



UN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER
MENGGUNAKAN SMARTPHONE DALAM PEMBELAJARAN
EKONOMI PADA MATERI SISTEM PEMBAYARAN DAN
ALAT PEMBAYARAN SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS
NEGERI 1 BANGKINANG**



UIN SUSKA RIAU

OLEH:

CHICI IMELDA SARI

NIM. 12110623518

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1446H/2025M

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



UN 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.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER
MENGGUNAKAN SMARTPHONE DALAM PEMBELAJARAN
EKONOMI PADA MATERI SISTEM PEMBAYARAN DAN
ALAT PEMBAYARAN SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS
NEGERI 1 BANGKINANG**

Skripsi

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



OLEH:

CHICI IMELDA SARI

NIM. 12110623518

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1446H/2025M**



UIN SUSKA RIAU

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

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang*, ditulis oleh Chici Imelda Sari NIM. 12110623518 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 18 Dzulqaidah 1446 H
16 Mei 2025 M

Menyetujui,

a.n Ketua Prodi Pendidikan Ekonomi

Sekretaris Pendidikan Ekonomi

Yulia Novita, S.Pd.I., M.Par.
NIP. 196807132014112001

Pembimbing

Dr. Dicki Hartanto, S.Pi., MM
NIP. 197009042023211002



UIN SUSKA RIAU

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

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone Dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri I Bangkinang*, ditulis oleh Chici Imelda Sari NIM. 12110623518 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 16 mei 2025, skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Ekonomi.

Pekanbaru, 23 DZulqaidah 1446 H
21 Mei 2025 M

Mengesahkan

Sidang Munaqasyah

Pengaji I

Yulia Novita, M.Par

Pengaji III

Zetri Rahmat, M.Pd

Pengaji II

Salmaiah, M.Pd. E

Pengaji IV

Naskah, M.Pd. E



ii

ii

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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chici Imelda Sari
Nim : 12110623518
Tempat/ Tanggal Lahir : Ganting Dumai, 09 September 2003
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Ekonomi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan *Smartphone* dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang

Menyatakan Dengan Sebenar-Benarnya Bahwa:

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

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

Pekanbaru, 16 Mei 2025

Yang membuat pernyataan





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

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Segala puji bagi Allah Yang Maha Kuasa, karena berkat limpahan rahmat dan hidayah yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang”** untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan alam yakni Nabi Muhammad SAW, karena beliau telah membawa kita ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa dukungan dari semua pihak dengan berbagai bentuk kontribusi yang diberikan, baik secara moril maupun materil. Untuk itu dengan kerendahan dan ketulusan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- a) Allah SWT atas segala nikmat, karunia serta rahmat yang tak terhingga sehingga penulis mampu melewati berbagai macam rintangan dalam menjalani kehidupan terkhusus saat penyusunan skripsi ini.
- b) Ibu Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE, M.Si, Ak, CA, Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Ibu Prof. Dr. Hj.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

Helmiati, M.Ag. Selaku Wakil Rektor 1, Bapak Prof. Dr. H. Mas`ud Zein, M.Pd. selaku Wakil Rektor II, Bapak Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D, selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Bapak Dr. H. Kadar, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta bapak Dr. H. Zarkasih, M.Ag., selaku Wakil Dekan 1, Ibu Prof. Dr. Zubaidah Amir, MZ, selaku Wakil Dekan 2, dan Ibu Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., selaku Wakil Dekan 3 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah melayani keperluan mahasiswa menjadi sarjana yang baik.

d) Bapak Ansharullah, SP., M.Ed. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi, serta Ibu Yulia Novita, S.Pd.I, M.Par. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan kesempatan, pelayanan dan arahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

e) Bapak Dr. Dicki Hartanto, S.Pi., MM selaku Pembimbing skripsi penulis yang selama ini telah membimbing, mengarahkan serta memberikan ilmu dalam penyelesaian skripsi ini. Beserta bapak dan ibu Dosen yang telah mengajar dan telah memberikan ilmu kepada penulis selama proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

f) Terimakasih kepada Bapak Zetri Rahmat, M.Pd Dan Ibu Darni, SP., MBA, selaku validator produk yang dikembangkan.

Teristimewa kepada Ayahanda tercinta yaitu Bakhtiar dan Ibunda tercinta yaitu Aidil Fitri serta kepada Almarhumah Nenek tercinta yaitu Lamma yang

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

telah mencerahkan kasih sayang, cinta dan pengorbanan yang tak terhingga untuk penulis. Beliaulah yang menjadi penguat dan sebagai motivator utama bagi penulis untuk bisa mendapatkan gelar sarjana ini.

- h) Terkhusus kepada keluarga tersayang penulis yang sudah banyak membantu yaitu Kakak tersayang Shakila Mayval, S.Pd., Gr, dan Adek-adek tersayang Muhammad Ilham, Muhammad Nazif dan Nurramadhani. Untuk saudara penulis, Nurhasanah, S.Pd.
- i) Sahabat terbaik penulis Aulian Fikri, Faizah Nabila dan Suhelmi Subuh yang selalu membantu penulis dan selalu memberikan dukungan serta motivasi dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
- j) Teman seperjuangan penulis yaitu Mirna Hasibuan, Arimbi, Viona Amalina dan Delia Anggraini yang telah berjuang bersama hingga sekarang dan tidak pernah bosan dalam memberikan dukungan serta motivasi dan terimakasih sudah bertahan sampai sejauh ini.
- ke) Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
- l) Saya berterima kasih yang sebesar besarnya kepada diri sendiri. Terima kasih telah bertahan sejauh ini, melewati malam-malam penuh keraguan, lelah, dan beban pikiran yang tidak terlihat oleh orang lain. Terima kasih telah memilih untuk tidak menyerah, terus berjuang, dan percaya bahwa segala usaha akan membawa hasil. Terima kasih atas tenaga dan pikiran yang telah dicurahkan demi menyelesaikan skripsi ini. Meskipun tidak mudah, saya bangga pada diri



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.

sendiri karena sampai dititik ini. Semoga proses ini menjadi pengingat bahwa saya mampu menghadapi tantangan yang lebih besar dimasa depan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi ini masih ada kekurangan baik dari segi materi maupun teknik penulisan, maka untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Oleh karena itu, saran dan kritik serta koreksi dari berbagai pihak demi perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini akan penulis terima dengan baik. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semuanya. *Aamiin, Ya Rabbal 'Alamin.*

Wasalamu 'alaikun Warahmatullah Wabarakatuh

Pekanbaru, 28 Mei 2025

Penulis

Chici Imelda Sari
NIM. 12110623518

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' alamin

Penuh rasa syukur ku ucapan kepada Allah SWT terimakasih atas nikmat dan rahmat-Mu. Sebuah perjalanan Panjang dan gelap telah engkau gantikan dengan secercah cahaya yang terang. Meskipun hari esok penuh teka-teki dan tanda tanya yang aku sendiri belum tahu pasti jawabannya. Shalawat dan salam teruntuk insan mulia kekasih Allah Nabi Muhammad SAW engkaulah Cahaya bagi seluruh alam suri tauladan dalam kehidupan.

Karya ini saya persembahkan untuk Ayahanda Bakhtiar dan Ibunda Aidil Fitri serta Almarhumah Nenek Lamma yang saya sayangi dan saya cintai sebagai tanda bukti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga. Terimakasih saya ucapan sebesar-besarnya kepada ayah dan ibu yang sangat berjasa mendidik dan membesarkan dengan penuh kasih sayang, mendoakan, memberikan semangat, dukungan dengan sepenuh hati.

Karya ini, juga saya persembahkan kepada seluruh keluarga besar tercinta, khususnya kakak dan adik yang selalu menjadi penyemangat terbaik. Tak lupa pula, dipersembahkan untuk diri sendiri, terima kasih telah bertahan sejauh ini, dan tidak pernah berhenti berusaha serta berdo'a untuk menyelesaikan skripsi ini.

Kuncinya, libatkan Allah dalam setiap persoalan apapun.

“Libatkan aku dalam hatimu, maka aku akan meletakanmu dalam hatiku”
(Q.S. Al-Baqarah:152)

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Chici Imelda Sari (2025): Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran ekonomi pada materi sistem pembayaran dan alat pembayaran siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE atau *analysis, design, develop, implementation and evaluation*. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 87,7% dan validasi ahli materi memperoleh persentase 88,8% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat valid dan layak digunakan. Selanjutnya uji praktikalitas dilakukan melalui respon guru dan siswa, dari respon guru memperoleh persentase 96,6% dengan kategori sangat praktis dan respon peserta didik memperoleh persentase 93,1% dengan kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwasanya media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* ini bukan hanya menarik tetapi juga praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* ini bisa menjadi alat bantu yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi di sekolah menengah atas.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Poster, *Smartphone*, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

ABSTRACT

Chici Imelda Sari (2025): Developing Poster Learning Media with Smartphone on Payment Systems and Tools Material in Economics Learning for Students at State Senior High School 1 Bangkinang

This research aimed at developing poster learning media with smartphone on Payment Systems and Tools Material in economics learning for students at State Senior High School 1 Bangkinang. It was Research and Development (R&D) with ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluation) model. The results of media expert validation showed a percentage 87.7%, and the material expert validation showed a percentage 88.8% with very valid category. The results of media and material expert validation showed that this learning media was very valid and feasible to use. Furthermore, the practicality test was carried out through teacher and student responses, the teacher response percentage was 96.6% with very practical category, and student response percentage was 93.1% with very good category. This showed that poster learning media with smartphone was not only interesting but also practical to use in the learning process. Thus, poster learning media with smartphone could be an effective and efficient tool to increase economics learning quality at Senior High School.

Keywords: Development, Learning Media, Poster, Smartphone, Payment Systems and Tools



يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تعلم الملصق باستخدام الهاتف الذكي في تعليم الاقتصاد حول موضوع نظام الدفع وأدوات الدفع لطلاب المدرسة الثانوية الحكومية بانجكينانج. هذا البحث هو نوع من البحوث والتطوير باستخدام نموذج التطوير ADDIE، والذي يشمل التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. حصلت نتائج تقييم خبراء الوسائل التعليمية على نسبة ٨٧.٧٪، بينما حصلت نتائج تقييم خبراء المحتوى على نسبة ٨٨.٨٪، وكلاهما ضمن فئة "صالحة جداً". أظهرت نتائج تقييم خبراء الوسائل التعليمية وخبراء المحتوى أن وسيلة التعلم هذه صالحة جداً وقابلة للاستخدام. بعد ذلك، أجري اختبار العملية العملية من خلال استجابات المعلمين والطلاب، حيث حصلت استجابات المعلمين على نسبة ٩٦.٦٪ ضمن فئة "عملية جداً"، بينما حصلت استجابات الطلاب على نسبة ٩٣.١٪ ضمن فئة "جيدة جداً". يشير هذا إلى أن وسيلة تعلم الملصق باستخدام الهاتف الذكي ليست فقط جذابة، ولكنها أيضاً عملية في عملية التعليم. وبالتالي، يمكن أن تكون وسيلة تعلم الملصق باستخدام الهاتف الذكي مساعدة فعالة وكفؤة لتحسين جودة تعليم الاقتصاد في المدرسة الثانوية.

الكلمات الأساسية: التطوير، وسيلة التعلم، الملصق، الهاتف الذكي، نظام الدفع

أدوات الدفع



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah.....	8
C. Identifikasi Masalah.....	11
D. Batasan Masalah.....	11
E. Rumusan Masalah	11
F. Tujuan Penelitian	12
G. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Kajian Teoritis.....	15
1. Media Pembelajaran	15
2. Poster	24
3. <i>Smartphone</i>	30

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



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

4. Materi Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran	32
5. Langkah-Langkah Pembuatan Poster	40
B. Penelitian Relevan.....	44
C. Kerangka Berpikir.....	50
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	51
A. Tempat dan Waktu Penelitian	51
B. Jenis Penelitian.....	51
C. Prosedur Pengembangan Produk.....	53
D. Subjek dan objek penelitian	57
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	58
F. Teknik Analisa Data.....	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	68
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	68
1. Sejarah sekolah menengah atas negeri 1 Bangkinang	68
2. Identitas SMA Negeri 1 Bangkinang	69
3. Visi Misi Sekolah	70
B. Hasil Penelitian	71
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	71
2. Tahap Desain (<i>Desaign</i>)	73
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	75
4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	91
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	96
C. Pembahasan.....	97
BAB V PENUTUP	102
A. Kesimpulan	102



UN SUSKA RIAU

B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN.....	107
1.1 Modul Ajar	107
2.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	133
2.2 Angket Ahli Media.....	136
2.3 Angket Ahli Materi	141
2.4 Angket Respon Guru.....	144
2.5 Angket Respon Peserta Didik	148
3.1 Analisis Uji Validitas Ahli Media.....	151
3.2 Analisis Uji Validitas Ahli Materi	154
3.3 Analisis Uji Praktikalitas Respon Guru	156
3.4 Analisis Uji Praktikalitas Respon Peserta Didik	158
4.1 Daftar Identitas Validator Produk (Media Pembelajaran)	161
4.2 Daftar Identitas Praktisi/ Guru	161
4.3 Daftar Identitas Peserta Didik	161
5.1 Hasil Media Pembelajaran Poster Menggunakan <i>Smartphone</i>	163
6.1 Dokumentasi Penelitian	175
7.1 Surat-Surat.....	179
BIODATA PENULIS.....	189



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media.....	59
Tabel III.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi	60
Tabel III.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru.....	60
Tabel III.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Peserta Didik	61
Tabel III.5 Skala Likert	64
Tabel III.6 Kriteria Persentase Hasil Validitas	64
Tabel III.7 Skala Likert	65
Tabel III.8 Kriteria Persentase Hasil Kepraktisan.....	66
Tabel III.9 Skala Likert	66
Tabel III.10 Kriteria Persentase Respon Siswa.....	67
Tabel IV.1 Hasil Validasi Ahli Media	82
Tabel IV.2 Hasil Validasi Ahli Materi	84
Tabel IV.3 Perbaikan Media	86
Tabel IV.4 Perhitungan Data Hasil Uji Praktikalitas Guru.....	92
Tabel IV.5 Perhitungan Data Hasil Uji Respon Peserta Didik	94



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Poster Konvensional	6
Gambar II.1 Kerangka Berpikir	50
Gambar III.1 Skema Model ADDIE	53
Gambar IV.1 Poster Menggunakan <i>Smartphone</i>	76
Gambar IV.2 Petunjuk Penggunaan	77
Gambar IV.3 Cover Dalam Poster	77
Gambar IV.4 Poster Materi 1	79
Gambar IV.5 Poster Materi 2	79
Gambar IV.6 Poster Materi 3	79
Gambar IV.7 Poster Materi 4	79
Gambar IV.8 Poster Materi 5	80
Gambar IV.9 Poster Materi 6	80
Gambar IV.10 Poster Materi 7	80
Gambar IV.11 Poster Materi 8	80
Gambar IV.12 Poster Video Pembelajaran Dan Latihan	81



UN 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 LAMPIRAN

Modul Ajar	107
Krisi-Kisi Instrumen Penelitian	133
Angket Ahli Media	136
Angket Ahli Materi	141
Angket Respon Guru	144
Angket Respon Peserta Didik	148
Analisis Uji Validitas Ahli Media	151
Analisis Uji Validitas Ahli Materi	154
Analisis Uji Praktikalitas Respon Guru	156
Analisis Uji Praktikalitas Respon Peserta Didik	158
Daftar Identitas Validator Produk (Media Pembelajaran)	161
Daftar Identitas Praktisi/ Guru	161
Daftar Identitas Peserta Didik	161
Hasil Media Pembelajaran Poster Menggunakan <i>Smartphone</i>	163
Dokumentasi Penelitian	175
Surat-Surat	179

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

Pendidikan adalah proses dalam mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Pendidikan juga merupakan suatu aktivitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat sepenuhnya. Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu proses memberikan ilmu, memberikan nilai, dan menentukan kepribadian yang baik.¹

Menurut undang-undang No.20 tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Menurut Siddiq dalam buku Suedi, hammado Tannu pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang (guru atau yang lain) untuk membelajarkan siswa untuk belajar. Pada pendidikan formal (sekolah),

¹ Nurkholis, “*Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi*”, Jurnal Kependidikan, 1(1), 2013, Hal 25

² Nur Kholis, “*Paradigma Pendidikan Islam Dalam Undang-Undang Sisdiknas 2003*”, Jurnal Kependidikan, 2(1). 2014, Hal 73



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 merupakan tugas yang dibebankan kepada guru karena guru merupakan tenaga profesional yg disiapkan untuk itu.³

Menurut Sudirwo dalam buku Suedi, hammado Tannu Pembelajaran merupakan interaksi belajar mengajar dalam suasana interaktif yang terarah pada tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pembelajaran adalah suatu kegiatan dalam proses belajar mengajar yang terjadi komunikasi bermakna antara siswa dan guru yang didukung oleh sumber belajar dalam mempelajari suatu ilmu pengetahuan.⁴ Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran tidak boleh monoton dan membosankan namun harus menyenangkan. Pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, melainkan suatu proses pembentukan perilaku siswa.

Menurut Sunhaji dalam proses pembelajaran yaitu suatu usaha untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar (*event of learning*) yakni usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa. Perubahan tingkah laku dapat terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya. Perubahan dalam belajar yang dialami oleh peserta didik baik kognitif, afektif, dan psikomotor.⁵

³Suedi dan Hammado Tannu, “*Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup*”. Bogor: IPB Press, 2016. Hal. 3

⁴Ibid, Hal. 4

⁵ Amadhea Clarita Imory, dkk, ”*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Website Untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Rambatan*”, Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia, 3(2), 2024, Hal.860



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Menurut Sugiyono menjelaskan pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan, tindakan dan produk⁶. Yang mana berarti bahwa adanya proses sebuah pengembangan, yang diawali dari memperdalam pengetahuan atau menganalisis apa yang akan dikembangkan, lalu melakukan proses pengembangan hingga terciptanya sebuah media/produk. Dalam hal ini pengembangan yang dilakukan yaitu pada media belajar yang nantinya akan menjadi sebuah produk. Sebab untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran agar siswa menjadi aktif adalah dengan adanya media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.⁷ Dalam pembelajaran media pembelajaran penting dalam dunia pendidikan, karena media pembelajaran salah satu sarana untuk mendukung berjalannya proses belajar. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran apabila dikembangkan sesuai kebutuhan guru dan siswa serta dimanfaatkan secara benar merupakan salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran serta menghasilkan pembelajaran berdiferensiasi atau berpihak pada peserta didik. Sebagai pendidik

⁶ Dian Kurniawan and Sinta Verawati Dewi, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast- O- Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4D Thagarajan”. Jurnal Siliwangi, 3(1), 2017. Hal. 216

⁷ Ani Daniyati, dkk, “Konsep Dasar Media Pembelajaran”. Journal Of Student Research, 1(1), 2023. Hal. 285

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

hendaklah kita dapat menciptakan pembelajaran mengikuti tuntutan zaman. Era sekarang merupakan era digitalisasi yang mana guru diminta untuk inovatif dalam pembelajaran seperti dapat mengembangkan media pembelajaran.

Ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang media pembelajaran terdapat dalam QS. Al-Baqarah ayat 31 berikut ini :

وَعَلِمَ آدَمُ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَبْرُؤُنِي بِاسْمَآءٍ هُوَلَّا إِنْ كُنْتُمْ صَدِيقِي

Artinya: *Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian dia perlihatkan kepada para Malaikat seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!*

Al-Qurán Surah Al-Baqarah ayat 31 membahas berbagai aspek yang berkaitan dengan media pembelajaran, antara lain pendidik, peserta didik, dan media pembelajaran dengan menggunakan gambar dan suara. Media pembelajaran yang terurai dalam ayat diatas adalah Al-asma berupa benda benda yang terdiri dari manusia, bumi, tumbuh-tumbuhan, air, hewan, benda-benda yang ada disekolah, sarana dan prasarana, alat-alat pembelajaran dalam proses belajar mengajar, cara memperagakan barang, kejadian, aturan dan urutan kegiatan yang terurai dari 5 tafsir diatas yang mencakup mengenai media pembelajaran yang sering digunakan oleh para

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 disekolah seperti media pembelajaran audio, visual, dan audio visual.⁸

Menurut Raharjo dalam Nunun Mahnun, pemilihan media hendaknya memperhatikan beberapa prinsip, yaitu: a) kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media, apakah untuk keperluan hiburan, informasi umum, pembelajaran dan sebagainya. b) familiaritas media, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih. c) sejumlah media yang dapat diperbandingkan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran.⁹

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan guru ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang ditemukan bahwasanya pada proses pembelajaran ekonomi guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan dipadukan dengan media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru ialah modul, buku pegangan guru, dan buku paket siswa yang belum mencukupi jumlah siswa secara keseluruhan, serta guru juga menggunakan PowerPoint sebagai media pembelajaran jika alat penunjang dari media tersebut tersedia, karena keterbatasan infokus yang dimiliki oleh sekolah, dan juga menggunakan media pembelajaran poster yang masih konvensional. Media pembelajaran poster konvensional ini terbuat dari karton Sehingga mengakibatkan

⁸ Ahmad Izzan and Neni Nuraeni, “*Media Pembelajaran Perspektif Al-Qurán Sural Al-Baqarah Ayat 31*”, Jurnal Masagi, 2(1), 2023. Hal. 6

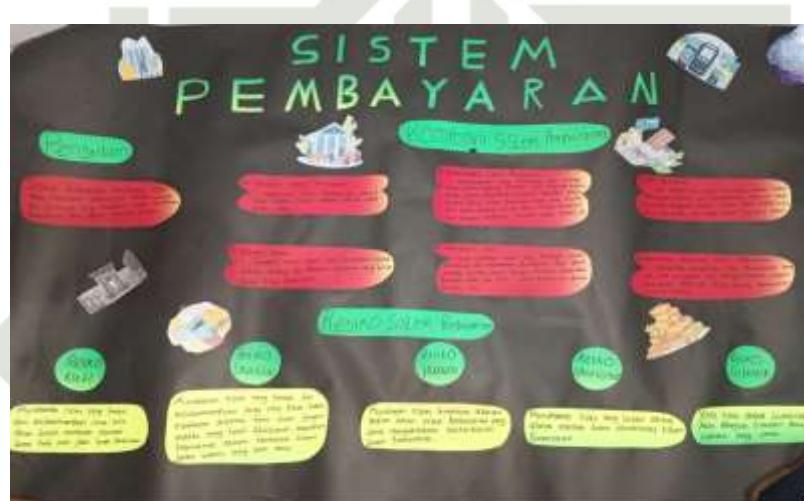
⁹ Nunun Mahnun, “*Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implemetasinya Dalam Pembelajaran)*”, Jurnal Pendidikan Islam, 37(1), 2012. Hal. 29

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

peserta didik kurang termotivasi, kurang serius, tidak fokus, kurang efektif, dan dianggap belum maksimal. Dan selama proses kegiatan pembelajaran, peserta didik lebih tertarik apabila didalam kegiatan pembelajaran menggunakan *smartphone* dibandingkan dengan buku paket.

Berikut adalah gambar poster konvensional yang terbuat dari karton:



GAMBAR I.1 POSTER KONVENTSIONAL

Seiring dengan perkembangan zaman, tentunya media pembelajaran juga berubah dari yang konvensional menjadi digital. Dengan hal ini, tujuan utama dalam penggunaan teknologi adalah untuk memudahkan dan mengefektifkan pembelajaran agar menjadi lebih baik dari sebelumnya. Oleh sebab itu, guru harus mampu dalam mengembangkan media yang memanfaatkan teknologi seperti media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* dan media yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta perkembangan zaman. Dalam sudut pandang siswa mereka menginginkan sistem belajar yang menarik agar suasana kelas tidak kaku.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Untuk mengatasi masalah tersebut, pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik misalnya media pembelajaran poster. Media pembelajaran poster merupakan salah satu media yang terdiri dari lambang atau kata simbol yang sangat sederhana, poster juga sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian peserta didik. Media pembelajaran poster merupakan suatu media yang dapat memberikan nuansa belajar yang menarik dan efektif. Selain itu, dengan menggunakan media poster dapat dilakukan didalam maupun diluar kelas, yakni dengan fungsi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan baik sebagai suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), ataupun substitusi (pengganti) atas kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selama ini digunakan.¹⁰

Poster memiliki urgensi yang besar sebagai media pembelajaran karena dapat menarik perhatian siswa, membuat materi lebih mudah diingat dan dipahami, serta meningkatkan motivasi belajar. Poster juga efektif untuk pelajar visual dan dapat digunakan untuk menyampaikan informasi visual yang menarik dan memikat.

Sebuah media pembelajaran ekonomi yang menarik tidak akan berarti apa-apa tanpa adanya materi pembelajaran. Materi sistem pembayaran dan alat pembayaran merupakan materi yang wajib dipelajari oleh peserta didik. Peserta didik wajib tahu tentang sistem pembayaran dan

¹⁰ Ajo Dian Yusandika, Istihana, and Erni Susilawati "Pengembangan Media Poster Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Tata Surya." Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, 1(3), 2018, Hal. 188

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

alat pembayaran apa saja yang dapat digunakan dan bagimana bentuk dari sistem pembayaran dan alat pembayaran yang digunakan tersebut. Hal ini pulalah yang coba penulis lakukan dalam penelitian, membuat sebuah media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* yang mana isi dari media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* tersebut adalah materi sistem pembayaran dan alat pembayaran.

Pada penelitian ini penulis melakukan sebuah penelitian dengan membuat sebuah inovasi media pembelajaran poster. Dimana dalam poster tersebut penulis mencantumkan sebuah Barcode, yang mana berisi sebuah materi pembelajaran ekonomi yang disertakan video pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran ekonomi serta juga terdapat kuis interaktif sebagai refleksi dalam pembelajaran. Dalam pengaplikasianya Barcode yang tertera diposter akan discan menggunakan *Smartphone Android* maupun *IOS*. Dengan menghadirkan inovasi yang baru dalam menyampaikan materi pembelajaran ekonomi yang harapannya dapat membuat suasana pembelajaran ekonomi yang menarik dan efektif. Dari pemaparan tersebut peneliti meneliti mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan *Smartphone* Dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang”

B. Penegasan Istilah

Penelitian ini berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran ekonomi pada materi sistem pembayaran dan alat pembayaran siswa Sekolah Menengah

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Hal 5

¹¹ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016.

¹² Rudy Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Cv Pustaka Abadi, 2017. Hal. 9

Atas Negeri 1 Bangkinang. Untuk memberikan pemahaman tentang judul ini serta agar tidak terjadi kesalahan dan kekeliruan dalam menafsirkan pengertian dan makna dari judul penelitian maka peneliti menjelaskan istilah-istilah yang berhubungan dengan penelitian ini:

1. Media Pembelajaran

Menurut Gagne & Briggs, media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video recorder, film, slide (gambar bingkai), poster, gambar, grafik, televisi, komputer, dan smartphone.¹¹ Menurut Hennich dalam media pembelajaran merupakan pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud- maksud pembelajaran.¹²

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi berbentuk fisik yang digunakan menyampaikan isi pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Peralatan tersebut meliputi benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web.

2. Poster

Menurut Susanti Poster adalah salah satu media pembelajaran yang terdiri dari warna, gambar, grafis dan tulisan yang bisa digunakan oleh



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 maupun siswa sebagai alat untuk menjelaskan, memahami dan mengekspresikan suatu konsep, ide, opini, gagasan maupun pesan-pesan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, sains, seni dan lainnya. Poster merupakan suatu gambar yang mengombinasikan unsur-unsur visual seperti garis, gambar dan kata-kata yang bermaksud menarik perhatian serta mengkomunikasikan pesan secara singkat. Poster adalah sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan perhatian orang yang lewat tetapi juga cukup lama menanamkan gagasan yang berarti di dalam ingatannya.¹³

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa poster merupakan suatu gambar untuk menyampaikan pesan, informasi, saran dan ide. Sehingga, dapat merangsang keinginan untuk melihatnya.

3. Smartphone

Menurut Backer dalam *smartphone* adalah telepon yang terdiri dari bagian-bagian yang canggih, seperti adanya fitur *wireless mobile device*, yang memiliki fungsi seperti komputer dengan memberikan fitur seperti *personal digital assistant*, akses internet, email, dan *global positioning system*.¹⁴

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa *Smartphone* atau telepon cerdas merupakan telepon genggam yang dipakai sebagai

¹³Susi Susanti Dkk, *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021. Hal. 37-38

¹⁴Ai Mulyati, *Jejak Langkah Guru Dalam Merefleksi Dan Berinovasi*. Bandung: CV Jejak, 2024. Hal 191



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

alat komunikasi yang memiliki kemampuan yang tinggi. Sehingga, fungsinya menyerupai komputer.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat beberapa identifikasi masalah yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas
2. Belum adanya pengembangan media pembelajaran poster menggunakan *smartphone*
3. Kurang keseriusan peserta didik dalam pembelajaran ekonomi

D. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka perlu diadakan pembatasan masalah. Hal ini untuk menjelaskan masalah yang ingin diteliti, agar lebih fokus dan mendalam. Penulis memfokuskan permasalahan tentang pengembangan media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran ekonomi pada materi sistem pembayaran dan alat pembayaran siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana uji validitas media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran ekonomi pada materi sistem

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

pembayaran dan alat pembayaran siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang?

2. Bagaimana uji praktikalitas pengembangan media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran ekonomi pada materi sistem pembayaran dan alat pembayaran siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang?

F. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui uji validitas media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran ekonomi pada materi sistem pembayaran dan alat pembayaran siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang
2. Untuk mengetahui uji praktikalitas pengembangan media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran ekonomi pada materi sistem pembayaran dan alat pembayaran siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* di zaman perkembangan teknologi yang semakin pesat dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan tepat guna.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

2. Manfaat Praktis**a. Bagi Peneliti**

- 1) Meningkatkan kemampuan peneliti dalam mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan.
- 2) Menambah pengetahuan dalam kegiatan penelitian dan pengembangan produk pembelajaran.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan untuk menambah pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran di sekolah.

b. Bagi sekolah

Menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan menggunakan media pembelajaran poster menggunakan *smartphone*.

c. Bagi Guru

- 1) Memberikan wawasan baru terkait media yang dapat digunakan untuk pembelajaran ekonomi dengan harapan mampu memberi manfaat positif untuk pembelajaran yang lebih bervariatif.
- 2) Mempermudah guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik.

d. Bagi siswa

- 1) Mempermudah siswa dalam menerima informasi yang disajikan oleh guru dalam pembelajaran dan media yang digunakan dapat mewadahi keanekaragaman karakteristik siswa.



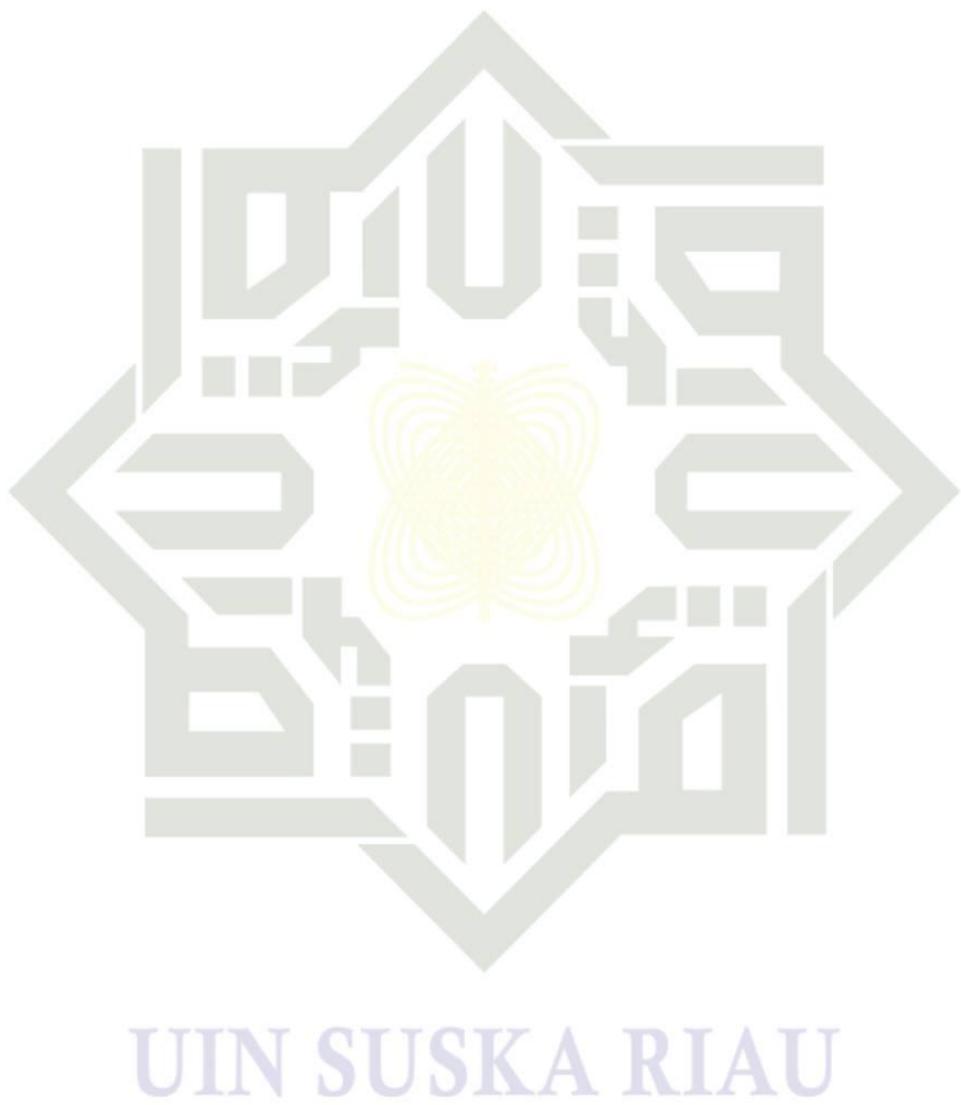
© Hak cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau

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.

- 2) Hasil penelitian ini berguna untuk meningkatkan pengetahuan ekonomi serta minat belajar dengan media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* yang menarik.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Kata media secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar. Brown mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Gagne & Briggs mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, poster, grafik, televisi, komputer, dan smartphone. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengadung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.¹⁵

Hal. 5

¹⁵ Andi Krintanto, Media Pembelajaran . Jawa Timur: Penerbit Bintang Surabaya, 2016.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Pengertian media pembelajaran menurut Winkel dalam Andi Kristanto, media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional. Menurut Rossie & Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Dari definisi-definisi yang telah dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pelajar.¹⁶

b. Karakteristik Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Ramli dalam bukunya, dalam memilih dan menggunakan media untuk kepentingan pembelajaran sebaiknya

¹⁶ *Ibid*, Hal. 6

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

minimal memperhatikan atau berpedoman pada kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan pembelajaran yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidak-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, di samping sederhana dan praktis penggunaannya.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya; apa pun jenis media yang diperlukan syarat utamanya adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya. Adanya OHP, proyektor film, komputer, dan alat-alat canggih lainnya, tidak mempunyai arti

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

apa-apa, bila guru tidak dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran.

- 5) Tersedianya waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media untuk pembelajaran harus sesuai dengan taraf kemampuan berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.¹⁷

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut senada Levie & Lentsz dalam Hamzah Pagarra mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yaitu:

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata kuliah yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media visual yang diproyeksikan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada mata kuliah yang akan mereka terima. Dengan

¹⁷ Muhammad Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Penerbit IAIN Antasari Press, 2012. Hal. 11

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi materi perkuliahan semakin besar.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat persepsi dan motivasi peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah 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.

lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.¹⁸

Fungsi dari media pembelajaran juga diungkapkan oleh Asyhar dalam Hamzah Pagarra bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Fungsi sumber belajar, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa.
- 2) Fungsi semantik, melalui media dapat menambah perbendaharaan kata atau istilah.
- 3) Fungsi manipulatif, adalah kemampuan suatu benda dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya.
- 4) Fungsi fiksatif, adalah kemampuan media untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lampau.
- 5) Fungsi distributive, bahwa dalam sekali penggunaan suatu materi, objek atau kejadian dapat diikuti siswa dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas.
- 6) Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti atensi, afektif, kognitif, imajinatif, dan fungsi motivasi.

¹⁸ Hamzah Pagarra Dkk, *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 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.

- 7) Fungsi sosio kultural, penggunaan media dapat mengatasi hambatan sosial kultural antar siswa.¹⁹

d. Manfaat Media Pembelajaran

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dikemukakan oleh banyak ahli. Salah satunya Menurut Kemp & Dayton dalam Raudhatul Jennah mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pebelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada Pebelajar sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aflikasi lebih lanjut.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat pebelajar tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-rubah, Penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan pebelajar

¹⁹ Ibid. Hal 20

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

tertawa dan berfikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif pebelajar terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran pembelajar dapat berubah kearah yang lebih positif, beban pembelajar untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

lain dalam proses belajar mengajar, misalnya konsultan atau penasehat siswa.²⁰

e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Ramli mengemukakan klasifikasi media pembelajaran paling tidak ada lima macam, yaitu:

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dar sebagainya.
- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/ tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dar sebagainya.
- 3) Media audio (media dengar), seperti: radio dan tape recorder.
- 4) Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: *film, slide, filmstrip, overhead projektor*, dan sebagainya.
- 5) Televisi (TV) dan *Video Tape Recorder* (VTR). TV adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.²¹

²⁰ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*. Palangka Raya: Antasari Press, 2009. Hal 22-

²¹ Muhammad Ramli, *Op.cit*, Hal 17



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

a. Pengertian Poster

Menurut Muflihatun poster merupakan media visual berupa gambar pada selembar kertas yang berukuran besar yang dapat digantung atau ditempel di dinding atau permukaan lainnya yang berfungsi untuk menyampaikan informasi tertentu yang dapat mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.²² Dalam pembelajaran, poster dapat berfungsi untuk menarik minat peserta didik terhadap pesan-pesan yang ingin disampaikan, mencari dukungan tentang suatu hal atau gagasan, serta sebagai metode peserta didik untuk tertarik dan melaksanakan pesan yang terpampang.²³

Menurut Susanti Poster adalah salah satu media pembelajaran yang terdiri dari warna, gambar, grafis dan tulisan yang bisa digunakan oleh guru maupun siswa sebagai alat untuk menjelaskan, memahami dan mengekspresikan suatu konsep, ide, opini, gagasan maupun pesan-pesan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, sains, seni dan lainnya. Poster merupakan suatu gambar yang mengombinasikan unsur-unsur visual seperti garis, gambar dan kata-kata yang bermaksud menarik perhatian serta mengkomunikasikan pesan secara singkat. Poster adalah sebagai

²² Anis Iaili Muflihatun. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Poster Tema Lingkungan Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar”. Pendas, 7(4), 2014. Hal. 329

²³ Shabil Kurnia Hidayat, dkk. “Model Pengebangan Media Poster Dalam Pembelajaran Al-Qur`An Materi Surah Al-Maun.” Journal Of Islamic Education, 4(1), 2023. Hal. 142

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan perhatian orang yang lewat tetapi juga cukup lama menanamkan gagasan yang berarti di dalam ingatannya. Berdasarkan pendapat di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa media poster merupakan suatu pesan tertulis baik itu berupa gambar maupun tulisan yang ditujukan untuk menarik perhatian banyak orang sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima orang lain dengan mudah.²⁴

b. Penggunaan Media Poster dalam Pembelajaran

Poster yang baik sifatnya harus dinamis, sederhana, menarik perhatian, dan tidak memerlukan pemikiran siswa yang terlalu terperinci dan rumit, bila tidak demikian, akan hilang kegunaannya. Menurut Hernawan pada prinsipnya, penggunaan poster dalam proses pembelajaran dimaksudkan untuk menyampaikan gagasan dalam bentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan dan dibuat dalam ukuran besar dengan tujuan menarik perhatian siswa, membujuk atau memberikan motivasi, dan memberikan peringatan. Oleh karena itu, poster yang digunakan harus menarik, enak dipandang, sedikit kata-kata yang dipakai, dan hanya kata-kata kunci saja yang ditonjolkan.

²⁴ Susi Susanti Dkk, *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021. Hal. 37-38

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Sedangkan penggunaan media poster dalam pembelajaran menurut Daryanto dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

- 1) Digunakan sebagai bahan dari kegiatan belajar mengajar, dalam hal ini poster digunakan saat guru menerangkan sebuah materi kepada siswa. Poster yang digunakan harus relevan dengan tujuan materi. Baik poster yang disediakan oleh guru maupun dengan cara membuat sendiri.
- 2) Digunakan di luar pembelajaran yang bertujuan untuk memotivasi siswa, sebagai peringatan, ajakan, propaganda, atau ajakan untuk melakukan sesuatu yang positif dan penanaman nilai sosial keagamaan. Poster tidak digunakan pada saat pembelajaran, namun dipajang di dalam kelas atau disekitar sekolah yang lokasinya strategis agar terlihat jelas oleh siswa.²⁵

c. Kriteria Poster

Kriteria poster yang baik menurut Hess dan Brook dalam Septy Nurfadillah yaitu:

- 1) Sederhana. Dalam hal ini yang dimaksud sederhana itu adalah poster ditampilkan antara gambar dan tulisan harus punya maksud yang berkesinambungan. Karena tujuan dari pembuatan poster itu sendiri supaya yang melihat tahu maksud pesan yang disampaikan poster tersebut dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi

²⁵ Ibid, Hal. 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.

cukup lama menanamkan gagasan yang berarti di dalam ingatannya.

- 2) Menyajikan satu ide dan untuk mencapai suatu tujuan yang pokok. Tujuan dari penyampaian pesan dalam poster tersebut harus jelas dan fokus sesuai gagasan yang telah dibuat. Jadi pesan yang disampaikan dalam poster tidak boleh melenceng dari tujuan semula.
- 3) Berwarna. Warna yang digunakan harus menarik perhatian yang melihatnya dan didesain sesuai keharmonisan antara gambar dan tulisan dalam poster tersebut. Karena ketepatan menentukan warna sangat berpengaruh dalam keindahan poster yang ditampilkan.
- 4) Slogannya ringkas. Pemilihan kata yang digunakan harus singkat, padat, jelas, dan tidak bertele-tele sehingga penikmat poster cepat memahami apa maksud pesan yang disampaikan dari poster tersebut.
- 5) Tulisannya jelas. Menurut Sudjana tulisan yang dipakai adalah bentuk tulisan yang sederhana, mudah dibaca, dan komunikatif. Tulisan yang digunakan harus disesuaikan dengan tata letak poster itu sendiri. dalam pemilihan warna, tulisan (besar-kecilnya), background, serta gambar harus tepat agar tulisan yang ada di dalamnya bisa terbaca, jangan menimbulkan makna ambigu di dalamnya supaya tidak terjadi miss conception.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

- 6) Motif dan desain bervariasi. Supaya dalam penyampaian poster tidak membosankan. Jadi poster harus didesain sekreatif mungkin agar selalu menarik bagi siapa yang melihatnya.
- 7) Tepat guna. Dimaksudkan sasaran yang dituju dalam pembuatan poster itu yaitu untuk siapa poster itu ditujukan. Poster dalam pembelajaran ditujukan sesuai jenjangnya.²⁶

d. Indikator Poster

Indikator media pembelajaran poster meliputi:

- 1) Keterbacaan (readability) mencakup ukuran font yang digunakan.
- 2) Mudah dilihat (visibility) mencakup pemilihan warna pada teks dan warna pada latar poster. Jumlah warna yang disarankan untuk digunakan adalah 2 sampai 3 warna. Warna pada teks harus saling kontras dengan warna pada latar. Pemilihan warna harus mencermati penggunaan warna primer karena warna primer memiliki kecenderungan lebih menarik perhatian.
- 3) Mudah dimengerti (legibility) mencakup Pesan yang jelas dan mudah dipahami, Pesan yang disampaikan harus mudah dipahami dan tidak ambigu. Penggunaan simbol dan gambar yang relevan, simbol dan gambar harus relevan dengan pesan yang disampaikan dan mudah dimengerti. Keterangan yang

²⁶ Septy Nurfadillah dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V Di SDN Sarakan II Tangerang." Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 3(1), 2021. Hal. 129

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

lengkap, Keterangan atau penjelasan singkat harus diberikan untuk mendukung pemahaman pesan.

- 4) Komposisi yang baik. Komposisi poster juga tak kalah penting untuk diperhatikan. Hal yang perlu ditonjolkan dalam tampilan poster membedakan antara poin-poin utama yang akan ditampilkan dengan poin-poin tambahan yang difungsikan sebagai pelengkap. Penting untuk memastikan bahwa poin-poin penting yang ditonjolkan menjadi pusat perhatian utama dari pembaca. Penyusunan komposisi poster juga sebaiknya memperhatikan alur.²⁷

e. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Poster

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran poster adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan pembelajaran visual: Poster membantu siswa memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami melalui gambar dan simbol.
- 2) Mendorong berpikir kritis: Poster dapat memicu pertanyaan dan diskusi di antara siswa, mendorong mereka untuk menganalisis informasi dan membentuk pendapat sendiri.
- 3) Melibatkan beragam gaya belajar: Poster dapat menarik perhatian siswa yang memiliki gaya belajar visual, kinestetik,

²⁷ Yunus Sulistyono, "Penyusunan Media Pembelajaran Poster Berbasis Teks: Studi Kasus Media Pembelajaran Poster Karya Mahasiswa Semester 5 Pendidikan Bahasa Indonesia." *Varia Pendidikan*, 27(2), 2015. Hal. 210

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

atau auditori, karena poster dapat disajikan dalam berbagai format, seperti gambar, teks, dan warna.

- 4) Meningkatkan motivasi dan minat belajar: Poster yang menarik dan informatif dapat meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.
- 5) Mempermudah pemahaman: Poster dapat memperjelas materi yang kompleks dan sulit dipahami, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.
- 6) Meningkatkan kreativitas: Poster dapat memberikan ruang bagi siswa untuk berkreasi dalam menyusun desain, warna, dan pesan yang ingin mereka sampaikan.
- 7) Meningkatkan hasil belajar: Dengan memahami materi lebih mudah dan lebih tertarik dalam pembelajaran, siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

3. Smartphone

Menurut Gary B Thomas dan Misty E, *smartphone* adalah telepon yang *internet enabled* yang biasanya menyediakan fungsi personal digital assistant (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator dan alamat. Menurut David wood, wakil president eksekutif PT. symbian OS telepon pintar dapat dibedakan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental yaitu, bagaimana mereka dibuat dan apa yang dapat dilakukanya.²⁸

Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti *smartphone*. Bagi beberapa orang, *smartphone* merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembangan aplikasi. Bagi yang lainnya, *smartphone* hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (e-book) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun dihubung keluar). Dengan kata lain, *smartphone* merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon. Pertumbuhan permintaan akan alat canggih yang mudah dibawa ke mana-mana membuat kemajuan besar dalam pemroses, pengingatan, layar dan sistem operasi yang di luar dari jalur telepon genggam sejak beberapa tahun ini.²⁹

UIN SUSKA RIAU

²⁸ Juniver V Molaku, "Dampak Teknologi Smartphone Terhadap Perilaku Orang Tua Di Desa Touure Kecamatan Tompaso." Journal Acta Diurna, V (1), 2016

²⁹ Intan Trivena Maria Daeng, dkk. "Pengembangan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado." Journal Acta Diurna, VI (7), 2017. Hal.5

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

4. Materi Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran

a. Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran adalah system yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana dalam kegiatan ekonomi.

1) Peran Sistem Pembayaran Dalam Perekonomian

Berikut ini peran system pembayaran dalam perekonomian:

- a) Elemen penting dalam infrastruktur keuangan untuk mendukung terciptanya stabilitas keuangan.
- b) Sebagai jaringan utama tranmisi kebijakan moneter untuk mendukung pengendalian moneter yang lebih efektif dan efisien.
- c) Pendorong efisiensi perekonomian nasional dalam hal percepatan transaksi pembayaran.

2) Resiko Dalam Sistem Pembayaran

- a) Resiko Kredit
- b) Resiko Likuiditas
- c) Resiko Hukum
- d) Resiko Operasional
- e) Resiko Sistemik

3) Komponen Sistem Pembayaran

- a) Kebijakan sistem pembayaran

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Kebijakan sistem pembayaran antarasatu Negara dengan Negara lainnya berbeda, hal ini dikarenakan perbedaan sejarah, karakteristik, dan kebutuhan akan sistem pembayaran yang saling berbeda satu sama lainnya. Biasanya kebijakan sistem pembayaran ditentukan oleh bank sentral Negara.

b) Kelembagaan sistem pembayaran

Lembaga-lembaga yang terlibat dalam sistem pembayaran yaitu bank sentral, bank umum, lembaga kliring, pasar modal, penyedia jasa jaringan komunikasi, dan lain-lain.

c) Alat pembayaran

Digunakan dalam sistem pembayaran adalah alat pembayaran nontunai yang bentuknya beragam. Pertama berupa paper based, seperti cek dan bilyet giro. Kedua, card based, misalnya kartu debit dan kartu kredit. Ketiga, electronic based seperti dompet digital dan uang elektronik.

d) Mekanisme operasional sistem pembayaran

Mekanisme operasional sistem pembayaran yang ada saat ini adalah kliring (SKNBI), transfer dana melalui RTGS (BI-RTGS), Gerbang pembayaran nasional (GNP).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Adalah komponen teknis yang diperlukan untuk memproses dan melakukannya penerimaan dana, seperti message format, disaster recovery plan, dan lain-lain.

f) Perangkat hukum

Sistem pembayaran di Indonesia diatur dalam kitab undang-undang hukum perdata (KUHP), kitab undang-undang hukum dagang (KUHD), UU No.13 tahun 1999 tentang bank Indonesia, serta berbagai peraturan bank Indonesia mengenai sistem pembayaran.

4) Peran Bank Indonesia Dalam Sistem Pembayaran

- a) Sebagai Regulator
- b) Sebagai Fasilitator
- c) Sebagai Lembaga Pengawas
- d) Sebagai Lembaga Penyelenggara
- e) Sebagai Lembaga Perizinan

5) Jenis Sistem Pembayaran**a) Sistem Pembayaran Ritel/Nilai Kecil**

Adalah pembayaran yang digolongkan kedalam pembayaran ritel/nilai kecil yaitu transaksi dengan dibawah 100 juta, transaksi individual, transaksi bulk (massal), dan transaksi kartu debit/kartu kredit. Saat ini sistem

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

pembayaran yang digunakan untuk melayani transaksi ritel yakni Sistem Kliring Nasional Bank Indonesia (SKNBI).

b) Sistem Pembayaran Nilai Besar

Pembayaran nilai besar biasanya dilakukan oleh korporasi dalam transaksi bisnis. Sistem pembayaran nilai besar yang saat ini berlaku di Indonesia yaitu Bank Indonesia Real Time Gross Settlement (BI-RTGS)

6) Sistem Pembayaran yang Berlaku di Indonesia

a) BI-RTGS (Real Time Gross Settlement)

BI-RTGS merupakan sistem transfer/pemindahan dana elektronik yang penyelesaiannya dilakukan setiap terjadi transaksi individual dan bersifat seketika.

b) SKNBI (Sistem Kliring Nasional Bank Indonesia)

Kliring merupakan pertukaran data keuangan elektronik antarpeserta kiring atas maupun nasabah peserta yang perhitungannya akan diselesaikan dalam waktu tertentu. Terdapat dua penyelenggara SKNBI, yaitu penyelenggara kliring nasional (PKN) dan penyelenggara kliring lokal (PKL).

c) GPN (Gerbang Pembayaran Nasional)

Gerbang Pembayaran Nasional (GPN) merupakan sebuah sistem jaringan yang menghubungkan berbagai transaksi elektronik dalam satu sistem pembayaran.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Terdapat tiga lembbara penyelenggara GPN, yitu lembaga standar, lembaga switching, lembaga services.

d) BI-FAST

BI-FAST adalah infrastruktur sistem pembayaran ritel nasional yang dapat memfasilitasi pembayaran ritel secara real-time, aman efisien dan tersedia setiap saat.

b. Alat Pembayaran

Alat pembayaran terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan peradaban manusia. Awalnya manusia melakukan transaksi dengan sistem barter, kemudian berganti dengan uang kertas/logam hingga saat ini transaksi pembayaran dapat dilakukan dengan cara cashless.

1) Uang

Uang adalah suatu barang yang diakui oleh masyarakat sebagai perantara dalam melakukan pertukaran barang atau jasa.

a) Sejarah Uang

1. Tahap barter
2. Tahap uang barang (komoditas)
3. Tahap logam
4. Tahap uang kertas
5. Tahap uang elektronik

b) Syarat Uang

1. Dapat diterima oleh masyarakat umum

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Nilainya tidak berubah-ubah (stabil)
 3. Tahan lama dan tidak mudah rusak
 4. Mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana
 5. Mudah dibagi tanpa mengurangi nilainya
- c) Fungsi Uang
1. Sebagai Alat Tukar
 2. Sebagai Alat Satuan Hitung (Alat Pengukur Nilai)
 3. Sebagai Alat Pembayaran Hutang
 4. Sebagai Alat Penimbun Kekayaan
- d) Jenis-jenis Uang
- a) Berdasarkan Bahannya

Berdasarkan bahannya uang dapat dibedakan menjadi 2. yakni sebagai berikut. Uang logam, yaitu uang yang terbuat dari bahan logam. Contohnya uang pecahan Rp500,00. Uang kertas, yaitu uang yang terbuat dari bahan kertas. Contohnya uang pecahan Rp2.000,00.

- b) Berdasarkan Nilainya Berdasarkan nilainya.

Uang dapat dibagi menjadi 2, yaitu sebagai berikut. Uang bernilai penuh, yaitu uang yang nilai intrinsiknya (bahan) sama dengan nilai nominalnya (tertera). Biasanya uang logam termasuk uang bernilai penuh. Uang bernilai tidak penuh, yaitu uang yang nilai

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

intrinsiknya (bahan) tidak sama dengan nilai nominalnya (tertera).

c) Berdasarkan Lembaga yang Mengeluarkannya

Berdasarkan lembaga yang mengeluarkannya dapat dibagi menjadi 2, yaitu sebagai berikut. Uang kartal, yaitu uang yang dikeluarkan oleh BCA bank sentral suatu negara baik berupa uang logam maupun uang kertas. Uang giral, yaitu dana yang disimpan pada bank umum yang dapat digunakan untuk pembayaran menggunakan cek atau bilyet giro.

2) Uang Rupiah

a) Pengelolaan Uang Rupiah Oleh Bank Indonesia

Satu-satunya lembaga yang bertugas untuk melakukan pengelolaan uang rupiah adalah Bank Indonesia. Pengelolaan uang rupiah dilakukan melalui enam tahapan, yaitu perencanaan uang rupiah, mencetak uang rupiah, mengeluarkan uang rupiah, mengedarkan uang rupiah, melakukan pencabutan dan penarikan uang rupiah, serta memusnahkan uang rupiah.

b) Unsur Pengaman Uang Rupiah

Unsur pengaman yang terdapat pada uang rupiah tertanam dalam bahannya dan teknik cetakannya.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Cek merupakan sebuah kertas yang memuat perintah kepada bank untuk memberikan sejumlah uang kepada orang yang tertulis di dalamnya.

b) Bilyet Giro

Bilyet giro merupakan surat perintah dari nasabah untuk memindahbukukan sejumlah dana yang ada direkeningnya kepada pihak penerima yang namanya tercantum didalamnya. Bilyet giro biasanya digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran dalam jumlah besar.

c) Kartu Debit

Kartu debit merupakan alat pembayaran berupa kartu yang dapat digunakan untuk melakukan pembayaran dengan mengurangi dana yang disimpan pada rekening bank.

d) Kartu Kredit

Kartu kredit merupakan alat pembayaran berupa kartu yang dapat digunakan untuk melakukan pembayaran dengan memberikan tagihan kepada pemegang kartu sesuai dengan nominal transaksinya.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

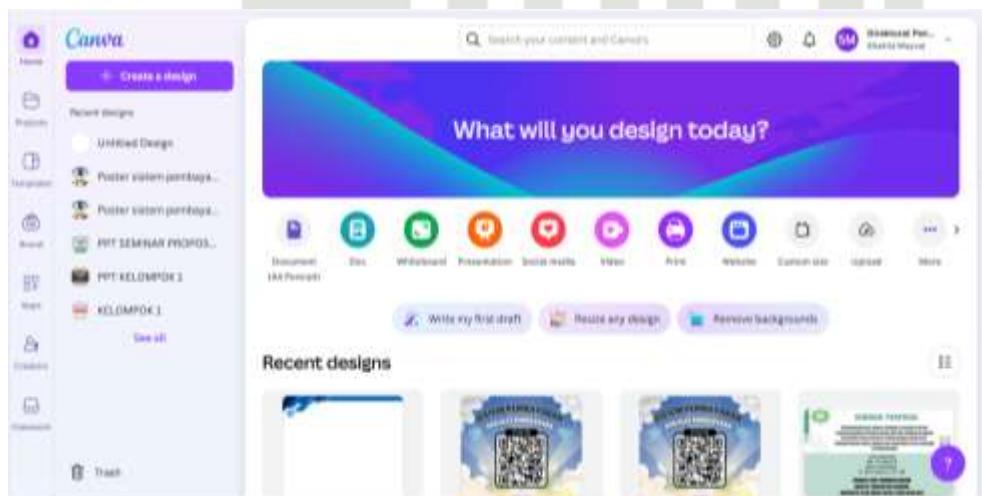
e) Uang Elektronik

Uang elektronik merupakan uang yang disimpan secara elektronik pada media yang dapat digunakan untuk transaksi pembayaran maupun pemindahan dana. Berdasarkan media yang digunakan uang elektronik ada 2, yaitu prepaid card/ electronic purses/ kartu prabayar dan prepaid software/digital cash.³⁰

5. Langkah-Langkah Pembuatan Poster

Adapun langkah-langkah pembuatan poster sebagai berikut:

- a. Hal pertama yang harus dilakukan adalah menginstall dan menglogin aplikasi Canva. Apabila sudah selesai proses penginstalan aplikasinya
- b. Selanjutnya buka aplikasi Canva dilaptop atau handphone yang telah terinstall aplikasinya.



³⁰ Amir Fatahuddin, *Esenzi Ilmu Pengetahuan Sosial Ekonomi Untuk SMA/MA Kelas X (Kase E)*, (Sukakarta: Mediatama, 2022), hal 101-126



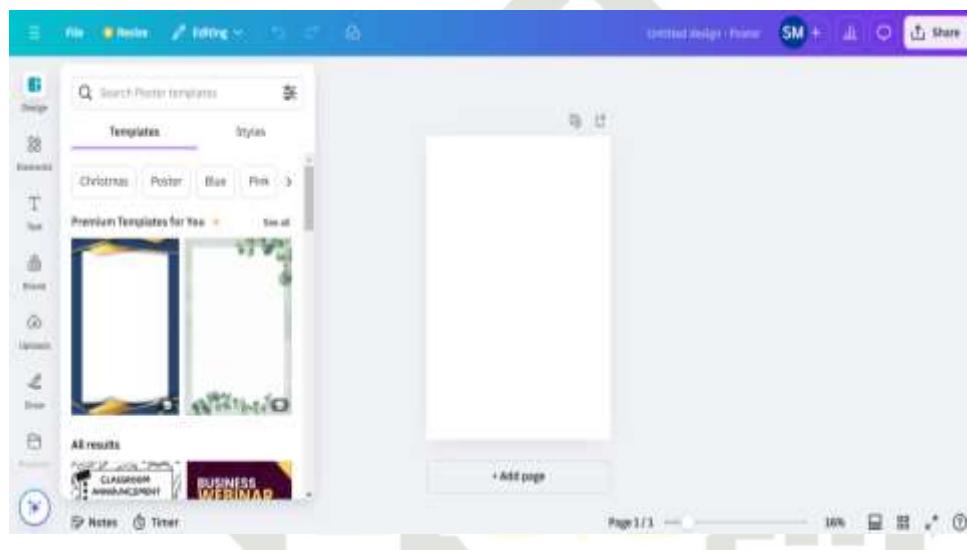
© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

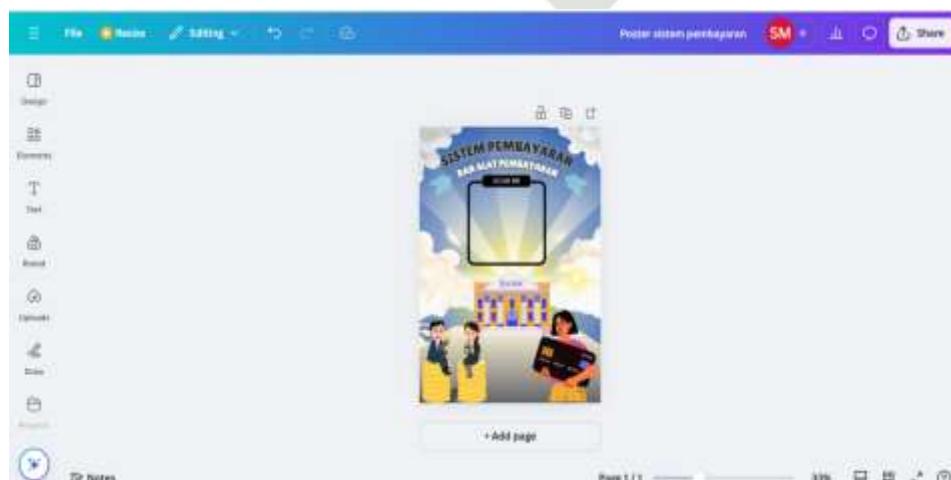
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

- c. Untuk memulai proses pembuatan media pembelajaran poster menggunakan aplikasi Canva tekan menu ‘’Buat desain atau create a design’’, kemudian pilih Poster dan sesuaikan dengan ukuran yang diinginkan. Selanjutnya buat nama desain yang mau dibuat sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.



- d. Setelah berhasil penyetelan ditampilkan, kemudian lanjut dengan memilih template atau desain yang ingin digunakan.
- e. Buatlah design poster terlebih dahulu, dan sediakan ruang untuk tempat barcode



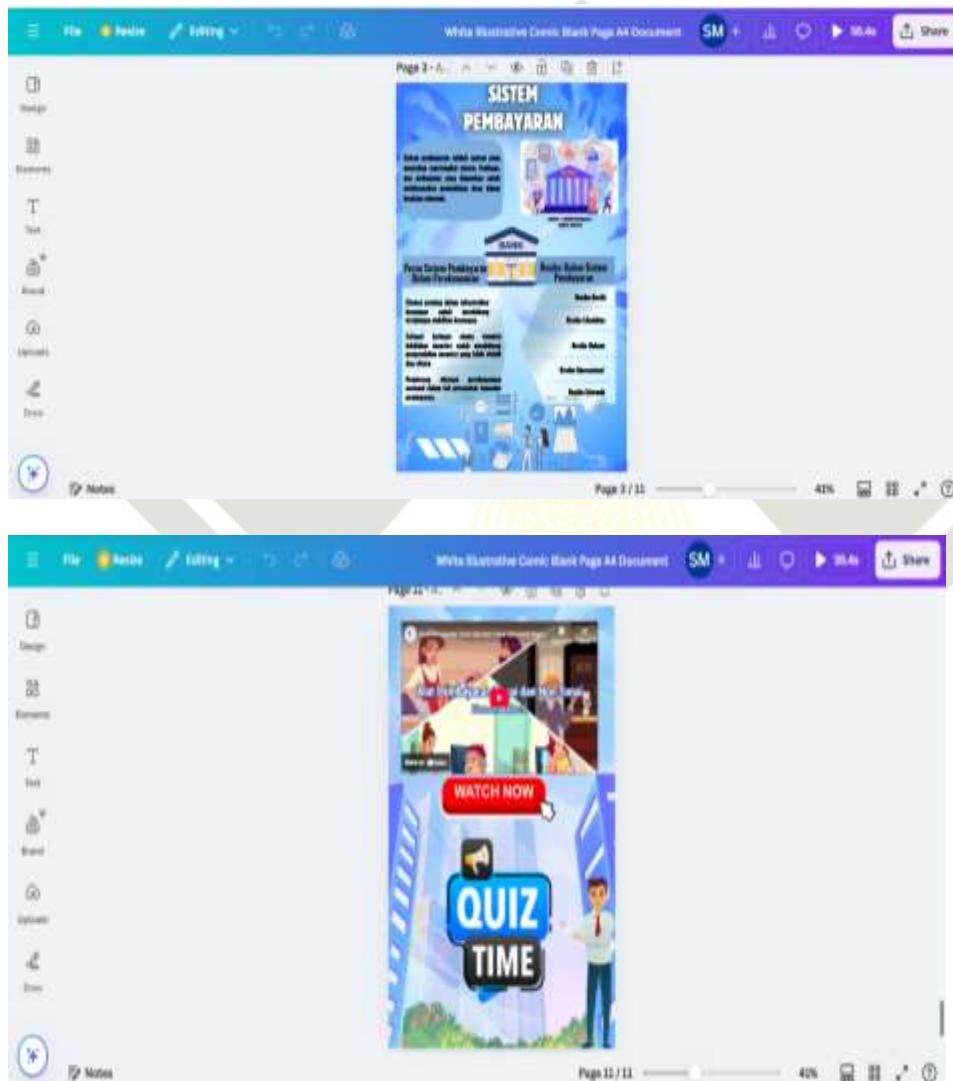


© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



- f. Selanjutnya masukkan materi kedalam aplikasi Canva, yang mana didalam materi tersebut juga akan ditambahkan video dan juga gambar-gambar. Tujuannya agar pembelajaran dapat menarik bagi peserta didik.
- g. Setelah materi dibuat kemudian materi akan di save dalam bentuk heyzine flipbook didalam aplikasi canva.



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

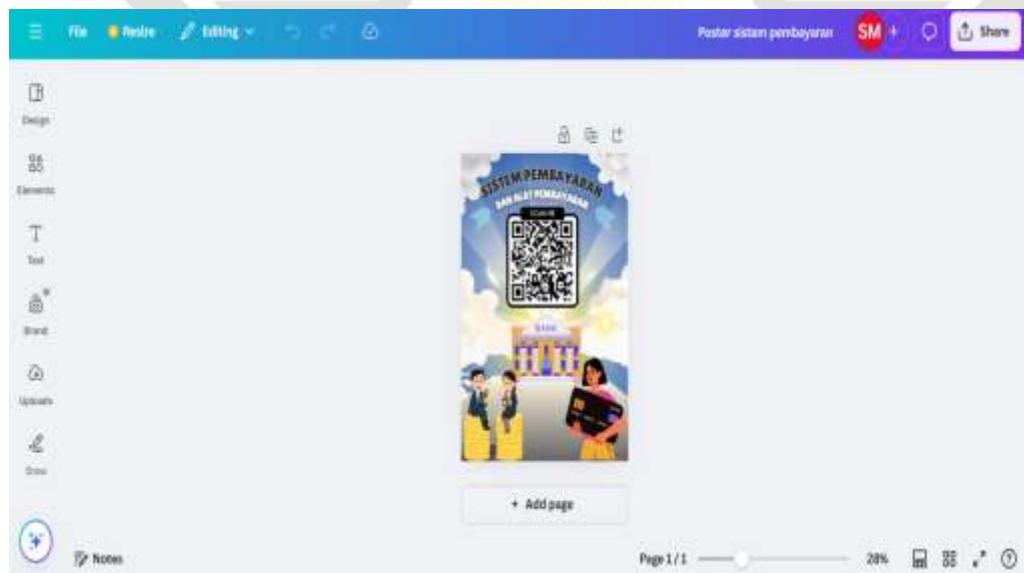
© Hak cipta milik UIN Suska Riau

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.



- h. Kemudian hasil dari heyzine flipbook berupa link, dan kemudian dijadikan barcode. Selanjutnya barcode tersebut yang dilampirkan kedalam poster agar peserta didik bisa mengakses.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Kajian relevan merupakan penelitian sebelumnya yang sudah ada dan dianggap cukup relevan dengan topik yang akan diteliti untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan topik-topik yang sama.

1. Elisa, Dkk (2023) Yang Berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone Untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X IPS 5 SMA Negeri Batam”. Chronologia, Volume 5 Nomor 1.

Penelitian ini menghasilkan suatu perangkat atau media pembelajaran yang bersifat untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah dalam pembelajaran sejarah dengan indikator siswa mampu menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasi, merangkum, menyimpulkan, membedakan, dan menjelaskan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Hasil validasi ahli materi dengan skor rata-rata 4,53, ahli soal dengan skor rata-rata 4,6, ahli media dengan skor rata-rata 4,83 berada pada kategori "Sangat Layak", sedangkan untuk penilaian siswa kelas X IPS 5 SMA Negeri 15 Batam sebagai pengguna memperoleh nilai dengan skor rata-rata 4,65 "Sangat Layak" digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil tes yang dilakukan siswa pada pretest 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.

nilai 57,8 dan dilanjutkan dengan posttest dengan hasil 85,7. Dengan begitu hal tersebut menunjukkan siswa dapat mengingat kembali materi yang telah dipelajari dan menjawab dengan benar soal yang diberikan guru. Nilai Normalized Gain sebesar 68,9 berada pada kategori "Cukup Efektif". Dari informasi tersebut, terlihat bahwa penggunaan poster untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah "Cukup Efektif" digunakan dalam pembelajaran sejarah.³¹

Persamaan antara penelitian ini dengan peneliti lakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran menggunakan poster menggunakan smartphone. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini dengan yang penulis lakukan adalah terletak pada objek yang dikembangkan pada penelitian ini pembelajaran sejarah sedangkan peneliti pada pelajaran ekonomi. Perbedaan yang lain yaitu pada penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman Sejarah sedangkan pada peneliti sebagai media pembelajaran ekonomi dan juga lokasi penelitian yang berbeda.

- 2. Ajo Dian Yusandika, Istihana and Erni Susilawati Yang Berjudul:**
"Pengembangan Media Poster Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Tata Surya." Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, Volume 1 Nomor 3.

³¹ Elisa dkk, " Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone Untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X IPS 5 SMA Negeri Batam." Chronologia, 5 (1), 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.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media poster dan mengetahui kelayakan media pembelajaran sebagai suplemen pembelajaran fisika materi tata surya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang dilakukan ditiga sekolah. Prosedur pengembangan mengikuti prosedur Borg and Gall dengan sepuluh langkah utama. Tetapi, peneliti hanya membatasi pada tujuh tahapan saja pada penelitian ini. Hasil pengembangan menunjukkan data setelah produk divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi, produk akhir yang dihasilkan telah memenuhi kriteria layak dengan skor rata-rata dari ahli media sebesar 89%, ahli materi sebesar 85%, hasil kemenarikan peserta didik sebesar 83% untuk uji coba kelompok kecil sebesar 82% dan tanggapan pendidik sebesar 81%. Media poster sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran fisika.³²

Persamaan antara penelitian ini dengan peneliti lakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran menggunakan poster. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini dengan yang penulis lakukan adalah terletak pada objek yang dikembangkan pada penelitian ini pembelajaran fisika sedangkan peneliti pada pelajaran ekonomi, target pengguna dari penelitian ini adalah siswa/i SMP sedangkan yang peneliti lakukan siswa/i SMA. Sedangkan perbedaan lain antara penelitian yang penulis lakukan terletak pada materi di dalam media

³² Ajo Dian Yusandika dkk. "Pengembangan Media Poster Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Tata Surya." Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, 1 (3), 2018.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 yang dikembangkan, lokasi penelitian, dan yang peneliti kembangkan adalah poster menggunakan *smartphone*.

3. Septifanny Rahma Dityatulloh Yang Berjudul: "Pengembangan Media Pembelajaran Poster Pada Mata Pelajaran Sensor Dan Aktuator Kelas XI Tei Smk Negeri 1 Labang Bangkalan". Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Volume 7 Nomor 2

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak ditinjau dari tiga kriteria yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada metode Reaserch & Development (R&D). Dalam penelitian ini terdapat 8 (delapan) tahapan yaitu tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap revisi desain, tahap uji coba produk, tahap revisi produk, dan tahap analisis dan kesimpulan. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Subjek ujicoba dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Labang Bangkalan. Jumlah siswa sebanyak 35 dalam 1 kelas. Untuk mengatahui hasil validitas media pembelajaran dibutlah sebuah lembar validasi yang diberikan ke validator, Untuk mengetahui kepraktisan perangkat pembelajaran dibuatlah angket respon yang ditujukan kepada siswa kelas eksperimen, sedangkan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran pada ranah kognitif peneliti membuat posttest, pada ranah psikomotor peneliti membuat tes kinerja. Kemudian hasil dari

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

ranah kognitif dan psikomotor dianalisis data uji-t (one sample t-test). Berdasarkan analisis hasil penelitian pengembangan media pembelajaran diperoleh kevalidan perangkat pembelajaran pada aspek media pembelajaran dengan nilai rata-rata hasil rating sebesar 80% dan dikategorikan baik. Pada aspek materi ajar nilai rata-rata hasil rating sebesar 84% dan dikategorikan sangat baik. Pada aspek validasi soal nilai rata-rata hasil rating sebesar 82% dan dikategorikan sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran poster ini dikategorikan sangat valid. Keefektifan perangkat pembelajaran ini diperoleh dari hasil belajar akhir yang diperoleh dari nilai hasil belajar pada ranah kognitif dan ranah psikomotor. Berdasarkan hasil nilai akhir yang diukur dari pengambilan nilai berupa tes kognitif dan tes psikomotor dengan bobot 30% untuk kognitif dan 70% untuk psikomotor. Hasil penelitian menunjukkan perolehan nilai $th = 11,380 > ttabel = 1,70$ dengan taraf signifikansi 5%. Jika dirata-rata maka diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 85. Kepraktisan media pembelajaran diperoleh dari hasil angket respon siswa yang diberikan kepada siswa yang telah diajar menggunakan media pembelajaran poster dengan jumlah siswa 35 anak. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran poster ini memperoleh nilai rata-rata hasil rating sebesar 78% dengan kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran poster ini dikategorikan praktis untuk digunakan.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 hasil penghitungan di atas media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran sensor dan actuator yang ditinjau dari aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan.³³

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran poster target pengguna dari penelitian sama-sama dilakukan siswa/i SMA Sedangkan perbedaan antara penelitian yang penulis lakukan terletak pada materi di dalam media pembelajaran yang dikembangkan, lokasi penelitian, dan yang peneliti kembangkan adalah poster menggunakan *smartphone*.

³³ Septifanny Rahma Dityatulloh. "Pengembangan Media Pembelajaran Poster Pada Mata Pelajaran Sensor Dan Aktuator Kelas XI Tei Smk Negeri 1 Labang Bangkalan". Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 7 (2), 2018

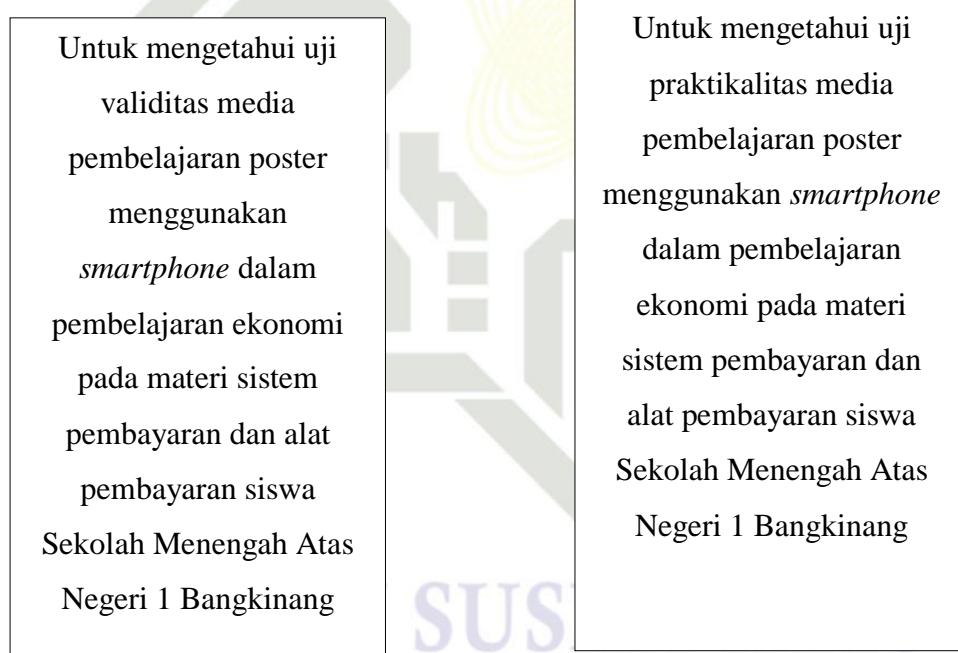
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

C. Kerangka Berpikir

Kerangka Berpikir adalah tujuan dari penelitian yang dikembangkan. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis dapat membuat sebuah kerangka berfikir sebagai berikut:

**Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan
Smartphone Dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Materi
Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Siswa Sekolah
Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang**

**GAMBAR II.1 KERANGKA BERPIKIR**



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

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian : Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang tepatnya terletak di JL. Bendungan Uwai, Kelurahan Pulau, Kecamatan Bangkinang, Kabupaten Kampar.

Waktu Penelitian : Waktu penelitian dimulai dari 04 februari 2025 sampai dengan 12 februari 2025.

B. Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran poster dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan atau yang biasa disebut dengan penelitian dan pengembangan (*Research & development/ R&D*), merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan. Menurut Borg & Gall dalam Sugiyono, penelitian dan pengembangan merupakan proses/ metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Yang dimaksud produk dalam penelitian ini tidak hanya suatu yang berbentuk benda seperti, buku tes, video untuk pembelajaran, tetapi juga metode dalam pembelajaran.³⁴

³⁴ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung,:Alfabeta, 2019. Hal 394

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Menurut Sugiyono penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Maksud memvalidasi produk berarti itu telah ada dan peneliti hanya menguji keefektivan atau validasi produk tersebut.³⁵

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan konsep pengembangan produk yang sistematis dan ADDIE sendiri adalah sebuah singkatan dari analysis, design, development, implementation, dan evaluation. ADDIE bersifat sistematis karena dapat menetapkan aturan dan prosedur, serta protokol yang digunakan untuk menetapkan aturan dan prosedur, dan membantu menetapkan metode intruksi desain yang bertanggungjawab. Alasan dipilihnya pengembangan ADDIE, karena ADDIE merupakan suatu proses yang dapat digunakan sebagai kerangka pedoman untuk situasi yang kompleks, sehingga tepat untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya. Model pengembangan (ADDIE) merupakan panduan bagi para *designer* agar dapat menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif dan memperoleh hasil optimal. Hampir semua model klasik desain instrusional adalah variasi dari model ADDIE.³⁶

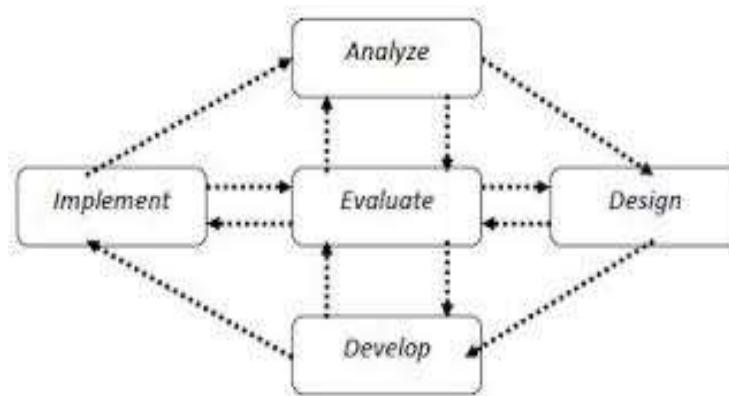
³⁵ *Ibid*, Hal 395

³⁶ Eny Winaryati, dkk. *Circular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Yogyakarta: KBM Indonesia,2021, Hal. 23

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Menurut Anglada dalam Puspasari & Suryaningsih. gambaran tahapan ADDIE yang diberikan ditunjukkan skema di bawah ini:³⁷



GAMBAR III.1 SKEMA MODEL ADDIE

C. Prosedur Pengembangan Produk

Model pengembangan (ADDIE) *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Menurut Langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D. Model ini memiliki kesamaan dengan model pengembangan sistem basis data yang telah diuraikan sebelumnya. Inti kegiatan pada setiap tahap pengembangan juga hampir sama. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.³⁸

³⁷ Ratih Puspitasari and Tutut Suryaningsih “Pengembangan Buku Ajar Komplikasi Teori Graf Dengan Model Addie.” Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang, 3(1), 2019. Hal 141

³⁸ Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021, Hal. 14

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

1. Analysis (Analisis)

Pada langkah analisis terdiri atas dua tahapan, yaitu tahap analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*).

- a. Tahap analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan memperjelas apakah suatu masalah yang terjadi memerlukan solusi berupa pelaksanaan atau pengelolaan program pembelajaran.
- b. Analisis kebutuhan diperlukan dalam mengidentifikasi keterampilan atau kemampuan yang perlu dipelajari siswa untuk meningkatkan kinerja atau hasil belajar mereka.³⁹

2. Design (Desain)

Tahapan kedua yaitu membuat rancangan atau desain untuk pengembangan media pembelajaran poster menggunakan smartphone, sebagai berikut:

a. Pengumpulan sumber-sumber

Pengumpulan sumber-sumber berupa buku, jurnal, video dan gambar yang berguna untuk materi yang terdapat dalam media pembelajaran. Materi ekonomi yang akan digunakan untuk mengisi media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* adalah materi Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku serta kebutuhan pengguna.

³⁹ Muthmainnah dkk, *Sistem Model Dan Desain Pembelajaran*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022, Hal. 123

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

b. Pembuatan materi

Materi diperoleh dari sumber-sumber tertulis seperti buku yang digunakan oleh peserta didik dan guru yang berlaku pada kurikulum saat ini, selanjutnya sumber yang digunakan dijadikan satu materi yang mudah dimengerti.

c. Menyusun soal dan jawaban

Selain materi, media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* pada mata pelajaran ekonomi ini juga akan berisikan soal-soal serta jawaban. Soal dan jawaban dibuat berdasarkan materi yang di masukkan ke dalam produk media pembelajaran.

d. Rancangan awal media pembelajaran

Rancangan awal media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* berisikan rancangan poster mengenai materi sistem pembayaran dan alat pembayaran, petunjuk penggunaan dan terdapat barcode. Barcode akan terhubung ke materi yang telah disusun secara sistematis dan mudah dipahami peserta didik serta dirancang semenarik mungkin.

3. Develop (Pengembangan)

Pada fase pengembangan adalah pencipta. Membuat dan menyusun materi sesuai dengan rancangan atau storyboard yang telah dibuat pada tahap desain. Sumber daya yang diperlukan seperti audio, video, grafis dan multimedia lainnya mulai dikemas. Selanjutnya dilakukan ujicoba

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

yang telah dibuat kepada validator untuk memperoleh umpan balik dari mereka. Hasil akhir dari tahap pengembangan ini adalah sebuah produk.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap Implementasi adalah fasilitator. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas, memantau proses dan peserta didik belajar, dan mengidentifikasi cara-cara untuk meningkatkan hasil akhir. Tahapan ini dilakukan dengan cara mengimplementasikan media pembelajaran poster menggunakan *Smartphone* yang telah direvisi kepada siswa/I X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang. Implementasi ini dilakukan untuk mengetahui hasil dari penggunaan media pembelajaran poster menggunakan *smartphone*.⁴⁰

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahapan ini akan dilakukan pengukuran ketercapaian pengembangan media pembelajaran poster menggunakan *smartphone*. Berdasarkan hasil implementasi pemakaian media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* dan juga hasil angket yang telah disebarluaskan kepada para ahli maupun para siswa/i dan guru maka akan dapat ditentukan tingkat pencapaian tujuan media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran ekonomi pada materi sistem pembayaran dan alat pembayararan.

⁴⁰ Eny Winaryati dkk, *Circular Model Of RD&D (Model RD&D Pendidikan Dan Sosial)*. Jogjakarta: KBM Indonesia, 2021. Hal 24

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

D. Subjek dan objek penelitian**1. Subjek penelitian**

Subjek pada penelitian ini yakni pihak-pihak yang melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran poster menggunakan *smartphone*. Subjek penelitian ini diantaranya:

a. Ahli media pembelajaran

Ahli media pembelajaran pada penelitian ini memiliki latar belakang pendidikan minimal S1 dalam bidang media komunikasi, seni, dan desain komunikasi visual. Telah bekerja dan menekuni bidang tersebut minimal 5 tahun. Tidak terlibat dalam proses produksi media pembelajaran atau alat bantu mengajar/belajar yang akan dinilai, baik sebagai penulis, editor, pembuat, dan penanggung jawab.⁴¹

b. Ahli materi pembelajaran

Ahli materi pembelajaran pada penelitian ini memiliki latar belakang pendidikan minimal S1 dalam bidang pendidikan mata pelajaran tertentu. Telah bekerja dan menekuni bidang tersebut minimal 5 tahun. Tidak terlibat dalam proses produksi media pembelajaran atau alat bantu mengajar/belajar yang akan dinilai, baik sebagai penulis, editor, pembuat, dan penanggung jawab.⁴²

⁴¹ Uwes Anis Chaeruman, *Instrument Evaluasi Media Pembelajaran*, Jakarta: Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2015. Hal 5

⁴² *Ibid*, Hal 4



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

c. Ahli uji praktikalitas

Uji kepraktisan media pembelajaran dilakukan kepada instruktur industry, guru dan siswa.⁴³ Guru memiliki latar belakang minimal S1. Tidak terlibat dalam proses produksi media pembelajaran atau alat bantu mengajar/belajar yang akan dinilai, baik sebagai penulis, editor, pembuat, dan penanggung jawab.⁴⁴ Sedangkan pengujian ini dilakukan pada siswa kelas X.3 SMAN 1 Bangkinang yang mempelajari materi sistem pembayaran dan alat pembayaran.

2. Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah kelas X.3 Tingkat SMA (SMAN 1 Bangkinang).

E. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, instrumen atau alat pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi.

1. Angket

Menurut Sugiyono kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan instrumen pengumpulan data atau informasi yang dioperasionalisasikan dalam bentuk butiran-butiran pertanyaan. Penyusunan kuesioner bertujuan untuk mengetahui apa saja

⁴³Suryo Hartanto Dan Asrul Huda, *Perancangan Media Pembelajaran Digital Lean Manufacturing Berbasis Android*, Sleman: Deepublish Digital, 2023. Hal 42

⁴⁴Suryo Hartanto Dan Asrul Huda, *Op.cit*, Hal 5

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

yang perlu diperbaiki maupun ditambahkan dalam penelitian tersebut.

Dalam kuesioner hendaknya dituliskan petunjuk dalam pengisian kuesioner agar responden mengerti maksud dan tujuan pengedar angket tersebut. Butir-butir pertanyaan dalam kuesioner hendaknya dirumuskan secara jelas, komunikatif, mudah dan tepat tujuan peneliti.⁴⁵ Pada penelitian ini dibuat kuesioner (angket) sebagai berikut:

**TABEL III.1
KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET AHLI MEDIA**

Aspek	Indikator
Tampilan	Desain cover menarik
	Desain tampilan isi media pembelajaran poster menggunakan smartphone menarik
	Bentuk dan tata letak gambar yang menarik
	Kombinasi warna yang digunakan media pembelajaran poster menggunakan smartphone menarik
	Kesesuaian teks dan jenis huruf yang digunakan
Kepraktisan	Kemudahan penggunaan media pembelajaran
Konsistensi	Penggunaan kata, istilah dan kalimat pada materi
	Konsistensi bentuk dan huruf
	Konsistensi tampilan
Kemanfaatan	Kebermanfaatan bagi siswa
	Kebermanfaatan bagi guru

⁴⁵ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung,: Alfabeta, 2021. Hal. 199

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Aspek	Indikator
Kegrafikan	Kegrafikan gambar yang digunakan
	Kegrafikan warnna dan tampilan

Sumber: Siti Azizah Susilawati, Muhammad Musiyam dan Zaid Ali Wardana (2021)

TABEL III.2
KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET AHLI MATERI

Aspek	Indikator
Aspek Kelayakan Isi	Materi pada media pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran
	Keakuratan materi
	Kemutakiran materi
	Mendorong keingintahuan
Aspek Penyajian	Teknik penyajian
	Pendukung penyajian
	Penyajian pembelajaran
	Koherensi dan keruntutan alur pikir
Aspek Penilaian	Evaluasi penilaian

Sumber: BSNP (Urip Purwono,2008); DEPDIKNAS (2002) Yang dimodifikasi

TABEL III.3
KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET RESPON GURU

Aspek	Pernyataan
Tampilan Media	Kesesuaian materi dengan KD
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
	Kelengkapan materi yang disajikan
	Materi dapat digunakan untuk belajar mandiri
	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi
	Kecepatan dalam membuka aplikasi media (loading process)

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Aspek	Pernyataan
Penyajian Materi	Kemudahan dalam mengoperasikan media
	Kesederhanaan desain visual
	Keserasian penggunaan warna dan desain grafis
	Kejelasan petunjuk/instruksi penggunaan
	Kesesuaian media dengan kemampuan penggunaan peserta didik
	Kesesuaian penggunaan bahasa pada media

Sumber: Suryo Hartanto dan Asrul Huda (2023)

TABEL III.4
KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET PESERTA DIDIK

Aspek	Butir Pernyataan
Kualitas Isi dan Tujuan	Kejelasan petunjuk penggunaan
	Kejelasan pembahasan materi
	Kejelasan alur pembelajaran
	Media mendukung saya menguasai materi sistem pembayaran dan alat pembayaran
	Bahasa yang digunakan dalam media komunikatif dan mudah dipahami
Kualitas Teknik	Keterbacaan teks dan gambar
	Kemudahan penggunaan aplikasi
	Kualitas tampilan, warna, dan navigasi
	Kualitas umpan balik latihan soal
Kualitas Pembelajaran	Kemudahan dalam belajar
	Kualitas latihan soal/quiz
	Media sangat membantu dalam belajar
	Media dapat memicu pembelajaran secara mandiri
	Media dapat memotivasi dalam 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.

Aspek	Butir Pernyataan
	Media memicu untuk mempelajari materi lain dengan media sejenis

Sumber: Suryo Hartanto dan Asrul Huda (2023)

2. Observasi

Observasi merupakan suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena untuk mencapai tujuan tertentu. Observasi dilakukan secara non-sistematis dan tidak menggunakan instrumen pengamatan, observasi dilakukan dengan melihat langsung kegiatan pembelajaran dikelas guna menganalisis media pembelajaran yang digunakan oleh mahasiswa dalam menunjang kegiatan pembelajaran.⁴⁶

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi ini berupa foto-foto dan tulisan peserta didik pada proses pembelajaran ekonomi berbasis poster menggunakan *smartphone* dan pada saat pengisian angket penilaian media pembelajaran.

UIN SUSKA RIAU

⁴⁶ Riska Puspa Sari dkk, "Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Mengenal Lambang Blangko 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun di Kb Puspa Bangsa Oku Selatan." Journal Of Social Science Research, 3(1), 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.

F. Teknik Analisa Data

Dalam mengolah dan mendeskripsikan data yang telah terkumpul, pengembang menggunakan dua macam teknik analisis data, yaitu menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

1. Analisis deskriptif kualitatif

Teknik ini dipergunakan untuk menganalisis data berupa catatan, saran ataupun komentar hasil penilaian dari lembar angket berdasarkan tanggapan dari lembar validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli praktikalitas dan respon peserta didik terkait media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* ada mata pelajaran ekonomi yang dikembangkan. Analisis data ini dijadikan sebagai pijakan dan dasar untuk merevisi produk yang telah dibuat.⁴⁷

2. Analisis deskriptif kuantitatif

Teknik yang kedua ini digunakan untuk menganalisis data hasil validasi dan hasil praktikalitas. Hal ini diperlukan untuk menentukan kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dihasilkan. Teknik ini digunakan untuk menggambarkan data hasil dari analisis persentase yang telah dibuat.⁴⁸

a. Analisis validitas media pembelajaran

Data analisis validitas diperoleh dari hasil akumulasi penilaian angket uji validitas dari penilaian ahli media dan ahli materi.

⁴⁷ Yudi Hari Rayanto Dan Sugianti “Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2: Teori & Praktek, Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020, Hal. 39

⁴⁸ Ibid Hal. 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.

Penilaian lembar validitas dilakukan dengan menggunakan skala likert:

**TABEL III.5
SKALA LIKERT**

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Sumber: Septryanesti & Lazulva, 2019

Hasil penelitian angket uji validitas kemudian dianalisis dengan cara:

- 1) Menentukan skor maksimum
- 2) Menentukan skor yang diperoleh dari hasil angket yang sudah diisi validator
- 3) Menentukan nilai presentase uji validitas

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

- 4) Memberikan penilaian kevalidan produk dengan kriteria tabel berikut:

**TABEL III.6
KRITERIA PERSENTASE HASIL VALIDITAS**

No	Interval	Kriteria
1	81-100%	Sangat Valid
2	61-80%	Valid
3	41-60%	Cukup Valid

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

4	21-40%	Kurang Valid
5	0-20%	Tidak Valid

Sumber: Septryanesti & Lazulva, 2019

b. Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran

Praktikalitas media didapat dari hasil akumulasi penilaian angket uji praktikalitas yang diisi oleh pendidik. Penilaian lembar praktikalitas dilakukan dengan menggunakan skala likert.

**TABEL III.7
SKALA LIKERT**

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Sumber: Septryanesti & Lazulva, 2019

Hasil penelitian angket uji praktikalitas kemudian dianalisis dengan cara:

- 1) Menentukan skor maksimum
- 2) Menentukan skor yang diperoleh dari hasil angket yang sudah diisi oleh guru
- 3) Menentukan nilai persentase uji praktikalitas:

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

- 4) Memberikan penilaian kepraktisan produk dengan kriteria tabel berikut.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

**TABEL III.8
KRITERIA PERSENTASE HASIL KEPRAKTISAN**

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

Sumber: Septryanesti & Lazulva, 2019

c. Analisis Respon Siswa

Penilaian angket respon siswa dilakukan dengan menggunakan skala likert.

**TABEL III.9
SKALA LIKERT**

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Sumber: Septryanesti & Lazulva, 2019

Hasil penelitian angket uji respon siswa kemudian dianalisis dengan cara:

- 1) Menentukan Skor Maksimum
- 2) Menentukan Skor Yang Diperoleh Dari Hasil Angket Yang Sudah Diisi Oleh siswa
- 3) Menentukan Nilai Presentase respon siswa:

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

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

4) Memberikan penilaian kepraktisan produk dengan kriteria tabel berikut:

**TABEL III.10
KRITERIA PERSENTASE RESPON SISWA**

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

Sumber: Septryanesti & Lazulva, 2019



UN 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 V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada pembahasan, pengembangan media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* pada materi sistem pembayaran dan alat pembayaran, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran poster menggunakan *smartphone*, dinyatakan valid oleh ahli media dengan persentase sebesar 87,7% dari pernyataan dan mendapatkan kriteria sangat valid dan ahli materi sebesar 88,8% dari pernyataan dan mendapatkan kriteria sangat valid.
2. Media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* yang dikembangkan oleh peneliti, dinyatakan praktis oleh ahli praktikalitas yakni guru mata pelajaran ekonomi dengan persentase 96,6% dari pernyataan dan mendapatkan kriteria sangat praktis.
3. Media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* yang dikembangkan oleh peneliti, mendapatkan tanggapan yang sangat baik dari siswa dengan persentase 93,1% dari 15 pernyataan dan mendapatkan kriteria sangat praktis.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka dapat disarankan sebagai berikut:

1. Produk pengembangan ini diharapkan tidak hanya sampai pada tahap evaluasi tetapi diharapkan produk ini sampai pada tahap keefektifisannya yang dilihat dari proses pembelajarannya.
2. Diharapkan untuk penilaian validitas media pembelajaran poster menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran ekonomi selanjutnya tidak hanya dinilai oleh ahli media dan ahli materi melainkan juga oleh ahli soal.
3. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan materi yang digunakan dalam media pembelajaran tidak hanya satu materi tetapi lebih banyak agar pengetahuan peserta didik menjadi meningkat dalam pembelajaran ekonomi serta sebaiknya uji coba dilakukan lebih dari satu sekolah agar mendapat hasil yang baik serta produk dapat digunakan secara lebih luas.

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 PUSTAKA

- Chaeruman. U. A., (2015). *Instrument Evaluasi Media Pembelajaran*, Jakarta: Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Daniyati, A., dkk. (2023) "Konsep Dasar Media Pembelajaran ". *Journal Of Student Research*, 1(1) 282-294
- Diyatulloh, Septifanny Rahma, and Agus Budi Santosa. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Poster Pada Mata Pelajaran Sensor Dan Aktuator Kelas XI TEI SMK Negeri I Labang Bangkalan". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 7(2)
- Daeng, Intan Trivena Maria, dkk. (2017). "Pengembangan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahuan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado". *Journal Acta Diurna*. VI (7)
- Elisa, dkk. (2023)." Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone Untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X IPS 5 SMA Negeri Batam". *Chronologia*, 5 (1). Hal. 28-29
- Fatahuddin, A. (2022). *Esensi Ilmu Pengetahuan Sosial Ekonomi Untuk SMA/MA Kelas X (Fase E)*. Sukakarta: Mediatama
- Hartanto, S., Huda, A. (2023). *Perancangan Media Pembelajaran Digital Lean Manufacturing Berbasis Android*, Sleman: Deepublish Digital
- Hidayat, S. K. dkk. (2023). "Model Pengembangan Media Poster Dalam Pembelajaran Al-Qur`An Materi Surah Al-Maun." *Journal Of Islamic Education*, 4(1). Hal. 138-150
- Imory, C. A., dkk. (2024) "Pengembangan Bahan Ajar Bebas Website Untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Rambatan". *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(2). 860-867
- Izzan, A., Nuraeni, N, (2023). "Media pembelajaran perspektif Al-Qurán surah al-baqarah ayat 31", *Jurnal Masagi*, 2(1). Hal. 1-7
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Surabaya



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Kurniawan, D and Sinta Verawati Dewi. (2017) "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4D Thiagarajan". *Jurnal Siliwangi*, 3(1), Hal 214-219
- Nurkholis. (2013) "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi", *Jurnal Kependidikan*, 1(1) 24-44
- Nurkholis. (2014) "Paradigma Pendidikan Islam Dalam Undang-Undang Sisdiknas 2003", *Jurnal Kependidikan*, 2(1) 71-85
- Mahnun, N. (2012) "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implemestasinya Dalam Pembelajaran)", *Jurnal Pendidikan Islam*, 37(1): 27-33
- Maiyena, S. (2014). "Pengembangan Media Poster Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Materi Global Warming". *Ta`dib*, 17(2). Hal. 148-156
- Molaku, Juniver V. (2016). "Dampak Teknologi Smartphone Terhadap Perilaku Orang Tua Di Desa Touure Kecamatan Tompaso". *Journal Acta Diuma*, 5(1)
- Muflihatin, A. L. (2014). Peningkatan hasil belajar siswa melalui media poster tema lingkungan pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Pendas*, 7(4). Hal. 307-425
- Pagarra, H. dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Putri, M. A. dkk. (2014) "Pengembangan E-Leaming Menggunakan Schoology Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Seririt." *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 2(1)
- Ramli, M. (2012). *Media Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press
- Puspasari, R., Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives*. 3(1), 137-152
- Rismayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung Sugiyono
- Sumiharsono, R, dan Hasanah, H. (2017) *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- _____. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- _____. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanti, S. dkk, (2021). *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini
- Su'edi, Tannu, H. (2016). *Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup*. Bogor: IPB Press
- Sulistyono, Y. (2015). Penyusunan Media Pembelajaran Poster Berbasis Teks: Studi Kasus Media Pembelajaran Poster Karya Mahasiswa Semester 5 Pendidikan Bahasa Indonesia. *Varia Pendidikan*, 27(2). Hal. 208-215
- Siswanto, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Poster Menggunakan Software Adobe Photoshop Materi Pertempuran 10 November 1945 Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Kota Jambi. Skripsi Universitas Negeri Jambi Program Studi Pendidikan Sejarah
- Sa'diyah, F., Rezania, V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Digital Pada Materi IPS Kelas VI Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2). Hal 4517-4534
- Rosanti, S. Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Mata Pelajaran Ekonomi KD. 3.8 Kerjasama Ekonomi Intemasional pada SMA Negeri 1 Kartasura. Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta Program Studi Pendidikan Akuntansi
- Sirfadillah, S. dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V Di SDN Sarakan II Tanggerang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 3(1). Hal 117-134
- Winaryati, E., Munasarif, M., Mardiana.,dkk. (2021). *Circular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Yogyakarta: KBM Indonesia
- Yudi Hari Rayanto, H. Y., Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute
- Yusandika, A. D., dkk. (2018). "Pengembangan media poster sebagai suplemen pembelajaran fisika materi tata surya". *Indonesian Journal of Science*, 1(3). Hal. 187-196

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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
LAMPIRAN 1****1 Modul Ajar****MODUL AJAR KURIKULUM
MERDEKA 2024 EKONOMI KELAS X****INFORMASI UMUM****A. Identitas**

Nama Sekolah	SMAN 1 Bangkinang
Nama Guru	Abu Bakar S.E
Mata Pelajaran	Ekonomi
Fase/ Kelas/ Semester	E/ X/ Genap
Tahun Ajaran	2024/2025
Materi Pelajaran	Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran
Alokasi Waktu	2 Pertemuan (4 × 45 Menit)

B. Kompetensi Awal

1. Peserta didik telah memiliki kemampuan melakukan transaksi menggunakan uang kertas dan uang logam

C. Profil Pelajar Pancasila

1. **Beriman.** Bertakwa kepada tuhan yang maha esa dan berakhhlak mulia
2. **Mandiri.** Dilakukan melalui pertanyaan-pertanyaan yang diberikan saat pelaksanaan pembelajaran, mengerjakan segala tugas individu yang diberikan dalam upaya menyelesaikan kompetensinya.
3. **Bernalar kritis.** Didapaati dengan mampu memproses informasi dan gagasan serta melakukan evaluasi terhadap prosedur yang dilakukan, mampu mengemukakan pendapat mengenai informasi maupun gagasan yang muncul setelah mempelajari sistem pembayaran dan alat pembayaran.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. **Kreatif.** Dengan menghasilkan karya atau gagasan atau tindakan yang orisinil dalam penggerjaan tugas-tugas yang diberikan baik dalam bentuk audio, visual, audio visual, maupun karya tulis.
5. **Bergotong-ropong.** Bersama-sama dalam melaksanakan dan mengerjakan tugas-tugas kelompok yang diberikan

D. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler.

E. Sarana dan Prasarana

Alat/ Media : Spidol, papan tulis, alat tulis, dan lainnya

Bahan Ajar : Buku Paket Ekonomi Kelas X dan LKPD

F. Moda, Model dan Metode Pembelajaran

Moda : Pertemuan Tatap Muka

Model : Problem Based Learning

Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan dan Presentasi

G. Capaian Pembelajaran

1. Peserta didik memahami konsep sistem pembayaran dan memahami konsep uang sebagai alat pembayaran.
2. Peserta didik memahami berbagai bentuk alat pembayaran nontunai yang berlaku di Indonesia serta memahami penggunaannya.
3. Peserta didik menyimpulkan hubungan antara sistem pembayaran dengan alat pembayaran.

H. Indikator Capaian Pembelajaran

1. Menjelaskan pengertian sistem pembayaran
2. Menentukan resiko, komponen, peran, jenis-jenis sistem pembayaran
3. Menentukan sistem pembayaran yang berlaku di Indonesia
4. Menjelaskan sejarah uang
5. Menjelaskan pengertian uang

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

6. Menentukan fungsi, syarat, dan jenis uang
7. Menentukan pengelolaan uang rupiah dan unsur pengaman uang rupiah
8. Menunjukkan jenis-jenis alat pembayaran nontunai
9. Mendesain poster sistem pembayaran dan alat pembayaran

I. Alur Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian sistem pembayaran dengan baik
2. Peserta didik dapat menentukan resiko, komponen, peran, jenis-jenis sistem pembayaran dengan tepat
3. Peserta didik dapat menentukan sistem pembayaran yang berlaku di Indonesia dengan baik
4. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian uang dan sejarah uang dengan baik
5. Peserta didik dapat menentukan fungsi, syarat, dan jenis uang dengan tepat
6. Peserta didik dapat menentukan pengelolaan uang rupiah dan unsur pengaman uang rupiah
7. Peserta didik dapat menentukan jenis-jenis alat pembayaran nontunai dengan tepat
8. Peserta didik dapat mendesain poster sistem pembayaran dan alat pembayaran

J. Materi Pembelajaran

1. Pengertian sistem pembayaran
2. Resiko, komponen, peran, jenis-jenis sistem pembayaran
3. Sistem pembayaran yang berlaku di Indonesia
4. Pengertian uang
5. Sejarah uang
6. Fungsi, syarat, dan jenis uang
7. Pengelolaan uang rupiah oleh bank sentral
8. Unsur pengaman uang rupiah

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

K. Persiapan Pembelajaran

1. Merancang modul ajar
2. Menyusun asesmen diagnostic kognitif dan non-kognitif
3. Membuat teknis kegiatan kelompok peserta didik yang sesuai dengan sintak
4. Menyusun LKPD
5. Menyusun asesmen formatif

L. Asesmen

Jenis asesmen yang digunakan yaitu:

- | | | |
|------------------------|---|--|
| 1. Asesmen Diagnostik | : | Kognitif dan Non kognitif |
| 2. Asesmen Formatif | : | |
| • Sikap | : | Observasi jurnal perkembangan sikap (<i>terlampir</i>) |
| • Pengetahuan | : | Kuis (soal objektif), (<i>terlampir</i>) |
| • Penilaian LKPD | : | LKPD kelompok, (<i>terlampir</i>) |
| • Penilaian presentasi | : | Presentasi kelompok, (<i>terlampir</i>) |

M. Kegiatan Pembelajaran**1. Pemahaman Bermakna**

Peserta didik menjadi pribadi yang bernalar kritis dalam memahami konsep sistem pembayaran dan alat pembayaran serta kemampuan menggunakan dengan baik dalam kehidupan sehari-hari.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

PERTEMUAN 1:	<p>Pendahuluan (15 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengecek kebersihan kelas b. Guru meminta ketua kelas memimpin doa bersama sebelum belajar c. Peserta didik bersama Guru saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing. d. Peserta didik di cek kehadirannya oleh Guru (Absensi) e. Guru memberikan asesmen diagnostic kognitif kepada peserta didik f. Peserta didik menyimak apersepsi yang diberikan oleh Pendidik tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pembelajaran saat ini g. Guru menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai kepada peserta didik. h. Peserta didik diberikan motivasi oleh guru dengan menyampaikan pemahaman bermakna dengan topik yang dipelajari i. Guru menyampaikan bentuk penilaian yang akan dilakukan selama pembelajaran <p>Kegiatan Inti (60 Menit)</p> <p>Langkah 1. Orientasi Peserta Didik Pada Masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru menyajikan masalah kepada peserta didik mengenai sistem pembayaran dan alat pembayaran. b. Berdasarkan pemaparan orientasi masalah tersebut, guru membimbing peserta didik untuk
---------------------	---

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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>merumuskan permasalahan yang akan didiskusikan.</p> <p>c. Guru memberikan tugas kepada peserta didik materi sistem pembayaran dan alat pembayaaran.</p> <p>Langkah 2. Mengorganisasi Peserta Didik Untuk Belajar</p> <p>a. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok belajar yaitu 2 kelompok membahas mengenai sistem pembayaran dan 2 kelompok mengenai alat pembayaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelompok 1 membahas mengenai pengertian, resiko, dan komponen sistem pembayaran. • Kelompok 2 membahas mengenai peran, jenis-jenis sistem pembayaraan dan sistem pembayaran yang berlaku di Indonesia. • Kelompok 3 membahas mengenai pengertian, sejarah, fungsi, syarat, dan jenis uang • Kelompok 4 membahas mengenai Pengelolaan uang rupiah oleh bank sentral, unsur pengaman uang rupiah, dan jenis-jenis alat pembayaran nontunai <p>b. Guru memberikan LKPD dan buku paket siswa kepada peserta didik sebagai bahan dalam berdiskusi.</p> <p>c. Guru menjelaskan sistem kerja kelompok, kemudian peserta didik membuat poster sebagai</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.

hasil karyanya (diferensiasi produk).

Langkah 3. Membimbing Penyelidikan Kelompok

- a. Peserta didik melakukan diskusi dalam kelompok dengan menggunakan sumber yang relevan.
- b. Guru membantu jalannya diskusi jika ada yang kesulitan dalam memahami tugas didalam kelompok.
- c. Peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat dalam LKPD yang telah disediakan serta mengembangkan hasil karya kelompok sesuai dengan minat masing-masing (diferensiasi produk).
Dalam menyajikan hasil karya setiap kelompok peserta didik dapat membuat poster.
- d. Guru membimbing peserta didik dalam penyajian hasil karya jika terdapat kesulitan dalam pengerjaannya.
- e. Guru melakukan penilaian terhadap proses diskusi untuk masing-masing peserta didik (sikap dan keterampilannya) serta penilaian kelompok.

Langkah 4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

- a. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas (diferensiasi produk).
 - a. Peserta didik lain memberikan pertanyaan, sanggahan ataupun pujian.
 - b. Guru melakukan penilaian terhadap kelompok (memberikan masukan, kelengkapan materi terhadap kelompok).
 - c. Guru mengapresiasi setiap kelompok yang tampil

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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>terkait hasil karya yang telah disajikan.</p> <p>Langkah 5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengklarifikasi hasil diskusi kelompok. b. Guru menjelaskan materi sistem pembayaran dan alat pembayaran dengan media poster terbaik yang telah dibuat oleh peserta didik. c. Guru memberikan penguatan dan penegasan kembali apabila ada jawaban atau tanggapan peserta didik yang kurang sesuai selama proses presentasi berlangsung
	<p>Penutup (15 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan assesmen formatif kognitif b. Peserta didik memberikan kesimpulan terhadap materiyang telah disampaikan hari ini c. Peserta didik dan guru melakukan refleksi pembelajaran mengenai hal baik yang telah dilakukan dan hal yang masih perlu ditingkatkan. d. Peserta didik mengutarakan apa yang menjadi kendala, kesan dan pesan serta apa yang diperoleh selama proses pembelajaran. e. Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya. f. Peserta didik diminta mempelajari secara mandiri pembelajaran minggu selanjutnya. g. Peserta didik dan guru mengucap salam dan berdo'a untuk mengakhiri pembelajaran.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

@

PENGAYAAN

- Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang belum tuntas pencapaian capaian pembelajaran.
- Tahapan remedial dilaksanakan dengan memberikan tugas individu terkait tujuan pembelajaran yang belum tercapai agar peserta didik lebih memahami materi tersebut secara mendalam

REMEDIAL

- Bagi peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan. Peserta didik yang mencapai nilai (ketuntasan maksimum) diberikan materi dengan pendalaman, sebagai pengetahuan tambahan.
- Peserta didik mempelajari lebih lanjut materi pembelajaran selanjutnya.

Mengetahui,

Kepala Sekolah

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**FAHRIZAL, S.Pd, M. Pd**

NIP. 197002161993101001

Guru Ekonomi

ABU BAKAR, SE**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.

Lampiran 1. Asesmen

ASESMEN DIAGNOSTIC KOGNITIF	
Asesmen diagnostic kognitif melalui pertanyaan lisan	
• Sistem pembayaran adalah proses pemindahan dana dari satu pihak kepihak lain dalam transaksi ekonomi	BENAR ATAU SALAH
• Uang kartal terdiri dari uang elektronik dan uang logam	BENAR ATAU SALAH
• Bank Indonesia adalah lembaga yang bertanggung jawab mengatur sistem pembayaran di Indonesia	BENAR ATAU SALAH

Lampiran 2. Asesmen Formatif

ASESMEN FORMATIF															
1. Penilaian Sikap Profil Pelajar Pancasila a. Kisi-Kisi Penilaian Sikap															
No.	Butir Nilai Sikap			Teknik		Instrumen									
1.	Bernilai Kritis			Observasi		Lembar Observasi									
2.	Kreatif			Observasi		Lembar Observasi									
3.	Bergotong Royong			Observasi		Lembar Observasi									
b. Instrumen Penilaian Sikap															
No.	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai								skor					
		Bernalar Kritis		Kreatif		Bergotong Royong									
1.		1	2	3	4	1	2	3	4	1					
2.															
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.

c. Ruprik Penilaian Sikap

Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1	Skor
Berpikir Kritis	Mereleflexi dan menalar pengetahuan nya sendiri	Menganalisis penalaran	Memperoleh dan memproses informasi	Tidak menunjukkan kemampuan berpikir kritis	4
Kreatif	Tidak terlihat ragu-ragu	Sedikit ragu-ragu	Memerlukan bantuan guru	Belum menunjukkan kepercayaan diri	4
Bergotong Royong	Siswa bekerja sangat baik dalam kelompok, berkontribusi aktif, dan menghargai pendapat orang lain.	Siswa berkontribusi cukup dalam kelompok dan mendengarkan pendapat orang lain.	Siswa berpartisipasi sedikit dalam kelompok dan kadang kurang medengarkan orang lain	Siswa tidak berkontribusi atau tidak bekerja sama dalam kelompok	4
Skor Maksimal					12

Skor Maksimal dari 3 Aspek Penilaian = 12

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

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

2. Penilaian Pengetahuan**a. Instrumen penilaian pengetahuan****Nama** : _____**Kelas** : _____

Jawablah soal dibawah ini dengan benar!

1. Siapa yang bertanggung jawab atas pencetakan uang rupiah...
 - a. **Bank Indonesia**
 - b. Bank Umum
 - c. BUMN yang ditunjuk BI
 - d. Badan usaha milik asing yang ditunjuk BI
2. Dibawah ini merupakan pengertian sistem pembayaran adalah...
 - a. Proses pengelolaan uang negara
 - b. Sistem penyimpanan uang di bank
 - c. Metode mengatur keuangan perusahaan
 - d. Mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana dalam kegiatan ekonomi.**
3. Surat perintah dari nasabah untuk memindahkan sejumlah dana yang ada direkeningnya kepada pihak penerima yang namanya tercantum didalamnya...
 - a. **Bilyet giro**
 - b. Cek
 - c. Uang elektronik
 - d. Kartu debit
4. Sistem jaringan yang menghubungkan berbagai transaksi elektronik dalam satu sistem pembayaran disebut...
 - a. BI-RTGS
 - b. BI-FAST
 - c. GPN**
 - d. SKNBI
5. Dibawah ini yang merupakan peran bank indonesia dalam sistem pembayaran kecuali...
 - a. memberikan bantuan teknis dan teknologi
 - b. memberikan bantuan teknis dan teknologi
 - c. memberikan bantuan teknis dan teknologi
 - d. memberikan bantuan teknis dan teknologi

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Sebagai regulator
 - b. Sebagai fasilitator
 - c. Sebagai keamanan**
 - d. Sebagai lembaga pengawas
6. Dibawah ini yang bukan termasuk lembaga penyelenggara GPN adalah...
- a. Lembaga standar
 - b. Lembaga switching
 - c. Lembaga services
 - d. Lembaga keuangan**
7. Alat pembayaran berbasis nontunai, berbasis kertas dapat berupa...
- a. Kartu ATM
 - b. Kartu kredit
 - c. Kartu debit
 - d. Cek**
8. Resiko yang timbul dari ketidakmampuan salah satu pihak dalam membayar sejumlah dana pada saat jatuh tempo pembayaran...
- a. Resiko Kredit**
 - b. Resiko Likuiditas
 - c. Resiko Hukum
 - d. Resiko Operasional
9. Alat pembayaran terbagi atas tunai dan nontunai. Yang bukan contoh alat pembayaran nontunai adalah...
- a. Cek
 - b. Kartu debit
 - c. Uang kartal**
 - d. Uang elektronik
10. Dibawah ini yang bukan merupakan fungsi uang adalah sebagai berikut...
- a. Sebagai alat tukar
 - b. Sebagai alat satuan hitung (alat pengukur nilai)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- c. Sebagai alat pembayaran hutang
- d. Nilainya tidak berubah-ubah (stabil)**

b. Instrumen Penilaian Pengetahuan

No	Soal	Penskoran	Total skor
1.	<p>Siapa yang bertanggung jawab atas pencetakan uang rupiah...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Bank Indonesia b. Bank Umum c. BUMN yang ditunjuk BI d. Badan usaha milik asing yang ditunjuk BI 	Jawaban Benar: 10 Jawaban Salah: 0	10
2.	<p>Dibawah ini merupakan pengertian sistem pembayaran adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Proses pengelolaan uang negara b. Sistem penyimpanan uang di bank c. Metode mengatur keuangan perusahaan d. Mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana dalam kegiatan ekonomi. 	Jawaban Benar: 10 Jawaban Salah: 0	10
3.	<p>Surat perintah dari nasabah untuk memindahbukukan sejumlah dana yang ada direkeningnya kepada pihak penerima yang namanya tercantum didalamnya...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Bilyet giro 	Jawaban Benar: 10 Jawaban Salah: 0	10



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau. 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.		
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	4. Sistem jaringan yang menghubungkan berbagai transaksi elektronik dalam satu sistem pembayaran disebut... <ul style="list-style-type: none"> a. BI-RTGS b. BI-FAST c. GPN d. SKNBI 	Jawaban Benar: 10 Jawaban Salah: 0	10
	5. Dibawah ini yang merupakan peran bank indonesia dalam sistem pembayaran kecuali... <ul style="list-style-type: none"> a. Sebagai regulator b. Sebagai fasilitator c. Sebagai keamanan d. Sebagai lembaga pengawas 	Jawaban Benar: 10 Jawaban Salah: 0	10
	6. Dibawah ini yang bukan termasuk lembaga penyelenggara GPN adalah... <ul style="list-style-type: none"> a. Lembaga standar b. Lembaga switching c. Lembaga services d. Lembaga keuangan 	Jawaban Benar: 10 Jawaban Salah: 0	10
	7. Alat pembayaran berbasis nontunai, berbasis kertas dapat berupa... <ul style="list-style-type: none"> a. Kartu ATM b. Kartu kredit c. Kartu debit 	Jawaban Benar: 10 Jawaban Salah: 0	10



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	d. Cek			
	8.	Resiko yang timbul dari ketidakmampuan salah satu pihak dalam membayar sejumlah dana pada saat jatuh tempo pembayaran... a. Resiko Kredit b. Resiko Likuiditas c. Resiko Hukum d. Resiko Operasional	Jawaban Benar: 10 Jawaban Salah: 0	10
	9.	Alat pembayaran terbagi atas tunai dan nontunai. Yang bukan contoh alat pembayaran nontunai adalah... a. Cek b. Kartu debit c. Uang kartal d. Uang elektronik	Jawaban Benar: 10 Jawaban Salah: 0	10
	10.	Dibawah ini yang bukan merupakan fungsi uang adalah sebagai berikut... a. Sebagai alat tukar b. Sebagai alat satuan hitung (alat pengukur nilai) c. Sebagai alat pembayaran hutang d. Nilainya tidak berubah-ubah (stabil)	Jawaban Benar: 10 Jawaban Salah: 0	10
Total Skor				100

Rumus Menentukan Nilai

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

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



3. Penilaian LKPD

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pemahaman Materi				
2.	Ketepatan Jawaban				
3.	Keterlibatan dan Kerja Sama Kelompok				
4.	Kreativitas dan Inovasi				
5.	Kebersihan dan Kerapian				

Rubrik Penilaian

Kriteria	4 (Sangat Baik)	3 (Baik)	2 (Cukup)	1 (Kurang)
Pemahaman Materi	Pemahaman mendalam, analisis tepat, wawasan luas, penjelasan jelas	Pemahaman baik, analisis mendalam, penjelasan jelas dengan kekurangan minor	Pemahaman dasar, analisis terbatas, penjelasan terbatas.	Pemahaman sangat terbatas, penjelasan tidak jelas atau kurang akurat
Ketepatan Jawaban	Tugas dan semua soal yang diberikan benar dan dikerjakan dengan baik	Tugas dan semua soal dikerjakan benar	Salah satu dari tugas dan jawaban soal terdapat kesalahan	Semua tugas dan soal tidak dikerjakan dengan baik dan benar
Keterlibatan dan Kerja Sama Kelompok	Semua anggota aktif, kontribusi signifikan,	Semua anggota terlibat, kontribusi	Keterlibatan dan kerja sama cukup, beberapa	Keterlibatan dan kerja sama minim, beberapa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

**© Hak cipta milik
UIN Suska Riau
State Islamic
University of Sultan Syarif Kasim Riau**

	kerja sama harmonis	cukup, kerja sama baik dengan kekurangan minor	anggota kurang berkontribusi	anggota tidak berkontribusi
Kreativitas dan Inovasi	Kreativitas tinggi, ide inovatif, media dan pendekatan baru	Kreativitas dalam beberapa aspek, ide baru disajikan	Kreativitas terbatas, pendekatan standar, sedikit inovasi	Tidak ada kreativitas, pendekatan monoton atau standar
Kebersihan dan Kerapian	LKPPD disusun dengan rapi, mudah dibaca, dan jelas	LKPD mudah dibaca, jelas namun kurang rapi dalam letak tata	LKPD mudah dibaca namun kurang jelas dalam penyampaian materi dan kurang rapi dalam letak tata	LKPD disusun kurang rapi dan kurang jelas, serta sulit dibaca.

Rumus Menentukan Nilai:

Skor Maksimal dari 5 Aspek Penilaian = 20

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

4. Penilaian Presentasi Kelompok

Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok

Nama Anggota Kelompok : _____



© Hak

Rubrik Penilaian

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Bentuk Penyajian : :

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kualitas Presentasi				
2.	Kemampuan Menyelesaikan Permasalahan				
3.	Penguasaan Materi				
4.	Ketepatan Waktu				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

	menyelesaikan sanggahan yang diberikan	pertanyaan		
Penguasaan Materi	Semua peserta didik yang terlibat dalam kelompok menguasai materi dengan baik dan terstruktur	Hampir semua peserta didik menguasai materi dengan baik	Hanya beberapa peserta didik dalam kelompok yang menguasai materi	Tidak ada peserta didik dalam kelompok yang menguasai materi
Ketepatan Waktu	Waktu yang diberikan untuk presentasi cukup dan tepat waktu	Presentasi yang disajikan sedikit melebihi dari waktu yang telah ditentukan	Cukup membutuhkan banyak waktu untuk presentasi	Waktu yang diberikan untuk presentasi tidak cukup dan tidak tepat waktu, membutuhkan banyak waktu dalam penyampaian materi

Rumus Menentukan Nilai:

$$\text{Skor Maksimal dari 4 Aspek Penilaian} = 16$$

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

**State Islamic University
Syarif Kasim Riau**



© **Hak cipta milik UIN Suska Riau**
Lampiran 3. LKPD

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Kelompok

Kelompok :

Nama Kelompok	Kelas

Petunjuk Pengerjaan LKPD

1. Mulailah dengan berdoa terlebih dahulu
2. Bacalah setiap intruksi yang terdapat dalam LKPD ini dengan saksama
3. Duduklah secara berkelompok sesuai intruksi guru
4. Berdiskusilah dalam kelompok untuk mengerjakan tugas yang diberikan
5. Gunakan sumber belajar yang telah disediakan
6. Tuangkan hasil kerja poster ananda sesuai dengan kreativitas masing-masing
7. Jawablah pertanyaan yang terdapat dalam LKPD pada lembar yang telah disediakan
8. Presentasikan hasil kerja kelompok depan kelas
9. LKPD dikumpulkan pada akhir pembelajaran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

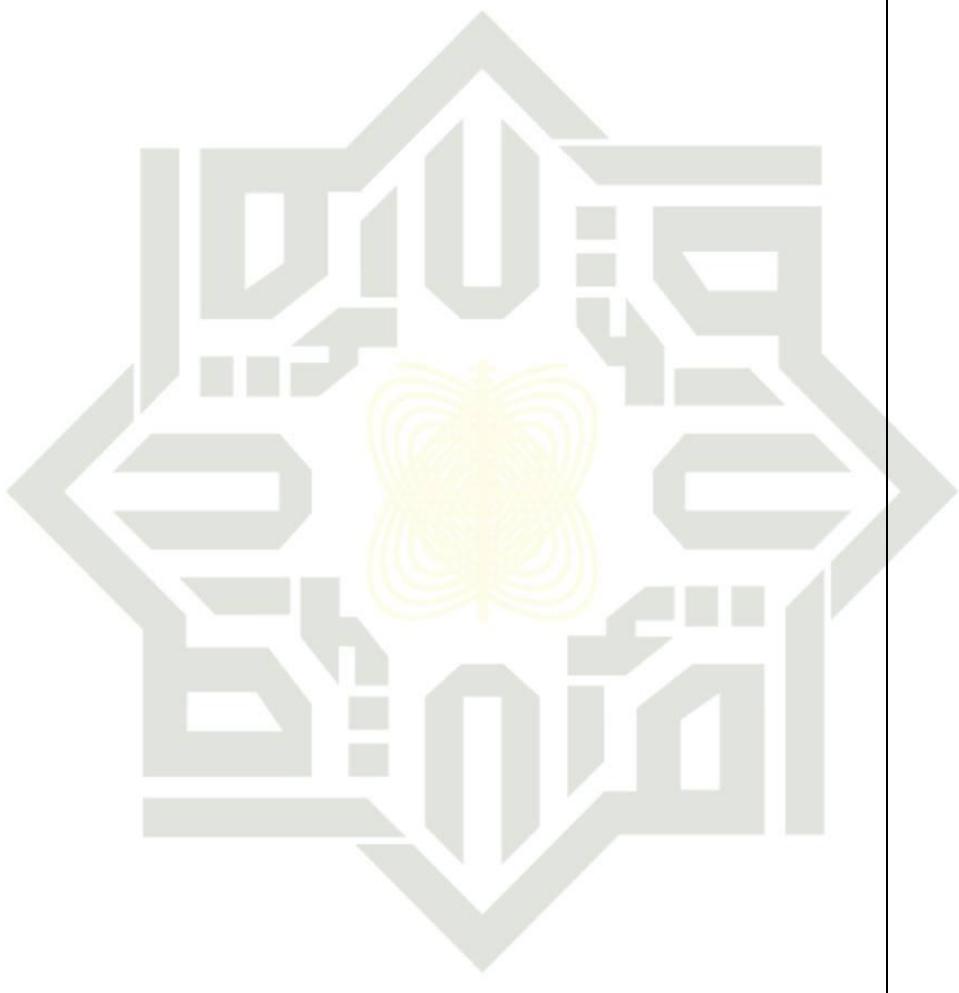
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

LKPD KELOMPOK 1

Sebuah perusahaan e-commerce ingin mengembangkan sistem pembayaran online. Analisislah komponen-komponen sistem pembayaran yang harus dipertimbangkan, serta resiko-resiko yang terkait dengan sistem pembayaran online tersebut!

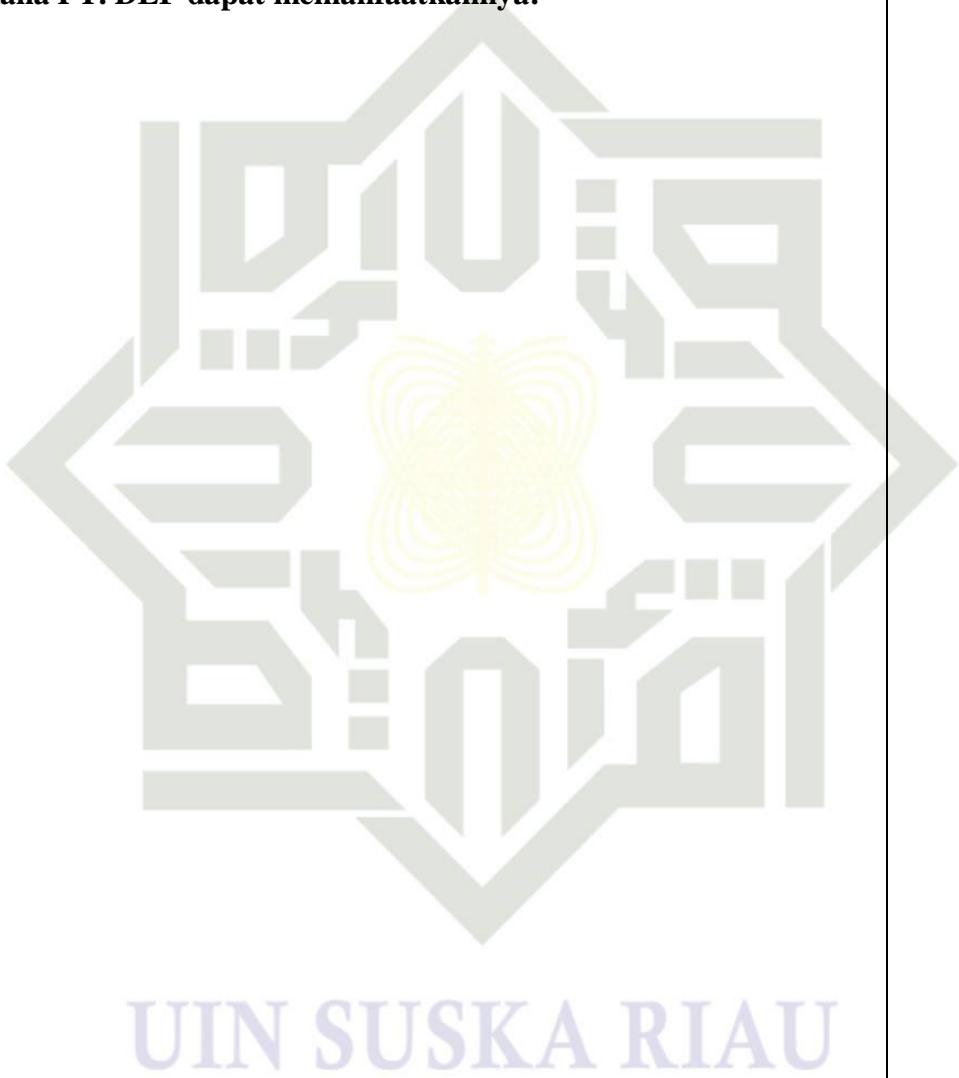


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

LKPD KELOMPOK 2

PT. DEF adalah perusahaan yang melakukan ekspor-impor barang ke berbagai negara. Mereka ingin memahami sistem pembayaran yang berlaku di indonesia untuk memudahkan transaksi mereka. Analisislah sistem pembayaran yang berlaku di indonesia dan bagaimana PT. DEF dapat memanfaatkannya!

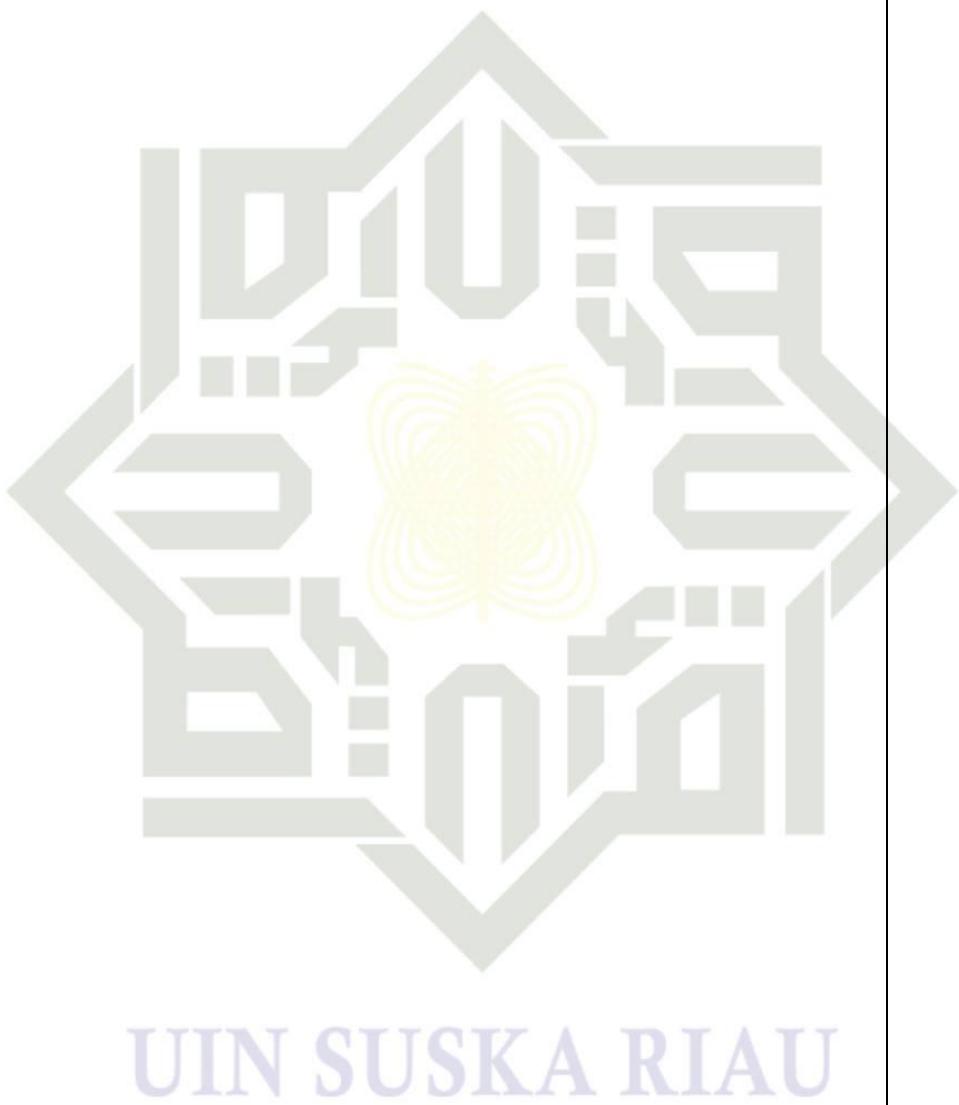


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

LKPD KELOMPOK 3

Analisislah sejarah perkembangan uang dari zaman prasejarah hingga saat ini. Berikan contoh-contoh uang yang digunakan pada masing-masing periode dan bagaimana penggunaanya mempengaruhi perekonomian!



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

LKPD KELOMPOK 4

Polisi menemukan bahwa uang palsu beredar dimasyarakat dalam jumlah besar. Uang palsu tersebut memiliki kualitas yang sangat baik sehingga sulit dibedakan dengan uang palsu. Analislah bagaimana cara untuk meningkatkan unsur pengaman uang rupiah terhadap pemalsuan dan bagaimana cara menghindari pemalsuan uang rupiah!



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 4. Refleksi Pembelajaran*
LEMBAR REFLEKSI DIRI PESERTA DIDIK**Nama :****Kelas :**

Berilah tanda centang (✓) pada gambar di tersebut yang menggambarkan perasaan anda setelah mengikuti pembelajaran sejarah pada hari ini.

Semangat/Antusias	Senang	Biasa Saja	Tidak Suka

Lalu jelaskan pada kolom yang disediakan terkait:

- Apakah Ananda memahami materi yang dipelajari hari ini?

- Pada bagian manakah yang sulit Ananda pahami?

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

LAMPIRAN 2**2.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian****Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Poster****Menggunakan Smartphone Pada Materi Sistem Pembayaran Dan Alat****Pembayaran**

- a. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media

Aspek	Indikator
Tampilan	Desain cover menarik
	Desain tampilan isi media pembelajaran poster menggunakan smartphone menarik
	Bentuk dan tata letak gambar yang menarik
	Kombinasi warna yang digunakan media pembelajaran poster menggunakan smartphone menarik
	Kesesuaian teks dan jenis huruf yang digunakan
Kepraktisan	Kemudahan penggunaan media pembelajaran
Konsistensi	Penggunaan kata, istilah, dan kalimat pada materi
	Konsistensi bentuk dan huruf
Kemanfaatan	Konsistensi tampilan
	Kebermanfaatan bagi siswa
Kegrafikan	Kebermanfaatan bagi guru
	Kegrafikan gambar yang digunakan
	Kegrafikan warna dan tampilan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Aspek	Indikator
Aspek Kelayakan Isi	Materi pada media pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran
	Keakuratan materi
	Kemuktahiran materi
	Mendorong keingintahuan
Aspek Penyajian	Teknik penyajian
	Pendukung penyajian
	Penyajian pembelajaran
	Koherensi dan keruntutan alur pikir
Aspek Penilaian	Evaluasi penilaian

c. Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru

Aspek	Indikator
Tampilan Media	Kesesuaian materi dengan KD
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
	Kelengkapan materi yang disajikan
	Materi yang digunakan untuk belajar mandiri
	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi
Penyajian Materi	Kecepatan dalam membuka aplikasi media (<i>loading process</i>)
	Kemudahan dalam megoperasikan media
	Kesederhanaan desain visual
	Keserasian penggunaan warna dan desain grafis
	Kejelasan petunjuk/intruksi penggunaan
	Kesesuaian media dengan kemampuan penggunaan peserta didik
	Kesesuaian penggunaan bahasa pada media

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

d. Kisi-Kisi Instrumen Angket Peserta Didik

Aspek	Butir Pernyataan
Kualitas Isi dan Tujuan	Kejelasan petunjuk penggunaan
	Kejelasan pembahasan materi
	Kejelasan alur pembelajaran
	Media mendukung saya menguasai materi sistem pembayaran dan alat pembayaran
	Bahasa yang digunakan dalam media komunikatif dan mudah dipahami
Kualitas Teknik	Keterbacaan teks dan gambar
	Kemudahan penggunaan aplikasi
	Kualitas tampilan, warna, dan navigasi
	Kualitas umpan balik latihan soal
Kualitas Pembelajaran	Kemudahan dalam belajar
	Kualitas latihan soal/ quiz
	Media sangat membantu dalam belajar
	Media dapat memicu pembelajaran secara mandiri
	Media dapat memotivasi dalam belajar
	Media memicu untuk mempelajari materi lain dengan media sejenis



2.2 Angket Ahli Media

© Hak cipta m

**Angket Uji Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone Dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang
(Ahli Media)**

Hari/Tanggal	: Jum'at / 17 Januari 2025
Nama Validator	: Zetri Rahmad, M.Pd
Instansi/ Lembaga	:

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone Dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang
 Penyusun : Chici Imelda Sari
 Pembimbing : Dr. Dicki Hartanto, M.M
 Instansi : Pendidikan Ekonomi FTK UIN SUSKA RIAU

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dikembangkan media pembelajaran poster menggunakan smartphone dalam pembelajaran ekonomi pada materi sistem pembayaran dan alat pembayaran, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan mengisi angket yang telah disediakan. Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui valid atau tidaknya media tersebut digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan dari media ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket validasi media ini, saya ucapkan terimakasih.

Pekanbaru, 2025

Pemohon

Chici Imelda Sari
 Nim. 12110623518

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

rif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

A. Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini ditunjukkan untuk penilaian terhadap Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone:

1. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan di tabel angket validitas
2. Gunakan kriteria pada lampiran untuk memberikan penilaian.

Keterangan pada skala skor sebagai berikut:

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

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

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
A.	Tampilan					
1.	Desain cover menarik		✓			
2.	Desain tampilan isi media pembelajaran poster menggunakan smartphone menarik		✓			



© |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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.	Bentuk dan tata letak gambar yang menarik	✓				
4.	Kombinasi warna yang digunakan media pembelajaran poster menggunakan smartphone menarik	✓	✓			
5.	Kesesuaian teks dan jenis huruf yang digunakan		✓			
6.	Teks yang digunakan dalam media pembelajaran poster menggunakan smartphone mudah dibaca	✓				
7.	Tata letak teks pada media pembelajaran poster menggunakan smartphone disusun dengan baik	✓				
B. Kepraktisan						
8.	Media pembelajaran poster menggunakan smartphone mudah digunakan		✓			
9.	Kelancaran dalam pengoperasian media pembelajaran poster menggunakan smartphone		✓			
C. Konsistensi						
10.	Penggunaan kata dan kalimat pada materi pembelajaran sudah konsisten		✓			
11.	Penggunaan bentuk dan huruf sudah konsisten		✓			



© |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

12.	Susunan tata letak tampilan sudah konsisten	✓				
D.	Kemanfaatan					
13.	Penggunaan media pembelajaran poster menggunakan smartphone mempermudah siswa dalam menerima materi yang diajarkan	✓				
14.	Penggunaan media pembelajaran poster menggunakan smartphone mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran		✓			
15.	Membantu guru menyampaikan materi pelajaran	✓				
E.	Kegrafikan			✓		
16.	Gambar yang ditampilkan pada media pembelajaran terlihat jelas			✓		
17.	Penggunaan warna pada media pembelajaran sudah tepat			✓		
18.	Ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas			✓		



© |

Komentar dan Saran

Tulisan gambar ditengah dan pada bagian terakhir ada gambar yang difindikirkan - secara keseluruhan sudah OKE

Kesimpulan

Lembar validasi oleh validator ahli media mengenai pengembangan media pembelajaran poster menggunakan smartphone dalam pembelajaran ekonomi pada materi sistem pembayaran dan alat pembayaran ini dinyatakan:

1.	Layak digunakan tanpa revisi	✓
2.	Layak digunakan dengan revisi	
3.	Tidak layak digunakan	

Demikian angket ini saya isi dengan sebenarnya, tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



23 Angket Ahli Materi

Angket Uji Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone Dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang (Ahli Materi)

Hari Tanggal	: Selasa, 14 Januari 2025
Nama Validator	: Daeni, SP., MBA
Instansi/ Lembaga	:

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone Dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang
 Penyusun : Chici Imelda Sari
 Pembimbing : Dr. Dicki Hartanto, M.M
 Instansi : Pendidikan Ekonomi FTK UIN SUSKA RIAU

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat,

Sebabungan dengan di kembangkan media pembelajaran poster menggunakan smartphone dalam pembelajaran ekonomi pada materi sistem pembayaran dan alat pembayaran, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan mengisi angket yang telah disediakan. Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui valid atau tidaknya media tersebut digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan dari media ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket validasi media ini, saya ucapan terimakasih.

Pekanbaru,

2024

Penmohon

Chici Imelda Sari

Nim. 12110623518

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

A. Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini ditunjukkan untuk penilaian terhadap Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone:

1. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan di tabel angket validitas
2. Gunakan kriteria pada lampiran untuk memberikan penilaian.

Keterangan pada skala skor sebagai berikut:

Skor	Kategori
5	Sangat Valid
4	Valid
3	Cukup Valid
2	Kurang Valid
1	Tidak Valid

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

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
A. Aspek Kelayakan Isi						
1.	Materi pada media pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran		✓			
2.	Keakuratan materi yang disajikan	✓				
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan dirmu dan		✓			



© Hak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Komentar dan Saran

- Pada bagian cara penulisan juga kurang
- Sebaiknya disertakan Data/Faktor/karusk setle menambah rasa ingin tahu siswa

Kesimpulan

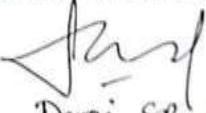
Lembar validasi oleh validator ahli materi mengenai pengembangan media pembelajaran poster menggunakan smartphone dalam pembelajaran ekonomi pada materi sistem pembayaran dan alat pembayaran ini dinyatakan:

1.	Layak digunakan tanpa revisi	
2.	Layak digunakan dengan revisi	✓
3.	Tidak layak digunakan	

Demikian angket ini saya isi dengan sebenarnya, tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

Pekanbaru, 14 JAN 2024

Validator Ahli Materi


 Darmi, S.P., M.B.A
 NIP. 19621201202312024



© H
24

Angket Respon Guru

**Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone
Dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran
Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone
Dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Sistem Pembayaran dan Alat
Pembayaran Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang

Materi Pokok : Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran

Peneliti : Chici Imelda Sari

Pembimbing : Dr. Dicki Hartanto, M.M

Yang Terhormat,

Nama : ABU BAFAR SE

Asal Instansi : SMAN 1 Bangkinang

Hari/Tanggal : 04 Februari 2025

Sehubungan dengan dikembangkannya sumber belajar berupa media pembelajaran poster menggunakan smartphone, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai guru ekonomi untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran poster menggunakan smartphone yang dikembangkan tersebut. Angket penilaian media pembelajaran poster menggunakan smartphone ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran poster menggunakan smartphone yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui apakah media pembelajaran poster menggunakan smartphone tersebut membantu atau tidak untuk digunakan pada pembelajaran disekolah. Untuk itu saya memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai guru ekonomi untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran poster menggunakan smartphone berikut ini. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran poster menggunakan smartphone. Atas perhatian dan kesedianya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran poster menggunakan smartphone ini, saya ucapkan terimakasih.



© Hak cipt

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

1. Bapak/Ibu diharapkan memberi jawaban pada setiap soal dibawah ini dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan di tabel angket respon guru.

Gunakan kriteria pada lampiran untuk memberikan penilaian.

Keterangan pada skala skor sebagai berikut:

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

2. Bapak/Ibu hanya boleh memiliki satu jawaban saja
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran dan masukan pada tepat yang telah disediakan
4. Angket ini bertujuan untuk memenuhi bagaimana respon anda terhadap media pembelajaran poster menggunakan smartphone yang telah digunakan dalam pembelajaran ekonomi

Pekanbaru, 2024

Guru Ekonomi SMAN 1 Bangkinang


 Ahyarif Kasim Riau
 NIP.



© |

B. Pertanyaan Angket

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
A. Tampilan Media						
1.	Kesesuaian materi dengan KD	✓				
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓	✓			
3.	Kelengkapan materi yang disajikan	✓	✓			
4.	Materi dapat digunakan untuk belajar mandiri	✓	✓			
5.	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi	✓				
B. Penyajian Materi						
6.	Kecepatan dalam membuka aplikasi media (loading process)	✓				
7.	Kemudahan dalam mengoperasikan media		✓			
8.	Kesederhanaan desain visual			✓		
9.	Keserasian penggunaan warna dan desain grafis		✓	✓		
10.	Kejelasan petunjuk/instruksi penggunaan			✓		
11.	Kesesuaian media 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.



© |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Komentar dan Saran

Media ini sangat efisien digunakan untuk pembelajaran ekonomi di sekolah serta sangat menarik bagi peserta didik.



© Hak cipta

2.5 Angket Respon Peserta Didik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang

Peneliti : Chici Imelda Sari

Nim : 12110623518

Responden

Nama : Bayu Niuwana

Kelas : X

Sekolah : SMAN 1 Bangkinang

A. Petunjuk Pengisian

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon anda terhadap media pembelajaran poster menggunakan smartphone yang sedang dikembangkan dalam pembelajaran ekonomi khususnya materi sistem pembayaran dan alat pembayaran
2. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian anda terhadap media pembelajaran poster menggunakan smartphone pada materi sistem pembayaran dan alat pembayaran

Keterangan pada skala skor sebagai berikut:

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik



© |

B. Pertanyaan Angket

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
A.	Kualitas Isi dan Tujuan					
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan	✓	✓			
2.	Kejelasan pembahasan materi		✓			
3.	Kejelasan alur pembelajaran		✓			
4.	Media mendukung saya menguasai materi sistem pembayaran dan alat pembayaran		✓			
5.	Bahasa yang digunakan dalam media komunikatif dan mudah dipahami		✓			
B.	Kualitas Teknik					
6.	Keterbacaan teks dan gambar	✓	✓			
7.	Kemudahan penggunaan aplikasi	✓	✓			
8.	Kualitas tampilan, warna, dan navigasi	✓	✓			
9.	Kualitas umpan balik latihan soal	✓				
C.	Kualitas Pembelajaran					
10.	Kemudahan dalam belajar	✓	✓			
11.	Kualitas latihan soal/quiz	✓	✓			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

12.	Media sangat membantu dalam belajar	<input checked="" type="checkbox"/>			
13.	Media dapat memicu pembelajaran secara mandiri	<input checked="" type="checkbox"/>			
14.	Media dapat memotivasi dalam belajar	<input checked="" type="checkbox"/>			
15.	Media memicu untuk mempelajari materi lain dengan media sejenis				

Komentar dan Saran

Media pembelajaran untuk diberikan, bagus, berisi pembelajaran yang lengkap, dan juga berisi video dan Quiz

Pekanbaru,

Responden

2024



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

LAMPIRAN 3

3.1 Analisis Uji Validitas Ahli Media

Skor Uji Ahli Media pada Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone

Materi Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran di SMAN 1 Bangkinang

Nomor komponen	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	4	5
2	4	5
3	4	5
4	5	5
5	4	5
6	5	5
7	5	5
8	4	5
9	4	5
10	5	5
11	5	5
12	4	5
13	4	5
14	4	5
15	5	5
16	4	5
17	4	5
18	5	5
Jumlah	79	90

Sumber: Data Olahan 2025



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

1 Aspek Tampilan

Nomor komponen	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	4	5
2	4	5
3	4	5
4	5	5
5	4	5
6	5	5
7	5	5
Jumlah	31	35

2. Aspek Kepraktisan

Nomor komponen	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
8	4	5
9	4	5
Jumlah	8	10

3 Aspek Konsistensi

Nomor komponen	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
10	5	5
11	5	5
12	4	5
Jumlah	14	15

4 Aspek Kemanfaatan

Nomor komponen	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
13	4	5
14	4	5
15	5	5
Jumlah	13	15



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Aspek Kegrafikan

Nomor komponen	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
16	4	5
17	4	5
18	5	5
Jumlah	13	15

Sumber: Data Olahan 2025

Penilaian Keseluruhan Kelayakan Media

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

$$= \frac{79}{90} \times 100\%$$

$$= 87,7\% \text{ (Sangat Valid)}$$



**@ H
ak C
ipta D
ilindungi Undang-Undang**

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

3.2 Analisis Uji Validitas Ahli Materi

Skor Uji Ahli Materi pada Media Pembelajaran Poster Menggunakan *Smartphone*
Materi Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran di SMAN 1 Bangkinang

Nomor komponen	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	4	5
2	5	5
3	4	5
4	4	5
5	5	5
6	5	5
7	5	5
8	4	5
9	4	5
Jumlah	40	45

Sumber: Data Olahan 2025

1. Aspek Kelayakan Isi

Nomor komponen	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	4	5
2	5	5
3	4	5
4	4	5
Jumlah	17	20

2. Aspek Penyajian

Nomor komponen	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
5	5	5
6	5	5
7	5	5
8	4	5



3. Aspek Penilaian Konstektual

Jumlah	19	20
Nomor komponen	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
9	4	5
Jumlah	4	5

Sumber: Data Olahan 2025

Penilaian Keseluruhan Kelayakan Materi

$$\begin{aligned} \% \text{ Validitas} &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{40}{45} \times 100\% \\ &= 88,8\% \text{ (Sangat Valid)} \end{aligned}$$

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

Skeptik UIN Suska Riau

State Islamic

University

of Sultan Syarif Kasim Riau

b Aspek Penyajian Materi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

3.3 Analisis Uji Praktikalitas Respon Guru

Skor Uji Praktikalitas Respon Guru pada Media Pembelajaran Poster Menggunakan *Smartphone* Materi Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran di SMAN 1 Bangkinang

Nomor komponen	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	5	5
2	5	5
3	5	5
4	5	5
5	5	5
6	5	5
7	5	5
8	4	5
9	5	5
10	5	5
11	5	5
12	4	5
Jumlah	58	60

Sumber: Data Olahan 2025

a Aspek Tampilan Media

Nomor komponen	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	5	5
2	5	5
3	5	5
4	5	5
5	5	5
Jumlah	25	25

b Aspek Penyajian Materi

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Nomor komponen	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
6	5	5
7	5	5
8	4	5
9	5	5
10	5	5
11	5	5
12	4	5
Jumlah	33	35

Sumber: Data Olahan 2024

Penilaian Keseluruhan Praktikalitas Respon Guru

$$\begin{aligned} \% \text{ Validitas} &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{58}{60} \times 100\% \\ &= 96,6\% \text{ (Sangat Praktis)} \end{aligned}$$

UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta Penerjemah dan Penerbit

3.4 Analisis Uji Praktikalitas Respon Peserta Didik

Skor Uji Praktikalitas Respon Peserta Didik pada Media Pembelajaran Poster

Menggunakan Smartphone Materi Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran di

SMAN 1 Bangkinang

Sumber: Data Olahan 2025



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

a. Aspek Kualitas Isi dan Tujuan

Nomor komponen	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1	121	130
2	123	130
3	115	130
4	125	130
5	120	130
Jumlah	604	650

b. Kualitas Teknik

Nomor komponen	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
6	117	130
7	117	130
8	121	130
9	120	130
Jumlah	475	520

c. Kualitas Pembelajaran

Nomor komponen	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
10	118	130
11	121	130
12	122	130
13	127	130
14	128	130
15	121	130
Jumlah	737	780

Sumber: Data Olahan 2025

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

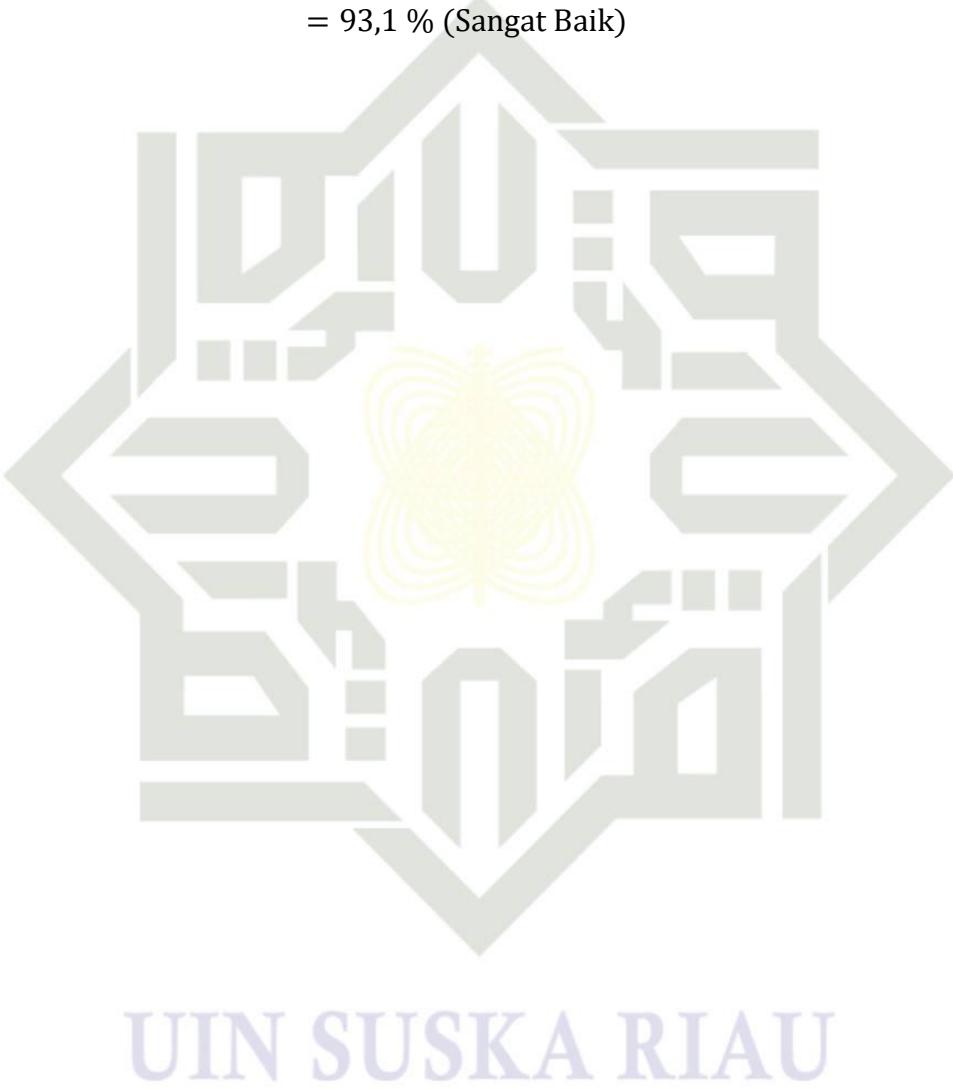
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Penilaian Keseluruhan Praktikalitas Respon Peserta Didik

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

$$= \frac{1.816}{1.950} \times 100\%$$

$$= 93,1 \% \text{ (Sangat Baik)}$$



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 4**4.1 Daftar Identitas Validator Produk (Media Pembelajaran)**

No.	Kode	Nama	Instansi	Bidang Keahlian
1	ZR	Zetri Rahmat, M.Pd	Pendidikan Ekonomi	Validator ahli media
2	DN	Darni S.P., MBA	Pendidikan Ekonomi	Validator ahli materi

4.2 Daftar Identitas Praktisi/ Guru

No.	Kode	Nama	Instansi
1.	AB	Abu Bakar, S.E	SMAN 1 Bangkinang

4.3 Daftar Identitas Peserta Didik

Daftar Identitas Responden Peserta Didik Kelas X.3 SMAN 1 Bangkinang

No.	Kode	Nama
1	PD 1	Ayu Narti
2	PD 2	Akhiri Zulfa
3	PD 3	Afdhal Ramadhan
4	PD 4	Bayu Nirwana
5	PD 5	Devin Alfarifqi
6	PD 6	Fitri Aulia Zahra
7	PD 7	Fitri Cahayu
8	PD 8	Gita Puspita
9	PD 9	Irsyad



©

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	PD	Nama Penulis
10.	PD 10	Khoiri Ramadhan
11.	PD 11	Maya Agustin
12.	PD 12	Melva Arzenta
13.	PD 13	M.Zayyan
14.	PD 14	M.Ferdy Ardiansyah
15.	PD 15	M.Ridho Pratama
16.	PD 16	Nurul Aini
17.	PD 17	Nor Aisyah
18.	PD 18	Rio Syahrul Nizam
19.	PD 19	Rahul Valentaen
20.	PD 20	Risky Fadli
21.	PD 21	Riko Adrian
22.	PD 22	Rakif Al-Bari
23.	PD 23	Randy Syahrizul
24.	PD 24	Resti Nurmeyliana
25.	PD 25	Syahril Ramadhan
26.	PD 26	Zahratun Nisa

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.

5.1 Hasil Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone

Cover depan
poster
menggunakan
smartphone





© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
Cover poster

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Petunjuk
penggunaan

© 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.

PETUNJUK PENGGUNAAN

Step 1: Bacalah doa terlebih dahulu sesuai keyakinanmu, agar diberi kemudahan dalam mempelajari materi

Step 2: Baca dan pahami setiap materi pada setiap halaman

Step 3: Tekan tombol jika ingin melanjutkan ke halaman berikutnya

Step 4: Tekan tombol jika ingin melanjutkan ke halaman sebelumnya

Step 5: Amatilah dan pahami isi video pembelajaran singkat, tekan tombol untuk memulai dan menghentikan video

Step 6: Kerjakan latihan soal pada halaman yang disediakan dengan cara mengklik gambar soal yang telah disediakan dalam bentuk google form



Materi 1

@ Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

SISTEM PEMBAYARAN

Sistem pembayaran adalah sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana dalam kegiatan ekonomi.

The infographic is titled "SISTEM PEMBAYARAN" in large, bold letters at the top. Below the title, there is a blue-toned illustration of a bank building with a classical facade, surrounded by various icons representing financial transactions like a smartphone, a laptop, a hand holding a card, and a person carrying a briefcase. A small caption below the illustration reads "Gambar 1. Sistem Pembayaran Sumber: Internet".

Peran Sistem Pembayaran Dalam Perekonomian

Elemen penting dalam infrastruktur keuangan untuk mendukung terciptanya stabilitas keuangan.

Sebagai jaringan utama transisi kebijakan moneter untuk mendukung pengendalian moneter yang lebih efektif dan efisien

Pendorong efisiensi perekonomian nasional dalam hal percepatan transaksi pembayaran.

Resiko Dalam Sistem Pembayaran

- Resiko Kredit
- Resiko Likuiditas
- Resiko Hukum
- Resiko Operasional
- Resiko Sistemik

UIN SUSKA RIAU

Materi 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.



Materi 3

@ [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.

SISTEM PEMBAYARAN

Peran Bank Indonesia Dalam Sistem Pembayaran

Sebagai Regulator

Sebagai Fasilitator

Sebagai Lembaga Pengawas

Sebagai Lembaga Penyelenggara

Sebagai Lembaga Perizinan

Gambar 8. Bank Indonesia
Sumber: Internet

Jenis-Jenis Sistem Pembayaran

- Sistem Pembayaran Ritel/Nilai Kecil**
Adalah pembayaran yang digolongkan kedalam pembayaran ritel/nilai kecil yaitu transaksi dengan dibawah 100 juta, transaksi individual, transaksi bulk (massal), dan transaksi kartu debit/kartu kredit. Saat ini sistem pembayaran yang digunakan untuk melayani transaksi ritel yakni Sistem Kiliring Nasional Bank Indonesia (SKNBI).
- Sistem Pembayaran Nilai Besar**
Pembayaran nilai besar biasanya dilakukan oleh korporasi dalam transaksi bisnis. Sistem pembayaran nilai besar yang saat ini berlaku di Indonesia yaitu Bank Indonesia Real Time Gross Settlement (BI-RTGS)

Gambar 9. Logo Bank Indonesia
Sumber: Internet



Materi 4

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

UIN SUSKA RIAU

Materi 5

© Hak cipta milik 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.



“Alat pembayaran terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan peradaban manusia. Awalnya manusia melakukan transaksi dengan sistem barter, kemudian berganti dengan uang kertas/legam hingga saat ini transaksi pembayaran dapat dilakukan dengan cara cashless.”

Uang
Uang adalah suatu barang yang diakui oleh masyarakat sebagai perantara dalam melakukan pertukaran barang atau jasa.

Sejarah Uang

- Tahap Barter
- Tahap Uang Barang (komoditas)
- Tahap Logam
- Tahap Uang Kertas
- Tahap Uang Elektronik

Gambar 18. Barter
Sumber: Internet

Gambar 19. Uang Barang
Sumber: Internet

Gambar 20. Logam
Sumber: Internet

Gambar 21. Uang Kertas
Sumber: Internet

Gambar 22. Uang Elektronik
Sumber: Internet

Syarat Uang

“

- Dapat Diterima Oleh Masyarakat Umum
- Nilainya Tidak Berubah-ubah (Stabil)
- Tahan Lama dan Tidak Mudah Rusak
- Mudah Dipindahkan dan Dibawa Kemana-mana
- Mudah Dibagi Tanpa Mengurangi Nilainya

”

Fungsi Uang

“

- Sebagai Alat Tukar
- Sebagai Alat Satuan Hitung
- Sebagai Alat Pembayaran Hutang
- Sebagai Alat Penimbun Kokayaan

”



Materi 6

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

ALAT PEMBAYARAN

Jenis-Jenis Uang

“ Berdasarkan Bahannya
Berdasarkan bahannya uang terbagi 2 yaitu uang logam, yaitu uang yang terbuat dari bahan logam. Contohnya uang pecahan Rp500,00. Uang kertas, yaitu uang yang terbuat dari bahan kertas. Contohnya uang pecahan Rp2.000,00.

“ Berdasarkan Nilainya
Uang dapat dibagi menjadi 2, yaitu uang bernilai penuh, yaitu uang yang nilai intrinsiknya (bahan) sama dengan nilai nominalnya (tertera). Uang bernilai tidak penuh, yaitu uang yang nilai intrinsiknya (bahan) tidak sama dengan nilai nominalnya (tertera).

“ Berdasarkan Lembaga yang Mengeluarkannya
Berdasarkan lembaga yang mengeluarkannya terbagi menjadi 2 yaitu uang kartal, yaitu uang yang dikeluarkan oleh bank sentral suatu negara baik berupa uang logam maupun uang kertas. Uang giral, yaitu dana yang disimpan pada bank umum yang dapat digunakan untuk pembayaran menggunakan cek atau bilyet giro.

Gambar 23. Uang Logam dan Uang Kertas
Sumber: Internet

Gambar 24. Uang Logam dan Uang Kertas
Sumber: Internet

Gambar 25. Uang Kartal, Uang Logam
Sumber: Internet

Gambar 26. Uang Kartal, Uang Kertas
Sumber: Internet

UIN SUSKA RIAU

Materi 6

@ Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Materi 7

@ 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.

ALAT PEMBAYARAN

Uang Rupiah

Pengelolaan Uang Rupiah Oleh Bank Indonesia



Gambar 29. Bank Indonesia
Sumber: Internet

Unsur Pengaman Uang Rupiah

JANGAN SAMPAI KETIPU,
INI CIRI-CIRI UANG KERTAS BARU 2022



Gambar 31. Ciri-ciri uang kertas
Sumber: Internet

Satu-satunya lembaga yang bertugas untuk melakukan pengelolaan uang rupiah adalah Bank Indonesia. Pengelolaan uang rupiah dilakukan melalui enam tahapan, yaitu perencanaan uang rupiah, mencetak uang rupiah, mengeluarkan uang rupiah, mengedarkan uang rupiah, melakukan pencabutan dan penarikan uang rupiah, serta memusnahkan uang rupiah.

Unsur pengaman yang terdapat pada uang rupiah tertanam dalam bahananya dan teknik cetakannya.



Gambar 30. Unsur pengaman yang tertanam dalam bahan
Sumber: Internet

7 CIRI-CIRI UANG PALSU JANGAN SAMPAI TERTIPU



Gambar 32. Ciri-ciri uang palsu
Sumber: Internet

UIN SUSKA RIAU



Materi 8

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

ALAT PEMBAYARAN

Alat Pembayaran Nontunai

Cek

Cek merupakan sebuah kertas yang memuat perintah kepada bank untuk memberikan sejumlah uang kepada orang yang tertulis di dalamnya.

Bilyet Giro

Bilyet giro merupakan surat perintah dari nasabah untuk memindahkan bukuan sejumlah dana yang ada direkeningnya kepada pihak penerima yang namanya tercantum didalamnya. Bilyet giro digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran dalam jumlah besar.

Kartu Debit

Kartu debit merupakan alat pembayaran berupa kartu yang dapat digunakan untuk melakukan pembayaran dengan mengurangi dana yang disimpan pada rekening bank.

Kartu Kredit

Kartu Kredit Merupakan alat pembayaran berupa kartu yang dapat digunakan untuk melakukan pembayaran dengan memberikan tagihan kepada pemegang kartu sesuai dengan nominal transaksinya

Uang Elektronik

Uang elektronik merupakan uang yang disimpan secara elektronik pada media yang dapat digunakan untuk transaksi pembayaran maupun pemindahan dana.

UIN SUSKA RIAU



© **Hak Cipta milik UIN Suska Riau**

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Video pembelajaran dan quiz/latihan soal



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

LAMPIRAN 6**6.1 Dokumentasi Penelitian****a. Validator Ahli Media****b. Validator Ahli Materi**

© Hak Cipta

c. Praktikalitas Guru



State Islamic University 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.

@HakCipta
© HAK CIPTA

Respon Peserta Didik



Iitan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



© Hak c



ncantu

, ,



tan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Di

1. Dilarang

- a. Pengutipan hanya untuk keperluan penilaian, penentuan, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

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



UN SUSKA RIAU

© Hak Cipta I

7.1 Surat-Surat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 والعلوم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. Soebrantas No.155 KM 18 Tambang Pelambuan Muara Segara Raya 20240
Fax: (071) 561647 Web: www.uin-suska.ac.id E-mail: infotek@uin-suska.ac.id

Pekanbaru, 15 Juli 2024

Nomor : Uln.04/P.II.2/PP.00.9/12488/2024
Sifat : Biasa
Lamp. :
Hal : *Mohon Izin Melakukan Prariset*

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SMAN 1 Bangkinang
di
Tempat

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

Nama	:	Chici Imelda Sari
NIM	:	12110623518
Semester/Tahun	:	VI (Enam)/ 2024
Program Studi	:	Pendidikan Ekonomi
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam
n.n. Dekan
Wakil Dekan III

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



© |

|



Nomor : 422.1/SMAN.1-BKN/111
 Sifat : Penting
 Lamp : *
 Hal : *Izin Melakukan PraRiset*

Kepada
 Yth. Bapak/Ibu Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 UIN Suska Riau
 Di -
 Pekanbaru

Dengan Hormat,

Berdasarkan surat dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, nomor : Um.04/F.II.3/PP.00.9/12488/2024 perihal permohonan izin melakukan *Prariset*, maka dengan surat ini kami memberikan izin untuk melakukan *Prariset* di SMA Negeri 1 Bangkinang kepada :

Nama Mahasiswa	NIM	Prodi	Semester
I. CHICI IMELDA SARI	12110623518	Pendidikan Ekonomi	VI (Enam)

Demikianlah surat ini kami buat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bangkinang, 17 Juli 2024
 Kepala Sekolah

FAHRIZAL, S.Pd, M.Pd
 NIP. 19700216 199310 1 001

Itan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**
PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/71783
TENTANG



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : B-1111/Un.04/F.II/PP.00.9/01/2025 Tanggal 21 Januari 2025, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

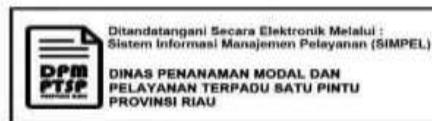
1. Nama	:	CHICI IMELDA SARI
2. NIM / KTP	:	121106235180
3. Program Studi	:	PENDIDIKAN EKONOMI
4. Jenjang	:	S1
5. Alamat	:	PEKANBARU
6. Judul Penelitian	:	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER MENGGUNAKAN SMARTPHONE DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI PADA MATERI SISTEM PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 BANGKINANG
7. Lokasi Penelitian	:	SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 BANGKINANG

Dengan ketentuan sebagai berikut:

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

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 22 Januari 2025

**Tembusan :****Disampaikan Kepada Yth :**

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



© Hak

PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
JL. CUT NYAK DIEN NO. 3 TELP. (0761) 22552 / 21553
PEKANBARU

Pekanbaru, 13 0 JAN 2025

Nomor	:	400.3.11.2/Disdik/1.3/2025/	1255
Sifat	:	Biasa	
Lampiran	:		
Hal	:	Izin Riset / Penelitian	

Yth.Kepala SMAN 1 Bangkinang

di-
Tempat

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Peranaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/71783 Tanggal 22 Januari 2025 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama	:	CHICI IMELDA SARI
NIM/KTP	:	121106235180
Program Studi	:	PENDIDIKAN EKONOMI
Jenjang	:	S1
Alamat	:	PEKANBARU
Judul Penelitian	:	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER MENGGUNAKAN SMARTPHONE DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI PADA MATERI SISTEM PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 BANGKINANG
Lokasi Penelitian	:	SMAN 1 BANGKINANG

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

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

Demikian disampaikan, atas perhatian dsiucapkan terima kasih.

PIT.KEPALA DINAS PENDIDIKAN
PROVINSI RIAU

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

Tembusan:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru

Syarif Kasim Riau



© Ha



NIS : 301140651001

**PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 BANGKINANG
AKREDITASI A**



NPSN : 10694748

Alamat : Jl. Bendungan Uwai Kelurahan Pulau, Kec. Bangkinang Hp. 061365540088
e-mail : smansabangkinangsberang@gmail.com & smansabangkinangsberang@gmail.com

Nomor : 400.3.12.1/SMAN.1-BKN/031/2025
Sifat : Penting
Lamp : -
Hal : *Izin Melaksanakan Riset*

Kepada
Yth. Bapak/Ibu Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN SUSKA RIAU
Di -

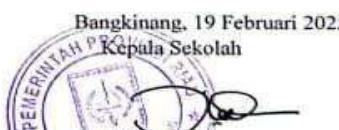
Pekanbaru

Dengan Hormat,

Berdasarkan surat dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Provinsi Riau, nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/71783 perihal permohonan izin melaksanakan *Riset*, maka dengan surat ini kami memberikan izin untuk melaksanakan *Riset* di SMA Negeri 1 Bangkinang kepada :

Nama Mahasiswa	NIM	Prodi	Semester
1. CHICI IMELDA SARI	12110623518	Pendidikan Ekonomi	VIII (Delapan)

Demikianlah surat ini kami buat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bangkinang, 19 Februari 2025
Kepala Sekolah

Fahrizal, S.Pd, M.Pd
NIP: 19700216 199310 1 001

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.



© Ha

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

PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 BANGKINANG
AKREDITASI A



NPSN : 10454748



NPSN : 10454748

SURAT KETERANGAN PENGGUNAAN PRODUK MAHASISWA

Nomor : 400.3.12.1/SMAN.1-BKN/032/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala SMA Negeri 1 Bangkinang :

Nama : **FAHRIZAL, S.Pd, M.Pd**

NIP : 19700216 199310 1 001

Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan bahwa Sekolah kami telah menggunakan Produk Hasil Karya Mahasiswa :

Nama : **CHICI IMELDA SARI**

NIM : 12110623518

Perguruan Tinggi : UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Jenjang Pendidikan : S 1

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone Dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang.

Nama Produk : Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone Pada Materi Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangkinang, 19 Februari 2025
 Kepala Sekolah
FAHRIZAL, S.Pd, M.Pd
 NIP. 19700216 199310 1 001



© Hak



Nomor: Un 04/F.II.4/9178/2024
 Sifat : Biasa
 Lamp. : -
 Hal : *Pembimbing Skripsi*

Pekanbaru, 29 Mei 2024

KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Jl. H.R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampang Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telep. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561647 Web: www.fk.unsuska.ac.id E-mail: effas.unsuska@yahoo.co.id

Kepada
 Yth. Dr. Dicki Hartanto, S.Pi., MM.

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	: CHICI IMELDA SARI
NIM	: 12110623518
Jurusan	: Pendidikan Ekonomi
Judul	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER MENGGUNAKAN SMARTPHONE DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI PADA MATERI SISTEM PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 BANGKINANG
Waktu	: 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

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

W a s s a l a m
 an Dekan

Wakil Dekan I



Tembusan :
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

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



© |



UIN SUSKA RIAU

**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والعلوم**

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647

Fax. (0761) 561647 Web.www.ftk.uinsuska.ac.id E-mail: eftak.uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-6516/Un.04/F.II.1/PP.00.9/03/2025

Pekanbaru, 10 Maret 2025

Sifat : Biasa

Lampiran :-

Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Kepada Yth.

Dr. Dicki Hartanto, S.Pi., MM.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : CHICI IMELDA SARI

NIM : 12110623518

Jurusan : Pendidikan Ekonomi

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang.

Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluaranya surat bimbingan ini

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

W a s s a l a m

Dekan

Ayakil Dekan I



Dr. Zarkasih, M.Ag.

NIP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :

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



Dipindai dengan CamScanner



© |



UIN SUSKA RIAU

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

Alamat : Jl H R Soeawitas Km 15 Tampang Pekanbaru Riau 28293 PG. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**PENGESAHAN PERBAIKAN
UJIAN PROPOSAL**

Nama Mahasiswa	:	Chici Imelda Sari
Nomor Induk Mahasiswa	:	12110623518
Hari/Tanggal Ujian	:	Selasa, 15 Oktober 2024
Judul Proposal Ujian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone Dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Siswa Sekolah Menengah Atas 1Bangkinang
Isi Proposal	:	Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1	Ansharullah, SP.,M.Ed.	PENGUJI I		
2	Ristiliana, M.Pd.E.	PENGUJI II		

Mengetahui
Pekanbaru,.....

Dekan

Wakil Dekan I



Dr. Zainal Ghosih, M.Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004

Peserta Ujian Proposal

Chici Imelda Sari
NIM. 12110623518

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

SURAT KETERANGAN BEBAS UJI TURNITIN

Yang bertanda tangan di bawah ini Pengelola Uji Turnitin Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Menerangkan
Bahwa :

Nama	:	Chici Imelda Sari
NIM	:	12110623518
Fakultas/Jurusan	:	Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Ekonomi

Mahasiswa tersebut di atas telah menyelesaikan Pengujian Hasil Turnitin di Pengelola Uji Turnitin dengan hasil 22%. Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 12 Maret 2025
Mengetahui
Pengelola Uji Turnitin

Naskah, S.Pd., M.Pd.E.
NIP. 198908282023211031

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

BIODATA PENULIS

Chici Imelda Sari, lahir di Ganting



Damai pada tanggal 09 september 2003. Anak kedua dari 5 bersaudara, dari pasangan Bakhtiar dan Aidil Fitri. Penulis menyelesaikan pendidikan di SDN 005 Ganting Damai pada tahun 2015, kemudian melanjutkan pendidikan di MTSN 1 Kampar dan menyelesaiannya pada tahun 2018, lalu penulis melanjutkan pendidikan di MAN 1 Kampar pada tahun 2021. Setelah menyelesaikan pendidikan di bangku SMA, penulis melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi di Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan mengambil Program Studi Pendidikan Ekonomi. Pada semester 3, penulis mengambil konsentrasi Manajemen.

Pada bulan Juli-Agustus 2024, penulis mengikuti Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Kencana, Kecamatan Balai Jaya, Kabupaten Rokan Hilir seain itu, penulis juga melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) pada bulan September-November 2024 di SMA Negeri Olahraga-SKO Riau. Penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang, atas izin Allah Subhanahu Wa Ta`ala, penulis dapat menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada masa studi 8 semester dan lulus ujian Munaqasyah pada tahun 2025.