordwall, Bandung : Yayasan Rumah Rawda Indonesia, hlm. 41

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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) Dengan pertanyaan yang sama namun *user* dapat memilih mau mengerjakan soal dengan cara yang berbeda karena memang ini sangat erat dengan *assesmen for learning*.

5. Untuk *share* link dapat dilakukan dengan berbagai cara. Mulai dari mengcopy link, atau membagikan link melalui platform yang lain seperti *facebook*, *google classroom*, dll. jika konten selesai, klik “*done*” atau “selesai” jika telah selesai membuat desainmu.
6. Penyuntingan, pengaturan waktu, nyawa (kesempatan) dalam permainan dan kecepatan aktivitas dapat anda atur sesuai dengan kemampuan siswa. Anda juga dapat mengatur pengacakan atau tidaknya pertanyaan yang diberikan saat aktivitas dimulai, ataupun menampilkan jawaban di akhir permainan. Ready, aktivitas *wordwall* milik anda sudah dapat digunakan.

4. Pengaruh Penggunaan Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa

Penggunaan *Wordwall* dalam Pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Media *Wordwall* menghasilkan nilai yang lebih baik daripada metode tradisional seperti mengajukan pertanyaan, jawaban dan ceramah, namun juga dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Sebagaimana yang disampaikan Sakinata dan Heni dalam jurnal penelitiannya mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh antara media *Wordwall* dan hasil belajar siswa, hal ini didukung oleh hasil dari eksperimen yang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan hasil uji wilcoxon, pada data pre-test dan post test kelompok eksperimen menunjukkan bahwa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

ada yang berbeda secara signifikan antara sebelum dan sesudah treatment pada kelas eksperimen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa XI IPS 1 MAN 1 Lamongan. Hasil angket siswa juga menyatakan bahwa mereka sangat setuju bahwa media pembelajaran *Wordwall* memengaruhi hasil belajar Ekonomi.²²

Menurut Suraya dan Asma pada penelitiannya Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII MT's Mallari Kabupaten Bone, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan media *Wordwall* dengan hasil belajar siswa dari hasil pengolahan data menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 26 memperoleh hasil nilai signifikan kurang dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa antara data Pre-Test dan Pos-Test ada efek penting dalam memperlakukan setiap variabel secara berbeda terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan pada masing-masing variabel, dengan demikian penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.²³

Berdasarkan penelitian di atas dapat diketahui penggunaan media *wordwall* pada siswa terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga memberikan dukungan positif terhadap perkembangan nilai siswa

²² Maulidina Minarta, Sakinata & Heni Purwa Pamungkas, (*Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan*), Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, Vol.6, No.2, Tahun 2022, hlm.196.

²³ Suraya & Asma Amir, (*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Vii Mt's Mallari Kabupaten Bone*), Jurnal Penelitian Multidisiplin, Vol.2, No.3, Tahun 2024, hlm.136.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

dalam belajar.

B. Penelitian Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan terkait dengan judul ini, di antaranya yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Andini yang berjudul “pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Periodik Unsur”.²⁴ Hal ini berdasarkan hasil Posttest uji Man-Whitney hasil Sig (2-tailed) sebesar $0.003 < \alpha (0,05)$ artinya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan rata-rata nilai Posttest dari kedua kelas, untuk kelas eksperimen sebesar 80,15 dan untuk kelas kontrol adalah 70,15. Artinya pada kelas eksperimen yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* memperoleh skor yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang belajar tidak menggunakan media pembelajaran *Wordwall* (belajar konvensional) sehingga penelitian ini membuktikan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur.

Adapun kesamaan penelitian Ayu Andini dengan penelitian yang dilakukan saat ini yaitu sama-sama meneliti pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Perbedaannya terletak pada materi pembelajaran yang digunakan.

²⁴ Ayu Andini, (*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur*), Skripsi, Jakarta, Universitas Islam Negeri Hidayatullah Jakarta, Tahun 2023

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Penelitian yang dilakukan oleh Khofifah Indra Sukma1 dan Trisni Handayani dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar”²⁵ Berdasarkan perhitungan uji hipotesis dapat dilihat bahwa hasil perhitungan hipotesis dengan uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 8,151 dan t_{tabel} sebesar 1,993 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan (dk) = 67 maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN Pasir Putih 03.
3. Penelitian yang dilakukan oleh syuikron ma'mun dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Game *Wordwall* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi Terhadap Siswa Kelas XI IPA Di SMA NEGERI 01 Kunir Lumajang”.²⁶ Hal ini berdasarkan hasil nilai Siswa yang belajar dengan media games *wordwall* memiliki hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol hal ini dapat dilihat dari perbedaan jumlah nilai rata-rata hasil belajar, untuk kelas eksperimen nilai rata-rata sebesar 82,54 dan kelas kontrol sebesar 77,21. Sehingga ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran games *wordwall* pada

²⁵ Indra Sukma, Khofifah dan Trisni Handayani, (*Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar*), Vol. 8 No. 4, Tahun 2022

²⁶ Syukron Ma'mun, (*Pengaruh Media Pembelajaran Game Wordwall Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sisteim Reproduksi Terhadap Siswa Kelas XI IPA Di SMA NEGERI 01 Kunir Luimajang*), Skripsi, Jember, Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Saadiq Jember. Tahun 2023

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

materi sistem reproduksi terhadap keaktifan belajar siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 01 kunir Lumajang tahun pelajaran 2022/2023 dengan nilai signifikansi yaitu sebesar $0,000 < 0,05$.

Selain itu juga hasil perhitungan Z hitung $< Z$ tabel yaitu $-4,761 < -1,96$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil dari penelitian syukron terdapat persamaan terhadap penggunaan metode peneliti pendekatan kuantitatif, perbedaan antara penelitian syukron dengan peneliti terletak pada variabel Y, dimana dalam penelitian syukron terdapat dua variabel Y yaitu $Y_1 =$ keaktifan dan $Y_2 =$ hasil belajar sedangkan peneliti hanya berfokus pada satu variabel Y yaitu hasil belajar siswa.


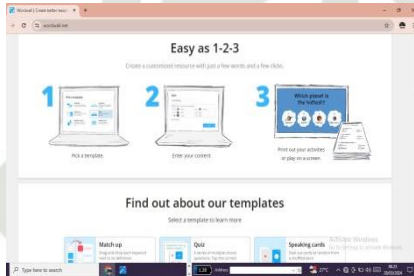
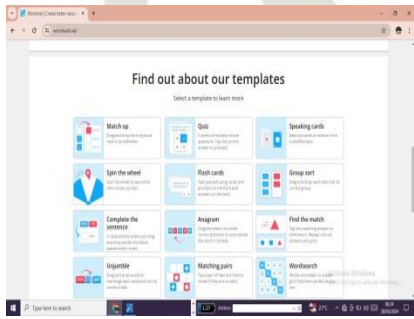
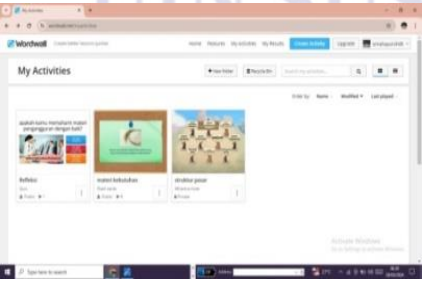
C. Konsep Operasional

1. Media Pembelajaran *Wordwall* Dengan *Gameshow Quiz* (Variabel X)

Adapun yang menjadi variabel independen dalam penelitian ini merupakan media *wordwall* sebagai indikator sesuai dengan yang tercantum dalam langkah-langkah pengaplikasian media *Wordwall* diantaranya yaitu :²⁷

²⁷ Maryanti,dkk.2022, Assesment For Learning, Educandy & Wordwall, Bandung : Yayasan Rumah Rawda Indonesia, hlm. 36-37

TABEL 2.1
TABEL LANGKAH – LANGKAH PENGGUNAAN
GAMESHOW QUIZ


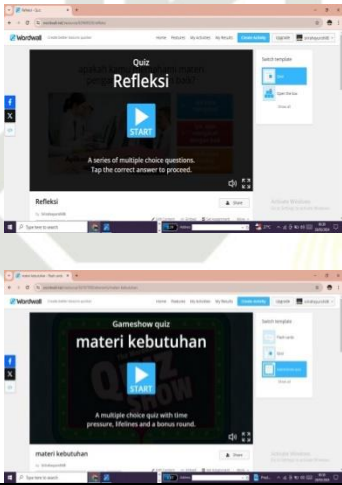

No	Langkah Pengerjaan Menggunakan Aplikasi <i>Wordwall</i>	Keterangan
1	 	<p>Laman awal ketika akan membuat akun atau akan log in melalui https://wordwall.net/</p>
2		<p>Memilih templete yang akan digunakan untuk membuat kuis sebagai bahan asesmen untuk pembelajaran.</p>
3		<p>Meskipun saat membuat soal templete yang digunakan hanya satu namun dengan soal yang sama dapat berganti variasi game atau jenis permainan yang melibatkan soal yang lainnya dengan cara menggantinya. Buat judul, tuliskan judul dan deskripsi permainan.</p>

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

No	Langkah Pengerjaan Menggunakan Aplikasi <i>Wordwal</i>	Keterangan
		
4		<p>Terdapat beberapa contoh jenis untuk <i>mode quiz</i> dan game (permainan). Dengan pertanyaan yang sama namun <i>user</i> dapat memilih mau mengerjakan soal dengan cara yang berbeda karena memang ini sangat erat dengan <i>assesmen for learning</i>.</p>
5		<p>Untuk <i>share link</i> dapat dilakukan dengan berbagai cara. Mulai dari mengcopy link, atau membagikan link melalui platform yang lain seperti facebook, google classroom, dll. jika konten selesai, klik “<i>done</i>” atau “selesai” jika telah selesai membuat desainmu.</p>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Hasil Belajar (Variabel Y)

Adapun ketiga aspek hasil belajar menurut Sudijono disebut dengan ranah “*Taxonomy of educational objectives*” yaitu :²⁸

a) Ranah Kognitif,

adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang yang dimaksud adalah Pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*), Pemahaman (*comprhension*), penerapan (*application*), Analisis (*analysis*), Sintesis (*synthesis*) dan Penilaian (*evaluation*).

b) Ranah Afektif

adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku; seperti: perhatiannya terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam, kedisiplinannya dalam mengikuti pelajaran agama di sekolah, motivasinya yang tinggi untuk tahu lebih banyak mengenai pelajaran agama Islam yang diterimanya, penghargaan atau

²⁸ Anas sudijono, 2015, Pengantar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta, penerbit: Rajawali pers) hal.49-58

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

rasa hormatnya terhadap guru pendidikan Agama Islam, dan sebagainya.

c) Ranah Psikomotor

adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ranah psikomotor dikemukakan oleh Simpson yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak atas bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku).

D. Asumsi Dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

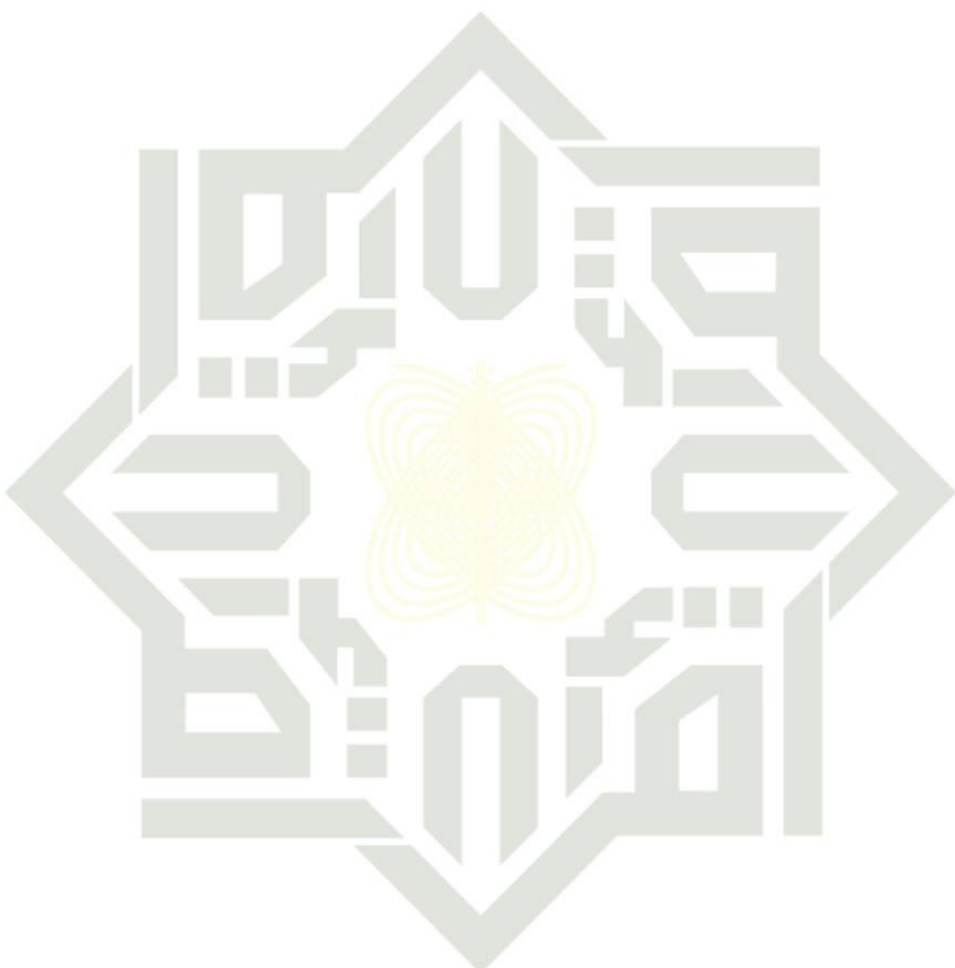
Asumsi dasar yang di terapkan dalam penilitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *gameshow quiz* berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa di SMAN 1 Rumbio Jaya.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap masih berupa kesimpulan yang belum sempurna dari sebuah penelitian, sehingga perlu adanya pengujian dan pembuktian hipotesis.

H₀ : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan media pembelajaran *wordwall* dengan media *power Point* pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Rumbio Jaya.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar antara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dengan media *power Point* pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Rumbio Jaya.



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.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Adapun Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *Quasi Eksperimen*, karena penelitian ini tidak bisa mengontrol semua variabel yang mungkin dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Tipe desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest-Only Control Design*.²⁹

Penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang memberlakukan *gameshow quiz* berbasis *wordwall* dalam pembelajarannya dan kelompok kontrol yang diperoleh dengan konvensional. Untuk mengetahui hasil belajar siswa maka diberlakukannya post-test di kedua kelas dengan menggunakan tes berbentuk soal objektif. Secara rinci desain *Posttest-Only Control Design* dapat dilihat pada tabel berikut:

TABEL 3.1
DESAIN PENELITIAN :

Kelas	Pretes	Perlakuan	Post-Tes
Eksperimen	O1	x	O1
Kontrol	O3	-	O4

Sumber : Sugiyono, 2022

Keterangan:

- X = Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *Wordwall*.
 O2 = Aktivitas kelas eksperimen setelah perlakuan.
 O4 = Aktivitas kelas kontrol setelah penerapan

²⁹Sugiyono, 2022, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Bandung:Alfabeta, Hal 75

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

B. Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap pada tahun ajaran 2023/2024 pada materi ekonomi kelas X. Adapun tempat penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Rumbio Jaya, Jalan Ahmad Yani Desa Tambusai, Rumbio Jaya, Kampar, Riau.

C. Subjek Dan Tempat Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Rumbio Jaya. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Gameshow Quiz* berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

D. Populasi Dan Sampel
1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Rumbio Jaya yang berjumlah 141 orang.

Di karenakan populasi penelitian ini banyak, maka peneliti hanya mengambil 2 kelas untuk dijadikan sampel. Kelas pertama yakni X.B (kelas eksperimen) dan kelas kedua yakni X.D (kelas kontrol).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

TABEL 3.2
POPULASI PENELITIAN³⁰

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1	X.A	34 Siswa
2	X.B	36 Siswa
3	X.C	35 Siswa
4	X.D	36 Siswa
Jumlah		141 Siswa

Sumber : SMA Negeri 01 Rumbio Jaya,” Jumlah Siswa Kelas X,” 26 Februari 2024

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah dengan menggunakan cara *Purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik sampling yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan tertentu dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu. Pemilihan pertimbangan yang didasarkan pada rekomendasi Guru bahwa hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi Siswa yang cenderung sama dan didukung dengan hasil uji homogenitas kedua kelas.

Selanjutnya untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol Sampelnya ada dua kelas, di ambil dari kelas X.B yang berjumlah 36 siswa untuk kelas eksperimen dengan nilai rata-rata nilai siswa sebesar 67% berdasarkan tugas harian dan kelas X.D yang berjumlah 36 siswa untuk kelas kontrol dengan nilai rata-rata sebesar 69%. Jadi jumlah sampel pada penelitian ini ialah 72 siswa. Diambil dua kelas yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas sebagai kelas kontrol.

³⁰ SMA Negeri 01 Rumbio Jaya,” Jumlah Siswa Kelas X,” 26 Februari 2024

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

TABEL 3.3
TABEL KELAS EKSPERIMEN :

Kelas	Jumlah Siswa	Rata – Rata Nilai Hasil Belajar Siswa	Kelas Sampel
X.A	34 Siswa	73%	
X.B	36 Siswa	67%	Kelas Eksprimen
X.C	35 Siswa	77 %	
X.D	36 Siswa	69%	Kelas Kontrol

Sumber : Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 1 Rumbio Jaya

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka penulis menggunakan teknik pengumpulan data seperti:

1. Observasi

Observasi adalah melakukan pengamatan terhadap sumber data. Observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku obyek sasaran. Observasi yang dilakukan Observasi yang dilakukan setiap kali tatap muka, dengan tujuan untuk mendapatkan variabel X (Media Pembelajaran *Wordwall*) yaitu dengan mengamati kegiatan proses belajar mengajar ketika menggunakan Media *Wordwall*.

Dalam hal ini peneliti bekerja sama dengan guru, dimana peneliti menjadi observer yang bertugas mengamati aktivitas pelaksanaan menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall*. Kemudian di presentasikan dengan kesimpulan dari hasil penelitian ini dibuat dalam bentuk kalimat-kalimat. Presentase tersebut adalah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

sebagai berikut:

- 81% - 100% : Sangat Baik
- 61% - 80% : Baik
- 41% - 60% : Cukup Baik
- 21% - 40% : Kurang
- 0% - 20% : Sangat Kurang

2. Tes

Tes dalam penelitian ini ditujukan untuk mendapatkan data variabel Y (Hasil belajar siswa). Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan melakukan tes online berbentuk objektif menggunakan *gameshow quiz* yang berkaitan dengan materi pelajaran Ekonomi.

3. Dokumentasi

Teknik dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis sejumlah dokumen yang terkait dengan masalah penelitian ini, baik mengenai sejarah sekolah, data siswa, sarana dan prasarana dan segala sesuatu yang terkait didalam penelitian lain.

F. Uji Instrumen Penelitian**1. Uji Validitas**

Uji Validitas adalah salah satu langkah yang dilakukan untuk menguji terhadap isi (*content*) dari sebuah instrument, tujuan dari uji validitas yaitu untuk mengukur ketetapan instrument yang akan dipergunakan dalam sebuah penelitian. Pengujian validitas instrument dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *Product Moment*. Berikut rumus yang digunakan:

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.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r = Angka indeks korelasi “r” product moment

N = Sampel

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y

Penentuan valid atau tidaknya pernyataan adalah dengan cara membandingkan “r” hitung dan “r” tabel dengan ketentuan:

- a) Jika r hitung $>$ r tabel maka butir pernyataan tersebut dinyatakan valid.
- b) Jika r hitung $<$ r tabel maka butir pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid.

Instrumen yang valid bila terdapat kesamaan data yang terkumpul dan data yang sesungguhnya terjadi. Apabila instrumen tersebut valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur data.

berdasarkan uji validitas yang telah digunakan dengan korelasi *product moment* sebagai berikut :

TABEL 3.4
UJI VALIDITAS INSTRUMEN SOAL

No	R Hitung	R Tabel	Kesimpulan
1	0,557	0,339	Valid
2	0,532	0,339	Valid
3	0,432	0,339	Valid
4	0,697	0,339	Valid
5	0,697	0,339	Valid
6	0,456	0,339	Valid
7	0,605	0,339	Valid
8	0,542	0,339	Valid
9	0,345	0,339	Valid
10	0,763	0,339	Valid
11	0,689	0,339	Valid
12	0,513	0,339	Valid
13	0,682	0,339	Valid
14	0,502	0,339	Valid
15	0,657	0,339	Valid

Sumber :Olahan data SPSS 20, Lampiran 8, hlm.106

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Reliabilitas adalah salah satu persyaratan dalam pengukuran instrumen. Uji reliabilitas ini dilakukan untuk mengetahui konsisten dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil suatu pengukuran reliabel dapat dipercaya. Uji reliabilitas ini adalah lanjutan dari uji validitas, dan hanya item yang valid saja yang dimasukkan untuk pengujian menggunakan metode *Cronbach's Allpha* (α), dengan menggunakan keputusan, jika penilaian $> 0,60$ maka dapat dikatakan reliabel atau dapat dipercaya.³¹

TABEL.3.5
UJI REABILITAS
Reliability Statistics

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,814	15

Sumber :Olahan data SPSS 20,Lampiran 10, hlm. 10

Berdasarkan data diatas dapat diketahui uji Reabilitas sebesar 0,814 pada 15 soal, maka item dikatakan reliabel dengan nilai *Cronbach's Alpha* besar dari 0,6. angka tersebut menunjukkan bahwa soal yang diujikan sudah reliabel atau dapat dipercaya.

³¹ Sambas Ali Muhidin dan Maman Abdurrahan, (*Analisis Korelasi, Regresi dan Jalur Dalam Penelitian Dilengkap Aplikasi Program SPSS*), Bandung : CV. Pustaka Setia, Tahun 2017, hlm.37

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

3. Indeks Kesukaran Soal

Uji kesukaran soal adalah besaran yang digunakan untuk menyatakan apakah suatu soal termasuk kedalam kategori mudah, sedang atau sukar. Untuk mengetahui indeks kesukaran dapat digunakan rumus:

$$p = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P : Indeks Kesukaran

B : Banyak Siswa Yang Menjawab Soal Benar

JS : Jumlah Seluruh Siswa Peserta Tes

TABEL : 3.6
INDEKS KESUKARAN SOAL

NO	Indeks Kesukaran	Klarifikasi
1	Kurang dari 0,30	Sukar
2	0,30 – 0,70	Sedang
3	Lebih dari 0,70	Terlalu Mudah

Sumber : Sugiono, 2020

Untuk mengetahui besarnya indeks kesukaran soal, kriteria yang digunakan adalah $0,30 \leq P < 0,70$ yaitu Tingkat kesukaran terlalu mudah dan cukup (sedang).

Berdasarkan tabel 3.9 berikut, pada butir soal no 1 sampai 2 memiliki taraf kesukaran terlalu mudah sedangkan butir soal 3 sampai 8 dan 10 sampai 15 memiliki taraf kesukaran sedang, dimana rentan nilai berada pada tingkat kesukaran antara 0,31 – 0,56. Dan pada butir soal 9 memiliki taraf kesukaran Sukar, dimana rentan nilai berada pada tingkat kesukaran antara 0,00 – 0,22.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

TABEL : 3.7
HASIL UJI TINGKAT KESUKARAN TES

No	Taraf Kesukaran	Keterangan
1	0,89	Terlalu Mudah
2	0,75	Terlalu Mudah
3	0,36	Sedang
4	0,42	Sedang
5	0,31	Sedang
6	0,44	Sedang
7	0,42	Sedang
8	0,36	Sedang
9	0,22	Sukar
10	0,36	Sedang
11	0,33	Sedang
12	0,33	Sedang
13	0,42	Sedang
14	0,56	Sedang
15	0,33	Sedang

Sumber : Olahan data SPSS 20 Lampiran 9, hlm 107

4. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan butir soal itu untuk membedakan antara Siswa yang pandai atau berkemampuan tinggi dengan Siswa yang berkemampuan rendah. Untuk menentukan daya pembeda soal digunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

KETERANGAN :

D : Indeks daya pembeda.

JA : Banyak peserta kelompok atas.

JB : Banyak peserta kelompok bawah.

BA : Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

BB : Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar.³²

³² Suharsimi Arikunto, 2013, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Ed. Revisi, Jakarta: PT. Rineka Cipta, hal.228.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Kriteria indeks daya pembeda soal dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

TABEL 3.8
KRITERIA DAYA PEMBEDA SOAL

Besarnya Angka Indeks Deskriminasi Item (D)	Klasifikasi	Interpretasi
Kurang dari 0,20	<i>Poor</i>	Butir item yang bersangkutan daya pembedanya lemah sekali (jelek), dianggap tidak memiliki daya pembeda yang baik
0,20 – 0,40	<i>Satisfactory</i>	Butir item yang bersangkutan telah memiliki daya pembeda yang cukup (sedang)
0,40 – 0,70	<i>Good</i>	Butir item yang bersangkutan telah memiliki daya pembeda yang baik
0,70 – 1,00	<i>Excellent</i>	Butir item yang bersangkutan telah memiliki daya pembeda yang baik sekali
Bertanda negatif	-	Butir item yang bersangkutan pembedanya negatif (jelek sekali)

Sumber: Sudijono, Anas (2013)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Adapun hasil uji daya pembeda terhadap instrument penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut:

TABEL 3.9
HASIL UJI DAYA PEMBEDA SOAL

Butir Soal	Daya Pembeda	Klasifikasi
1	0,630	Baik
2	0,439	Baik
3	0,317	Cukup
4	0,618	Baik
5	0,623	Baik
6	0,339	Cukup
7	0,509	Baik
8	0,440	Baik
9	0,240	Cukup
10	0,699	Baik
11	0,612	Baik
12	0,409	Baik
13	0,599	Baik
14	0,390	Cukup
15	0,574	Baik

Sumber :Olahan data SPSS 20, Lampiran 12,hlm.112

Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk bisa mengetahui apakah data dari sampel berdistribusi normal atau tidak. Adapun Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini diolah dengan SPSS 20 For Windows. Ketentuan yang digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data yakni jika $p > 0,05$ maka sebaran data tersebut normal. jika $p < 0,05$ sebaran 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.

normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji yang dilakukan untuk memberikan informasi bahwa data penelitian masing-masing kelompok data berasal dari populasi yang tidak berbeda jauh keberagamannya. Adapun kriteria untuk uji homogenitas ini adalah sebagai berikut :

- a) Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka kedua kelas memiliki varians yang sama (homogen).
- b) Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka kedua kelas tidak memiliki varians yang sama (homogen).³³

3. Uji Independent Sampel T-test

Apabila datanya sudah normal dan homogen, maka sudah bisa dilanjutkan dengan analisis data menggunakan uji “T”. Test “T” merupakan salah satu uji yang di gunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua rata-rata sampel dari dua yang dibandingkan.³⁴ Oleh sebab itu, rumus yang digunakan ialah rumus t-test, yakni sebagai berikut :

³³ Singgih Susanto, 2012, Panduan Lengkap SPSS Versi 20, Jakarta : PT. Elex Media Komputindo, hlm.169

³⁴ Hartono, 2019, Statistik untuk Penelitian, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, hlm.178

$$t = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2) - (\mu_1 - \mu_2)}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

- t : Nilai t hitung
 \bar{x}_1 : Rata-rata nilai kelas eksperimen
 \bar{x}_2 : Rata-rata nilai kelas kontrol
 S_1 : standar deviasi nilai siswa kelas eksperimen
 S_2 : standar deviasi nilai siswa kelas kontrol
 n_1 : jumlah siswa kelas eksperimen
 n_2 : jumlah siswa kelas kontrol

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. 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.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil pembahasan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Wordwall pada pembelajaran Ekonomi di kelas memengaruhi hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Rumbio Jaya. Setelah pelaksanaan eksperimen, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar Ekonomi, khususnya materi Konsep Dasar Ilmu Ekonomi. Sebagaimana diperoleh bahwa taraf signifikan dari nilai alpha yaitu $0,05 < 0,034$ yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media Pembelajaran *Gameshow Quiz* berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Rumbio Jaya

Sedangkan angka rata-rata (mean) kelas eksperimen sebesar 79,64 sedangkan kelas kontrol sebesar 68,56 Sehingga dapat dikatakan penggunaan Media Pembelajaran *Gameshow Quiz* berbasis *Wordwall* memberikan pengaruh terhadap perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari pada nilai rata-rata kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar Siswa yang diajarkan menggunakan media buku ajar dan Ppt dengan menggunakan Media Pembelajaran *Gameshow Quiz* berbasis *Wordwall* pada pelajaran Ekonomi.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, agar tercapainya tujuan pembelajaran khususnya hasil belajar Siswa dalam setiap

pelaksanaan pembelajaran maka disarankan:

1. Bagi pihak sekolah

Disarankan untuk berusaha lebih baik dalam memberikan pelayanan kepada Siswanya. Pihak sekolah harus memperhatikan dan memperbaiki sarana dan prasarana yang sudah ada. Selain itu juga pihak sekolah juga harus bisa membuka diri untuk menerima media pembelajaran yang terbaru sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat kepada Guru saja.

2. Bagi Guru

Diharapkan untuk mulai menggunakan Media Pembelajaran seperti *Wordwall*, karena proses pembelajaran akan menjadi sangat menarik. Maka dari itu saya sarankan untuk dapat menerapkan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* dikarenakan sudah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Siswa di kelas X (Sepuluh).

3. Bagi Peserta Didik

Teruntuk peserta didik, diharapkan lebih aktif dan lebih semangat dalam mengikuti kegiatan belajar di karenakan hal tersebut dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pemahaman materinya.

4. Bagi peneliti lain

Kepada peneliti lain yang ingin meneliti tentang media pembelajaran *Wordwall* dapat mengkaji faktor-faktor lain selain hasil belajar Siswa yang belum dibahas dalam penelitian ini.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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



DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Andini, 2023, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur, Skripsi, Jakarta, Universitas Islam Neigeri Hidayatullah Jakarta.
- Ayu Astiti, Kadek. 2020, Evaluasi Pembelajaran (Yogyakarta, Cv. Andi Effoct)
- Azhar Arsyad, 2004 Media Pembelajaran, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Peirsada)
- Baharudin Dan Esa Nur Wahyuni, 2010, Teori Belajar Dan Pembelajaran, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Darmadi, 2014, Perkembangan Peserta Didik. Tanggeirang: Puistaka Mandiri
- Ermawita. Dkk, 2022, Perancangan Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran Autoplay
- Fikriansyah, 2021, Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muihammadiyah 07 Paciran.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Hardani, Dkk., 2020, Metode Peineilitian Kualitatif Dan Kuantitatif, Yogyakarta : Pustaka Ilmu.
- Hartono, 2019, Statistik Untuik Penelitian, Yogyakarta : Pustaka Pelajar Jakni. Meitodologi Penelitian Eksperimein Bidang Pendidikan.
- Khosiyono, Banun Havifah Cahyo. 2022. Teori Dan Pengembangan Pembelajaran Beirbasis Teiknologi Digital Di Sekolah Dasar. Yogyakarta: Deiei Publish.
- Larasati, Intan dkk, 2024, (*Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Wordwall Pada Jurusan IPS di SMA*), Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA), vol.3, no.3. Tahun 2024
- Maryanti. Dkk, 2022, Asseisment For Learning Educandy & Wordwall, (Jawa Barat, Yayasan Ruimah Rawda Indonesia).
- Maulidina Minarta, 2022 Sakinata & Heni Purwa Pamungkas, (Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lamongan), Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, Vol.6, No.2

Media Studio 8.5 Pada Mata Peilajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kelas IX SMP Negeri 5 Muiara Batang Gadis, Jurnal EIducation And Developmeint, 10(1), PP. 2527-4295.

Media Alti, Rahmi.Dkk, 2022, Media Pembelajaran, (Padang Sumatera Barat, PT. Global Eksekutif Teknologi).

Musfiqon, 2012, Peingembangan Media Dan Sumber Pembelajaran, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Nissa, Siti Faizatuin Dan Novida Renoningtyas.2021. Penggunaan Meidia Pembelajaran Wordwall Untuk Meiningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. 3(5).

Purwanto,2016, Evaluiasi Hasil Belajar,(Yogyakarta, Peineirbit : Pustaka Pelajar).

Sambas Ali Muhidin Dan Maman Abdurrahan, 2017, Analisis Korelasi, Regresi Dan Jaluir Dalam Penelitian (Dilengkap Aplikasi Program SPSS), Bandung : CV. Pustaka Setia.

Selvina Rostika Rani,2023, Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Terhadap Minat Belajar Peiserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMAN 1 Banjar Margo Tulang Bawang,Skripsi,Bandar Lampung, Univeirsitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Singgih Susanto, 2012, Panduan Lengkap SPSS Versi 20, Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.

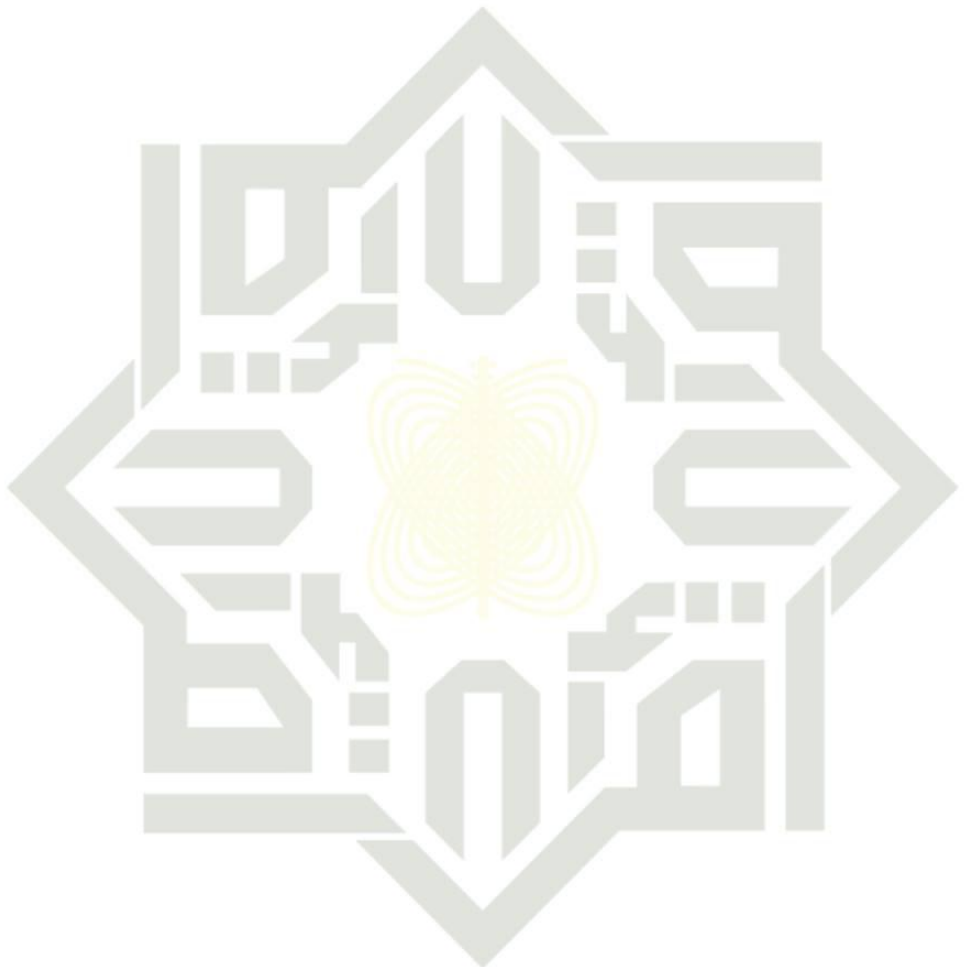
Sgiono, 2012, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuintitatif, Kualitatif Dan R&D, Bandung: Alfabeta,Cet. XV.

Sn''iyah, 2020. Media Peimbeilajaran Daring Berorieintasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI Di Tingkat Peindidikan Dasar.

Sraya & Asma Amir, 2024 (*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Vii Mt's Mallari Kabupaten Bone*), Jurnal Penelitian Multidisiplin, Vol.2, No.3

Sarifuddin Dan Dewi Utari, 2022, Bening, Media Pembelajaran (Dari Masa Tradisional Hingga Digital),

Sukron Ma'mun, 2023, Pengaruh Media Pembelajaran Game Wordwall Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi Terhadap Siswa Kelas XI IPA Di SMA NEGERI 01 Kunir



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

LAMPIRAN 1

MODUL AJAR EKONOMI

BAB 1 : MATERI KONSEP DASAR ILMU EKONOMI

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Sri Rahayu
Satuan Pendidikan	: SMA Negeri 1 Rumbio Jaya
Kelas / Fase	: X (Sepuluh) - E
Mata Pelajaran	: Ekonomi
Prediksi Alokasi Waktu	: 2 X 45 Menit (2 JP)
Tahun Penyusunan	: 2024/2025

B. KOMPETENSI AWAL

Dalam materi konsep dasar ilmu ekonomi akan dibahas mengenai sejarah ilmu ekonomi, pengertian ilmu ekonomi, pembagian ilmu ekonomi, kelangkaan, biaya peluang, kebutuhan dan alat pemuas kebutuhan. dalam fase ini siswa dituntut untuk memahami dasar-dasar dari ilmu ekonomi serta perkembangannya.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia terhadap lingkungan sekitar.
2. Berpikir kritis dalam menerapkan dasar-dasar ilmu ekonomi yang sesuai untuk menganalisis fenomena ekonomi dalam kehidupan nyata.
3. Mandiri dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas individu.
4. Gotong-royong dengan berkolaborasi bersama teman dalam kegiatan kelompok

D. SARANA DAN PRASARANA

- Komputer/ Laptop, Smartphone, Jaringan internet / wifi
- LCD/ proyektor, Papan tulis, spidol, buku ajar siswa
- Media Gameshow Quiz berbasis Wordwall

E. TARGET PESERTA DIDIK

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

2. Dilarang 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.

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan model pembelajaran student centered learning (SCL) yang mengarahkan siswa untuk mengembangkan kemampuan kritis sehingga mendapat porsi yang lebih aktif dalam pembelajaran.

KOMPONEN INTI

A. MATERI AJAR

- konsep dasar ilmu ekonomi
- kelangkaan
- biaya peluang
- skala prioritas
- kebutuhan dan alat pemuas kebutuhan

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Memahami perkembangan sejarah ilmu ekonomi
- Membaca dan menganalisis pembagian ilmu ekonomi dari berbagai sumber relevan.
- Memahami kelangkaan sebagai inti dari masalah ilmu ekonomi
- Memahami pola hubungan antara kelangkaan dan biaya peluang
- Menuliskan dan menganalisis contoh skala prioritas yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
- Mengidentifikasi perbedaan konsep antara kebutuhan dan keinginan.
- Membaca dan menganalisis kebutuhan dan alat pemuas kebutuhan dari berbagai sumber relevan.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Sejarah dan pengertian ilmu ekonomi.
- Permasalahan ketersediaan kebutuhan dan kelangkaan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Menganalisis konsep kebutuhan dan keinginan.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- Siapakah tokoh ekonomi terkenal di Indonesia ?
- Apa yang dimaksud dengan ilmu ekonomi ?
- Apakah penyebab dari kelangkaan di Indonesia ?
- Apa saja kebutuhan manusia untuk bertahan hidup ?
- Bagaimana pendapat kamu mengenai alat-alat pemenuh kebutuhan manusia ?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Pertemuan Ke 1-4 :

Langkah – langkah pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam pada awal belajar • Guru membuka pembelajaran dan melakukan doa bersama. • Guru mengecek kehadiran siswa. • Guru memberikan apersepsi dengan memantik pemahaman siswa tentang materi sejarah dan pengertian ilmu ekonomi dengan mengajukan permasalahan nyata yang berkaitan dengan ilmu ekonomi, seperti : <ol style="list-style-type: none"> 1. Siapakah tokoh ekonomi terkenal di Indonesia ? 2. Apakah yang dimaksud dengan ilmu ekonomi ? • Siswa diberikan waktu untuk menjawab pertanyaan tersebut 	20 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.

	<p>dengan bimbingan guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Perwakilan siswa mengemukakan jawaban atas pertanyaan tersebut. ● Guru memberikan penguatan atas jawaban siswa dan menghubungkannya dengan konsep dasar ilmu ekonomi. 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ● Guru mengarahkan siswa untuk membaca materi sejarah perkembangan ilmu ekonomi, pengertian ilmu ekonomi dan pembagian ilmu ekonomi menurut para ahli secara mandiri. ● Siswa menuliskan hal-hal yang belum dipahami mengenai materi. ● Secara bergantian siswa menanyakan materi yang belum dipahami kepada guru. ● Guru memberikan tugas latihan atau tes menggunakan gameshow quiz berbasis Wordwall. adapun langkah-langkah penggunaan media Wordwall yaitu : <ol style="list-style-type: none"> 1. Buka laman awal ketika akan membuat akun atau log in melalui aplikasi wordwall maupun melalui https://wordwall.net. klik sign up lalu isikan nama, alamat email, kata sandi dan lokasi. 2. Memilih templete game “<i>criate activity</i>” atau “buat aktivitas”, lalu 	60 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.

	<p>pilih salah satu templete aktivitas yang desdiakan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Meskipun saat membuat soal templete yang digunakan hanya satu namun dengan soal yang sama dapat berganti variasi game atau jenis permainan yang melibatkan soal yang lainnya dengan cara menggantinya. Buat judul, tuliskan judul dan deskripsi permainan. 4. Terdapat beberapa contoh jenis untuk <i>mode quiz</i> dan game (permainan) Dengan pertanyaan yang sama namun <i>user</i> dapat memilih mau mengerjakan soal dengan cara yang berbeda karena memang ini sangat erat dengan <i>assesmen for learning</i>. 5. Untuk <i>share</i> link dapat dilakukan dengan berbagai cara. Mulai dari mengcopy link, atau membagikan link melalui platform yang lain seperti <i>facebook, google classroom</i>, dll. jika konten selesai, klik “<i>done</i>” atau “selesai” jika telah selesai mmbuat desainmu. 6. Penyuntingan, pengaturan waktu,nyawa (kesempatan) dalam permainan dan kecepatan aktivitas 	
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

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.

	<p>dapat anda atur sesuai dngan kemampuan siswa. Anda juga dapat mengatur pengacakan atau tidaknya pertanyaan yang diberikan saat aktivitas dimulai, ataupun menampilkan jawaban di akhir permainan. Ready, aktivitas wordwall milik anda sudah dapat digunakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing jalannya diskusi kelas dengan memberikan pengarahan atau penguatan sehingga siswa memahami materi. 	
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dan guru membuat kesimpulan pembelajaran hari ini. • Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran. • Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya. • Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan salam. 	10 Menit

G. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian Ketercapaian Pembelajaran Materi Konsep Dasar Ilmu Ekonomi menggunakan media Wordwall dengan jenis tes berupa soal Objektif yaitu :

MATERI KONSEP DASAR ILMU EKONOMI

1. Ilmu ekonomi yang meneliti bagaimana berbagai keputusan dan perilaku kegiatan ekonomi dapat mempengaruhi penawaran dan permintaan atas barang dan jasa sehingga dapat menentukan harga disebut ilmu ekonomi....

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

- a. Mikro
 - b. Makro
 - c. Moneter
 - d. Perusahaan
 - e. Pembangunan
2. Salah satu faktor penting dalam kegiatan produksi adalah besarnya modal. Dampak yang ditimbulkan akibat kelangkaan modal adalah....
 - a. Menghambat kegiatan produksi
 - b. Distribusi pembangunan tidak merata
 - c. Status sosial suatu negara menjadi turun
 - d. Mendorong pembangunan di suatu negara
 - e. Kemampuan sumber daya manusia menurun
 3. Berikut yang bukan karakteristik sistem ekonomi komando atau terpusat adalah....
 - a. Mendorong lahirnya pasar monopoli
 - b. Peranan mekanisme pasar ditekan seminimal mungkin
 - c. Peranan perencanaan ekonomi oleh negara sangat diandalkan
 - d. Penguasaan individu atas aset ekonomi sangat dibatasi
 - e. Peranan negara dibatasi dalam perekonomian
 4. Salah satu faktor penting dalam kegiatan produksi adalah besarnya modal. Dampak yang ditimbulkan akibat kelangkaan modal adalah....
 - a. Status sosial suatu negara menjadi turun
 - b. Mendorong pembangunan di suatu negara
 - c. Kemampuan sumber daya manusia menurun
 - d. Menghemat kegiatan produksi
 - e. Distribusi pembangunan tidak merata
 5. Seorang pengusaha tas anyam telah menemukan inovasi baru mengwnai cara produksi. produsen tersebut berhasil memproduksi tas anyam dalam waktu singkat dan efisien. produsen tersebut telah mengatasi masalah ekonomi modern berkaitan dengan....
 - a. Penetapan target sasaran produksi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Penentuan jumlah produksi barang
 - c. *Pemilihan teknik produksi barang*
 - d. Penentuan jenis barang yang akan di produksi
 - e. Pemilihan bahan baku utama produksi
6. Putri berusaha memenuhi kebutuhan berikut!
- a. membeli baju seragam sekolah
 - b. mendengarkan musik kegemaran
 - c. makan brownies kesukaan secara berlebihan
 - d. pergi rekreasi ke pelabuhan ratu
 - e. beribadah tepat waktu
- kebutuhan rohani ditunjukkan oleh angka.....
- a) 1,2 dan 3
 - b) 1,3 dan 4
 - c) 1,4 dan 5
 - d) 2,4 dan 5
 - e) 3,4 dan 5
7. Kelangkaan merupakan inti masalah ekonomi yang memaksa untuk melakukan pilihan dalam hidupnya, Masalah kelangkaan disebabkan oleh.....
- a. *Keterbatasan jumlah alat pemuas kebutuhan*
 - b. Peningkatan investasi akibat modernisasi global
 - c. Terjadi peristiwa bencana alam di suatu wilayah
 - d. Perkembangan potensi SDM
 - e. Peningkatan distribusi impor
8. Apakah Kelebihan sistem ekonomi komando adalah.....
- a. Setiap individu diberikan kebebasan untuk lebih kreatif
 - b. *Permasalahan ekonomi lebih mudah dikendalikan*
 - c. Munculnya persaingan yang sangat kompetitif
 - d. Setiap individu bebas memilih sumber produsen
 - e. Adanya kekeluargaan dan sikap gotong royong

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Dorongan yang menyebabkan manusia melakukan tindakan ekonomi dinamakan....
 - a. Tindakan ekonomi
 - b. *Motif ekonomi*
 - c. Berfikir ekonomi
 - d. Prinsip ekonomi
 - e. Bertindak konomi
10. Apakah jenis Sistem ekonomi yang digunakan di indonesia ?
 - a. Liberal
 - b. Sosial
 - c. Pasar
 - d. Modern
 - e. *Pancasila*
11. Belajar, rekreasi, dan melihat TV, dilihat dari sifatnya merupakan kebutuhan....
 - a. Jasmani
 - b. Masa depan
 - c. Sekarang
 - d. *Rohani*
 - e. Primer
12. Kata ekonomi berasal dari oikonomia, yang berarti....
 - a. Kebutuhan manusia
 - b. *Pengaturan rumah tangga*
 - c. Pengaturan kekayaan
 - d. Kelangkaan
 - e. Kemakmuran
13. Ilmu ekonomi menurut Alfred W.Stonier dan Douglas C.Hauge dapat dibagi menjadi kelompok ekonomi.....
 - a. *deskriptif, teori dan terapan*
 - b. pertanian, industri, dan publik
 - c. makro, mikro dan terapan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. pertanian, industri dan terapan
 - e. induk, cabang, dan lanjutan
14. salah satu penyebab kelangkaan sumber daya alam adalah.....
- a. *Keserakahan manusia sehingga mengeksploitasi alam secara besar-besaran*
 - b. Terbatasnya kemampuan manusia
 - c. Akibat dari canggihnya teknologi
 - d. Permintaan kebutuhan manusia yang tidak seimbang dengan ketersediaan barang dan jasa
 - e. Faktor alam yang suatu saat akan musnah
15. Perantara dalam perdagangan untuk menjualkan atau membeli barang atas nama orang lain disebut.....
- a. *Makelar*
 - b. Komisioner
 - c. Agen
 - d. Importir
 - e. Eksportir

H. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Remedial :

Kegiatan remedial dapat disesuaikan berdasarkan tujuan pembelajaran yang belum dicapai oleh peserta didik. Guru dapat memberikan jenis remedial yang bervariasi berdasarkan tingkat kesukaran materi dan jumlah peserta didik yang melaksanakan remedial. Adapun remedial yang dilakukan dapat berupa tes tulis, tes lisan, dan penugasan.

Pengayaan :

Berdasarkan analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan dan/pendalaman materi dengan mengikuti kuis melalui aplikasi Wordwall.

I. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Guru mengarahkan peserta didik untuk menilai pembelajaran yang telah dilakukan serta membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari dengan mengaitkan materi pertemuan sebelumnya dan menyinggung materi pertemuan selanjutnya. Adapun refleksi yang bisa diberikan kepada peserta didik yaitu dengan mengajukan beberapa pertanyaan seperti dibawah :

Lembar Observasi Kegiatan Peserta Didik Pada Kegiatan Pembelajaran Ekonomi Di Kelas X SMAN 1 Rumbio Jaya

Aktivita yang di amati	Skor nilai					Skor
	1	2	3	4	5	
Siswa dalam keadaan siap untuk melakukan proses pembelajaran						
Siswa mengikuti arahan yang sesuai dari guru yaitu menyimak materi yang disampaikan dengan seksama.						
Siswa mengikuti arahan yang diberikan guru dalam memasukkan PIN yang telah diberikan						
Siswa mengikuti arahan yang diberikan guru dalam memilih kuis secara individu atau kelompok						
Siswa mendengarkan dan menulis kesimpulan yang disampaikan oleh guru						
Jumlah						
Nilai Maksimum						
Presentase						

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Bahan Bacaan Guru Dan Peserta didik

Konsep Dasar Ilmu Ekonomi

A. Pengertian Ilmu Ekonomi

Sejarah Perkembangan Ilmu Ekonomi

Kata "ekonomi" sendiri berasal dari kata Yunani οἶκος (*oikos*) yang berfaedah "keluarga, rumah tangga" dan νόμος (*nomos*), atau "peraturan, aturan, hukum," dan secara garis besar diartikan sebagai "aturan rumah tangga" atau "manajemen rumah tangga." Sementara yang dimaksud dengan ahli ekonomi atau ekonom yaitu orang menggunakan pemikiran ekonomi dan data dalam melakukan pekerjaan.

Adam Smith sering disebut sebagai yang pertama mengembangkan ilmu ekonomi menempuh karya agungnya *Wealth of Nations*, Smith mencoba mencari tahu sejarah perkembangan negara-negara di Eropa. Sebagai seorang ekonom, Smith tidak mengalpakkan akar moralitasnya terutama yang tertuang dalam *The Theory of Moral Sentiments*. Perkembangan sejarah pemikiran ekonomi kemudian berlanjut dengan menghasilkan tokoh-tokoh seperti Alfred Marshall, J.M. Keynes, Karl Marx, sampai peraih hadiah Nobel bidang Ekonomi tahun 2006, Edmund Phelps.

Pembagian Ilmu Ekonomi

1. Ilmu Ekonomi Deskriptif

Pembagian yang pertama adalah ilmu ekonomi deskriptif yang merupakan ilmu yang menjelaskan tentang bagaimana gambaran fakta (data empiris) tentang peristiwa ekonomi. Fungsi ilmu ekonomi deskriptif adalah untuk mengkaji kondisi perekonomian di suatu tempat atau wilayah tertentu.

2. Ilmu Ekonomi Teori

Jika pembagian ilmu ekonomi teori itu merupakan ilmu ekonomi yang mengkaji gejala-gejala yang timbul akibat dari perbuatan manusia dalam rangka meningkatkan kesejahteraan.

Terdapat dua teori dalam ilmu ekonomi yaitu ekonomi mikro dan ekonomi makro. Ekonomi makro adalah bagian dari ilmu ekonomi teori yang mengkaji mekanisme

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.

kerja perekonomian secara keseluruhan. Lalu ekonomi mikro adalah bagian dari ilmu ekonomi teori yang mengkaji perilaku individu, rumah tangga produsen dan rumah tangga konsumen, serta perusahaan dalam rangka membuat keputusan untuk menyalurkan sumber daya yang terbatas

3. Ilmu Ekonomi Terapan

Ilmu ekonomi terapan merupakan ilmu ekonomi yang mengkaji ekonomi teori untuk diterapkan dalam kehidupan nyata. Ilmu ekonomi terapan bersifat praktis, artinya dapat diterapkan dalam berbagai bidang.

Sumber:

http://p2k.unkris.ac.id/id3/1-3065-2962/Ilmu-Ekonomi_23464_p2k-unkris.html

<https://www.sonora.id/read/423543797/3-pembagian-ilmu-ekonomi-serta-cabang-cabangnya?page=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.

PERTEMUAN 2

Topik: Kelangkaan dan Biaya Peluang

1. Kelangkaan

Ekonomi timbul karena adanya ketidak seimbangan antara kebutuhan (*needs*) dan sumber daya (*resources*), kebutuhan manusia akan barang dan jasa tidak terbatas sedangkan disisi lain sumber daya yang dimiliki untuk menghasilkan barang dan jasa tersebut sangat terbatas, akibat dari ketidak seimbangan tersebut akan mengakibatkan masalah kelangkaan dan kekurangan (*scarcity*). Dari uraian tersebut di atas, maka dapat diartikan bahwa kelangkaan adalah suatu kondisi ketidakseimbangan antara sumber daya yang bersifat terbatas dengan kebutuhan manusia yang tidak terbatas. Kelangkaan (*scarcity*) dapat terjadi disebabkan oleh dual hal, yakni sumber- sumber daya ekonomi (alat pemuas kebutuhan) yang terbatas jumlahnya dan kebutuhan manusia yang meningkat lebih cepat daripada ketersediaan sumber- sumber daya ekonomi (alat pemuas kebutuhan).

Penyebab Kelangkaan

1. Pertumbuhan Penduduk

Pertumbuhan Penduduk, jumlah penduduk adalah salah satu faktor terjadinya penyebab kelangkaan, karena jika pertumbuhan penduduk meningkat maka jumlah kebutuhan juga pasti akan meningkat. Sedangkan seperti yang telah dijelaskan di atas, dimana jumlah alat pemuas kebutuhan hanya terbatas untuk memenuhi kebutuhan manusia yang tidak terbatas.

2. Sifat Konsumtif Manusia

Sifat Konsumtif Manusia, seperti dikatakan oleh pemimpin India Mahatma Ghandi, “Sumber daya alam yang ada cukup untuk kebutuhan setiap orang, tetapi tidak cukup untuk kerakusan setiap orang.” Itulah mengapa manusia dapat dibedakan tak ada puasnya dalam memenuhi setiap keinginannya. Karena sifat keserakahan ini menyebabkan terjadinya eksploitasi secara berlebihan untuk mendapatkan keuntungan yang besar.

3. Keterbatasan Produksi

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.

Keterbatasan Produksi, produksi adalah kegiatan mengkombinasikan faktor produksi untuk menciptakan atau menambah nilai guna barang. Dalam hal ini, perkembangan teknologi menjadi faktor yang mempengaruhi faktor produksi. Perkembangan teknologi di negara maju berlangsung cepat, sementara perkembangan teknologi di negara berkembang lebih lambat daripada perkembangan kebutuhan barang dan jasa.

4. Bencana Alam

Bencana Alam, bencana alam merupakan faktor alam yang berpengaruh terhadap pemenuhan kebutuhan hidup. Kerusakan yang ditimbulkan bencana alam berpengaruh terhadap kelangsungan hidup manusia. Sebagai contoh : bencana banjir yang mengganggu distribusi barang dan jasa, akibatnya masyarakat tidak segera mengkonsumsi barang dan jasa.

5. Letak Geografis

Letak Geografis, persebaran sumber daya penjuror dunia tidak merata. Ada yang daerah tanahnya subur dan ada yang akan tandus. Namun sebaliknya ada daerahnya tandus dan kekurangan air. Perbedaan ini menyebabkan kelangkaan.

2. Biaya Peluang (*Opportunity Cost*)

Biaya adalah pengorbanan untuk mendapatkan suatu tujuan. Di suatu perusahaan, biaya merupakan pengorbanan untuk memproduksi suatu barang, memasarkan suatu barang, atau kegiatan lainnya. Jika pengorbanan itu untuk memproduksi suatu barang, maka biaya atau pengorbanan tersebut dinamakan biaya produksi. Jika biaya tersebut untuk memasarkan suatu barang, maka biaya tersebut dinamakan biaya pemasaran.

Biaya sehari-hari adalah pengorbanan yang harus dilakukan untuk melakukan suatu kegiatan (kegiatan ekonomi), tanpa memperhitungkan kerugian karena dikorbankannya kegiatan lain. Sedangkan biaya peluang adalah biaya yang muncul secara implisit karena melakukan suatu kegiatan dan mengorbankan kegiatan lainnya. Biaya sehari-hari muncul dari kegiatan apa yang dilakukan. Biaya peluang muncul dari kegiatan lain yang tidak bisa dilakukan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Biaya Peluang, biaya yang dikeluarkan ketika memilih suatu kegiatan. Berbeda dengan biaya sehari-hari, biaya peluang muncul dari kegiatan yang tidak bisa kita lakukan.

Sumber:

<https://www.mandandi.com/2022/02/kelangkaan-dan-biaya-peluang.html>

PERTEMUAN 3

Topik: Skala Prioritas, Kebutuhan dan Keinginan

1. Pengertian Skala Prioritas

Waluyo, dkk pada tahun 2008 mengemukakan pendapatnya terkait skala prioritas. Mereka berpendapat bahwa skala prioritas ini berisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia yang sesuai dengan tingkatan level atau pemenuhannya. Dengan adanya penghitungan skala ini, diharapkan manusia lebih mengerti, mana kebutuhan yang harus didahulukan dan dapat ditunda pelaksanaannya. Hasil yang akan didapat adalah untuk menghindari pemenuhan kebutuhan yang kurang tepat. Sehingga, sifat konsumtif yang melekat pada diri kita bisa dihindari.

2. Faktor yang Memengaruhi Skala Prioritas

a. Tingkat Pendapatan

Semakin tinggi pendapatan seseorang, maka ia akan memiliki alternatif pilihan yang lebih luas untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Ini akan berlaku sebaliknya, yang berarti alternatif pilihan akan lebih sedikit, ketika seseorang memiliki tingkat pendapatan yang rendah. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan yang akan dimiliki seorang individu akan berbeda sesuai dengan tingkat pendapatannya.

b. Status Sosial (Kedudukan dalam Masyarakat)

Status sosial akan mempengaruhi prioritas seorang individu dalam memenuhi kebutuhannya. Kita ambil contoh dari seorang kepala desa 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.

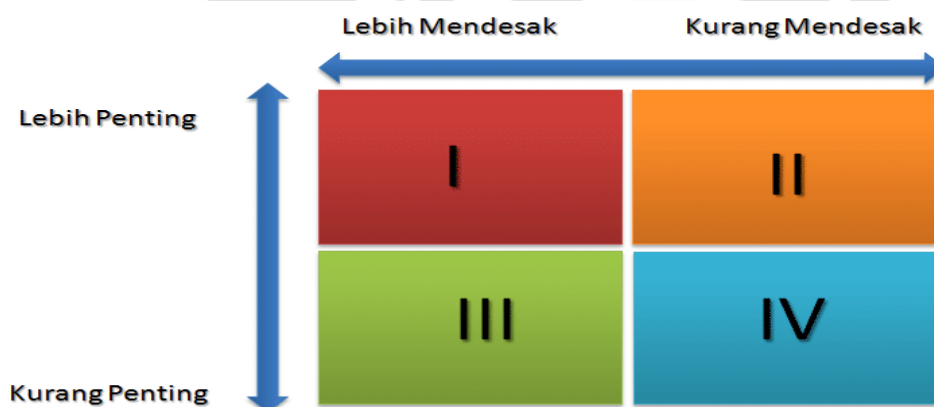
guru. Seorang kepala desa, dalam memenuhi kebutuhan, harus mementingkan apa yang diperlukan oleh masyarakat desanya. Begitupun dengan seorang guru, yang akan memprioritaskan untuk membeli peralatan mengajar, dibanding membeli baju baru anaknya.

c. Lingkungan Sosial

Terakhir adalah faktor lingkungan sosial yang ternyata juga mempengaruhi prioritas kebutuhan seorang individu. Kita ambil contoh, jika kamu tinggal di kawasan elit, maka bisa jadi kebutuhan yang menjadi prioritas adalah seputar rumah, pakaian, hingga kendaraan mewah, agar bisa bersaing dengan masyarakat sekitar. Berbeda jika kamu tinggal di lingkungan yang biasa saja. Mungkin, prioritas kebutuhanmu hanya berkisar ingin berbelanja makanan atau pakaian baru saja.

3. **Tabel Skala Prioritas Steven R. Covey** membuat sebuah tabel yang bertujuan untuk memudahkan kita untuk menentukan prioritas dalam pemenuhan kebutuhannya

Kuadran I: kebutuhan yang penting dan mendesak untuk segera dipenuhi.



Kebutuhan yang penting tetapi kurang mendesak untuk dipenuhi
(**Kuadran II**)

Kuadran III: kebutuhan yang kurang penting namun mendesak untuk dipenuhi.

Kebutuhan yang kurang penting dan kurang mendesak untuk dipenuhi
(**Kuadran IV**)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Kebutuhan merupakan semua bentuk barang dan jasa yang kita butuhkan dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Sementara itu, keinginan adalah segala kebutuhan berlebih terhadap sesuatu yang dianggap kurang. Pada dasarnya, keinginan tidak bersifat mengikat dan kita tidak punya keharusan untuk segera memenuhinya

Sumber:

<https://www.jojonomic.com/blog/skala-prioritas/>

PERTEMUAN 4

Topik: Kebutuhan dan Alat Pemuas kebutuhan
1. Pengertian alat pemuas kebutuhan

Alat pemuas kebutuhan adalah semua barang atau jasa yang bisa dimanfaatkan manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Untuk mendapatkan alat pemuas kebutuhan ini, manusia membutuhkan pengorbanan ekonomis atau uang.

2. Jenis alat pemuas kebutuhan

Berikut jenis-jenis alat pemuas kebutuhan berdasarkan cara memperoleh dan proses pembuatannya.

1. Barang bebas.

Barang bebas merupakan salah satu alat pemuas kebutuhan yang jumlahnya bisa dibbilang tidak terbatas. Selain itu, kita tidak perlu mengeluarkan pengorbanan yang begitu banyak untuk memperolehnya. Setiap orang bebas untuk mendapatkan barang ini tanpa batasan tertentu. Misalnya, udara, sinar matahari, dan air laut.

2. Barang ekonomis

Barang ekonomis merupakan barang yang membutuhkan pengorbanan untuk mendapatkannya. Pengorbanan untuk mendapatkan barang ekonomis dapat berupa uang, pengorbanan fisik, pengorbanan waktu, atau yang lain. Misalnya, untuk mendapatkan uang seseorang harus bekerja dengan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

pengorbanan fisik dan waktu. Nah, ketika orang itu ingin membeli barang keinginannya seperti baju, orang itu akan mengorbankan uang yang dimilikinya.

3. Barang illith

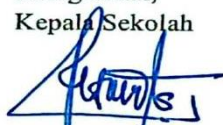
Barang illith merupakan barang yang ketika jumlah terbatas dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Sebaliknya, jika jumlah barang ini berlimpah justru bisa menyebabkan bencana bagi manusia. Misalnya saja api yang jumlahnya terbatas bisa digunakan untuk memasak, sumber penerangan, hingga penghangat ruangan. Namun, ketika api jumlahnya banyak justru bisa menjadi bencana bagi manusia karena dapat menimbulkan kebakaran.

Sumber:

<https://mediaindonesia.com/ekonomi/547509/jenis-dan-alat-pemuas-kebutuhan-manusia>

Tambusai, 6 Agustus 2024

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Dra. RITAWATI TANJUNG
NIP. 196705241994122003

Guru Mata Pelajaran



KHOIRUNNISA, S.Pd
NIP.

UIN SUSKA RIAU

Lampiran 2

**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN AKTIVITAS GURU DALAM
MENERAPKAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMESHOW QUIZ
BERBASIS WORDWALL**

No	Aktivitas Yang Diamati	Keterangan		Skor
		Ya	Tidak	
1	Guru mempersiapkan siswa untuk belajar (memberi salam, berdoa dan mengabsen siswa)	✓		1
2	Guru menjelaskan langkah langkah penerapan media wordwall	✓		1
3	Guru membuka laman awal ketika akan membuat akun atau log in melalui aplikasi wordwall maupun melalui https://wordwall.net . klik sign up lalu isikan nama,alamat email,kata sandi dan lokasi	✓		1
4	Guru Memilih templete yang akan digunakan untuk membuat kuis sebagai bahan asesmen untuk pembelajaran.	✓		1
5	Meskipun saat membuat soal templete yang digunakan hanya satu namun dengan soal yang sama Guru dapat berganti variasi game atau jenis permainan yang melibatkan soal yang lainnya dengan cara menggantinya. Buat judul, tuliskan judul dan deskripsi permainan.			
6	Guru dapat memilih jenis <i>mode quiz</i> dan game (permainan). Dengan pertanyaan yang sama namun <i>user</i> dapat memilih mau mengerjakan soal dengan cara yang berbeda karena memang ini sangat erat dengan <i>assesmen for learning</i> .			
7	Untuk <i>share</i> link Guru dapat melakukan dengan berbagai cara. Mulai dari mengcopy link, atau membagikan link melalui platform yang lain seperti <i>facebook, google classroom</i> , dll.			
8	Ketika konten selesai Guru dapat klik “ <i>done</i> ” atau “selesai” jika telah selesai membuat desain.			
9	Guru dapat melakukan Penyuntingan, pengaturan waktu, nyawa (kesempatan) dalam permainan dan kecepatan aktivitas dapat di atur sesuai dengan kemampuan siswa.			
10	Guru juga dapat mengatur pengacakan atau tidaknya pertanyaan yang diberikan saat aktivitas dimulai, ataupun menampilkan jawaban di akhir permainan. Ready, aktivitas wordwall milik anda sudah dapat digunakan.	✓		1
Jumlah		5		
Persentase		50%		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 3

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

No	Aktivitas Yang Diamati	Keterangan		Skor
		Ya	Tidak	
1	Guru mempersiapkan siswa untuk belajar (memberi salam, berdoa dan mengabsen siswa)	✓		1
2	Guru menjelaskan langkah langkah penerapan media wordwall			
3	Guru membuka laman awal ketika akan membuat akun atau log in melalui aplikasi wordwall maupun melalui https://wordwall.net . klik sign up lalu isikan nama,alamat email,kata sandi dan lokasi	✓		1
4	Guru Memilih templete yang akan digunakan untuk membuat kuis sebagai bahan asesmen untuk pembelajaran.	✓		1
5	Meskipun saat membuat soal templete yang digunakan hanya satu namun dengan soal yang sama Guru dapat berganti variasi game atau jenis permainan yang melibatkan soal yang lainnya dengan cara menggantinya. Buat judul, tuliskan judul dan deskripsi permainan.	✓		1
6	Guru dapat memilih jenis <i>mode quiz</i> dan game (permainan). Dengan pertanyaan yang sama namun <i>user</i> dapat memilih mau mengerjakan soal dengan cara yang berbeda karena memang ini sangat erat dengan <i>assesmen for learning</i> .	✓		1
7	Untuk <i>share</i> link Guru dapat melakukan dengan berbagai cara. Mulai dari mengcopy link, atau membagikan link melalui platform yang lain seperti <i>facebook, google classroom</i> , dll.	✓		1
8	Ketika konten selesai Guru dapat klik “ <i>done</i> ” atau “selesai” jika telah selesai membuat desain.			
9	Guru dapat melakukan Penyuntingan, pengaturan waktu, nyawa (kesempatan) dalam permainan dan kecepatan aktivitas dapat di atur sesuai dengan kemampuan siswa.			
10	Guru juga dapat mengatur pengacakan atau tidaknya pertanyaan yang diberikan saat aktivitas dimulai, ataupun menampilkan jawaban di akhir permainan. Ready, aktivitas wordwall milik anda sudah dapat digunakan.	✓		1
Jumlah		7		
Persentase		70 %		

Lampiran 4

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

No	Aktivitas Yang Diamati	Keterangan		Skor
		Ya	Tidak	
1	Guru mempersiapkan siswa untuk belajar (memberi salam, berdoa dan mengabsen siswa)	✓		1
2	Guru menjelaskan langkah langkah penerapan media wordwall	✓		1
3	Guru membuka laman awal ketika akan membuat akun atau log in melalui aplikasi wordwall maupun melalui https://wordwall.net . klik sign up lalu isikan nama,alamat email,kata sandi dan lokasi	✓		1
4	Guru Memilih templete yang akan digunakan untuk membuat kuis sebagai bahan asesmen untuk pembelajaran.	✓		1
5	Meskipun saat membuat soal templete yang digunakan hanya satu namun dengan soal yang sama Guru dapat berganti variasi game atau jenis permainan yang melibatkan soal yang lainnya dengan cara menggantinya. Buat judul, tuliskan judul dan deskripsi permainan.	✓		1
6	Guru dapat memilih jenis <i>mode quiz</i> dan game (permainan). Dengan pertanyaan yang sama namun <i>user</i> dapat memilih mau mengerjakan soal dengan cara yang berbeda karena memang ini sangat erat dengan <i>assesmen for learning</i> .	✓		1
7	Untuk <i>share</i> link Guru dapat melakukan dengan berbagai cara. Mulai dari mengcopy link, atau membagikan link melalui platform yang lain seperti <i>facebook</i> , <i>google classroom</i> , dll.	✓		1
8	Ketika konten selesai Guru dapat klik “ <i>done</i> ” atau “selesai” jika telah selesai membuat desain.	✓		1
9	Guru dapat melakukan Penyuntingan, pengaturan waktu, nyawa (kesempatan) dalam permainan dan kecepatan aktivitas dapat di atur sesuai dengan kemampuan siswa.	✓		1
10	Guru juga dapat mengatur pengacakan atau tidaknya pertanyaan yang diberikan saat aktivitas dimulai, ataupun menampilkan jawaban di akhir permainan. Ready, aktivitas wordwall milik anda sudah dapat digunakan.			
Jumlah		9		
presentase		90 %		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 Tenaga Pengajar Di SMAN 1 Rumbio Jaya

NO	NAMA GURU	PNS /PPP /GTT/HONDA/GB	MAPEL YANG DI AJAR
1	Dra. RITAWATI TANJUNG	PNS	Kepala Sekolah
2	NURHASNI B, S.Ag	PNS	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
3	IRMA YUSNITA, S.Ag	PNS	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
4	SRI UTAMI NINGSIH, S.Pd	PNS	Ekonomi (Peminatan)
			Ekonomi (Pilihan)
5	SUNDIRAYASA ARSELAN S.Pd	PNS	Ekonomi (Peminatan)
			Ekonomi (Lintas Minat)
6	YANTI BASRI, S.Pd, Gr, M.Hum	PNS	Bahasa Inggris
7	HERI JAKA SETIAWAN, M.Pd	PNS	(IPA) Fisika
			Fisika (Peminatan)
			Fisika (Lintas Minat)
8	SEPMING PURBA, S.Pd., Gr	PPP	(IPA) Kimia
9	DEDEK ENDRIK SUSMANTO, S.T	PPP	Kimia (Peminatan)
			Kimia (Pilihan)
10	RUSIANAWATI, S.Sos	PPP	Pendidikan Pancasila
			Pendidikan Kewarganegaraan
11	DELFI SUSANTI, S.Pd, Gr	PPP	Bahasa Indonesia
12	ENIAH, S.Pd, Gr	PPP	Sejarah
			Sejarah (Peminatan)
13	AFLINA SARI DEWI, S.Pd	PPP	Matematika
14	JENI ELVIRA, S.Pd	PPP	Bahasa Indonesia
			Muatan Lokal (BMR)
15	ASTRI WAHYUNI, S.Pd	PPP	(IPA) Biologi
			Biologi (Peminatan)
			Biologi (Pilihan)
16	HERLI MARLINA, S.Sos	PPP	(IPS) Sosiologi
			Sosiologi (Peminatan)
			Sosiologi (Pilihan)
17	ERVIANA, S.Pd	PPP	Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
18	ANGGORO WIDI, S.Pd	PPP	Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

19	SEPRIZA MELDA, S.Pd.I	PPPK	Bimbingan Konseling
20	ISRA HIDAYATI, M.Pd.	PPPK	Matematika (Peminatan)
21	DELI JUITA, S.Pd	PPPK	Sejarah Seni Budaya
22	DICKY HANAFLI, S.Pd	PPPK	Muatan Lokal (BMR) Sejarah Indonesia
23	DEWI OKTORINA, S.Pd	PPPK	Bahasa Indonesia
24	WAMELDA, S.Pd	PPPK	Matematika
25	FAUZIAH, S.Pd	PPPK	Bahasa Inggris
26	SALMI KUMARA, S.Pd	PPPK	Kimia (Peminatan) Informatika
27	AHMAD SHABRI ALSANTUNI, S.Pd	PPPK	Seni Budaya
28	REZKI PRATAMA, S.Pd	PPPK	(IPS) Geografi Geografi (Peminatan)
29	TRI HARSONO, S.Pd I	GTT	pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Muatan Lokal (BMR)
30	KHOIRUNNISA, S.Pd	GTT	(IPS) Ekonomi Prakarya Dan Kewirausahaan
31	VIRA NISA NUR AMALIA SARI, S.Pd	GTT	Geografi (Pilihan)
32	WIRDA LAILI, S.Pd	GTT	Fisika (Peminatan) Prakarya Dan Kewirausahaan Muatan Lokal (BMR)

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:

 Lampiran 6

DAFTAR SISWA SMAN 1 RUMBIO JAYA

Kelas	Jumlah Siswa		Total
	Laki-Laki	Perempuan	
X1	19 Orang	17 Orang	36 Orang
X2	22 Orang	14 Orang	36 Orang
X3	19 Orang	16 Orang	35 Orang
X4	17 Orang	15 Orang	32 Orang
TOTAL KELAS X	77 Orang	62 Orang	139 Orang
XI.A	15 Orang	21 Orang	36 Orang
XI.B	14 Orang	22 Orang	36 Orang
XI.C	16 Orang	19 Orang	35 Orang
XI.D	18 Orang	16 Orang	34 Orang
TOTAL KELAS XI	63 Orang	78 Orang	141 Orang
XII. MIPA 1	14 Orang	22 Orang	36 Orang
XII. MIPA 2	14 Orang	21 Orang	35 Orang
XII. IPS 1	13 Orang	19 Orang	32 Orang
XII. IPS 2	11 Orang	20 Orang	31 Orang
TOTAL KELAS XII	52 Orang	82 Orang	134 Orang
Total Keseluruhan Siswa	414 Siswa		

SARANA PRASARANA SMAN 1 RUMBIO JAYA

Luas Bangunan		
Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
Ruang Tu	1	Baik
Ruang Guru	1	Baik
Ruang Kelas	12	Baik
Ruang Lab Ipa	1	Baik
Ruang Lab Komputer	1	Baik
Ruang Perpustakaan	1	Baik
Ruang Bk	1	Baik
Masjid	1	Baik
Ruang Osis	1	Baik
Ruang Uks	1	Baik
Ruang Olahraga	1	Baik

Sumber: TU SMAN 1 Rumbio Jaya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lampiran 7

Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Rumbio Jaya

1. Daftar nilai kelas X.A

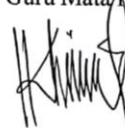
	NAMA SISWA	JK	NILAI				JUMLAH	LAIRATA-RATA	KETUNTASAN
			UH 1	UH 2	UH 3	UH 4			
1	Ahmad Dani	L	65	70	80	80	295	73,75	TIDAK TUNTAS
2	Al Fadel Anugrah	L	60	80	80	85	305	76,25	TUNTAS
3	Alif Zakyri	L	65	70	85	88	308	77	TUNTAS
4	Andreas rikardo Sinambela	L	65	70	82	80	297	74,25	TIDAK TUNTAS
5	Aulia rizki Ramadhani	L	75	88	90	80	333	83,25	TUNTAS
6	Bayu andika	L	65	70	78	88	301	75,25	TUNTAS
7	Ciwi Herlina	P	78	80	85	90	333	83,25	TUNTAS
8	Dani Prulian Sinaga	L	60	75	80	80	295	73,75	TIDAK TUNTAS
9	Devi Tri Ayanti	P	80	75	90	85	330	82,5	TUNTAS
10	Dita yudistira	P	60	75	80	80	295	73,75	TIDAK TUNTAS
11	Fatimah Azzahra	P	75	78	80	85	318	79,5	TUNTAS
12	Fitri Ramadhani	P	75	85	88	92	340	85	TUNTAS
13	Fitri Sepianti Purba	P	70	78	80	80	308	77	TUNTAS
14	Ifan Febian	L	60	70	85	90	305	76,25	TUNTAS
15	Intan Sari	P	80	85	80	90	335	83,75	TUNTAS
16	Jeri Ikhwasyah Nasution	L	60	72	85	80	297	74,25	TIDAK TUNTAS
17	Jhosua Andrian Sinabutar	L	65	80	70	88	303	75,75	TUNTAS
18	Khainisya Nazwa	P	80	88	95	92	355	88,75	TUNTAS
19	Muhammad Agung Prasetyo	L	75	85	80	80	320	80	TUNTAS
20	Muhammad Deby Kurniawan	L	70	85	85	80	320	80	TUNTAS
21	Muhammad Dicky Irawan	L	60	78	88	85	311	77,75	TUNTAS
22	Nabila Febriana	P	75	80	90	90	335	83,75	TUNTAS
23	nurhayati harahap	P	78	88	85	90	341	85,25	TUNTAS
24	Nurmalia Febriana	L	65	80	85	88	318	79,5	TUNTAS
25	ridan Dzulfachry	L	60	70	85	82	297	74,25	TIDAK TUNTAS
26	Rifky Maulana Nur Muhammad	L	60	75	80	80	295	73,75	TIDAK TUNTAS
27	Rizyka Ferry Yanti Siregar	P	70	86	85	90	331	82,75	TUNTAS
28	Shaka Prima Wangsa	L	60	75	75	85	295	73,75	TIDAK TUNTAS
29	Silvia Angelicha Lumban Gaol	P	65	78	90	85	318	79,5	TUNTAS
30	Siti Nabila	P	80	90	88	90	348	87	TUNTAS
31	Siti Zahra	P	70	85	80	90	325	81,25	TUNTAS
32	Tomi Kurniawa	L	65	80	70	80	295	73,75	TIDAK TUNTAS
33	Rehan Ardiansyah	L	60	80	78	80	298	74,5	TUNTAS
34	Galang Ramadhan	L	65	76	82	80	303	75,75	TUNTAS

Siswa yang tuntas : 25 orang
 siswa yang tidak tuntas : 9 orang
 persentase : 73%

Mengetahui,
 An. Kepala Sekolah
 WK. Sek. Bid. Kurikulum


Sundijayasa Arselan
 NIP. 198412132010011014

Guru Mata Pelajaran Ekonomi



Khoirunnisa, S.Pd

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

2. Daftar nilai kelas X.B

No	NAMA SISWA	JK	NILAI				JUMLAH	NILAI RATA-RATA	KETUNTASAN
			UH 1	UH 2	UH 3	UH 4			
1	adam Gabriel	L	70	70	80	65	285	71,25	TIDAK TUNTAS
2	Adella Anggraini Siregar	P	75	85	82	90	332	83	TUNTAS
3	Adrian Iqbal Pratama	L	70	70	86	70	296	74	TIDAK TUNTAS
4	Alfiatul Faizah	P	65	85	85	68	303	75,75	TUNTAS
5	Alfinza Diery nur Esa Putra	L	65	75	80	78	298	74,5	TIDAK TUNTAS
6	Amelia Fitriani	L	60	78	85	88	311	77,75	TUNTAS
7	ArfaRizy Zalius	L	65	70	85	80	300	75	TUNTAS
8	Baim Andrian	L	70	75	80	75	300	75	TUNTAS
9	Caysya Camelia Rediani	P	80	90	88	85	343	85,75	TUNTAS
10	Dava Kurnia Afriza	L	65	70	80	75	290	72,5	TIDAK TUNTAS
11	Ellen Raka Pratama	P	60	78	80	85	303	75,75	TUNTAS
12	Fadly Alfarizy Hasibuan	L	75	85	88	80	328	82	TUNTAS
13	Fatmawati Novi Dwi Andini	P	62	70	85	80	297	74,25	TIDAK TUNTAS
14	Fikriatuz zahra	P	75	70	85	90	320	80	TUNTAS
15	Gita Br. Sinaga	P	80	85	75	90	330	82,5	TUNTAS
16	hengky permanda	L	60	72	78	85	295	73,75	TIDAK TUNTAS
17	Ica Puspita Sari	P	70	80	85	86	321	80,25	TUNTAS
18	irma Mayang Sasri	P	60	78	80	80	298	74,5	TIDAK TUNTAS
19	Khairil Rifai Khozallimi	L	60	72	85	80	297	74,25	TIDAK TUNTAS
20	Khairul fazri	L	60	70	75	80	285	71,25	TUNTAS
21	Muhammad Afgansyah Pane	L	60	80	80	85	305	76,25	TUNTAS
22	Navinza Ramadanani	P	75	80	90	85	330	82,5	TUNTAS
23	Nur Azkiya Kustiyani	P	78	88	85	90	341	85,25	TUNTAS
24	octa al izha Mahendra	P	65	80	70	80	295	73,75	TIDAK TUNTAS
25	Pedila Anim	L	65	75	85	90	315	78,75	TUNTAS
26	Rahmat Kurniawan	L	70	75	80	80	305	76,25	TUNTAS
27	rendi pratama	L	70	85	85	88	328	82	TUNTAS
28	Restu Ayu Kirana	P	65	78	66	85	294	73,5	TIDAK TUNTAS
29	Reza Fabian Adriano	L	65	75	70	85	295	73,75	TIDAK TUNTAS
30	rina Mita Wahyu Ning Asih	P	80	83	88	90	341	85,25	TUNTAS
31	Shinta Wijaya	P	70	85	80	90	325	81,25	TUNTAS
32	Siti Nur Aisyah	P	65	85	70	78	298	74,5	TIDAK TUNTAS
33	Vivih Lugina	P	75	80	80	90	325	81,25	TUNTAS
34	Widya Sulistiya	P	65	80	85	85	315	78,75	TUNTAS
35	Zahra Fajhilah Syahrani	P	70	82	80	90	322	80,5	TUNTAS
36	Zahra Jihan nur Fitri	P	78	85	66	90	319	79,75	TUNTAS

Siswa yang tuntas : 24 orang
 siswa yang tidak tuntas : 12 orang
 persentase : 67%

UIN SUSKA RIAU

Mengetahui,
 An. Kepala Sekolah
 Wk. Sek. Bid. Kurikulum

 Sundiyasa Arselan
 NIP. 198412/32010011014

Guru Mata Pelajaran Ekonomi



Khoirunnisa, S.Pd

- 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.

Daftar nilai kelas X.C


NO	NAMA SISWA	JK	NILAI				JUMLAH	NILAI RATA-RATA	KETUNTASAN
			UH 1	UH 2	UH 3	UH 4			
1	Adi Yuwana	L	68	80	85	85	318	79,5	TUNTAS
2	Aditiya	L	65	70	70	85	290	72,5	TIDAK TUNTAS
3	Ajeng Sahara	P	75	70	85	80	310	77,5	TUNTAS
4	Angga Baskoro	L	65	85	85	68	303	75,75	TUNTAS
5	Ayu Safani	P	85	88	90	80	343	85,75	TUNTAS
6	Desi Aryanti	P	60	85	85	75	305	76,25	TUNTAS
7	Dyana Bahar	P	78	85	88	90	341	85,25	TUNTAS
8	Egi Dinata	L	70	80	88	80	318	79,5	TUNTAS
9	Fathulani Indah Rahmawati	P	75	90	80	96	341	85,25	TUNTAS
10	Fella Lia Anastasya	P	70	75	80	90	315	78,75	TUNTAS
11	Gloria paska Sinamo	L	60	70	75	85	290	72,5	TIDAK TUNTAS
12	Habib Zidan	P	75	85	88	90	338	84,5	TUNTAS
13	Hafizh Miftahul Huda	P	65	80	85	92	322	80,5	TUNTAS
14	Iqbal Pranata	L	60	70	85	80	295	73,75	TIDAK TUNTAS
15	Jerian Lima	L	60	85	74	80	299	74,75	TIDAK TUNTAS
16	Khaysa Sekar Ninditha	P	60	80	88	78	306	76,5	TUNTAS
17	M. Abid Roihan Lubis	L	60	70	78	90	298	74,5	TIDAK TUNTAS
18	Meisya wahdania	P	80	88	93	90	351	87,75	TUNTAS
19	Muhammad Khairul hadi	L	70	80	80	90	320	80	TUNTAS
20	Nabil Firansyah	L	60	82	76	80	298	74,5	TIDAK TUNTAS
21	Nur Rahmalina Putri	P	60	80	90	85	315	78,75	TUNTAS
22	Qurrota Akyunin Deskia	P	75	80	90	92	337	84,25	TUNTAS
23	Repan Meilano	L	65	70	85	80	300	75	TUNTAS
24	Sheila Suraya	P	65	80	75	88	308	77	TUNTAS
25	Siti Fadila Agustina	P	80	85	85	90	340	85	TUNTAS
26	Siti Rodiatius Soleha	P	70	70	80	78	298	74,5	TIDAK TUNTAS
27	Syahrul Ramadhan Pane	L	65	80	80	80	305	76,25	TUNTAS
28	Wahyudin Bimo Satria	L	65	78	65	85	293	73,25	TIDAK TUNTAS
29	Najwa Indah Novianti	P	65	78	90	85	318	79,5	TUNTAS
30	Chelsy Aisyah Habibbi	P	80	88	90	90	348	87	TUNTAS
31	Hafid Dwi Jaya D.	L	70	85	88	90	333	83,25	TUNTAS
32	Nafa Safitri	P	65	85	70	80	300	75	TUNTAS
33	Dhea Tri Halimah	P	75	80	86	90	331	82,75	TUNTAS
34	Wan Adzura	P	65	80	85	88	318	79,5	TUNTAS
35	Syafiq Faisal Arifin	L	60	75	75	88	298	74,5	TIDAK TUNTAS

Siswa yang tuntas : 27 orang
 siswa yang tidak tuntas : 8 orang
 persentase : 77 %

Mengetahui,
 An. Kepala Sekolah
 Wk. Sek. Bid. Kurikulum


Sundiyasa Arselan
 NIP. 198412/32010011014

Guru Mata Pelajaran Ekonomi


Khoirunnisa, S.Pd

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

Daftar nilai kelas X.D


NO	NAMA SISWA	JK	NILAI				JUMLAH	LAI RATA-RATA	KETUNTASAN
			UH 1	UH 2	UH 3	UH 4			
1	Abdul Kholik	L	70	90	80	65	305	76,25	TUNTAS
2	Abrar Al Hafis	L	68	88	80	85	321	80,25	TUNTAS
3	Aeggel Williansyah	L	75	70	85	90	320	80	TUNTAS
4	Ahmad faisal	L	65	70	85	68	288	72	TIDAK TUNTAS
5	Ahmad Nur Aziz Arsakinah	P	85	88	90	80	343	85,75	TUNTAS
6	Alfian Eri Nugroho	L	60	75	70	88	293	73,25	TIDAK TUNTAS
7	Derren Zilgiano	L	78	85	85	90	338	84,5	TUNTAS
8	Dian Saputra	L	70	90	90	80	330	82,5	TUNTAS
9	Fanny Setya Ningrum	P	80	90	90	85	345	86,25	TUNTAS
10	Fazarudin pasaribu	L	60	75	80	75	290	72,5	TIDAK TUNTAS
11	Galang Arya pratama	L	60	70	80	85	295	73,75	TIDAK TUNTAS
12	Hanifah Julaiika Syakila	P	75	85	88	90	338	84,5	TUNTAS
13	Jelita Bela Sapitri	P	65	80	85	88	318	79,5	TUNTAS
14	Julita Dama yanti	P	75	70	85	90	320	80	TUNTAS
15	Kaysya Dwi Amanda	P	80	85	75	90	330	82,5	TUNTAS
16	Khorul Irwansyah	L	60	72	88	78	298	74,5	TIDAK TUNTAS
17	Laudya Cyintia Putri	P	70	80	88	88	326	81,5	TUNTAS
18	Mika Masalwa	P	80	88	90	92	350	87,5	TUNTAS
19	Mita Nursakinah	P	75	85	80	90	330	82,5	TUNTAS
20	Mufidah Alfiana	L	70	85	85	80	320	80	TUNTAS
21	Muhammad Afar Zikri Rasmi	L	60	80	73	85	298	74,5	TIDAK TUNTAS
22	Muhammad nabil Al- Huafidh	L	75	80	90	85	330	82,5	TUNTAS
23	Nailla Kamelia AnSari	P	78	88	85	90	341	85,25	TUNTAS
24	Nandra Bayu Kurniawan	L	65	80	70	80	295	73,75	TIDAK TUNTAS
25	Nashwa Qori Alfadilah	P	80	88	85	90	343	85,75	TUNTAS
26	Novi Pusmita	P	70	75	80	70	295	73,75	TIDAK TUNTAS
27	Nurleli	P	70	85	85	90	330	82,5	TUNTAS
28	Rahmat Dani	L	65	78	66	85	294	73,5	TIDAK TUNTAS
29	Rizqi Alwy	L	65	78	65	85	293	73,25	TIDAK TUNTAS
30	Sarifatun Soleha	P	80	88	88	90	346	86,5	TUNTAS
31	Siti Dahlia	P	70	85	80	90	325	81,25	TUNTAS
32	Siti Nur Aisyah	P	65	85	72	80	302	75,5	TUNTAS
33	Siti Zahro Tusita	P	75	80	80	90	325	81,25	TUNTAS
34	wiwi Rani	P	65	80	88	80	313	78,25	TUNTAS
35	Yuliana	P	70	82	75	80	307	76,75	TUNTAS
36	Rizka Kayla Aulia	P	65	78	66	90	299	74,75	TIDAK TUNTAS

Siswa yang tuntas : 25 orang
 siswa yang tidak tuntas : 11 orang
 persentase : 69%

Mengetahui,
 An. Kepala Sekolah
 Wk. Sek. Bid. Kurikulum


Sundiyasa Arselan
 NIP. 198412/32010011014

Guru Mata Pelajaran Ekonomi


Khoirunnisa, S.Pd

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

Lampiran 8

KISI-KISI SOAL

NO	SOAL	LEVEL KOGNITIF	INDIKATOR SOAL	KOMPETENSI DASAR
1	Ilmu ekonomi yang meneliti bagaimana berbagai keputusan dan perilaku kegiatan ekonomi dapat mempengaruhi penawaran dan permintaan atas barang dan jasa sehingga dapat menentukan harga disebut ilmu ekonomi ?	C1 (mengetahui)	Menjelaskan pengertian konsep dasar ilmu ekonomi.	Mendeskripsikan konsep dasar ilmu ekonomi.
2	Salah satu faktor penting dalam kegiatan produksi adalah besarnya modal. Dampak yang ditimbulkan akibat kelangkaan modal adalah ?	C2 (Memahami)	Mengidentifikasi kebutuhan dan dampak kelangkaan dalam ilmu ekonomi.	Menyajikan kebutuhan, kelangkaan, dan permasalahan ekonomi.
3	Berikut yang bukan karakteristik sistem ekonomi komando atau terpusat adalah ?	C1 (Mengetahui)	Menjelaskan pengertian konsep dasar ilmu ekonomi.	Mendeskripsikan konsep dasar ilmu ekonomi
4	Salah satu faktor penting dalam kegiatan produksi adalah besarnya modal. Dampak yang ditimbulkan akibat kelangkaan modal adalah ?	C2 (Memahami)	Mengidentifikasi kebutuhan dan dampak kelangkaan dalam ilmu ekonomi.	Menyajikan kebutuhan, kelangkaan, dan permasalahan ekonomi.
5	Seorang pengusaha tas anyam telah menemukan inovasi baru mengwnai cara produksi. produsen tersebut berhasil memproduksi tas anyam dalam waktu singkat dan efisien. produsen tersebut telah mengatasi masalah ekonomi modern berkaitan dengan ?	C4 (Menganalisis)	Menganalisis permasalahan ekonomi yang terjadi.	Menyajikan kebutuhan, kelangkaan, dan permasalahan ekonomi.
6	Putri berusaha memenuhi kebutuhan berikut! a. membeli baju seragam sekolah b. mendengarkan musik kegemaran c. makan brownies kesukaan secara berlebihan	C4 (Menganalisis)	Menganalisis permasalahan ekonomi yang terjadi.	Menyajikan kebutuhan, kelangkaan, dan permasalahan 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.

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.

	d. pergi rekreasi ke pelabuhan ratu e. beribadah tepat waktu kebutuhan rohani ditunjukkan oleh angka ?			
	Kelangkaan merupakan inti masalah ekonomi yang memaksa untuk melakukan pilihan dalam hidupnya, Masalah kelangkaan disebabkan oleh ?	C2 (Memahami)	Mengidentifikasi kebutuhan dan dampak kelangkaan dalam ilmu ekonomi.	Menyajikan kebutuhan, kelangkaan, dan permasalahan ekonomi.
	Apakah Kelebihan sistem ekonomi komando adalah ?	C1 (Mengetahui)	Menjelaskan pengertian konsep dasar ilmu ekonomi.	Mendeskripsikan konsep dasar ilmu ekonomi
	Dorongan yang menyebabkan manusia melakukan tindakan ekonomi dinamakan ?	C1 (Mengetahui)	Menjelaskan pengertian konsep dasar ilmu ekonomi.	Mendeskripsikan konsep dasar ilmu ekonomi
10	Apakah jenis Sistem ekonomi yang digunakan di Indonesia ?	C1 (Mengetahui)	Menjelaskan pengertian konsep dasar ilmu ekonomi.	Mendeskripsikan konsep dasar ilmu ekonomi
11	Belajar, rekreasi, dan melihat TV, dilihat dari sifatnya merupakan kebutuhan ?	C2 (Memahami)	Mengidentifikasi kebutuhan dan dampak kelangkaan dalam ilmu ekonomi.	Menyajikan kebutuhan, kelangkaan, dan permasalahan ekonomi.
	Kata ekonomi berasal dari oikonomia, yang berarti ?	C1 (Mengetahui)	Menjelaskan pengertian konsep dasar ilmu ekonomi.	Mendeskripsikan konsep dasar ilmu ekonomi
3	Ilmu ekonomi menurut Alfred W. Stonier dan Douglas C. Hauge dapat dibagi menjadi kelompok ekonomi. ?	C1 (Mengetahui)	Menjelaskan pengertian konsep dasar ilmu ekonomi.	Mendeskripsikan konsep dasar ilmu ekonomi
4	salah satu penyebab kelangkaan sumber daya alam adalah ?	C2 (Memahami)	Mengidentifikasi kebutuhan dan dampak kelangkaan dalam ilmu ekonomi.	Menyajikan kebutuhan, kelangkaan, dan permasalahan ekonomi.
	Perantara dalam perdagangan untuk menjualkan atau membeli barang atas nama orang lain disebut ?	C1 (Mengetahui)	Menjelaskan pengertian konsep dasar ilmu ekonomi.	Mendeskripsikan konsep dasar ilmu ekonomi

Lampiran 9

LEMBAR SOAL PENELITIAN

Nama :
Kelas :
Mata Pelajaran. : Ekonomi

1. Ilmu ekonomi yang meneliti bagaimana berbagai keputusan dan perilaku kegiatan ekonomi dapat mempengaruhi penawaran dan permintaan atas barang dan jasa sehingga dapat menentukan harga disebut ilmu ekonomi....

- Mikro
- Makro
- Moneter
- Perusahaan
- Pembangunan

2. Salah satu faktor penting dalam kegiatan produksi adalah besarnya modal. Dampak yang ditimbulkan akibat kelangkaan modal adalah....

- Menghambat kegiatan produksi
- Distribusi pembangunan tidak merata
- Status sosial suatu negara menjadi turun
- Mendorong pembangunan di suatu negara
- Kemampuan sumber daya manusia menurun

3. Berikut yang bukan karakteristik sistem ekonomi komando atau terpusat adalah....

- Mendorong lahirnya pasar monopoli
- Peranan mekanisme pasar ditekan seminimal mungkin
- Peranan perencanaan ekonomi oleh negara sangat diandalkan
- Penguasaan individu atas aset ekonomi sangat dibatasi
- Peranan negara dibatasi dalam perekonomian

4. Salah satu faktor penting dalam kegiatan produksi adalah besarnya modal. Dampak yang ditimbulkan akibat kelangkaan modal adalah....

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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) Status sosial suatu negara menjadi turun
- b) Mendorong pembangunan di suatu negara
- c) Kemampuan sumber daya manusia menurun
- d) Menghemat kegiatan produksi
- e) Distribusi pembangunan tidak merata

5. Seorang pengusaha tas anyam telah menemukan inovasi baru mengwnai cara produksi. produsen tersebut berhasil memproduksi tas anyam dalam waktu singkat dan efisien. produsen tersebut telah mengatasi masalah ekonomi modern berkaitan dengan.....

- a) Penetapan target sasaran produksi
- b) Penentuan jumlah produksi barang
- c) Pemilihan teknik produksi barang
- d) Penentuan jenis barang yang akan di produksi
- e) Pemilihan bahan baku utama produksi

6. Putri berusaha memenuhi kebutuhan berikut!

- a. membeli baju seragam sekolah
- b. mendengarkan musik kegemaran
- c. makan brownies kesukaan secara berlebihan
- d. pergi rekreasi ke pelabuhan ratu
- e. beribadah tepat waktu

kebutuhan rohani ditunjukkan oleh angka.....

- a) 1,2 dan 3
- b) 1,3 dan 4
- c) 1,4 dan 5

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

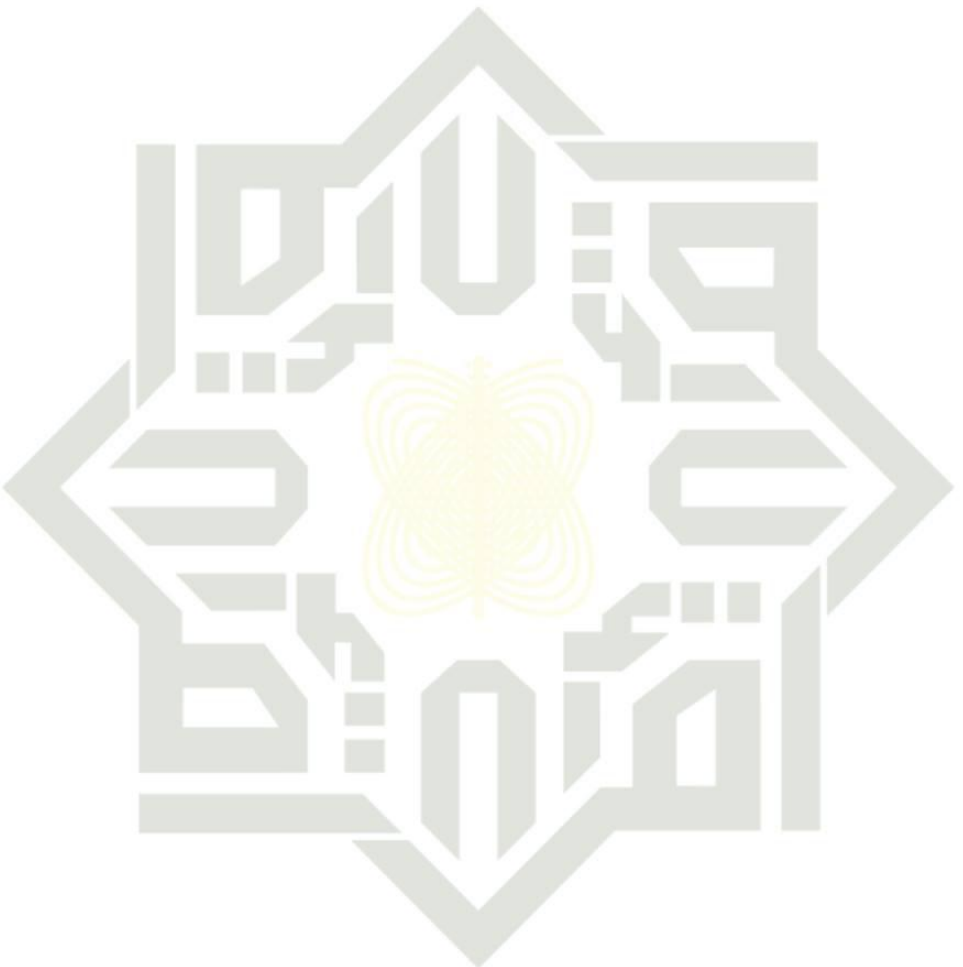
- d) 2,4 dan 5
- e) 3,4 dan 5
7. Kelangkaan merupakan inti masalah ekonomi yang memaksa untuk melakukan pilihan dalam hidupnya, Masalah kelangkaan disebabkan oleh.....
 - a) Keterbatasan jumlah alat pemuas kebutuhan
 - b) Peningkatan investasi akibat modernisasi global
 - c) Terjadi peristiwa bencana alam di suatu wilayah
 - d) Perkembangan potensi SDM
 - e) Peningkatan distribusi impor
8. Apakah Kelebihan sistem ekonomi komando adalah.....
 - a) Setiap individu diberikan kebebasan untuk lebih kreatif
 - b) Permasalahan ekonomi lebih mudah dikendalikan
 - c) Munculnya persaingan yang sangat kompetitif
 - d) Setiap individu bebas memilih sumber produsen
 - e) Adanya kekeluargaan dan sikap gotong royong
9. Dorongan yang menyebabkan manusia melakukan tindakan ekonomi dinamakan....
 - a) Tindakan ekonomi
 - b) Motif ekonomi
 - c) Berfikir ekonomi
 - d) Prinsip ekonomi
 - e) Bertindak konomi
10. Apakah jenis Sistem ekonomi yang digunakan di indonesia ?
 - a) Liberal
 - b) Sosial
 - c) Pasar
 - d) Modern
 - e) Pancasila
11. Belajar, rekreasi, dan melihat TV, dilihat dari sifatnya merupakan kebutuhan....

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- a) Jasmani
 - b) Masa depan
 - c) Sekarang
 - d) Rohani
 - e) Primer
12. Kata ekonomi berasal dari oikonomia, yang berarti....
- a) Kebutuhan manusia
 - b) Pengaturan rumah tangga
 - c) Pengaturan kekayaan
 - d) Kelangkaan
 - e) Kemakmuran
13. Ilmu ekonomi menurut Alfred W.Stonier dan Douglas C.Hauge dapat dibagi menjadi kelompok ekonomi.....
- a) deskriptif, teori dan terapan
 - b) pertanian, industri, dan publik
 - c) makro, mikro dan terapan
 - d) pertanian, industri dan terapan
 - e) induk, cabang, dan lanjutan
14. salah satu penyebab kelangkaan sumber daya alam adalah.....
- a) Kecerakahan manusia sehingga mengeksploitasi alam secara besar-besaran
 - b) Terbatasnya kemampuan manusia
 - c) Akibat dari canggihnya teknologi
 - d) Permintaan kebutuhan manusia yang tidak seimbang dengan ketersediaan barang dan jasa
 - e) Faktor alam yang suatu saat akan musnah
15. Perantara dalam perdagangan untuk menjualkan atau membeli barang atas nama orang lain disebut.....
- a) Makelar
 - b) Komisioner
 - c) Agen

- d) Importir
- e) Eksportir



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Lampiran 10

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	JUMLAH
1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
2	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	9
3	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11
4	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12
5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	12
6	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	4
7	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
8	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	5
9	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	4
10	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	5
11	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	3
12	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
13	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	8
14	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2
15	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	4
16	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
17	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	3
18	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3
19	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	6
20	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	4
21	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	12
22	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13
23	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10
24	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14
25	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13
26	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3
27	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	4
28	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	7
29	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	3
30	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	7
31	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	6
32	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	8
33	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	11
34	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	6
35	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	8
36	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	4

© Hak Cipta Ditanggung UIN Suska Riau

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



Lampiran 11

Correlations

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	TOTAL	
P1	Pearson Correlation	1	-,204	-,286	-,418*	-,533**	-,217	-,418*	-,470**	-,236	-,470**	-,312	-,312	-,418*	-,316	-,500**	-,577**
	Sig. (2-tailed)		,232	,091	,011	,001	,203	,011	,004	,165	,004	,064	,064	,011	,060	,002	,000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P2	Pearson Correlation	-,204	1	,167	,488**	,383*	,129	,098	,167	,154	,167	,408*	,136	,358*	,387*	,272	,532**
	Sig. (2-tailed)	,232		,330	,003	,021	,453	,571	,330	,369	,330	,013	,429	,032	,020	,108	,001
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P3	Pearson Correlation	-,286	,167	1	,303	,380*	,142	,068	,157	,015	,278	,082	,204	,538**	-,026	,204	,432**
	Sig. (2-tailed)	,091	,330		,072	,022	,408	,692	,360	,929	,101	,635	,232	,001	,881	,232	,008
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P4	Pearson Correlation	-,418*	,488**	,303	1	,663**	,605**	,543**	,068	,090	,420*	,359*	,239	,429**	,189	,239	,697**
	Sig. (2-tailed)	,011	,003	,072		,000	,000	,001	,692	,600	,011	,032	,160	,009	,270	,160	,000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P5	Pearson Correlation	-,533**	,383*	,380*	,663**	1	,620**	,540**	,380*	,226	,380*	,298	,043	,540**	-,013	,298	,697**
	Sig. (2-tailed)	,001	,021	,022	,000		,000	,001	,022	,186	,022	,077	,805	,001	,938	,077	,000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36

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



- 1. Diararang mengunurp 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. Diararang mengumuman dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

Hak	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P6	Pearson																
	Correlation	-.217	,129	,142	,605**	,620**	1	,605**	,026	-.075	,142	,198	,079	,265	-.100	-.040	,456**
	Sig. (2-tailed)	,203	,453	,408	,000	,000		,000	,881	,665	,408	,248	,647	,119	,562	,819	,005
P7	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
	Pearson																
	Correlation	-.418*	,098	,068	,543**	,540**	,605**	1	,186	,090	,420*	,359*	,359*	,200	,189	,239	,605**
	Sig. (2-tailed)	,011	,571	,692	,001	,001	,000		,278	,600	,011	,032	,032	,242	,270	,160	,000
P8	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
	Pearson																
	Correlation	-.470**	,167	,157	,068	,380*	,026	,186	1	,155	,398*	,327	,450**	,420*	,207	,573**	,542**
	Sig. (2-tailed)	,004	,330	,360	,692	,022	,881	,278		,368	,016	,051	,006	,011	,226	,000	,001
P9	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
	Pearson																
	Correlation	-.236	,154	,015	,090	,226	-.075	,090	,155	1	,433**	,189	-.094	,090	,344*	,331*	,345*
	Sig. (2-tailed)	,165	,369	,929	,600	,186	,665	,600	,368		,008	,270	,584	,600	,040	,049	,039
P10	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
	Pearson																
	Correlation	-.470**	,167	,278	,420*	,380*	,142	,420*	,398*	,433**	1	,573**	,327	,538**	,556**	,573**	,763**
	Sig. (2-tailed)	,004	,330	,101	,011	,022	,408	,011	,016	,008		,000	,051	,001	,000	,000	,000
P11	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
	Pearson																
	Correlation	-.312	,408*	,082	,359*	,298	,198	,359*	,327	,189	,573**	1	,375*	,359*	,514**	,500**	,689**
	Sig. (2-tailed)	,064	,013	,635	,032	,077	,248	,032	,051	,270	,000		,024	,032	,001	,002	,000



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

Hak																	
P12	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
	Pearson Correlation	-.312	,136	,204	,239	,043	,079	,359*	,450**	-.094	,327	,375*	1	,239	,395*	,375*	,513**
P13	Sig. (2-tailed)	,064	,429	,232	,160	,805	,647	,032	,006	,584	,051	,024		,160	,017	,024	,001
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P14	Pearson Correlation	-.418*	,358*	,538**	,429**	,540**	,265	,200	,420*	,090	,538**	,359*	,239	1	,076	,478**	,682**
	Sig. (2-tailed)	,011	,032	,001	,009	,001	,119	,242	,011	,600	,001	,032	,160		,661	,003	,000
P15	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
	Pearson Correlation	-.316	,387*	-.026	,189	-.013	-.100	,189	,207	,344*	,556**	,514**	,395*	,076	1	,395*	,502**
TOT	Sig. (2-tailed)	,060	,020	,881	,270	,938	,562	,270	,226	,040	,000	,001	,017	,661		,017	,002
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
AL	Pearson Correlation	-.500**	,272	,204	,239	,298	-.040	,239	,573**	,331*	,573**	,500**	,375*	,478**	,395*	1	,657**
	Sig. (2-tailed)	,002	,108	,232	,160	,077	,819	,160	,000	,049	,000	,002	,024	,003	,017		,000
TOT	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
	Pearson Correlation	-.577**	,532**	,432**	,697**	,697**	,456**	,605**	,542**	,345*	,763**	,689**	,513**	,682**	,502**	,657**	1
AL	Sig. (2-tailed)	,000	,001	,008	,000	,000	,005	,000	,001	,039	,000	,000	,001	,000	,002	,000	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).
 **. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



Lampiran 12

© Hak cipta

Suska

sim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,814	15

Case Processing Summary

	N	%
Valid Cases	36	100,0
Excluded ^a	0	,0
Total	36	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	5,61	15,387	-,630	,850
P2	5,75	12,364	,439	,802
P3	6,14	12,580	,317	,811
P4	6,08	11,564	,618	,789
P5	6,19	11,704	,623	,789
P6	6,06	12,454	,339	,810
P7	6,08	11,907	,509	,797
P8	6,14	12,180	,440	,802
P9	6,28	13,006	,240	,815
P10	6,14	11,380	,699	,783
P11	6,17	11,686	,612	,790
P12	6,17	12,314	,409	,804
P13	6,08	11,621	,599	,790
P14	5,94	12,283	,390	,806
P15	6,17	11,800	,574	,792

Lampiran 13

Data Analisis Deskriptif Pretes Dan Post-Tes

NO	PRETES		POST-TEST	
	X.I	Y.I	X.2	Y.2
1	35	28	65	60
2	21	35	52	52
3	21	28	44	77
4	21	28	74	63
5	35	35	71	56
6	49	28	65	28
7	21	21	73	56
8	28	14	70	63
9	42	28	71	63
10	42	35	65	35
11	63	63	72	28
12	14	21	62	35
13	28	42	74	56
14	35	35	74	56
15	35	42	74	63
16	28	42	74	42
17	35	35	63	49
18	28	35	56	56
19	35	42	63	49
20	56	49	64	56
21	56	42	63	63
22	35	28	54	70
23	35	42	74	70
24	42	42	74	77
25	42	42	74	77
26	28	49	73	28
27	35	42	74	63
28	49	35	74	56
29	49	49	74	56
30	35	42	86	70
31	42	56	71	63
32	56	49	74	56
33	56	42	74	63
34	35	42	68	49
35	42	42	73	70
36	56	42	73	65

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 14

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.

Tabel T

Titik Persentase Distribusi t (df = 41-80)

Titik Persentase Distribusi t (df = 41 – 80)

Pr df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

Catatan: Probabilita yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung

Lampiran 15

Hasil Uji Reabilitas Dan Normalitas

Case Processing Summary

kelas	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
pretes Eks wordwall	36	100,0%	0	0,0%	36	100,0%
Hasil post_tes Eks wordwall	36	100,0%	0	0,0%	36	100,0%
belajar pretes Ktr konvensional	36	100,0%	0	0,0%	36	100,0%
wordwall post_tes Ktr konvensional	36	100,0%	0	0,0%	36	100,0%

Tests of Normality

kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretes Eks wordwall	,169	36	,011	,943	36	,065
Hasil post_tes Eks wordwall	,160	36	,021	,948	36	,093
belajar pretes Ktr konvensional	,155	36	,028	,954	36	,142
wordwall post_tes Ktr konvensional	,164	36	,016	,925	36	,018

a. Lilliefors Significance Correction

Case Processing Summary

Kelas	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Post-tes Ktr Konvensional	36	100,0%	0	0,0%	36	100,0%
Hasil belajar siswa Post-tes Eks Wordwall	36	100,0%	0	0,0%	36	100,0%

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	4,670	1	70	,034
Based on Median	4,308	1	70	,042
Hasil belajar siswa Based on Median and with adjusted df	4,308	1	67,915	,042
Based on trimmed mean	4,807	1	70	,032

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

Lampiran 16

Group Statistics

kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
post-tes Eksperimen	36	69,64	6,962	1,160
post-tes Kontrol	36	68,56	9,563	1,594

Independent Samples Test

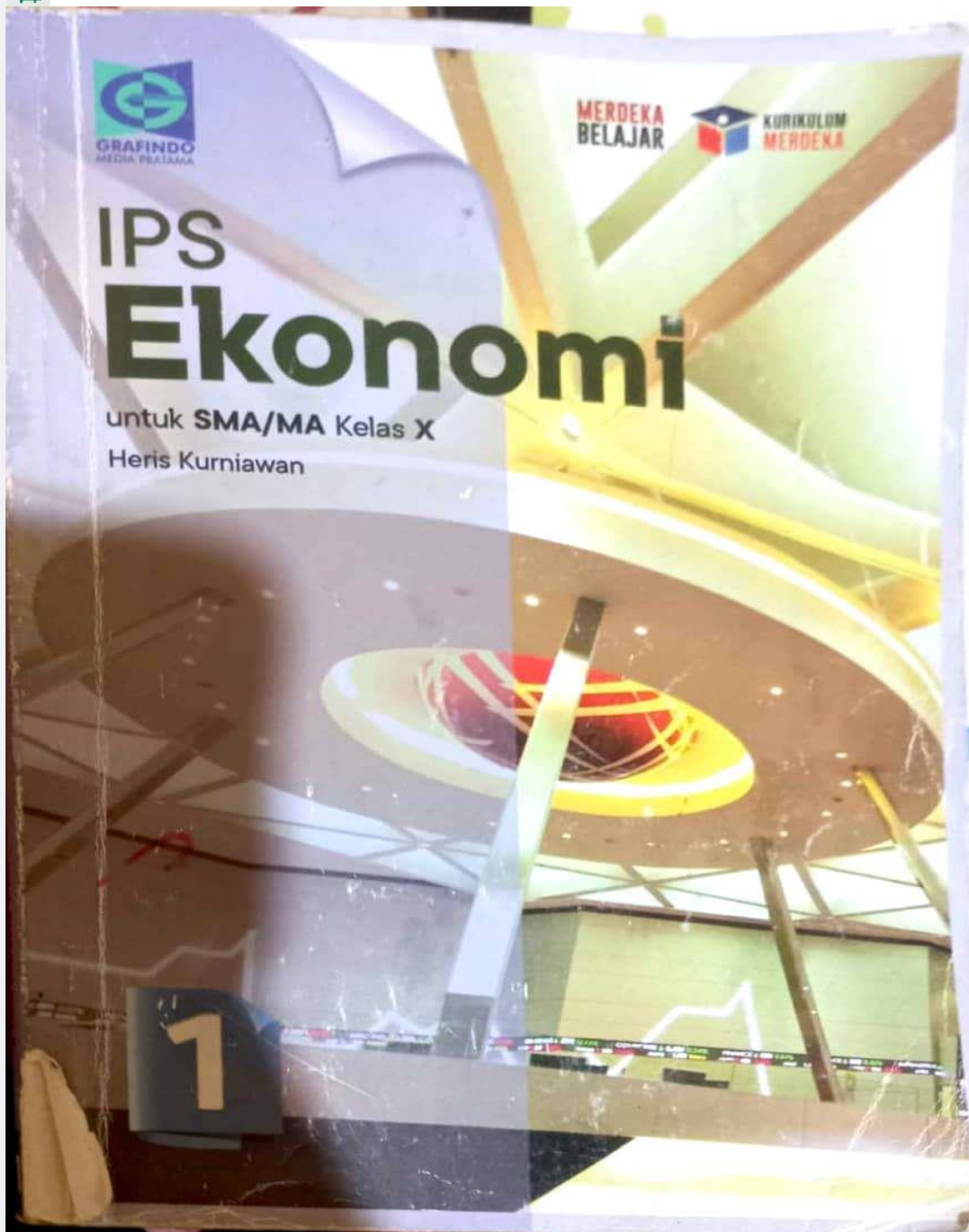
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	4,670	,034	1,750	70	,000	1,083	1,971	-2,849	5,015
Equal variances not assumed			1,750	63,962	,000	1,083	1,971	-2,855	5,022

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruhnya tanpa izin dari penerbit.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, atau penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 17

Buku Cetak Yang Di Gunakan Penelitian



Dipindai dengan CamScanner

Syarif Kasim Riau

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.

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.



Bab 1

Konsep Ilmu Ekonomi

Ilmu ekonomi merupakan cabang ilmu yang mempelajari perilaku manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Manusia disebut *homo economicus*, yaitu suatu makhluk yang berusaha untuk memenuhi kebutuhannya sendiri. Dalam kehidupan sehari-hari manusia selalu berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya untuk mencapai kesejahteraan. Kebutuhan manusia relatif tidak terbatas sementara alat pemuas kebutuhan manusia relatif terbatas. Oleh karena itu, menimbulkan masalah yang disebut sebagai masalah ekonomi. Akibat masalah tersebut, timbul pilihan yang akhirnya menciptakan biaya peluang atau *opportunity cost*. Dengan kemampuan pikiran yang dimilikinya, manusia berusaha melakukan tindakan pemilihan dari berbagai alternatif yang ada dalam rangka mencapai kepuasan.

Pada bab ini akan dibahas secara mendalam tentang sejarah ilmu ekonomi, pengertian ilmu ekonomi, pembagian ilmu ekonomi, kelangkaan, biaya peluang, kebutuhan dan alat pemuas kebutuhan.

A. Konsep Dasar Ilmu Ekonomi
B. Kelangkaan
C. Biaya Peluang
D. Skala Prioritas
E. Kebutuhan dan Alat Pemuas Kebutuhan

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi pembelajaran pada bab ini, Anda mampu

- menjelaskan sejarah ilmu ekonomi;
- menjelaskan pengertian ilmu ekonomi;
- menjelaskan pembagian ilmu ekonomi;
- mengidentifikasi kelangkaan dan biaya peluang dalam memenuhi kebutuhan;
- menjelaskan pilihan dan skala prioritas; dan
- menjelaskan kebutuhan dan alat pemuas kebutuhan.

1



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

A. Konsep Dasar Ilmu Ekonomi

Ilmu ekonomi berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Secara sadar atau tidak manusia menerapkan konsep ilmu ekonomi dalam kehidupannya. Berikut akan dibahas mengenai sejarah, pengertian dan pembagian ilmu ekonomi.

1. Sejarah Ilmu Ekonomi

Kata atau istilah ekonomi (*economics*) berasal dari bahasa Yunani, yaitu *oikos* dan *nomos*. Kata tersebut dikaitkan dengan istilah rumah tangga dan pertama kali dikenalkan oleh Xenophone yang menulis sebuah riwayat sejarah perkembangan ekonomi masyarakat Yunani dalam karyanya yang berjudul *Oikonomikes* dan memiliki arti seni mengelola rumah tangga. Dalam buku tersebut Xenophone menjelaskan bahwa awalnya Bangsa Yunani merupakan masyarakat yang terdiri atas suku bangsa, kemudian mereka membentuk negara kota atau *polis* tempat di mana pemerintahan Yunani dijalankan. Suku-suku tersebut terdiri atas rumah tangga-rumah tangga yang telah memenuhi kebutuhannya sendiri. Sehingga selain dimaknai sebagai pengelolaan rumah tangga, ilmu ekonomi juga diartikan sebagai seni mengelola negara.

Ilmu ekonomi merupakan suatu bidang ilmu pengetahuan yang mengalami perkembangan yang cepat seiring dengan terbitnya karya monumental Adam Smith yang berjudul *An Inquiry Into The Nature and Causes of The Wealth of Nations*. Atas dasar sumbangan tersebut, Adam Smith dinobatkan sebagai Bapak ilmu ekonomi, karena telah mengembangkan ilmu ekonomi secara sistematis dan terpisah dari ilmu-ilmu lainnya. Ide-idenya mengenai ekonomi pasar dan peran negara dalam ekonomi meletakkan dasar-dasar sistem kapitalis modern. Sebagai anggota mazhab pemikiran ekonomi klasik, Smith menekankan bagaimana sistem pasar yang muncul selama transisi dari sistem feodal, akan memenuhi kebutuhan, baik produsen maupun konsumen. Selain menjadi ekonom, Smith terkenal sebagai seorang profesor moral. Salah satu karyanya *The Theory of Moral Sentiment* yang membahas tentang sifat alamiah manusia dan dunia.

Pemikiran Smith dipengaruhi oleh para pemikir sebelumnya. Selain pendapat dari para Merkantilis yang memberi Smith pendekatan alternatif kritis, pendapat Fisiokratis dan Newton tentang "tatanan alam" juga menjadi sumber inspirasinya. Selain itu, pemikiran Smith juga banyak dipengaruhi oleh keadaan sosio ekonomi yang berkembang pada masa itu, di antaranya penemuan mesin uap pada 1769 dan evolusi Prancis di tahun 1789. Salah satu yang terkenal teorinya adalah *invisible hand* atau tangan tak terlihat yang menyatakan bahwa dengan sendirinya perekonomian akan dalam keadaan seimbang.



Sumber: id.wikipedia.org

Gambar 1.1
Portrait wajah Xenophone yang diilustrasikan dalam bentuk patung



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.

A. Sistem Ekonomi

Sistem berasal dari bahasa Latin *systema* dan bahasa Yunani *sustēma*, yaitu suatu kesatuan yang terdiri atas komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi, atau energi untuk mencapai suatu tujuan. Ada juga yang mendefinisikan sistem sebagai suatu paduan yang terdiri atas beberapa unsur atau elemen yang dihubungkan menjadi satu kesatuan sehingga memudahkan aliran informasi dan materi atau energi untuk mewujudkan suatu tujuan tertentu. Terdapat beberapa definisi sistem yang dikemukakan oleh para ahli, di antaranya oleh Durney yang menyatakan bahwa sistem ekonomi adalah sistem yang mengatur hubungan ekonomi antara manusia dan pembentukan kelembagaan dalam suatu tatanan kehidupan.

Sistem ekonomi tidak berdiri sendiri, tetapi berkaitan dengan pandangan, pola, dan filsafat hidupnya. Sistem juga yang mengatur hubungan ekonomi antarmanusia dengan seperangkat kelembagaan dalam suatu tatanan.

Gregory Grossman dan M. Manu menyatakan sistem ekonomi adalah sekumpulan yang terdiri atas unit, agen serta lembaga-lembaga ekonomi yang bukan saja saling berhubungan dan berinteraksi tetapi juga pada tingkat tertentu saling memengaruhi.

Sementara L. James Havery mendefinisikan sistem ekonomi sebagai suatu prosedur logis serta rasional untuk dapat merancang suatu rangkaian komponen yang saling berhubungan satu dan lainnya, dengan tujuan mencapai suatu kesatuan dan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun Mohammad Hatta berpendapat bahwa sistem ekonomi yang baik haruslah berdasarkan pada asas kekeluargaan.

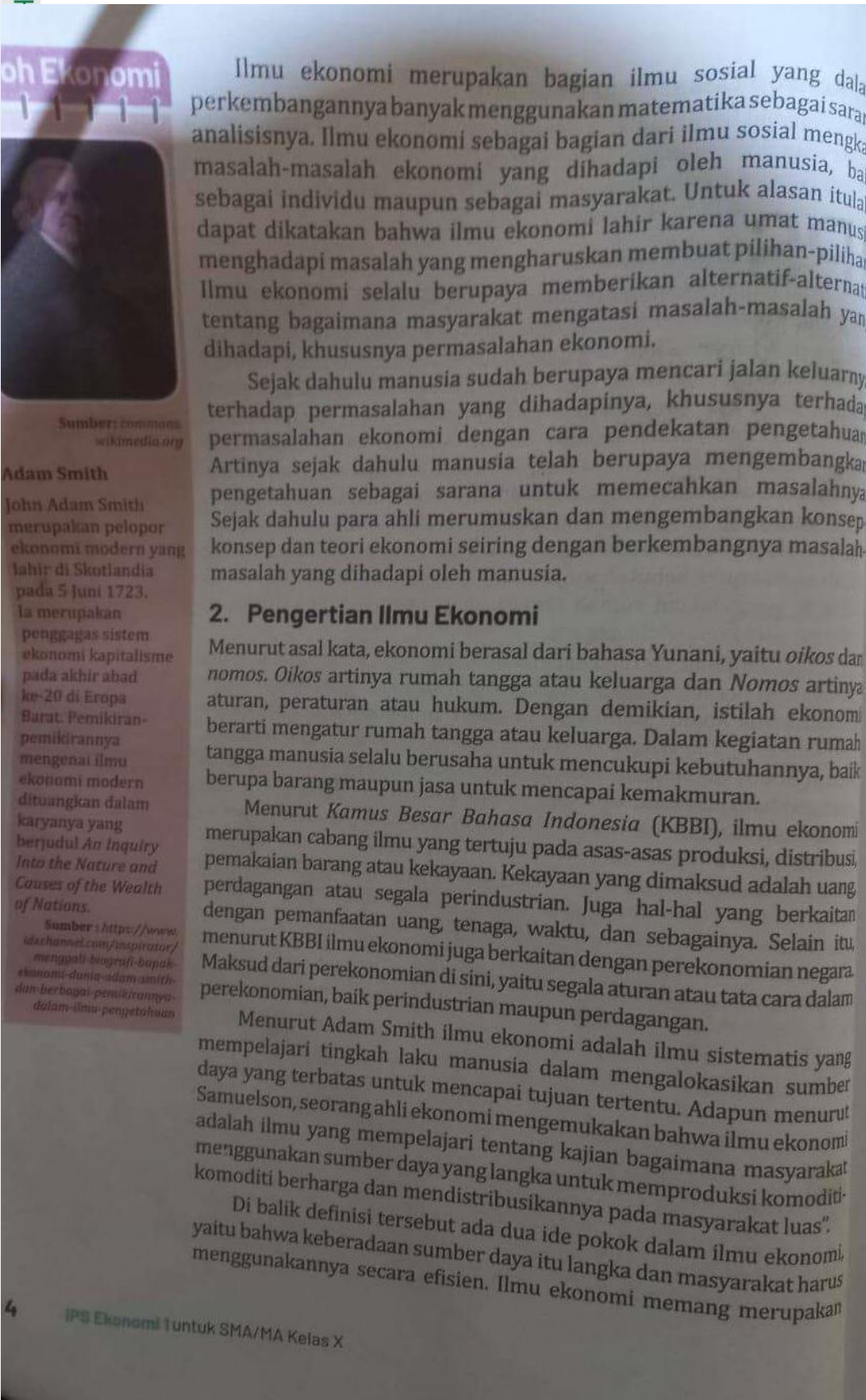
Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem ekonomi adalah suatu cara yang dilakukan oleh pemerintah dalam rangka menyelesaikan permasalahan ekonomi dan mencapai tujuan.

Terdapat lima sistem ekonomi yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan situasi kondisi dan ideologi negara yang bersangkutan. Kelima sistem ekonomi tersebut, yaitu sistem ekonomi tradisional, sistem ekonomi kapitalis, sistem ekonomi sosialis, sistem ekonomi campuran, dan sistem ekonomi syariah.

1. Sistem Ekonomi Tradisional

Sistem ekonomi tradisional adalah sistem ekonomi yang di seluruh aktivitasnya dilakukan secara turun-temurun dengan menggunakan faktor produksi yang sederhana dan masih mengandalkan dari alam. Sistem ekonomi tradisional identik dengan sistem ekonomi masyarakat perdesaan dengan hasil perekonomian berupa





Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

subjek yang penting karena adanya fakta tentang kelangkaan dan keinginan untuk efisien. Inti ilmu ekonomi adalah mengakui realitas kelangkaan, lalu memikirkan cara mengorganisir masyarakat untuk mengelola pemanfaatan sumber daya yang paling efisien.

Kemudian menurut Sadono Sukirno, ilmu ekonomi adalah studi mengenai individu-individu dan masyarakat membuat pilihan, dengan atau tanpa penggunaan uang, dengan menggunakan sumber-sumber daya yang terbatas, tetapi dapat digunakan dalam berbagai cara untuk menghasilkan berbagai jenis barang dan jasa dan mendistribusikannya untuk kebutuhan konsumsi, sekarang dan di masa yang akan datang, kepada berbagai individu dan golongan masyarakat.

Berdasarkan beberapa definisi ilmu ekonomi tersebut dapat disimpulkan bahwa ilmu ekonomi adalah ilmu yang mempelajari bagaimana manusia menggunakan sumber daya ekonomi yang relatif terbatas untuk memenuhi kebutuhannya yang relatif tidak terbatas.

Jika dipelajari lebih lanjut, ilmu ekonomi dapat memberikan beberapa manfaat dalam kehidupan, antara lain.

- a. memperbaiki cara berpikir yang membantu dalam pengambilan suatu keputusan;
- b. membantu memahami perekonomian masyarakat;
- c. membantu memahami masalah-masalah internasional (global)
- d. bermanfaat dalam membangun masyarakat demokrasi.

Adapun tujuan mempelajari ilmu ekonomi, yaitu sebagai berikut.

- a. Memahami sejumlah konsep ekonomi untuk mengkaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi di lingkungan individu, rumah tangga, masyarakat, dan negara.
- b. Menampilkan sikap ingin tahu terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi.
- c. Membentuk sikap bijak, rasional dan bertanggung jawab dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan ilmu ekonomi, manajemen, dan akuntansi yang bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat, dan negara.
- d. Membuat keputusan yang bertanggung jawab mengenai nilai-nilai sosial ekonomi dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional.

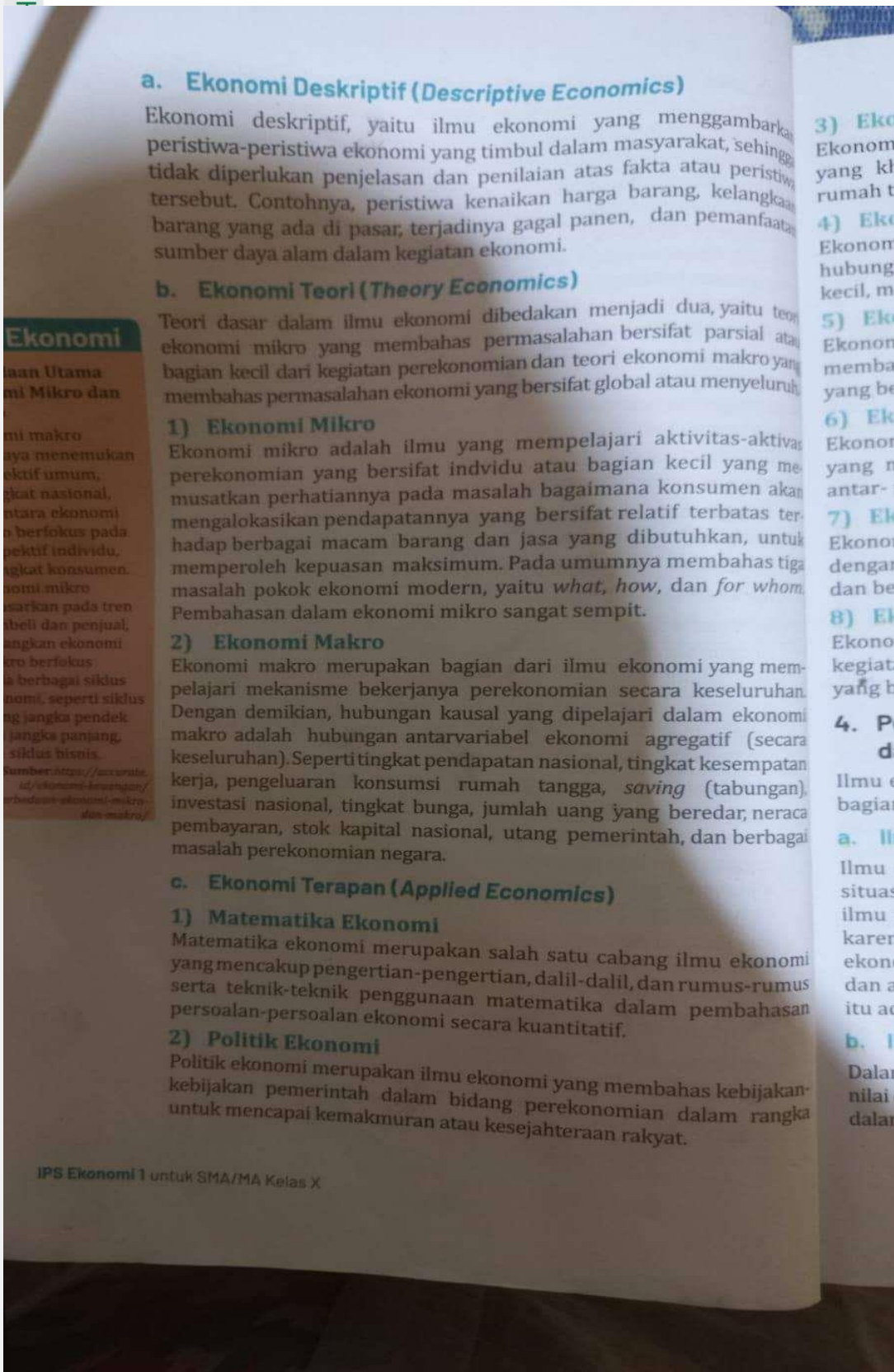
3. Pembagian Ilmu Ekonomi

Ilmu ekonomi merupakan bagian dari ilmu pengetahuan sosial (*social science*), sehingga ruang lingkup dalam pembagian ilmu ekonomi dapat dibahas menurut masalah yang dipelajari dan menurut kegiatannya. Menurut masalah yang dipelajari, ilmu ekonomi dibagi menjadi tiga bagian, antara lain sebagai berikut.

Jelajah M

Untuk menamb
pengetahuan di
mempelajari le
lanjut mengenai
pokok pikiran A
Smith dalam *The
Wealth of Nation*
Silakan scan di





Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

3) Ekonomi Perusahaan

Ekonomi perusahaan merupakan suatu bagian dari ilmu ekonomi yang khusus bertujuan untuk mempelajari gejala-gejala dalam rumah tangga perusahaan.

4) Ekonomi Industri

Ekonomi industri merupakan cabang ilmu ekonomi yang membahas hubungan berbagai perusahaan dalam suatu industri, baik industri kecil, menengah maupun industri besar.

5) Ekonomi Moneter

Ekonomi moneter merupakan sebuah cabang ilmu ekonomi yang membahas permasalahan moneter (inflasi, deflasi, dan jumlah uang yang beredar) dalam masyarakat suatu negara.

6) Ekonomi Internasional

Ekonomi internasional merupakan salah satu cabang ilmu ekonomi yang mempelajari segala sesuatu mengenai hubungan ekonomi antar- negara di dunia.

7) Ekonomi Keuangan atau Keuangan Negara

Ekonomi keuangan merupakan cabang ilmu ekonomi yang berkaitan dengan pembahasan keuangan negara atau anggaran pendapatan dan belanja negara (APBN).

8) Ekonomi Syariah atau Ekonomi Islam

Ekonomi syariah merupakan suatu cabang ilmu ekonomi yang kegiatannya berdasarkan prinsip-prinsip Islam atau hukum Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadits.

4. Pembagian Ilmu Ekonomi secara Fundamental dan Historis

Ilmu ekonomi secara fundamental dan historis dibagi menjadi dua bagian, yaitu sebagai berikut.

a. Ilmu Ekonomi Positif

Ilmu ekonomi positif hanya membahas deskripsi mengenai fakta, situasi dan hubungan yang terjadi dalam ekonomi dan merupakan ilmu yang melibatkan diri dalam masalah apa yang terjadi. Oleh karena itu, ilmu ekonomi netral terhadap nilai-nilai. Artinya, ilmu ekonomi positif atau bebas nilai, hanya menjelaskan apa harga itu dan apa yang terjadi jika harga itu naik atau turun bukan apa harga itu adil atau tidak.

b. Ilmu Ekonomi Normatif

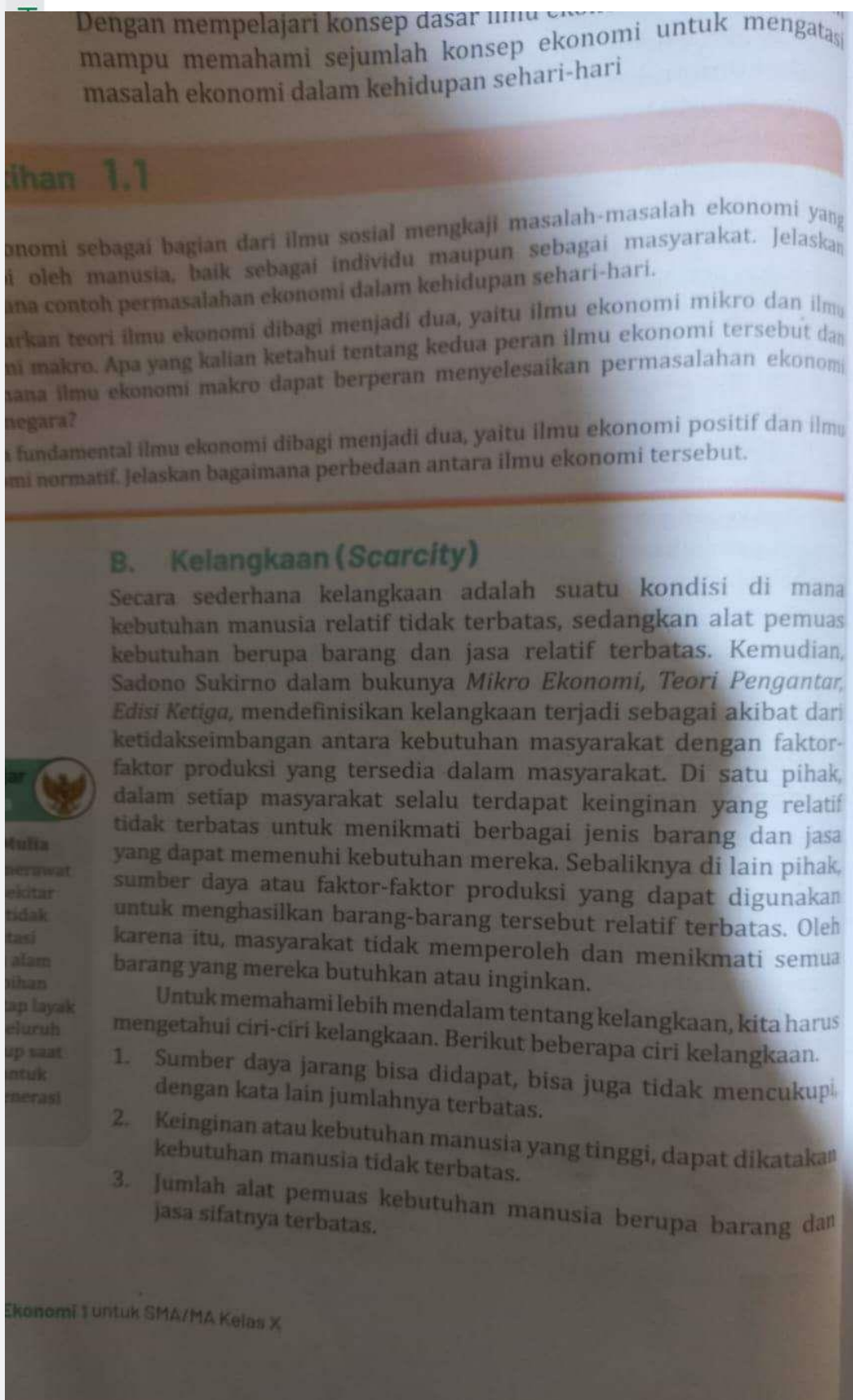
Dalam ilmu ekonomi normatif membahas pertimbangan-pertimbangan nilai etika dan beranggapan bahwa ilmu ekonomi harus melibatkan diri dalam mencari jawaban atas masalah apa yang seharusnya terjadi.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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





Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. 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.

4. Harga permintaan melambung tinggi dibandingkan dengan harga biasa karena jumlahnya terbatas, sedangkan permintaan dari konsumen tinggi.
5. Konsumen harus berkorban demi mendapatkan alat pemuas berupa barang dan jasa.

Sumber daya ekonomi atau faktor produksi yang terdiri atas sumber daya alam, sumber daya manusia, modal, dan keahlian jika dalam penggunaannya dilakukan secara terus-menerus akan menyebabkan kelangkaan. Terdapat beberapa jenis kelangkaan, antara lain sebagai berikut.

1. Kelangkaan Sumber Daya Manusia

Manusia dilahirkan memiliki daya cipta, rasa, dan karsa. Dalam kegiatan ekonomi, manusia memiliki banyak peran. Selain sebagai sumber daya sendiri, manusia juga berperan sebagai konsumen atau turut memanfaatkan hasil dari suatu kegiatan ekonomi.



Sumber: Chamdan Purwoko/Bisnis

Gambar 1.2

Salah satu ciri kelangkaan sumber daya manusia adalah masih rendahnya jumlah tenaga kerja yang berkua

Sebagai contoh, terjadinya kekurangan tenaga kerja pada suatu perusahaan. Kekurangan ini dapat berarti kuantitas atau yang menunjukkan jumlah fisik. Namun dapat juga kurangnya kualitas, seperti kemampuan berpikir atau keterampilan.

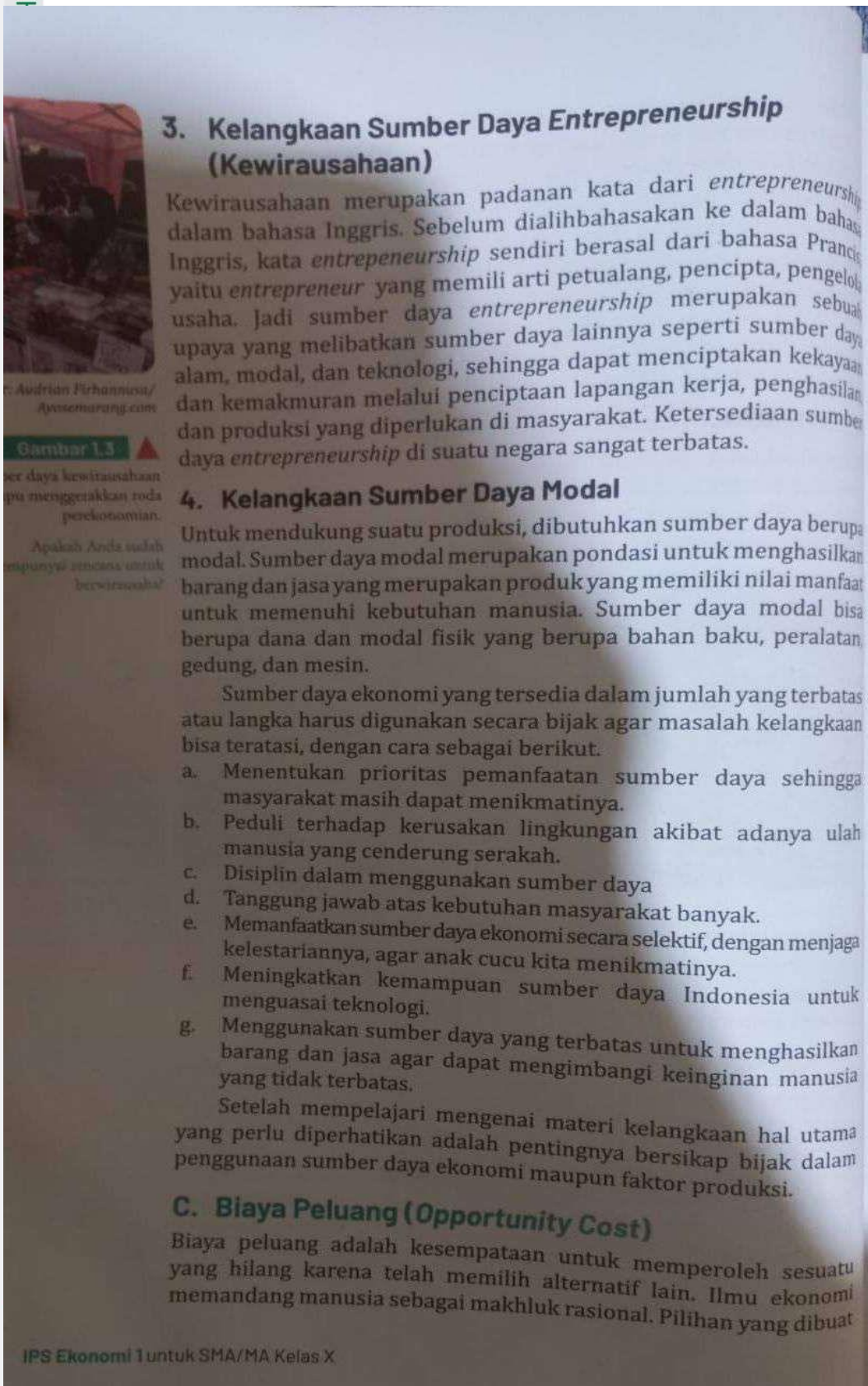
2. Kelangkaan Sumber Daya Alam

Makhluk hidup tidak dapat lepas atau jauh dari alam. Alam memberikan banyak manfaat bagi makhluk hidup di sekitarnya. Semua yang tersedia di alam disebut sebagai sumber daya alam. Sumber daya alam terdiri atas dua jenis, yaitu sumber daya biotik yang berupa hewan dan tumbuhan. Serta sumber daya abiotik yang berupa udara, air, tanah, dan bahan tambang. Sebelum dipergunakan, sumber daya alam tersebut harus dieksploitasi terlebih dahulu agar dapat dimanfaatkan. Sumber daya alam jika dimanfaatkan secara terus menerus persediaannya akan menipis.



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.



3. Kelangkaan Sumber Daya Entrepreneurship (Kewirausahaan)

Kewirausahaan merupakan padanan kata dari *entrepreneurship* dalam bahasa Inggris. Sebelum dialihbahasakan ke dalam bahasa Inggris, kata *entrepreneurship* sendiri berasal dari bahasa Prancis yaitu *entrepreneur* yang memiliki arti petualang, pencipta, pengelola usaha. Jadi sumber daya *entrepreneurship* merupakan sebuah upaya yang melibatkan sumber daya lainnya seperti sumber daya alam, modal, dan teknologi, sehingga dapat menciptakan kekayaan dan kemakmuran melalui penciptaan lapangan kerja, penghasilan, dan produksi yang diperlukan di masyarakat. Ketersediaan sumber daya *entrepreneurship* di suatu negara sangat terbatas.

4. Kelangkaan Sumber Daya Modal

Untuk mendukung suatu produksi, dibutuhkan sumber daya berupa modal. Sumber daya modal merupakan pondasi untuk menghasilkan barang dan jasa yang merupakan produk yang memiliki nilai manfaat untuk memenuhi kebutuhan manusia. Sumber daya modal bisa berupa dana dan modal fisik yang berupa bahan baku, peralatan, gedung, dan mesin.

Sumber daya ekonomi yang tersedia dalam jumlah yang terbatas atau langka harus digunakan secara bijak agar masalah kelangkaan bisa teratasi, dengan cara sebagai berikut.

- a. Menentukan prioritas pemanfaatan sumber daya sehingga masyarakat masih dapat menikmatinya.
- b. Peduli terhadap kerusakan lingkungan akibat adanya ulah manusia yang cenderung serakah.
- c. Disiplin dalam menggunakan sumber daya
- d. Tanggung jawab atas kebutuhan masyarakat banyak.
- e. Memanfaatkan sumber daya ekonomi secara selektif, dengan menjaga kelestariannya, agar anak cucu kita menikmatinya.
- f. Meningkatkan kemampuan sumber daya Indonesia untuk menguasai teknologi.
- g. Menggunakan sumber daya yang terbatas untuk menghasilkan barang dan jasa agar dapat mengimbangi keinginan manusia yang tidak terbatas.

Setelah mempelajari mengenai materi kelangkaan hal utama yang perlu diperhatikan adalah pentingnya bersikap bijak dalam penggunaan sumber daya ekonomi maupun faktor produksi.

C. Biaya Peluang (Opportunity Cost)

Biaya peluang adalah kesempatan untuk memperoleh sesuatu yang hilang karena telah memilih alternatif lain. Ilmu ekonomi memandang manusia sebagai makhluk rasional. Pilihan yang dibuat

IPS Ekonomi 1 untuk SMA/MA Kelas X

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

berdasarkan pertimbangan untung rugi, dengan membandingkan biaya yang harus dikeluarkan dan hasil yang akan diperoleh. Biaya yang dimaksudkan dalam konsep ilmu ekonomi (*economic cost*) berbeda dengan konsep biaya akuntansi (*accounting cost*).

Berikut merupakan contoh penghitungan biaya peluang dalam kehidupan sehari-hari. Setelah lulus SMA, Tina dihadapkan dengan dua pilihan antara melanjutkan ke perguruan tinggi dan langsung bekerja. Jika Tina memilih untuk langsung bekerja, ia bisa mendapatkan gaji sebesar Rp2.000.000 per bulan. Jika ia memilih untuk berkuliah maka ia perlu membayar uang SPP, uang buku, transportasi, uang kos, dan biaya lainnya yang semuanya berjumlah Rp1.500.000 per bulan. Dengan segala pertimbangan akhirnya Tina memilih untuk langsung bekerja, jadi *opportunity cost* Tina jika memilih bekerja sebesar Rp18.000.000 (biaya kuliah satu tahun) jika memilih untuk melanjutkan kuliah maka biaya peluangnya sebesar Rp24.000.000 (gaji bekerja selama satu tahun).

D. Skala Prioritas

Manusia tidak pernah merasa puas atas apa yang telah mereka peroleh dan mereka capai. Jika keinginan sebelumnya sudah terpenuhi, maka keinginan-keinginan yang lain akan muncul. Terbatasnya sumber daya tersedia dibandingkan kebutuhan/keinginan, menyebabkan manusia harus menentukan pilihan-pilihan yang bersifat individu maupun kolektif. Keinginan adalah kebutuhan yang telah dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti lingkungan, pendidikan, kedudukan sosial, kepentingan, dan tujuan. Contoh pilihan yang bersifat individu, misalnya baju apa yang akan dipakai hari ini. Pilihan kolektif, misalnya ke mana kita piknik hari Sabtu nanti. Ada juga pilihan-pilihan yang kompleks, misalnya mana yang kita dahulukan, sekolah yang tinggi atau cepat-cepat bekerja. Terbatasnya manusia dalam menentukan pilihan-pilihan, maka hal yang harus dilakukan adalah membuat skala prioritas. Di mana kebutuhan yang mendesak dan penting harus didahulukan daripada kebutuhan yang tidak mendesak dan tidak penting.

Latihan 1.2

1. Penggunaan sumber daya ekonomi yang dilakukan secara terus-menerus akan menyebabkan kelangkaan. Jelaskan faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kelangkaan.
2. Soleh merupakan seorang tenaga kerja yang berpeluang menjadi pegawai pabrik dengan gaji Rp2.000.000,00/bulan, dan menjadi pegawai SPBU dengan gaji Rp1.900.000,00/bulan. Hitunglah biaya peluang jika soleh memilih menjadi seorang pegawai pabrik.

Info Ekonomi

Robert B. Ekelund, Jr. dan Robert D. Tollison mengatakan bahwa biaya peluang adalah biaya dari penggunaan sumber daya ekonomi untuk tujuan tertentu, yang diukur dalam ukuran keuntungan yang tidak jadi didapat karena tidak memilih alternatif itu dibandingkan dengan komoditi yang didapat sebagai gantinya karena memilih suatu alternatif.

Sumber: <http://www.skripsi.id/2015/03/pengertian-biaya-peluang-menurut-para.html>

Profil Pelajar Pancasila



Mandiri

Menjadi pelajar mandiri yang mampu menyusun skala prioritas dalam memenuhi kebutuhan dengan membedakan mana yang harus didahulukan dan yang bisa ditunda.



Manusia memiliki sifat yang tidak pernah merasa puas atas apa yang telah mereka peroleh. Apabila keinginan sebelumnya sudah terpenuhi, maka keinginan-keinginan yang lain akan muncul. Berdasarkan hal tersebut maka penting untuk menyusun skala prioritas. Bagaimana contoh menyusun skala prioritas dalam kehidupan sehari-hari?

E. Kebutuhan Manusia

Kebutuhan (*need*) diartikan sebagai hasrat yang muncul dari dalam diri manusia dan harus dipenuhi karena jika tidak terpenuhi dapat mengganggu kelangsungan hidupnya. Keinginan (*want*) adalah hasrat yang muncul dalam diri manusia yang jika tidak terpenuhi tidak akan mengganggu kelangsungan hidupnya. Dapat dibedakan bahwa kebutuhan harus dipenuhi oleh manusia, sedangkan keinginan tidak harus dipenuhi. Sebagai contoh, keinginan untuk memiliki mobil mewah, jika tidak terpenuhi tidak akan berdampak pada kelangsungan hidup. Lain halnya jika tidak makan dan minum, akan mengganggu kelangsungan hidup.

1. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kebutuhan

Faktor yang memengaruhi kebutuhan dibagi menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal. Berikut merupakan faktor internal yang memengaruhi kebutuhan.

- Tingkat Kepuasan dan Gaya Hidup**
Gaya hidup dapat memengaruhi kebutuhan seseorang. Gaya hidup yang suka akan barang-barang impor menyebabkan pemenuhan barang impor di dalam negeri meningkat.
- Usia**
Usia dapat memengaruhi kebutuhan seseorang. Usia anak-anak kebutuhannya pasti berbeda dengan usia remaja, dewasa atau usia lanjut. Sebagai contoh, usia lanjut lebih membutuhkan tongkat dari pada sepeda motor, sedangkan usia remaja lebih membutuhkan sepeda motor daripada tongkat.
- Penghasilan**
Tingkat penghasilan seseorang akan memengaruhi kebutuhan. Semakin tinggi tingkat penghasilan seseorang, kebutuhan akan barang mewah menjadi lebih tinggi, sedangkan penghasilan seseorang rendah, kebutuhan barang mewah belum menjadi prioritas.
- Pendidikan**
Kebutuhan pendidikan dasar pasti akan berbeda dengan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar tidak membutuhkan laptop, sedangkan pendidikan tinggi membutuhkan laptop dalam menunjang studinya.



Sumber: Wiwi Deriana/
Tribun Medan

Gambar 1.4 ▲

Pendidikan tinggi lebih membutuhkan komputer dalam proses pembelajarannya

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.



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.

e. Pekerjaan

Pekerjaan seseorang akan memengaruhi kebutuhan. Seorang dokter memerlukan alat suntik, sedangkan petani yang bekerja di sawah memerlukan cangkul untuk melakukan cocok tanam.

Adapun faktor-faktor eksternal yang memengaruhi kebutuhan manusia, antara lain sebagai berikut.

a. Keadaan Alam

Keadaan alam dapat memengaruhi tingkat kebutuhan manusia. Seseorang yang tinggal di alam pegunungan lebih membutuhkan jaket daripada AC, sedangkan seseorang yang tinggal di perkotaan lebih membutuhkan AC daripada jaket.

b. Lingkungan

Tempat tinggal seseorang akan memengaruhi tingkat kebutuhan seseorang. Jika ia tinggal di daerah perkotaan, kebutuhannya akan lebih banyak daripada orang yang tinggal di perdesaan. Ketika ia tinggal di desa menggunakan tas yang harganya relatif murah mungkin masih percaya diri. Namun, ketika ia tinggal di kota, maka akan mengganti tas sederhananya dengan tas yang relatif mahal.

c. Kebijakan Pemerintah

kebijakan pemerintah akan memengaruhi tingkat kebutuhan. Misalnya ketika tanggal 14 setiap bulannya pegawai pemerintah diharuskan mengenakan pakaian pramuka, maka kebutuhan akan pakaian pramuka akan meningkat.

d. Adat Istiadat

Anda mungkin pernah memperhatikan bagaimana adat istiadat suatu daerah. Misalkan, ketika hari raya tiba, ketupat merupakan suatu hidangan yang bersifat wajib maka kebutuhan akan ketupat pada saat itu meningkat.

e. Tingkat Kemajuan Teknologi

Kemajuan teknologi akan menyebabkan kebutuhan meningkat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat, menyebabkan kebutuhan akan teknologi informasi dan komunikasi meningkat.

2. Jenis-Jenis Kebutuhan

Jenis kebutuhan dibagi menjadi empat antara lain sebagai berikut.

a. Kebutuhan Menurut Intensitasnya

- 1) Kebutuhan primer adalah kebutuhan yang bersifat alamiah, dan termasuk jenis kebutuhan yang paling mendasar. Kebutuhan ini merupakan kebutuhan yang harus terpenuhi, jika tidak akan berdampak pada keberlangsungan hidup manusia. Contohnya, kebutuhan akan sandang, pangan, dan papan.



Sumber: @timmosholder/
unsplash.com

Gambar 1.5
Masyarakat di daerah pegunungan membutuhkan jaket untuk menghangatkan tubuhnya karena faktor cuaca yang memiliki iklim yang dingin.



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.



Sumber: newsworldpost.com



Sumber: Eka Santika/
CNNIndonesia.com



Sumber: Dhulim/
Kompas.com

Gambar 1.6

- a. Kebutuhan makan adalah salah satu kebutuhan primer.
- b. Smartphone merupakan salah satu kebutuhan sekunder.
- c. Mobil mewah merupakan salah satu kebutuhan yang bersifat tersier.

- 2) Kebutuhan sekunder adalah kebutuhan yang dipenuhi apabila kebutuhan primer sudah terpenuhi. Kebutuhan sekunder merupakan kebutuhan tambahan. Kebutuhan sekunder antara satu orang dengan orang lain berbeda karena bersifat subjektifitas. Contohnya televisi, *handphone*, sepatu, dan laptop.
- 3) Kebutuhan tersier adalah kebutuhan akan barang-barang yang bersifat *luxury* atau mewah. Contohnya, mobil dan rumah mewah.

b. Kebutuhan Menurut Sifatnya

- 1) Kebutuhan jasmani adalah kebutuhan yang bersifat jasmani. Contohnya, makan, minum, pakaian, dan tempat tinggal.
- 2) Kebutuhan rohani adalah kebutuhan yang bersifat rohani. Contohnya, rekreasi, mendengarkan musik, dan beribadah.

c. Kebutuhan Berdasarkan Waktu Pemenuhannya

- 1) Kebutuhan sekarang adalah kebutuhan yang pemenuhannya harus sekarang, tidak dapat ditunda-tunda. Jika ditunda akan berdampak pada diri. Contohnya, makan bagi yang sedang lapar, minum bagi yang dahaga, dan obat bagi yang sakit.
- 2) Kebutuhan masa depan adalah kebutuhan yang pemenuhannya dapat dinantikan atau ditunda. Contohnya, menabung untuk melanjutkan kuliah.

d. Kebutuhan Berdasarkan Subjek atau Pihak yang Membutuhkan

- 1) Kebutuhan individu adalah kebutuhan yang diperlukan oleh individu. Kebutuhan antara individu yang satu dengan yang lainnya pasti berbeda. Contohnya, mobil, motor, dan rumah.
- 2) Kebutuhan masyarakat/publik/kelompok adalah kebutuhan yang pemanfaatannya untuk orang banyak. Contohnya jalan, jembatan, rumah sakit, dan sekolah.

3. Alat Pemuas Kebutuhan

Alat pemuas kebutuhan manusia terdiri atas barang dan jasa. Barang adalah benda yang dapat dilihat dan diraba secara fisik, seperti baju, sepatu, makanan, dan minuman. Selain itu, ada juga barang yang tidak dapat diraba dan dilihat seperti udara. Adapun jasa tidak berbentuk benda sebab jasa merupakan layanan seseorang, tidak dapat dilihat dan diraba tetapi dapat dirasakan. Sebagai contoh, kegiatan tukang pangkas rambut, pelayanan di restoran, dan ojek *online*.

a. Barang Menurut Sifatnya

- 1) Barang ekonomis adalah jenis barang yang memerlukan pengorbanan untuk memperolehnya. Pengorbanan di sini dalam



Lampiran 18

© Hak

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.

LEMBAR DISPOSISI PRODI PENDIDIKAN EKONOMI						
INDEK BERKAS: A. SURAT MASUK B. SURAT KELUAR C. ARSIP	SIFAT: I. UMUM II. INTERNAL III. RAHASIA					
PRIHAL : NOMOR SURAT : HARI/TANGGAL : / NAMA PEMOHON : <u>SRI RAHAJU</u> NO. HP :						
PENGIRIM : ISI DIPOSISI : <i>Maka di CAT dan In gisi rupa</i>	DITERUSKAN KEPADA: <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">*</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">PARAF/TTD</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><i>BK FEU</i></td> <td style="text-align: center;"><i>A</i></td> </tr> </table>		*	PARAF/TTD	<i>BK FEU</i>	<i>A</i>
*	PARAF/TTD					
<i>BK FEU</i>	<i>A</i>					
PENGIRIM : ISI DIPOSISI : <i>Maka ke pembantu: WAR YAM p... ..</i>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">*</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">PARAF/TTD</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><i>Kep VE</i></td> <td style="text-align: center;"><i>[Signature]</i></td> </tr> </table>		*	PARAF/TTD	<i>Kep VE</i>	<i>[Signature]</i>
*	PARAF/TTD					
<i>Kep VE</i>	<i>[Signature]</i>					
PENGIRIM : ISI DIPOSISI :	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">*</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">PARAF/TTD</td> </tr> <tr> <td style="height: 50px;"></td> <td></td> </tr> </table>		*	PARAF/TTD		
*	PARAF/TTD					
DISPOSISI SELESAI HARI/TANGGAL : _____ / _____						
*)1. Kepada Bawahan "Instruksi" atau "Informasi" 2. Kepada Atasan "Informasi" atau "Instruksi"						

Digitalized dengan CamScanner

f Kasim Riau

Lampiran 19

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.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
J. H. R. Soebrantas No.155 Km 10 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PG. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web: www.fti.uinsuska.ac.id E-mail: sftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/6841/2024 Pekanbaru, 25 Maret 2024

Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Skripsi*

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

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu 'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

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

Nama	: Sri Rahayu
NIM	: 12010620113
Jurusan	: Pendidikan Ekonomi
Judul	: Pengaruh Penggunaan Gameshow Quiz Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar siswa
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
NIP. 197210171997031004




Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Lampiran 20

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.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
J. H. R. Soebrantas No. 155 Km. 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 961847
Fax. (0761) 501047 Web www.fk.uinsuska.ac.id E-mail: efa@uinsuska@yahoo.co.id

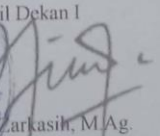
Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/22151/2024 Pekanbaru, 09 Oktober 2024
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*


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

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : Sri Rahayu
Nim : 12010620113
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Judul : Pengaruh Penggunaan Gameshow Quiz Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Rumbio Jaya
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 dihatirkan terima kasih.

Wassalam
an, Dekan
Wakil Dekan I

M. Arif, M.Ag.
No. P. 19721017 199703 1 004




Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Lampiran 21


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.



PEMERINTAH PROPINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 RUMBIO JAYA

Jalan Ahmad Yani Desa Tambusai, Rumbio Jaya, Kampar, Riau (28461),
 Telepon 085355381767,
 Laman sman1rumbiojaya.sch.id, Pos-el dedek.endrik@yahoo.com



SURAT KETERANGAN
 Nomor : 400.3.8/SMAN 1 RJ/2024/41


Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 RUMBIO JAYA Kecamatan Rumbio Jaya Kabupaten Kampar, berdasarkan surat dari UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Nomor: Un.04/F.II.3/PP.00.9/1883/2024 tanggal 30 Januari 2024 tentang memohon izin melakukan PraRiset, Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Sri Rahayu
NIM	: 12010620113
Universitas	: UIN Suska Riau
Fakultas/Kejuruan	: Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi
Lokasi penelitian	: SMA Negeri 1 Rumbio Jaya

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa/i tersebut di atas telah kami setujui untuk melaksanakan PraRiset di SMA Negeri 1 Rumbio Jaya Kab. Kampar.

Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan benar untuk dapat dipergunakan oleh yang bersangkutan.

Tambusai, 01 Februari 2024
 Kepala SMAN 1 RUMBIO JAYA




Dra. RITAWATI TANJUNG
 NIP.19670524 199412 2 003

Lampiran 22

© Hak

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.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعاليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28393 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561647/ Web: www.fk.uinsuska.ac.id/ E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-12854/Un.04/F.II/PP.00.9/07/2024 Pekanbaru, 18 Juli 2024 M
 Sifat : Biasa
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal
 Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

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

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

Nama	: Sri Rahayu
NIM	: 12010620113
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 Gameshow Quiz Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Rumbio Jaya
 Lokasi Penelitian : Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Rumbio Jaya
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (18 Juli 2024 s.d 18 Oktober 2024)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam
 a.n. Rektor
 Dekan

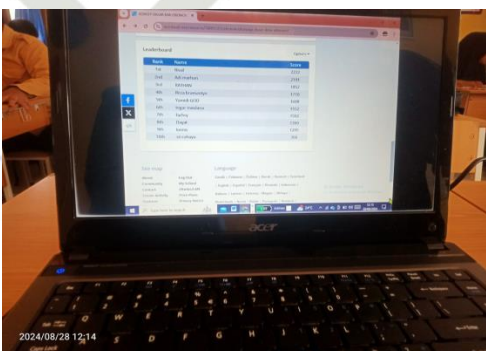
Dr. H. Kadar, M.Ag. f
 NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
 Rektor UIN Suska Riau

CS Dipindai dengan CamScanner

DOKUMENTASI PENELITIAN

© Hak ci



n Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



BIOGRAFI PENULIS

Sri Rahayu lahir pada tanggal 22 Februari 2001 di desa Ujung Tanjung, kabupaten Rokan Hilir, Riau. Anak Kedelapan dari sembilan bersaudara, pasangan dari bapak Tasiman dan ibu Asnik. Pada tahun 2013 penulis telah menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SDN 012

Rantau Bais kemudian pada tahun 2016 penulis telah menyelesaikan pendidikan sekolah menengah pertama di SMPN 8 Mandau dan pada tahun 2020 penulis telah menyelesaikan pendidikan sekolah menengah atas di SMAN 2 Tanah Putih. Penulis melanjutkan studi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau di jurusan Pendidikan Ekonomi (PE) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada tahun 2020.

Pada tahun 2023 penulis melaksanakan KKN di desa bagan Jawa pesisir kabupaten Rokan hilir dan lanjut melaksanakan program pengalaman lapangan (PPL) di SMA Negeri 8 Pekanbaru. Kemudian melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Dengan Gameshow Quiz Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Rumbio Jaya"

Skripsi ini merupakan hasil dari dedikasi dan kerja keras penulis selama menempuh pendidikan di UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Penulis berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan.

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.