



1. Urut-urutan mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 AUDIO VISUAL LCD (*LIQUID CRYSTAL DISPLAY*)  
BERBASIS CANVA SEBAGAI PENYAJIAN PEMBELAJARAN EKONOMI  
DI MA ANSHARULLAH KECAMATAN KAMPA  
KABUPATEN KAMPAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memperoleh Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
(S.Pd)**



**UIN SUSKA RIAU**

**DISUSUN OLEH:**

**ISROH HAYATI**

**NIM. 12010621405**

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**1447 H /2025 M**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 Audio Visual LCD (*Liquid Crystal Display*) Berbasis *Canva* Sebagai Penyajian Pembelajaran Ekonomi Di MA Ansharullah Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar yang ditulis oleh Isroh Hayati NIM 12010621405 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 16 Dzulhijjah 1446 H

12 Juni 2025 M

Menyetujui,

Mengetahui

d/n Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi

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

Pembimbing

Zetri Rahmat, M.Pd  
NIP. 199107122019031017



# Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

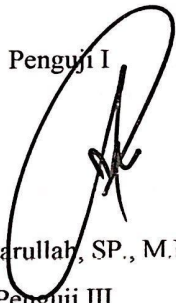
Skripsi dengan judul Pengembangan Media Audio Visual LCD (*Liquid Crystal Display*) Berbasis *Canva* Sebagai Penyajian Pembelajaran Ekonomi Di MA Ansharullah Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar yang ditulis oleh Isroh Hayati yang telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 20 Muharram 1447 H / 15 Juli 2024, skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Ekonomi.


Pekanbaru, 20 Muharram 1447 H

15 Juli 2025 M


Mengesahkan  
Sidang Munaqasah

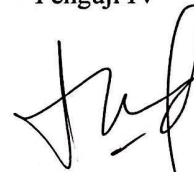
Penguji I

  
Ansharullah, SP., M.Ec  
Penguji III

  
M.Iqbal Lubis, S.E., M.Si. Ak

Penguji II

  
Naskah, M.Pd.F  
Penguji IV

  
Darni, SP., MBA



Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

  
Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons

NIP. 197511152003122001



# Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

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

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Isroh Hayati  
 NIM : 12010620085  
 Tempat/Tgl. Lahir : Pulau Birandang, 10 Januari 2002  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
 Prodi : Pendidikan Ekonomi  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Audio Visual LCD (*Liquid Crystal Display*) Berbasis *Canva* Sebagai Penyajian Pembelajaran Ekonomi Di MA Ansharullah Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

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

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

Pekanbaru, 12 Juni 2025  
 Yang membuat pernyataan



Isroh Hayati  
 NIM.12010621405





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## KATA PENGANTAR

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

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Audio Visual LCD (*Liquid Crystal Display*) Berbasis *Canva* Sebagai Penyajian Pembelajaran Ekonomi Di MA Ansharullah Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar”. Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, terutama pada Ayahanda Martin dan Ibunda Nuraini serta keluarga yang telah menjadi motivator terbesar dalam hidup penulis. Terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, doa, yang selama ini tercurah kepada penulis sehingga penulis masih tetap semangat mengemban amanat yang diberikan untuk menyelesaikan pendidikan hingga jenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

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

1. Para pimpinan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Ibu Prof. Dr. Hj. Lenny Nofianti, MS. SE, M.Si, AK. CA., sebagai rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Bapak Prof. H.Raihani, M.Ed., Ph.D., sebagai wakil rektor I, Bapak Dr.Alex Wendra, ST., M.Eng., sebagai Wakil Rektor II, dan Dr. Harris Simaremare, M.T., sebagai Wakil Rektor III



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

#### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

- 2 Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Ibu Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons., sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan seluruh Staff, atas arahan dan dukungannya.
- 3 Bapak Ansharullah, S.P., M.Ec selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi dan Ibu Yulia Novita, S.Pd., M.Par selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- 4 Ibu Yulia Novita, S.Pd.I., M.Par selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Bapak Zetri Rahmat, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu serta pemikirannya dengan ikhlas dalam memberikan penjelasan dan masukan yang sangat berarti sehingga penulis menjadi lebih mengerti dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 6 Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi dan dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan bimbingan dan curahan ilmu.
- 7 Bapak Syamsuardi, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah MA Ansharullah Kampar, Bapak/Ibu guru, staf-staf sekolah dan peserta didik MA Ansharullah Kampar yang telah berkontribusi atas kesempatan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memberikan masukan.
- 8 Putri Aminah, SE Selaku Guru Ekonomi di MA Ansharullah Kampar yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian, memberikan pengarahan, motivasi dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.

#### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



9. Terhusus kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda Martin dan Ibunda Nuraini beserta keluarga besar yang mendukung, memberikan motivasi, selalu mendo'akan, membimbing, memberikan nasehat-nasehat yang tiada hentinya kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada Kakak tercinta Wahyu lestari, S.P. dan Aminah Kasih, SE. yang sangat berpengaruh bagi penulis terhadap penyelesaian skripsi ini.
11. Kepada sahabat seperjuangan Irma Elfiana dan Annisa Tri Utami terima kasih banyak atas bantuannya sudah menjadi tempat sharing penulis dalam dunia perskripsian.
12. Kepada Adik Yesi Mandala Putri beserta seluruh anak kost Muslimah yang tidak bisa disebutkan satu persatu selalu siap sedia memberikan bantuan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Teruntuk seseorang yang berinisial "R" yang selalu mengingatkan, memberikan motivasi-motivasi serta bantuan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini
14. Tidak terlepas kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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



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

Pekanbaru, 12 Juni 2025

Isroh Hayati  
Nim. 12010621405



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.





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

### Ibunda dan Ayahanda Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu (Nuraini) dan Ayah (Martin) yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, ridho, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan ayah bahagia, karena aku sadar selama ini belum bisa berbuat lebih.

Untuk Ibu dan Ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu memberikan kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku serta selalu meridhoiku melakukan hal yang lebih baik, Terima kasih Ibu,

Terima kasih

Ayah...

### Kakakku

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



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## ABSTRAK

**Isroh Hayati, (2025): Pengembangan Media Audio Visual LCD (*Liquid Crystal Display*) Berbasis Canva Sebagai Penyajian Pembelajaran Ekonomi di MA Ansharullah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran berupa Media audio visual LCD (*Liquid Crystal Display*) berbasis Canva, yang memenuhi kriteria valid. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas X MA Ansharullah kecamatan Kampar, ahli media dari dosen teknik informatika, ahli materi dari dosen pendidikan ekonomi, serta guru mata pelajaran ekonomi sebagai ahli praktisi. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berupa Media audio visual LCD (*Liquid Crystal Display*) berbasis Canva. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, sementara data dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan uji validitas, media pembelajaran Media audio visual LCD (*Liquid Crystal Display*) berbasis Canva ini dinyatakan sangat valid dengan tingkat kevalidan 90,62% dari ahli media, 89,28% dari ahli materi, 88% dari ahli praktisi, dan 70,07% dari siswa. Dengan demikian, media pembelajaran infografis yang dikembangkan dinilai layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Canva, Media Audio Visual, Pengembangan*



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

**Isroh Hayati (2025): Developing Canva-Based LCD (Liquid Crystal Display) Audio Visual Media as Economic Learning Presentation at Islamic Senior High School of Ansharullah, Kampar District, Kampar Regency**

This research aimed at developing and producing learning media in the form of Canva-based LCD (Liquid Crystal Display) audio visual media meeting valid criteria. It was Research and Development with ADDIE model consisting of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this research consisted of the tenth-grade students at Islamic Senior High School of Ansharullah, Kampar District, media experts from Informatics Engineering lecturers, material experts from Economic Education lecturers, and Economics subject teachers as expert practitioners. The object was learning media in the form of Canva-based LCD audio visual media. The instrument used in this research was questionnaire, while the data were analyzed by using qualitative and quantitative analysis techniques. The research findings showed that based on the validity test, Canva-based LCD audio visual media was stated very valid with validity levels 90.62% from media experts, 89.28% from material experts, 88% from practitioner experts, and 70.07% from students. Thus, the developed infographic learning media was considered suitable for use in the learning process.

**Keywords: Canva, Audio Visual Media, Development**



## ملخص

**اشرح حياتي، (2025): تطوير وسيلة تعليمية سمعية بصرية من نوع شاشة العرض البلوري السائل قائمة على منصة كانفا لتقديم دروس الاقتصاد في مدرسة أنصار الله الثانوية الإسلامية كمفر بمنطقة كمفر**

يهدف هذا البحث إلى تطوير وإنتاج وسيلة تعليمية سمعية بصرية من نوع شاشة العرض البلوري السائل قائمة على منصة كانفا، بحيث تحقق معايير الصلاحية. نوع هذا البحث هو بحث تطويري باستخدام نموذج أدبي، الذي يشمل مراحل التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. تكونت عينة الدراسة من طلاب الصف العاشر في مدرسة أنصار الله الثانوية الإسلامية كمفر بمنطقة كمفر، وخبير وسائط تعليمية من قسم هندسة المعلومات، وخبير محتوى من قسم تعليم الاقتصاد، بالإضافة إلى معلم مادة الاقتصاد بصفته خبيراً ممارساً. أما موضوع البحث فكان وسيلة تعليمية متمثلة في وسيلة سمعية بصرية بشاشة العرض البلوري السائل قائمة على منصة كانفا. الأداة المستخدمة في هذا البحث كانت الاستبيان، وتم تحليل البيانات باستخدام أساليب تحليلية نوعية وكمية. أظهرت نتائج البحث أن وسيلة تعليمية سمعية بصرية من نوع شاشة العرض البلوري السائل قائمة على منصة كانفا قد تم تقييمها على أنها صالحة جداً، حيث بلغت نسبة الصلاحية ٩٠,٦٢٪ من خبير الوسائط، و٨٩,٢٨٪ من خبير المحتوى، و٨٨٪ من الخبير الممارس، و٧٠,٠٧٪ من الطلاب. وبناءً على ذلك، تعتبر الوسيلة التعليمية الانفوجرافية المطورة مناسبة للاستخدام في العملية التعليمية.

**الكلمات الأساسية: التطوير، الوسائل السمعية البصرية، كانفا**

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

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



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

**DAFTAR ISI**

<b>Persetujuan.....</b>	<b>i</b>
<b>Pengesahan .....</b>	<b>ii</b>
<b>Surat Pernyataan .....</b>	<b>iii</b>
<b>Kata Pengantar.....</b>	<b>iv</b>
<b>Persembahan.....</b>	<b>viii</b>
<b>Abstrak .....</b>	<b>ix</b>
<b>Daftar Isi.....</b>	<b>xii</b>
<b>Daftar Tabel .....</b>	<b>xiv</b>
<b>Daftar Gambar.....</b>	<b>xv</b>
<b>Daftar Lampiran .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Penegasan Istilah.....	5
C. Identifikasi Masalah .....	7
D. Batasan Masalah.....	8
E. Rumusan Masalah .....	8
F. Tujuan Penelitian .....	9
G. Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
A. Konsep Teoritis .....	10
B. Penelitian Relevan.....	37
C. Konsep Operasional .....	41
D. Kerangka Berpikir.....	43
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
A. Metode dan Desain.....	45
B. Waktu dan Lokasi Penelitian .....	47
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	47
D. Populasi dan Sampel .....	49
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	49
F. Teknik Analisis Data.....	54

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>57</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	57
B. Hasil Penelitian .....	62
C. Pembahasan.....	80
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>92</b>
A. Kesimpulan .....	90
B. Saran.....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>94</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>97</b>

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## DAFTAR TABEL

Tabel III.1	Angket Penelitian .....	50
Tabel III.2	Kisi-kisi Angket untuk ahli media .....	51
Tabel III.3	Kisi-kisi Angket Untuk Ahli Materi.....	52
Tabel III.4	Kisi-kisi Angket Untuk Praktikalitas Guru .....	53
Tabel III.5	Kisi-kisi Angket Untuk Respon Peserta Didik.....	53
Tabel III.6	Skala Validitas.....	56
Tabel IV.1	Profil MA Ansharullah Desa Pulau Birandang Kecamatan Kampar .....	60
Tabel IV.2	Tenaga Pengajar MA Ansharullah Desa Pulau Birandang Kecamatan Kampar .....	61
Tabel IV.3	Rekapitulasi Jumlah Siswa.....	62
Tabel IV.4	Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi .....	63
Tabel IV.5	Hasil uji validitas ahli media pada pengembangan media audio visual LCD berbasis canva di MA Ansharullah.....	73
Tabel IV.6	Hasil Uji Validitas Ahli Materi pada Pengembangan media audio visual LCD berbasis canva di MA Ansharullah.....	74
Tabel IV.7	Hasil Validasi Praktikalitas Pada Pengembangan Media Audio Visual LCD Berbasis Canva .....	76
Tabel IV.8	Grafik hasil validasi ahli praktikalitas.....	77
Tabel IV.9	Saran dan Perbaikan Ahli Media, Materi dan Praktikalitas Guru.....	78
Tabel IV.10	Hasil Respon Peserta Didik pada Pengembangan Media Audio Visual berbasis Canva di MA Ansharullah .....	79
Tabel IV.11	Grafik Hasil Responden Peserta Didik .....	80

## DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Merupakan Tampilan Dari Aplikasi Canva.....	27
Gambar II.2 Merupakan Tampilan Awal Searching Pada Google Dan Tampilan Halaman Pertama dan Desain Canva .....	28
Gambar II.3 Tampilan awal pada aplikasi canva, jika akan mencoba mendesain klik pada kalimat memulai desain dengan “presentasi” dan tampilan Tampilan Masuk Ke Template Video Dalam Canva .....	28
Gambar II.4 Tampilan diawal untuk mencoba mendesain dengan berbagai template secara gratis, jika ditemui template bertanda mahkota kuning artinya berbayar (pro).....	29
Gambar II.5 Merupakan Tampilan Untuk Mengedit Video Dalam canva dan <i>Tampilan gambar diatas, setelah selesai mendesain dapat disimpan dengan mengklik pada tulisan “bagian”, akan muncul pada tampilan diatas dan klik tulisan “unduh”</i> .....	29
Gambar II.6 Merupakan Tampilan Menyimpan Hasil Video Canva dan Tampilan setelah mengklik “unduh” pilih PDF jika ingindisave atau memilih pilihan yang lainnya dan setelah berhasil media presentasi siap untuk digunakan.....	30
Gambar III.1 Kerangka Berpikir .....	44
Gambar IV.1 Cover media Audio Visual LCD berbasis canva 1 .....	65
Gambar IV.2 Cover media Audio Visual LCD Berbasis Canva 2.....	66
Gambar IV.3 Cover media Audio Visual LCD berbasis canva 3 .....	66
Gambar IV.4 Uraian materi 1.....	67
Gambar IV.5 Uraian materi 2.....	68
Gambar IV.6 Uraian materi 3.....	69
Gambar IV.8 Soal .....	70
Gambar IV.9 Grafik hasil validasi ahli media .....	73
Gambar IV.10 Grafik hasil validasi ahli materi .....	75
Gambar IV.11 Grafik hasil validasi ahli praktikalitas .....	68
Gambar IV.11 Grafik hasil responden peserta didik.....	68

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saif Kasim Riau



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	98
Lampiran 2 Angket uji validitas ahli media .....	104
Lampiran 3 Angket uji validitas ahli materi .....	109
Lampiran 4 Angket uji praktikalitas ahli pendidik .....	113
Lampiran 5 Isi ahli media .....	117
Lampiran 6 Isi ahli materi .....	120
Lampiran 7 Hasil uji validitas ahli materi .....	122
Lampiran 8 Data hasil angket .....	124
Lampiran 9 Dokumentasi ahli media .....	126
Lampiran 10 Dokumentasi ahli materi .....	127
Lampiran 11 Dokumentasi ahli praktikalitas .....	128
Lampiran 12 Dokumentasi wawancara .....	129
Lampiran 13 Dokumentasi penyebaran angket .....	130
Lampiran 14 Dokumentasi pertemuan pertama .....	131
Lampiran 15 Dokumentasi pertemuan kedua .....	132
Lampiran 16 Dokumentasi pertemuan ketiga .....	133
Lampiran 17 Surat-surat .....	134

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

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Salah satu tugas guru adalah memilih media pembelajaran yang dapat membantu siswa mencapai kompetensi yang baik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media audio visual LCD (liquid crystal display) berbasis canva sebagai bentuk penyajian pembelajaran.

Media audio visual adalah media yang mengandung suara dan gambar yang bisa dilihat, contohnya *slide* suara, berbagai ukuran film, rekaman video dan lain sebagainya. Dengan menerapkan konsep media audio visual dapat memaksimalkan pembelajaran dan proses belajar mengajar akan lebih menarik dengan adanya video pembelajaran yaitu berupa animasi.<sup>1</sup>

LCD (Liquid Crystal Display) adalah bentuk sederhana dari proyektor Power Point serta aplikasi Canva. LCD (Liquid Crystal Display) merupakan media yang berisi gambar visual dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran ekonomi. Dengan melihat kondisi pendidikan saat ini, maka kita menyadari bahwa masih banyak hal yang perlu dirubah agar pendidikan kita dapat mengalami kemajuan dan juga berkualitas.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Muhamad Yusup dkk, *Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi*, Vol.1 No.1 Edisi Agustus 2020, hal.127

<sup>2</sup> Melvin L, Siberman, *Active Learning*, Penerjemah: Sardjuli dkk, (Bandung: Nsamedia, 2016), hal. 25.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Aplikasi canva adalah aplikasi desain grafis secara online yang dapat diakses lewat *Handphone/PC*. Berbagai macam template atau opsi desain yang dapat digunakan dan diinginkan tersedia dicanva. Tidak hanya persentasi tetapi Canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner dan lain-lain. Media canva dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik.<sup>3</sup>

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan disekolah MA Ansharullah yang beralamat di Desa Pulau Birandang Kec.Kampar di Riau terlihat bahwa pembelajaran di kelas terdapat kendala-kendala yang menjadikan pembelajaran ekonomi belum berjalan secara efektif. Karena hanya menggunakan media secara elektronik seperti media *power point* yang ditampilkan di proyektor.

Dari hasil wawancara bersama siswa dengan berinisial AK yang telah peneliti lakukan, didapatkan informasi bahwa pada saat ini sekolah MA Ansharullah Desa Pulau Birandang Kec.Kampar masih menggunakan power point proyektor. Hal ini membuat mereka merasa kurang efektifnya proses pembelajaran. Pembelajaran menjadi membosankan karena bersifat visual

<sup>3</sup> Edieli Zebua, *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi System Gerak*, Vol.6 No.2, Juli—Desember 2023, hal.434



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

tanpa adanya sebuah perubahan dalam penyampain materi pembelajaran yang lebih mudah mereka pahami.

Selanjutnya dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi yang telah peneliti lakukan, guru tersebut hanya menggunakan media secara elektronik seperti *power point* menggunakan proyektor dengan menampilkan *slide*, setelah itu guru tersebut menjelaskan materi yang telah disajikan dari setiap *slide* pada proses pembelajaran sehingga partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah. Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran dapat membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran ekonomi.

Seperti diketahui permasalahan pembelajaran pada dasarnya dipengaruhi banyak faktor, khususnya dalam mata pelajaran ekonomi berdasarkan pengamatan peneliti bahwa guru mata pelajaran ekonomi MA Ansharullah Desa Pulau Birandang Kec.Kampar sangat terbatas dalam menggunakan media. Guru ekonomi sudah menggunakan LCD proyektor namun masih kurang terampil dalam menggunakannya. Permasalahan lain seperti belum adanya peningkatan keterampilan penggunaan media yang memadai dalam proses belajar mengajar.

Akhirnya dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas, guru lebih dominan menjelaskan materi tanpa adanya media pembelajaran sehingga siswa hanya dapat mendengarkan penjelasan pada pembelajaran tersebut dan berujung kepada kebosanan serta tidak mengerti secara keseluruhan.



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 upaya yang harus dilakukan oleh guru ekonomi adalah dengan mengembangkan sebuah media, yakni media pembelajaran *power point* menjadi Media Audio Visual LCD (*Liquid Crystal Display*) Berbasis Canva Sebagai Penyajian Pembelajaran Ekonomi yang dibentuk sedemikian rupa seperti; video, gambar, animasi dan lain-lain di MA Ansharullah Desa Pulau Birandang Kec.Kampar, agar menjadikan sebuah pembelajaran lebih menyenangkan dan mempermudah siswa untuk memahami pembelajaran ekonomi.

Dale mengatakan bahwa media audio visual LCD (*Liquid Crystal Display*) berbasis canva dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Media audio visual mempunyai sifat diantaranya; kemampuan untuk meningkatkan persepsi, kemampuan untuk meningkatkan pengertian, kemampuan untuk meningkatkan transfer (penglihatan) belajar, kemampuan untuk memberi penguatan (*reinforcement*) atau pengetahuan hasil yang dicapai dan kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan).<sup>4</sup>

Penggunaan media pembelajaran audio visual LCD (*Liquid Crystal Display*) berbasis canva ini selain alat bantu dalam proses belajar mengajar juga dapat memberikan perubahan pada peserta didik dalam proses belajar. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran

<sup>4</sup> Hasmiyana Hasan, *Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Tranfortasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh*, Vol.3 No.4, Oktober 2021, hal.25

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL LCD (LIQUID CRYSTAL DISPLAY) BERBASIS CANVA SEBAGAI PENYAJIAN PEMBELAJARAN EKONOMI “**

**a. Penegasan Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman istilah yang terdapat pada penelitian ini, maka penulis akan membuat penegasan-penegasan yang ada pada penelitian ini, adapun istilah yang penulis gunakan antara lain:

**1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah Alat, perantara, pengantar, penyalur pesan. Secara harfiah ini menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang disampaikan oleh sumber atau penyalurnya yaitu pendidik atau guru.<sup>5</sup>

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

**2. Media Audio Visual**

Media audio visual adalah media pemberi informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Media audio visual merupakan media yang memadukan unsur suara dan gambar yang bisa dibuat maupun dicari melalui teknologi. Perkembangan zaman yang semakin canggih juga memunculkan banyak aplikasi yang dapat

<sup>5</sup> Mudasir, *Desain Pembelajaran Untuk Sekolah Umum*, (Pekanbaru: Kreasi Edukasi 2016), hal. 84

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

dimanfaatkan guru untuk membuat media pembelajaran audio visual dengan mudah atau guru juga dapat memanfaatkan internet untuk mencari media pembelajaran audio visual di *youtube*. Salah satu pertimbangan menggunakan media audio visual ini adalah karena media ini dapat melatih konsentrasi dan fokus siswa pada materi yang sedang diajarkan. Penayangan video sebagai salah satu contohnya selain menarik perhatian siswa, fokus perhatian siswa akan terpusat karena detik demi detik para siswa tidak akan pernah rela untuk melewatkannya.

Berdasarkan penjelasan di atas media pembelajaran audio visual berpengaruh saat menarik perhatian siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah. Karena apabila guru menggunakan media yang lama atau cara penyampaian materi yang lama maka siswa tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar. Otomatis apabila siswa tidak tertarik untuk belajar maka hasil belajarnya tidak akan memuaskan.<sup>6</sup>

### 3. LCD (*Liquid Crystal Display*)

LCD (*Liquid Crystal Display*) merupakan salah satu jenis proyektor yang digunakan untuk menampilkan video, gambar atau data dari komputer pada sebuah layar atau sesuatu dengan permukaan datar seperti tembok dan sebagainya. LCD (*Liquid Crystal Display*) dapat diartikan sebagai sebuah alat elektronik berupa layar proyektor yang berfungsi

<sup>6</sup> Ilsa Dian Pika Saragih, dkk, *Jurnal Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 5 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2023/2024*, Vol.1, No.2 Desember 2023, hal.720



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

menampilkan gambar visual, sebagai sarana pendidikan yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>7</sup>

#### 4. Canva

Aplikasi adalah perangkat lunak yang terdiri dari berbagai macam alat atau produk atau desain online, seperti *presentasi, resume, poster, brosur, pamflet, infografis, spanduk grafis, bookmark*, dan lain-lain. Aplikasi canva adalah salah satu aplikasi desain grafis online. Canva juga memiliki berbagai macam template dan desain.

Media canva ini tidak hanya dapat menampilkan teks video, gambar, grafik dan lain-lain. Tergantung pada tampilan dan nuansa yang ingin digunakan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Tampilannya yang menarik sehingga siswa dapat focus pada pelajaran mereka<sup>8</sup>.

#### b. Identifikasi Masalah

Sebagaimana yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah bahwa pokok persoalan kajian ini adalah Pengembangan Media Audio Visual LCD (*Liquid Crystal Display*) Berbasis Canva Sebagai Penyajian Pembelajaran Ekonomi. Persoalan yang masuk dalam kajian ini dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

<sup>7</sup> Lukas Nasution, dkk, *Jurnal Efektivitas Penggunaan Media Lcd Dalam Pembelajaran Akuntansi Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Sekadau*, Tahun 2021, hal.4

<sup>8</sup> Yuyun Asnawati, *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Vol.9, No.1, Juli-Desember 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.

1. Belum adanya pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual LCD (*Liquid Crystal Display*) Berbasis Canva yang valid dan praktis pada materi ekonomi dalam proses pembelajaran
2. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran seperti Media Audio Visual LCD (*Liquid Crystal Display*) Berbasis Canva Sebagai Penyajian Pembelajaran Ekonomi?

**c. Batasan Masalah**

Mengenai luasnya permasalahan yang hendak dibahas, maka penulis membatasi dan memfokuskan pada judul “*Pengembangan Media Audio Visual LCD (Liquid Crystal Display) Berbasis Canva Sebagai Penyajian Pembelajaran Ekonomi di MA Ansharullah Desa Pulau Birandang Kec.Kampar.*”

**d. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan dijawab pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas media audio visual LCD (*Liquid Crystal Display*) berbasis canva yang dikembangkan?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran audio visual LCD (*Liquid Crystal Display*) berbasis canva yang dikembangkan?

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini yaitu;

1. Penelitian ini bertujuan untuk menguji Kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual LCD (*Liquid Crystal Display*) Berbasis Canva pada mata pelajaran ekonomi MA Ansharullah desa pulau birandang.
2. Penelitian ini bertujuan untuk menguji Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual LCD (*Liquid Crystal Display*) Berbasis Canva pada mata pelajaran ekonomi MA Ansharullah desa pulau birandang.

**f. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak antara lain sebagai berikut;

1. Bagi siswa; dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran dan meningkatkan keaktifan peserta didik serta mudah memahami proses pembelajaran dengan adanya produk tersebut
2. Bagi guru; dapat meningkatkan proses hasil pembelajaran dengan memanfaatkan media yang tepat serta membantu guru berkembang secara profesional.
3. Bagi peneliti; dapat meningkatkan pengalaman dan wawasan untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran sehingga dapat menerapkan media yang tepat dalam proses belajar mengajar.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. KONSEP TEORITIS

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian media pembelajaran

Media diambil dari kata yang terdapat dalam bahasa Inggris dan dalam bahasa latin berarti medium. Dalam bahasa Indonesia media dapat diartikan alat, perantara, penyalur pesan. Secara harfiah menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang disampaikan oleh sumber atau penyalurnya yaitu pendidik atau guru.

Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang di gunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Gegne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs juga berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sebagai contoh media dalam pendidikan seperti buku, film, kaset, bingkai dan lain sebagainya.

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses 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.

Penggunaan media sangatlah penting dan tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka.<sup>9</sup>

Berikut ini beberapa pengertian media dari para pakar yang lainnya:

- 1) Menurut Gagne media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar.
- 2) Menurut Briggs media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar.
- 3) Menurut Arief S. Sadiman media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>10</sup>

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian dari media pembelajaran adalah Suatu alat yang digunakan

<sup>9</sup> Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd dkk, *Media Pembelajaran*, Penerbit Tahta Media Group, Tahun 2021.hal.4

<sup>10</sup> Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran*,Badan Penerbit UNM Gedung Perpustakaan Lt. 1 Kampus UNM Gunungsari Jl. Raya Pendidikan 90222,Tahun 2022, hal.5

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif dan juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan dapat mengontrol pembelajaran mereka sendiri sesuai dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut.

**b. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Secara umum ada beberapa ciri utama media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pendidik mampu melakukannya seperti yang dikemukakan Berlach dan Ety menyatakan bahwa ciri-ciri media antara lain:

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi sesuatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti *fotografi, video tape, disket computer dan film*.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar. Misalnya bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi 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.

### 3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan berdasarkan ciri-ciri tertentu.<sup>11</sup>

### c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat beragam pembagian jenis media pembelajaran yang dikemukakan para ahli, namun pada dasarnya pembagian jenis media tersebut memiliki persamaan. Berikut beberapa macam dari media pembelajaran, yaitu:

1. Media visual: yaitu media yang hanya bisa dilihat saja. contohnya seperti sebuah gambar, poster ataupun hal-hal lainnya yang hanya dapat dinikmati dengan penglihatan yang tidak bergerak dan tidak bersuara.
2. Media audio: yaitu media yang hanya bisa digunakan dengan hanya lewat pendengaran saja, contohnya seperti *voice note*, radio, musik, dan lain sebagainya.
3. Media audio visual: yaitu media yang bisa digunakan melalui Indra penglihatan dan pendengaran, contohnya seperti sebuah video, film pendek *slide show* dan yang lain sebagainya. Media-media tersebut dapat digunakan sebagai alat pembantu dalam proses belajar mengajar disuatu kelas juga dapat membantu seorang pengajar

<sup>11</sup> Salahuddin, *Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet Pada Pembelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Proses Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Di Sma Negeri 2 Bolo Tahun Pelajaran 2015//2016*, JUPE, Volume 1, Tahun 2022 hal.116

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

dalam menyampaikan pembelajaran dengan lebih menarik dan efektif juga efisien.<sup>12</sup>

**d. Fungsi Media Pembelajaran**

Kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa memiliki berbagai fungsi antara lain;

1. Pemusat fokus perhatian siswa

Media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian siswa terutama bagi siswa sekolah dasar. Apalagi jika media pembelajaran itu bersifat menarik, interaktif dan menghadirkan hal baru.

2. Penggugah emosi dan motivasi siswa

Reaksi siswa jika dihadirkan sesuatu yang biasa akan datar-datar saja. Lain halnya jika guru menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk dan kemasan yang berbeda dengan dibuku. Misal gambar yang lebih menarik dari sisi warna dan dimensi. Apalagi jika dihadirkan dalam bentuk video dan suara yang sesuai, maka emosi dan motivasi siswa terhadap suatu hal (dalam hal ini materi pembelajaran) dapat dengan mudah digugah. Dengan demikian siswa akan terdorong lebih memaknai materi yang dipelajari. Guru yang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar

<sup>12</sup> Mochammad Arsad Ibrahim, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.4, No.2, STAI D.KH.E.Z. MUTTAQIEN Purwakarta, Tahun 2022, hal.107-108

mengajar dikelas juga dapat membuat suasana kelas lebih hidup. Salah satu penyebabnya adalah karena media pembelajaran mempunyai fungsi penting yaitu sebagai pembangkit motivasi belajar. Siswa akan termotivasi untuk belajar bila guru mengajar dikelas mereka dengan menggunakan beragam media pembelajaran yang sesuai.

### 3. Pengorganisasian materi pembelajaran

Media pembelajaran visual yang dirancang dengan baik dan mampu menyajikan tabel, grafik, bagan-bagan dan diagram dapat membantu siswa mengorganisasikan materi pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan pengorganisasi materi yang disajikan dalam bentuk yang menarik maka siswa akan lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat siswa.

#### a. Penyama persepsi

Banyak konsep-konsep abstrak yang harus dipelajari oleh siswa ketika dikelas, apalagi bagi siswa sekolah dasar yang banyak mempelajari hal baru. Cara termudah untuk menyajikan sesuatu yang abstrak adalah dengan membantu mereka mengkonkretkannya melalui media pembelajaran. Dengan hal yang konkret maka persepsi siswa menjadi sama lain halnya bila disampaikan secara lisan, siswa akan memiliki persepsi yang berbeda-beda.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

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



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

**b. Pengaktifan respon siswa**

Proses pembelajaran yang monoton mendorong siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga cenderung menjadi peserta belajar yang pasif. Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal ini. Siswa akan memberi respon positif selama proses belajar mengajar berlangsung. Berbagai aktivitas yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam memahami makna pembelajaran. Bahkan dengan perencanaan dan penerapan yang baik, media pembelajaran mampu mendorong siswa untuk mencari tahu sendiri materi pembelajaran sebelum, kemudian dikonfirmasi atau diberi tahu oleh guru.<sup>13</sup>

**e. Penggunaan media pembelajaran**

Upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar para siswa di setiap jenjang dan tingkat perlu diwujudkan agar diperoleh kualitas sumber daya manusia Indonesia yang dapat menunjang pembangunan nasional. Upaya tersebut menjadi tugas dan tanggung jawab semua tenaga kependidikan. Demikian kita akan sependapat bahwa peranan guru sangat menentukan, sebab gurulah yang langsung dalam membina para siswa disekolah melalui proses pembelajaran. Upaya yang dimaksud adalah penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar

<sup>13</sup> Hamzah Pagarra dkk, Op.cit, hal.16-18.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

dan mengajar. Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran.

Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, metodologi pembelajaran dan penilaian pembelajaran. Unsur-unsur tersebut biasa dikenal dengan komponen-komponen pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah rumusan kemampuan yang diharapkan dimiliki para siswa setelah ia menempuh berbagai pengalaman belajarnya (pada akhir pembelajaran).

Bahan pembelajaran adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu ilmu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Metodologi pembelajaran adalah metode dan teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pembelajaran sampai kepada siswa, sehingga siswa menguasai tujuan pembelajaran. Dalam metodologi pembelajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni *metode mengajar* dan *media pembelajaran* sebagai alat bantu mengajar. Sedangkan penilaian adalah

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

alat untuk mengukur atau menentukan taraf tercapai tidaknya tujuan pembelajaran.<sup>14</sup>

**f. Manfaat media pembelajaran**

Sudjana dan Rivai berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu;

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, namun juga aktivitas lain seperti mengamati, mendengarkan dan mendemonstrasikan.<sup>15</sup>

<sup>14</sup> Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, Bandung: PT Sinar Baru Algensindo, 2018

<sup>15</sup> Hamzah Pagarra dkk, *Op.cit*, hal.20-21



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

**2. Media Pembelajaran Audio Visual LCD (*Liquid Crystal Display*)****a. Definisi media pembelajaran audio visual LCD (*Liquid Crystal Display*)**

Media audio visual juga berarti media penyampian informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Media audio visual itu adonan antara media audio serta media visual yang memiliki 2 unsur yaitu suara dan gambar yang dalam pemanfaatan dari indra penglihatan dan pendengaran. Media ini dapat berupa film, LCD Proyektor, televisi dan lain-lain.

LCD (*Liquid Crystal Display*) merupakan sebuah teknologi yang umum digunakan pada proyektor digital. LCD (*Liquid Crystal Display*) Proyektor berfungsi untuk memperbesar gambar sehingga dapat terlihat dengan jelas pada layar yang disediakan. LCD (*Liquid Crystal Display*) proyektor merupakan perangkat *output* untuk menampilkan gambar disebuah permukaan yang digunakan sebagai layar.<sup>16</sup>

**b. Fungsi media audio visual LCD (*Liquid Crystal Display*)**

1. Penggunaan media dalam proses mengajar mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.

<sup>16</sup> Pupuh dan M.Sobry, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta, Refika Aditama, 2019),

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Penggunaan media dalam pembelajaran buka semata, mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa
3. Penggunaan media merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru.
4. Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk meningkatkan dan mempertinggi mutu belajar.<sup>17</sup>

**c. Macam-macam audio visual LCD (*Liquid Crystal Display*)****1. Televisi**

Televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak. Televisi yang digunakan untuk kepentingan pendidikan dengan mudah dan dapat dijangkau melalui siaran dan dapat dihubungkan melalui satelit.<sup>18</sup>

**2. Film**

Film sebagai media audio visual yang bersuara, film yang dimaksud disini adalah film sebagai alat audio visual untuk pelajaran, penerangan atau penyuluhan. Kelebihan film dalam menjelaskan kejadian alam, sejarah kehidupan orang-orang besar, mempelajari keterampilan dan sebagainya.

<sup>17</sup> Chalijah Hasan, *Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan*, (Surabaya: Al-Ikhlash, 2021), Hal.124

<sup>18</sup> S.Nasution, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), Hal.104

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Komputer memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan, seperti *CD player*, *video tape* dan *audio tape*. Disamping itu komputer dapat merekam, menganalisis dan memberi reaksi kepada repons yang diinput oleh pemakai. Sedangkan *slide* merupakan area kerja pada aplikasi komputer yaitu *power point*, dimana didalam presentasi jika *power point* dikuasai dengan baik maka *slide* yang ditampilkan dengan sedemikian rupa akan menjadi sebuah daya tarik yang menarik bagi yang menyaksikannya dalam ruang ini adalah siswa.

### 4. *Dvd/Vcd*

Format *Dvd* bukan hanya untuk vodo saja tetapi bisa dimanfaatkan dengan kegunaan lain seperti untuk menyimpan data bisa diatur bagaimana harusnya tampilan dalam video tersebut.<sup>19</sup>

### d. Kelebihan dan kelemahan media audio visual LCD (*Liquid Crystal Display*)

#### 1. Kelebihan media audio visual LCD (*Liquid Crystal Display*)

Media audio visual memiliki kelebihan-kelebihan bagi penggunaanya. Karena media audio visual ini memiliki unsur yaitu selain memiliki suara namun juga gambar dinamis yang bisa menampilkan ekspresi-ekspresi untuk dapat menyimpulkan secara

<sup>19</sup> Yusuf Hadi Miarso, Dkk, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta; CV.Rajawali, 2021), Hal.47



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

tepat bagi penggunaannya. Contohnya seperti jenis media audio visual film atau video. Jadi, apabila ditampilkan sebuah video maka yang bagi penyimaknya mereka akan mengetahui bagaimana ekspresi marah, sedih serta bahagia. Kelebihan media ini juga menjadi bahan pengajarannya lebih tepat dalam menyimpulkan maknanya sehingga lebih dapat dipahami bagi penggunaannya. Dengan begitu akan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Selain itu, guru guru akan lebih bervariasi sehingga siswa yang menyimaknya tidak gampang bosan.

Contohnya jika seorang guru hanya menggunakan media audio saja maka sangat memungkinkan terjadinya salah menyimpulkan apa yang mereka dengarkan, tetapi jika menggunakan media audio visual maka siswa akan lebih mengetahui makna-maknanya yang telah disampaikan dari media tersebut. Jadi pemilihan media audio visual ini bisa menjadi media yang tepat karena media ini akan menjadi hiburan tersendiri bagi siswa.

Pengalaman pribadi saya bahwa apabila kita telah lelah dalam belajar dan seorang guru menampilkan suara video yang memberikan motivasi maka bagi kita yang menontonnya akan bertambah semangat sehingga dapat memahami dan memaknai apa yang telah disampaikan secara optimal.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Kelemahan media audio visual LCD (*Liquid Crystal Display*)

Adapun kelemahan dari media ini adalah karena medianya menggunakan suara serta diiringi dengan bahasa dan ekspresi. Sehingga mungkin hanya bisa dipahami seseorang yang memiliki taraf penguasaan yang baik, dalam memahami apa yang telah dilihat dan didengar. Kita menegaskan kembali bahwa media audio visual ini melibatkan penglihatan dan pendengaran.

Jadi peserta didik dituntut untuk bisa menguraikan apa yang mereka lihat dan dengar dari materi yang disampaikan oleh guru melalui media audio visual tersebut. Juga media ini dapat menimbulkan ketidaktepatan dalam menyimpulkan objek yang tersaji.<sup>20</sup>

## 3. Canva

### a. Pengertian canva

Canva merupakan aplikasi desain grafis online. Canva tersedia disitus web dan perangkat seluler. Canva juga menawarkan berbagai jenis template desain yang dapat dibuat. Selain presentasi, canva juga menyediakan desain poster, foto profil dan spanduk. Penggunaan media canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru bimbingan dan konseling dalam mendesain media. Aplikasi canva juga memungkinkan untuk menggabungkan gambar, *font*, *template* dan ilustrasi. Canva dapat

<sup>20</sup> Nursyifa, dkk, *Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media, Jurnal Telekomunikasi, Kendali dan Listrik*, Vol.3, No.2, tahun 2022, hal.85

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar dan grafik sesuai tampilan yang diinginkan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dan menarik perhatian siswa.

**b. Kelebihan dan kelemahan canva**

Adapun kelebihan serta kelemahan yang ada pada aplikasi canva, sebagai berikut;

**1. Kelebihan aplikasi canva**

- a) Memiliki beragam desain yang menarik
- b) Banyak fitur yang tersedia untuk meningkatkan kreativitas dalam mendesain media
- c) Menghemat waktu dalam membuat media secara praktis
- d) Dalam mendesain, tidak harus menggunakan laptop, tetapi dapat melalui *smartphone*

**2. Kelemahan aplikasi canva**

- a) Aplikasi canva mengandalkan jaringan *internet* yang cukup stabil, jika tidak ada jaringan internet maka canva tidak dapat digunakan untuk proses desain
- b) Dalam aplikasi canva memiliki template, stiker, ilustrasi, *font* secara berbayar. Ada yang berbayar dan ada pula yang gratis, tapi itu tidak masalah karna banyak sekali template yang gratis dan menarik
- c) Desain yang dipilih mungkin serupa dengan desain orang lain, termasuk template, gambar dan warna.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

Jadi bahwasanya kelebihan aplikasi canva adalah dapat menarik perhatian siswa untuk proses pembelajaran, sedangkan kelemahannya adalah tidak bisa digunakan secara *offline* dan membutuhkan jaringan internet yang baik.<sup>21</sup>

**c. Langkah-langkah membuat media pembelajaran audio visual LCD (*Liquid Crystal Display*) berbasis canva**

**1. Mendownload aplikasi *canva* melalui *Playstore***

Jika ingin mendapatkan aplikasi canva, cara pertama ialah mendownload aplikasi canva melalui *playstore* dengan cara membuka *playstore*

**2. Membuat akun canva**

Setelah aplikasi sudah terdownload dan terpasang pada ponsel atau laptop, langkah selanjutnya adalah buka aplikasi canva, dari situ akan muncul pilihan pendaftaran *google*, *facebook* ataupun lanjut dengan *email*

**3. Membuat desain melalui canva**

Setelah sudah membuat akun dicanva, guru dan peserta didik sudah bisa menggunakan canva sesuai kebutuhan. Aplikasi canva ini sangat banyak dan beragam sekali untuk membuat suatu desain, yaitu video, logo, poster, cerita Instagram, kartu nama, undangan, label, kolase, foto, iklan, promosi dan lain sebagainya.

<sup>21</sup> Tanjung Dan Faiza, *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Tahun 2020, Hal.13

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

- Menyusun alur pembelajaran pada materi manajemen ekonomi (pemilihan materi dan penyusunan RPP)
- Menyusun pokok garis isi media (kalimat pembuka, materi, gambar-gambar yang sesuai dengan materi, kesimpulan materi berupa *mind mapping* dan evaluasi hasil belajar
- Memiih dan memodifikasi template, desain dan teampilan video pembelajaran melalui aplikasi canva.

#### 4. Menyimpan hasil desain dari canva

Setelah desain yang sudah dibuat selesai, langkah terakhir ialah menyimpan desan yang sudah dibuat. Cara menyimpannya klik tanda bawah panah yang berada dipojok kanan atas, setelah diklik, desain anda akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun file kita.<sup>22</sup>

<sup>22</sup> Garris Pelangi, Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Bahasa Dan Sastra  
Jejang SMA/MA, Jurnal Sasindo Unpam, Vol.8, Tahun 2020, No.2, hal.87-94

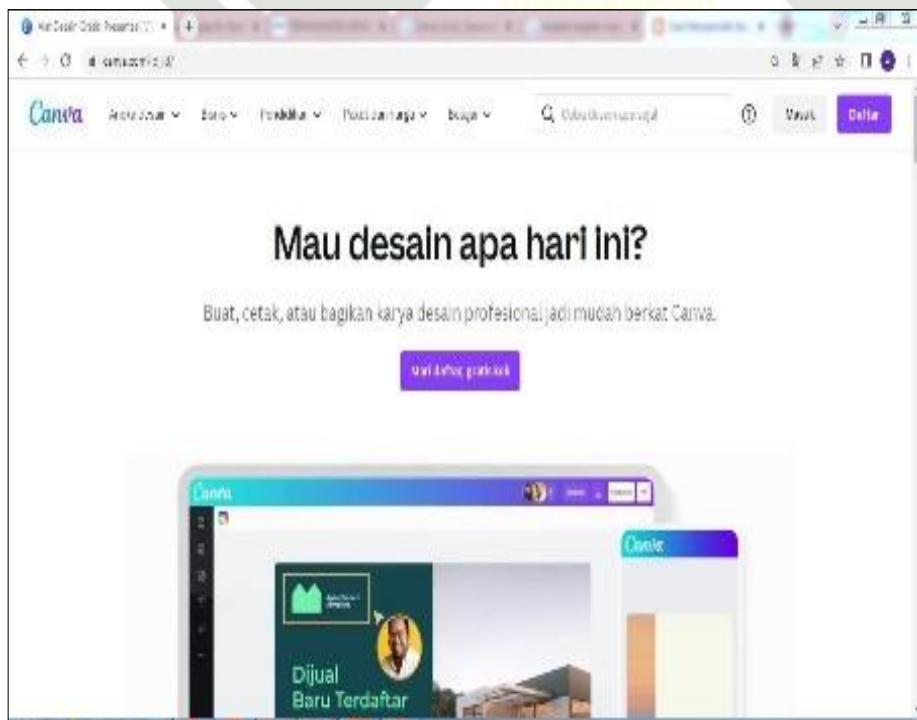
## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

### 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.



Gambar II.1 Merupakan Tampilan Dari Aplikasi *Canva*



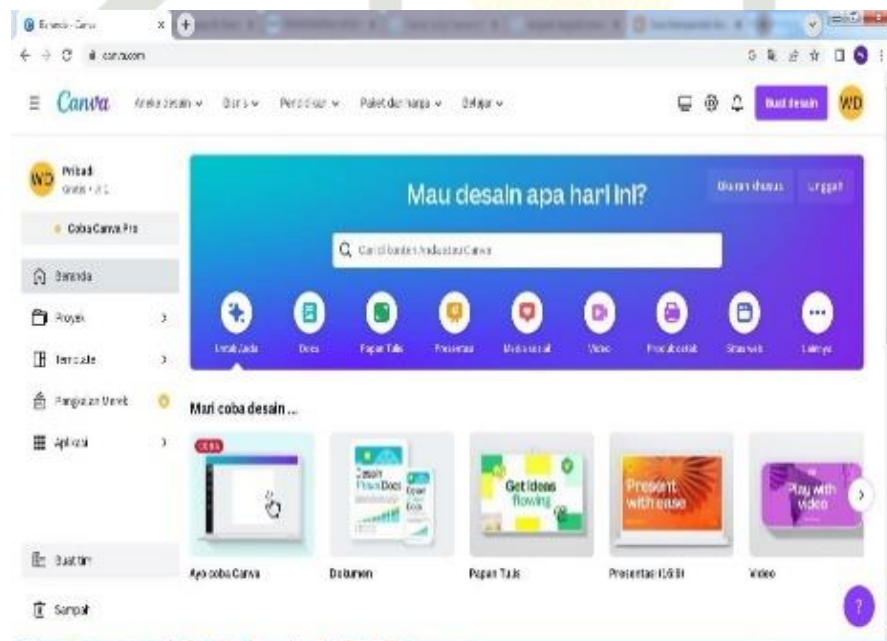


### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



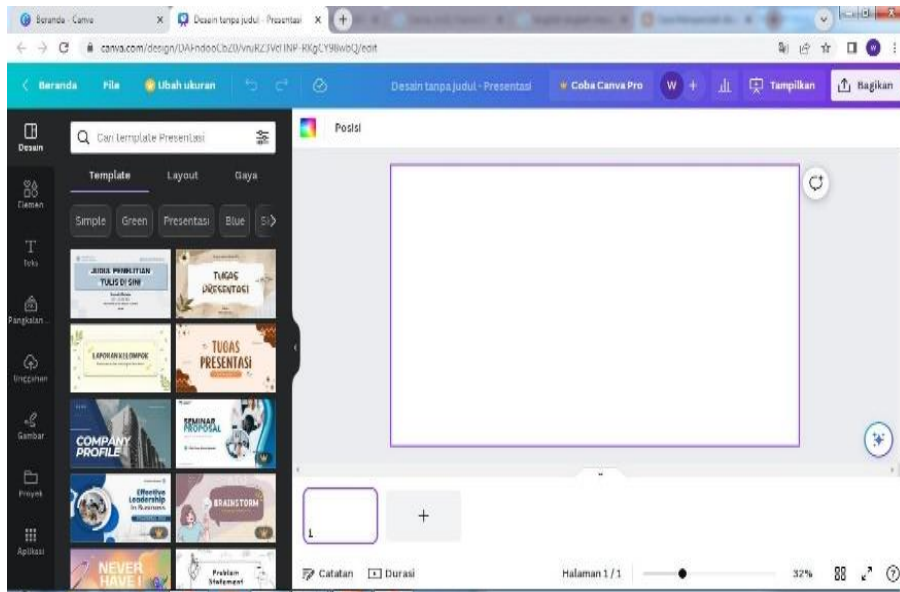
Gambar II.2 Merupakan Tampilan Awal Searching Pada Google Dan Tampilan Halaman Pertama dan Desain Canva



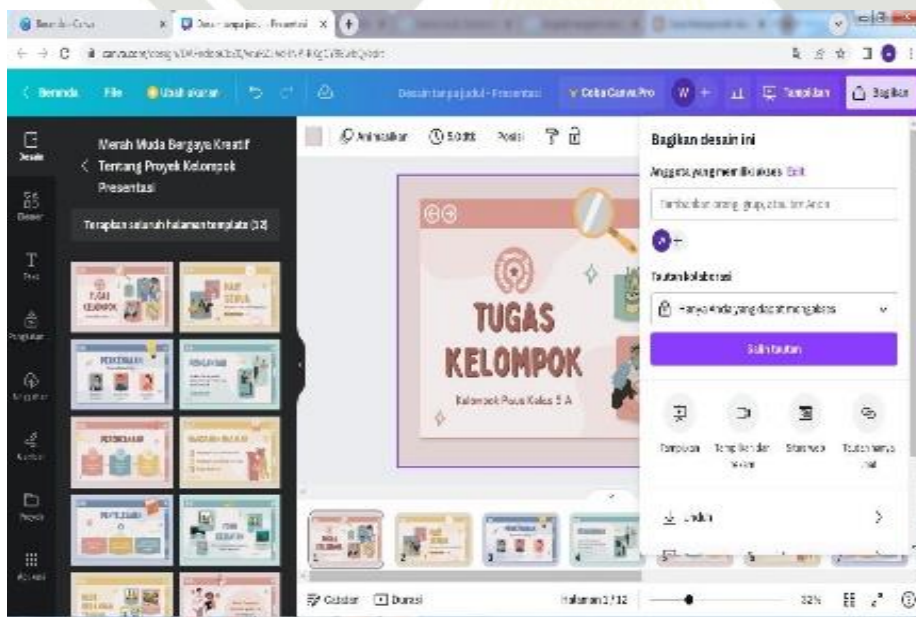
Gambar II.3 Tampilan awal pada aplikasi canva, jika akan mencobamendesain klik pada kalimat memulai desain dengan “presentasi” dan tampilan Tampilan Masuk Ke Template Video Dalam Canva

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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



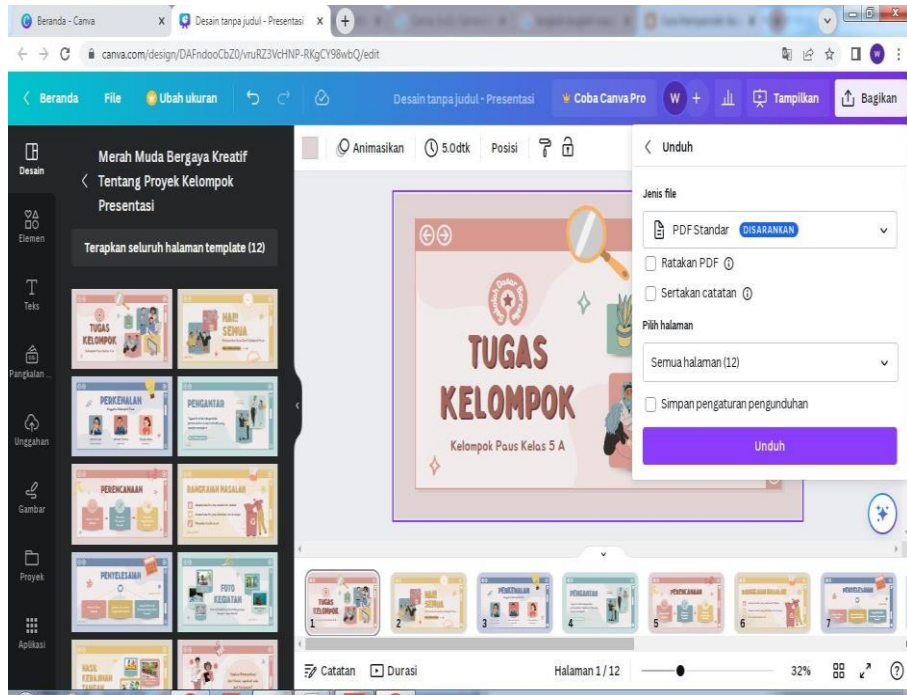
Gambar II.4 Tampilan diawal untuk mencoba mendesain dengan berbagai template secara gratis, jika ditemui template bertanda mahkota kuning artinya berbayar (pro)



Gambar II.5 Merupakan Tampilan Untuk Mengedit Video Dalam canva dan Tampilan gambar diatas, setelah selesai mendesain dapat disimpan dengan mengklik pada tulisan “bagian”, akan muncul pada tampilan diatas dan klik tulisan “unduh”.

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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



**Gambar II.6 Merupakan Tampilan Menyimpan Hasil Video Canva dan Tampilan setelah mengklik “unduh” pilih PDF jika ingindisave atau memilih pilihan yang lainnya dan setelah berhasil media presentasi siap 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.

## 4. Materi Manajemen Ekonomi

### a. Pengertian manajemen

Terdapat beberapa pengertian manajemen menurut para ahli, diantaranya;

#### 1. Prajudi Atmosudirdjo

Manajemen adalah menyelenggarakan sesuatu dengan menggerakkan orang-orang, uang, mesin-mesin dan alat-alat sesuai kebutuhan.

#### 2. Sondang P.Siagian

Manajemen adalah kemampuan atau keterampilan untuk memperoleh sesuatu hasil dalam rangka mencapai tujuan melalui kegiatan-kegiatan orang lain.

#### 3. Karnadi Wargasmita

Manajemen adalah mengatur, mengurus, memimpin, dan mengawasi pekerjaan-pekerjaan kearah tujuan usaha.

Manajemen adalah proses untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan terlebih dahulu melalui kerja sama dengan lebih dari satu orang. Oleh sebab itu manajemen memerlukan konsep dasar pengetahuan untuk menganalisis situasi, kondisi, sumber daya manusia yang ada dan memikirkan cara yang tepat untuk melaksanakan kegiatan yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Sebagaimana yang disampaikan oleh Hasibuan mengatakan bahwa, “Manajemen selalu dipakai dan sangat penting untuk mengatur semua kegiatan dalam rumah tangga, sekolah, koperasi, yayasan, pemerintah dan lain sebagainya.

Berdasarkan hal diatas manajemen mengatur (*Managing*) maksudnya mengatur itu merupakan diperlukan suatu seni, bagaimana orang lain memerlukan pekerjaan untuk mencapai tujuan bersama.

**b. Fungsi manajemen****1. Perencanaan (*Planning*)**

Suatu kegiatan yang baik tentu diawali dengan suatu perencanaan yang matang dan baik. Supaya dalam melaksanakan kegiatan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien. Dalam rangka mengembangkan suatu pengelolaan didalam pendidikan pada dasarnya harus mampu menganalisa setiap aspek yang terkait dengan lembaga pendidikannya, dalam hal ini perencanaan merupakan kegiatan permulaan dalam pengelolaan tersebut.

Sebelum melaksanakan tugas, haruslah terlebih dahulu direncanakan hal-hal yang berhubungan dengan pelaksanaan tugas-tugas itu. Demikian juga dalam perekrutan harus terlebih dahulu direncanakan dengan analisis atau ditentukan kualifikasi pegawai yang akan diterima dalam lembaga pendidikan 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.

Perencanaan ini merupakan langkah awal untuk menentukan tujuan dan cara untuk mencapainya.

## 2. Pengorganisasian (*Organizing*)

Pengorganisasian adalah proses dalam perekrutan atau penyusunan struktur organisasi yang sesuai dengan tujuan organisasi yang akan dicapai, sumber daya organisasi serta lokasi organisasi tersebut berada.

## 3. Pergerakan (*Actuating*)

Pergerakan dalam manajemen adalah tindakan dalam mengusahakan agar semua kelompok mau dan memulai untuk bekerja hingga selesai dengan tujuan yang ditetapkan.

## 4. Pengawasan (*Controlling*)

Pengawasan merupakan penemuan, penerapan cara dan juga peralatan yang menjamin bahwa rencana telah dilaksanakan sesuai dengan yang telah ditetapkan. Pengawasan ini dapat berarti positif dan negatif. Pengawasan yang berarti positif untuk mengetahui apakah tujuan organisasi efektif dan efisien. Sedangkan pengawasan berarti negatif untuk menjamin bahwa kegiatan yang tidak diinginkan dapat diantisipasi dan tidak terulang kembali. Jadi pengawasan memberikan manfaat supaya organisasi dapat dicapai dengan efektif dan efisien serta kesalahan dan penyimpangan dalam kegiatan tidak terulang lagi.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Unsur-unsur manajemen****1. Manusia (*Man*)**

Manusia ialah unsur yang paling utama dalam manajemen. Manusia memiliki otak dalam menjalankan proses kerja. Jadi dalam manajemen, faktor manusialah yang paling menentukan. Manusia membuat tujuan dan manusia juga yang melakukan proses untuk mencapai tujuan, karena tanpa manusia tidak ada proses kerja.

**2. Uang (*Money*)**

Uang dinilai penting dalam menjalankan suatu lembaga organisasi atau perusahaan. Uang merupakan alat tukar dan pengukur nilai. Besar kecilnya kegiatan dapat diukur dari jumlah uang yang beredar (*cashflow*) dalam perusahaan. Oleh karena itu, uang merupakan alat (*tools*) yang penting untuk mencapai tujuan, karena segala sesuatu harus diperhitungkan secara rasional.

**3. Mesin (*Machines*)**

Dengan adanya mesin dapat menunjang kelancaran proses kerja sehingga pekerjaan menjadi efektif dan efisien. Dalam kegiatan perusahaan mesin sangat dibutuhkan. Penggunaan mesin akan membawa kemudahan atau menghasilkan keuntungan yang lebih besar, serta menciptakan efisiensi kerja. Produktivitas akan semakin tinggi dengan kehadiran teknologi canggih sebagai pengganti dari tenaga manusia yang terbatas dan memiliki biaya yang relatif besar.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

#### 4. Bahan (*Material*)

Bahan terdiri dari bahan setengah jadi dan bahan jadi. Dalam dunia usaha untuk mencapai hasil yang baik, selain manusia yang ahli dalam bidangnya, juga harus menggunakan material dan bahan baku sebagai salah satu sarana. Sebab bahan dan manusia tidak dapat dipisahkan. Tanpa bahan tidak akan tercapai hasil yang diinginkan. Penentuan jumlah bahan juga menentukan produktivitas dan efisiensi perusahaan dalam aktivitas sehari-harinya.

#### 5. Metode (*Method*)

Metode ini merupakan cara kerja atau langkah-langkah yang diterapkan dalam mencapai tujuan. Dalam pelaksanaan pekerjaan, diperlukannya metode atau sistem kerja. Sebuah metode atau sistem kerja akan sangat dibutuhkan dalam menjalankan seluruh aktivitas operasional perusahaan. Metode atau sistem ini bertindak sebagai pemandu sikap dan tingkah laku serta tata cara dalam proses pekerjaan.

#### 6. Pasar (*Market*)

Pasar merupakan tempat terjadinya jual beli. Barang yang dihasilkan dapat dijual dipasar. Barang hasil produksi yang dijual harus sesuai dengan selera dan kemampuan konsumen. Dalam dunia bisnis, pasar memegang posisi yang cukup penting dan strategis. Pasar sebagai ujung tombak dalam suatu aktivitas bisnis, karena disanalah bisnis bisa mendapatkan keuntungan.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

Prinsip manajemen menjadi pedoman kerja dalam melaksanakan manajemen. Prinsip manajemen yang diterapkan dengan tepat dapat memudahkan perusahaan dalam mencapai tujuan.

**a. Pembagian kerja (*Devision of work*)**

Pembagian kerja harus dilakukan agar terjadi spesialisasi.

Pembagian kerja harus sesuai dengan kemampuan dan keahlian tenaga kerja agar efektivitas dan efisiensi

**b. Wewenang dan tanggung jawab (*Authoriryand responsibility*)**

Dalam melaksanakan tugasnya seorang pimpinan dilengkapi dengan wewenang dan tanggung jawab. Wewenang dan tanggung jawab harus seimbang

**c. Disiplin (*Discipline*)**

Disiplin merupakan kepatuhan dan ketaatan pada pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya.

**e. Tingkatan manajemen****1. Manajemen Puncak (*Top Management*)**

Manajemen puncak adalah tingkatan manajemen tertinggi dalam sebuah organisasi atau kelompok, yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan aktivitas organisasi. Manajemen puncak harus memiliki keahlian dan pengetahuan mendalam dibidang pemikiran konsep manajemen. Tugas utama dari manajemen puncak ini adalah



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

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

memuat dan merumuskan konsep yang akan dikembangkan pada tingkat manajemen dibawahnya.

## 2. Manajemen Menengah (*middle management*)

Manajemen menengah bertugas mengembangkan rencana-rencana pada tingkatan yang lebih tinggi, namun tetap sesuai dengan tujuan kemudian melaporkannya kepada manajemen puncak kembali. Manajemen menengah harus memiliki keahlian interpersona/manusiawi, artinya keahlian untuk berkomunikasi, bekerjasama dan memotivasi orang lain dengan sangat baik.

## 3. Manajemen Bawah (*Lower Management*)

Manajemen bawah bertugas untuk memimpin dan mengawasi tenaga-tenaga operasional secara lebih dekat atau bahkan secara langsung dalam berinteraksi dilapangan. Manajemen bawah harus memiliki pengetahuan dan keahlian teknis, artinya keahlian yang mencakup prosedur, teknik, pengetahuan dan keahlian dalam bidang khusus.<sup>23</sup>

## B. PENELITIAN RELAVAN

1. Berdasarkan hasil penelitian Oni Savitri, dkk, (2022) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri Samarinda”, terdapat bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa keterbatasan media

<sup>23</sup> Yanti Herlinawati, M.Pd., *Manajemen Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Brebes*, 2020. Hal. 2-9.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

pembelajaran yang digunakan oleh guru dan rendahnya respon siswa terhadap mata pelajaran ekonomi. Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis canva kelas x dan untuk dapat mengetahui kelayakan dari produk media pembelajaran interaktif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan dengan wawancara dan angket/kusioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian yang terlibat adalah ahli media, 1 ahli dan siswa kelas x-1 SMA Negeri Samarinda, sedangkan objek yang diteliti adalah kelayakan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran interaktif yang dikembangkan mendapat respon positif dari siswa dan juga hasil penelitian validator ahli materi, ahli media dan siswa, tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis canva masuk kedalam kategori sangat layak. Uji kelayakan dapat dilihat pada perolehan hasil angket pengujian ahli materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 75 yang masuk kedalam kategori “sangat layak”, ahli media diperoleh nilai rata-rata 72 yang masuk kedalam kategori “sangat layak” dan siswa diperoleh nilai rata-rata 70,32 yang masuk kedalam kategori “sangat layak”.<sup>24</sup>

<sup>24</sup> Oni Savitri, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 16 Samarinda*, vol.10, No.8 tahun 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.

2. Berdasarkan hasil penelitian Bisrul Miftachul Asror (2020) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pokok Bahasan Laporan Keuangan Perusahaan Jasa” Hasil penelitian tersebut menyatakan Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media dan pengguna (siswa) secara keseluruhan diperoleh rata-rata 73,86% . Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi. Hasil tersebut juga didukung rata-rata nilai kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol, yakni 90.17 kelas eksperimen dan 82.40 kelas kontrol. Hasil analisis uji T-test independent sample diperoleh nilai 0,000 lebih kecil daripada 0,05. Berdasarkan hasil validasi dan uji T-test independent sample bahwa media audio visual yang dikembangkan layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan kepada guru khususnya, untuk memanfaatkan media audio visual dalam proses pembelajaran. Sarana dan prasarana di kelas hendaknya memadai untuk menunjang proses pemanfaatan media secara optimal. Lebih jauh diharapkan agar dapat dikembangkan media audio visual pada materi lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian penulis sama-sama membuat media audio visual berbasis LCD (Liquid Crystal Display).



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

Perbedaannya adalah penelitian ini pada materi akuntansi, sedangkan pada peneliti pada pelajaran ekonomi materi manajemen kelas XI.<sup>25</sup>

3. Berdasarkan hasil penelitian Ani Rohma dengan judul penelitian “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas” Hasil penelitian tersebut menyatakan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan efektifitas media audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 27 siswa kelas VII SMP Islam Al-Azhaar Tulungagung. Jenis penelitian adalah R&D dengan langkah-langkah ADDIE. Metode pengumpulan data menggunakan metode angket dan tes. Uji hasil validitas ahli materi diperoleh skor 3,40 (kriteria baik) dan skor dari ahli media 3,50 (kriteria sangat baik), sehingga media yang dikembangkan berada pada kriteria valid. Hasil uji kepraktisan siswa diperoleh rata-rata 89,25 kriteria sangat praktis. Hasil presentase efektifitas siswa sebesar 92,59% kriteria sangat baik. Berdasarkan proses validasi, uji kepraktisan dan efektifitas media audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas dinyatakan valid, praktis dan efektif. Media yang dikembangkan dapat memberikan motivasi belajar siswa, sehingga layak digunakan untuk mendukung terlaksananya pembelajaran baik secara tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh atau daring bagi peserta didik kelas VIII SMP/MTS.<sup>26</sup>

<sup>25</sup> Bisrul Miftachul, *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pokok Bahasan Laporan Keuangan Perusahaan Jasa*, Vol.4, No.2, Tahun 2020

<sup>26</sup> Ani Rohma, *pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas*, vol.9, No.3, tahun 2021

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

### C. Konsep Operasional

Kerangka operasional penelitian merupakan abstraksi dari suatu realitas sehingga dapat dikomunikasikan dan membentuk teori yang menjelaskan keterkaitan antara variabel yang diteliti. Permasalahan yang terjadi adalah kurangnya variasi media pembelajaran sekolah tersebut.

Adapun fungsi dari konsep operasional ini adalah memudahkan dalam melakukan pengukuran terhadap variabel yang akan diteliti sesuai dengan hasil penelitian. Selain dari itu untuk memberikan batasan terhadap konsep teoritis, hal ini dilakukan agar tidak terjadinya kesalahpahaman dalam penelitian ini sehingga mudah untuk diukur di lapangan. Menurut Sanjaya media audio visual LCD (*Liquid Cristal Display*) adalah berbagai macam media yang mengandung suara yang bisa didengar serta mengandung gambar yang bisa dilihat, contohnya yaitu slide suara, berbagai ukuran film, rekaman video dan lainnya.

Media ini dianggap lebih menarik dan lebih baik karena mengandung kedua komponen media yang pertama dan kedua. Penerapan media audio visual LCD (*Liuid Cristal Display*) pada pembelajaran dinilai sangat optimal karena dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta dapat memperjelas materi yang disampaikan.

Berdasarkan adanya beberapa faktor internal dan eksternal yang mengakibatkan rendahnya keinginan siswa untuk belajar, peneliti mencari solusi melalui pengembangan media audio visual. Peneliti pun memilih media audio visual LCD (*Liquid crystal display*) berbasis canva sebagai

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

alternatif untuk menciptakan pelaksanaan belajar lebih menyenangkan dan menimbulkan gairah belajar siswa.

Adapun langkah-langkah yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut;

1. Mendownload aplikasi *canva* melalui *Playstore*

Jika ingin mendapatkan aplikasi *canva*, cara pertama ialah mendownload aplikasi *canva* melalui *playstore* dengan cara membuka *playstore*

2. Membuat akun *canva*

Setelah aplikasi sudah terdownload dan terpasang pada ponsel atau laptop, langkah selanjutnya adalah buka aplikasi *canva*, dari situ akan muncul pilihan pendaftaran *google*, *facebook* ataupun lanjut dengan *email*

3. Membuat desain melalui *canva*

Setelah sudah membuat akun *canva*, guru dan peserta didik sudah bisa menggunakan *canva* sesuai kebutuhan. Aplikasi *canva* ini sangat banyak dan beragam sekali untuk membuat suatu desain, yaitu video, logo, poster, cerita Instagram, kartu nama, undangan, label, kolase, foto, iklan, promosi dan lain sebagainya.

- Menyusun alur pembelajaran pada materi manajemen ekonomi (pemilihan materi dan penyusunan RPP)
- Menyusun pokok garis isi media (kalimat pembuka, materi, gambar-gambar yang sesuai dengan materi, kesimpulan materi berupa *mind mapping* dan evaluasi hasil belajar



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

- Memiih dan memodifikasi template, desain dan teampilan video pembelajaran melalui aplikasi canva.

#### 4. Menyimpan hasil desain dari canva

Setelah desain yang sudah dibuat selesai, langkah terakhir ialah menyimpan desan yang sudah dibuat. Cara menyimpannya klik tanda bawah panah yang berada dipojok kanan atas, setelah diklik, desain anda akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun file kita.

### D. Kerangka Berpikir

Keragka berpikir menyatakan bahwa pembelajaran di MA Ansharullah Desa Pulau Birandang Kec.Kampar belum menggunakan media Audio Visual LCD (*Liquid Crystal Display*) Berbasis Canva. Sejauh ini, pendidik hanya menjelaskan materi dengan menggunakan media power point serta menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran selain menggunakan power point juga menggunakan buku paket sebagai rujukan dalam proses pembelajaran. Keadaan seperti ini perlunya media pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan semangat belajar siswa/i, seperti media Audio Visual LCD (*Liquid Crystal Display*) Berbasis Canva ini. Berikut ini adalah gambaran kerangka berpikir yang digunakan;

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

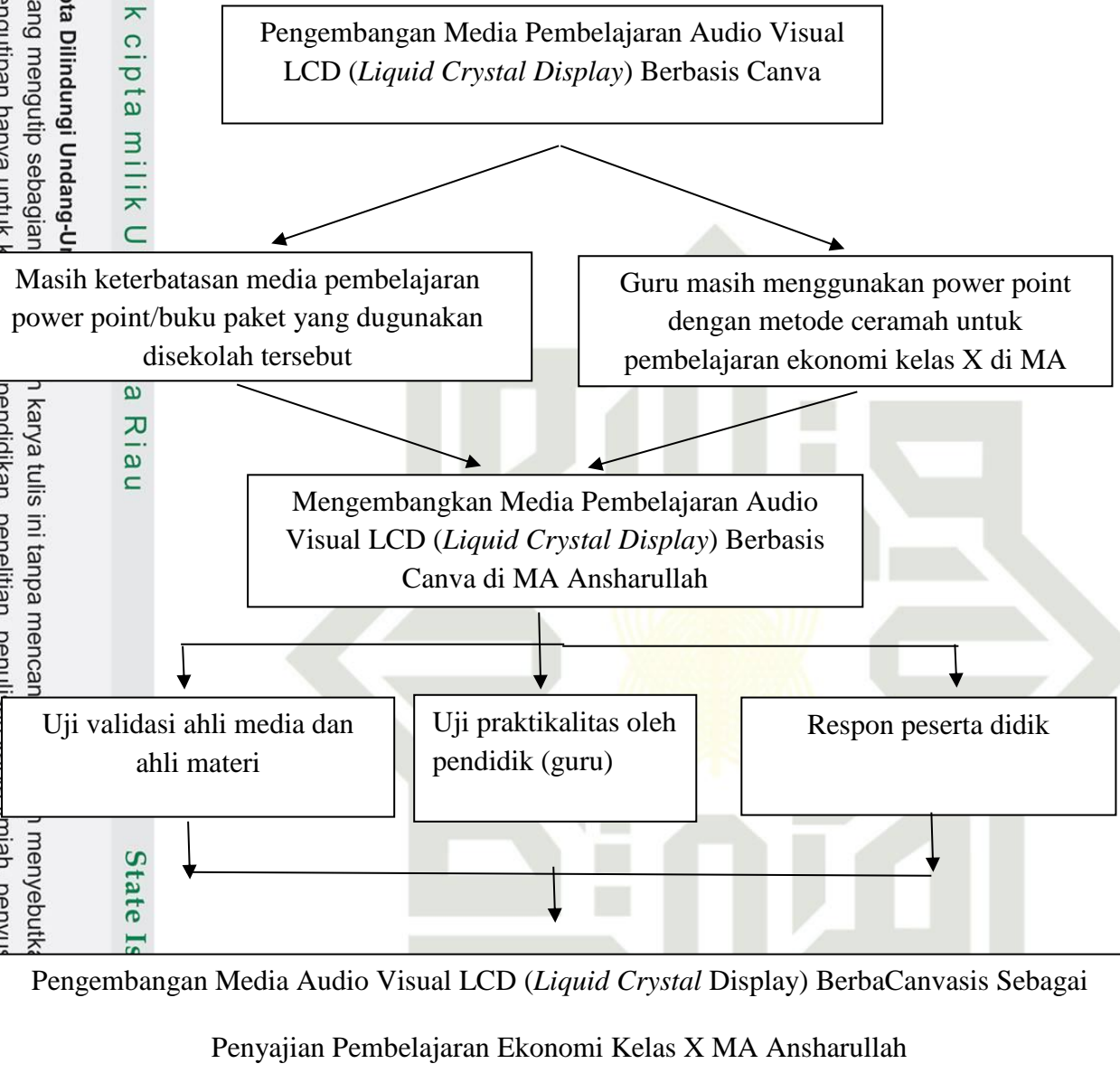
1. Dilarang mengutip sebagian

a. Pengutipan hanya untuk

b. Pengutipan tidak merugikan

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

**Gambar 3.1 Kerangka Berpikir**





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

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### Metode dan Desain

##### 1. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *RnD* merupakan singkatan dari *Research Development* atau dikenal juga sebagai penelitian pengembangan di Indonesia. Istilah *RnD* yang sering terdengar ini sebenarnya lebih cenderung kepada suatu pengembangan produk (*Product Development*) bukan sebuah kerangka penelitian pengembangan (*Development Research*). Pengembangan produk atau *Product Development* yang sering disebut sebagai *RnD* khususnya di Indonesia ini memiliki tujuan utama mengembangkan produk demi kepentingan komersil dimana sebagai gantinya pengembang produk memperoleh keuntungan tertentu. *RnD* (*Product Development*) adalah sebuah kerangka desain yang banyak diterapkan pada dunia industri seperti komunikasi, elektronik, otomotif, aviasi, farmasi, militer dan industri lainnya (Gall et al).<sup>27</sup>

Peneliti memakai model pengembangan ADDIE. Adapun tahapannya yaitu: 1) *Analyze*, tahap ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam proses penelitian serta mencari permasalahan yang ada di lapangan. 2) *Design*, pada tahapan ini, dilakukan perumusan tujuan umum yang dapat diukur dalam penelitian serta memilih aktivitas yang akan dilakukan oleh pelajar dan memilih media yang akan digunakan dalam penelitian. 3) *Development*, tahapan *Development* merupakan tahapan dimana peneliti mempersiapkan materi bagi peserta didik. 4) *Implemetation*, tahap ini merupakan tahapan dimana produk yang

<sup>27</sup> Siti Azizah Susilawati, S.Si.,M.P, Dr.Muhammad Musyiam, M.T, Zaid Ali Wardana, M.Pd, Pengembangan Bahan dan Media Ajar, Surakarta: Muhammadiyah University Press 2021, hal.34



sudah dibuat diaplikasikan kepada peserta didik ketika proses pembelajaran. 5)

*Evaluation*, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan.<sup>28</sup>

Berikut fase-fasenya;

Fase analisis (*analysis*)

Pada fase ini peneliti perlu mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, menetapkan tujuan pembelajaran. Tujuan pada fase ini yaitu untuk mencari permasalahan yang ada di sekolah setelah menemukan permasalahan kemudian peneliti memecahkan permasalahan tersebut dengan menentukan media apa yang akan dibuat.

Fase perancangan (*design*)

Pada fase perancangan ini bertujuan untuk mendapatkan design yang sesuai dengan produk yang telah di tentukan pada fase analisis. Hasil dari rancangan media pembelajaran audio visual LCD (*Liquid Crystal Display*) berbasis canva sebagai berikut: mencari buku ekonomi SMA kelas XI ataupun referensi yang berkaitan dengan materi manajemen, mengumpulkan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi manajemen, menganalisis materi dan menyesuaikan gambar dengan poin-poin materi serta menyusun konsep pembelajaran interaktif yang digunakan untuk menarik perhatian dan minat peserta didik.

Fase pengembangan (*development*)

Tujuan pada fase ini adalah pembuatan video pembelajaran yang telah disesuaikan dengan rancangan video agar video pembelajaran yang dibuat valid. Kemudian dilakukan validasi terhadap produk yang dilakukan oleh ahli media

<sup>28</sup> Sarah Rizqi Rahmadhina, Khavisa Pranata, *Pengembangan E-Modul Berbasis Audio Visual di sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu Vol.6, No.4 Tahun (2022), hal.7266

dan ahli materi, dengan dilakukannya validasi akan di peroleh masukan dan saran yang akan membantu dalam pengembangan media pembelajaran audio visual LCD (*Liquid Crystal Display*) berbasis canva agar diperoleh hasil yang praktis pada saat diterapkan pada peserta didik

#### Fase implementasi (*implementation*)

Tujuan pada fase ini yaitu untuk mengimplementasikan atau diterapkan kepada peserta didik di MA Ansharullah khususnya pada pelajaran ekonomi, uji coba produk yang telah di buat kemudian di uji pada salah satu kelas XI yang di ambil secara acak.

#### Fase evaluasi (*evaluation*)

Pada fase evaluasi pengembangan media video pembelajaran berbantu tidak dilakukan dengan alasan bahwa, dalam penelitian tentang media pembelajaran audio visual LCD (*Liquid Crystal Display*) berbasis canva yang dibantu oleh *Power Point*, Aplikasi *Power Direct*, Canva dan proyektor tingkat valid dan praktis.

### B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Tempat penelitian : MA Ansharullah Desa Pulau Birandang Kecamatan.Kampar
2. Waktu Penelitian : Semester genap tahun ajaran 2024/2025

### C. Subjek dan Objek Penelitian

#### 1. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini yakni pihak-pihak yang melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran audio visual LCD (*Liquid Crystal Display*) berbasis canva. Subjek penelitian ini diantaranya:

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

#### Ahli Media Pembelajaran

Pakar media pembelajaran ini memiliki gelar sarjana S1 dan merupakan dosen yang memiliki pengalaman serta keahlian dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran.

#### Ahli Materi Pembelajaran Ekonomi

Ahli materi pembelajaran ekonomi adalah individu yang memiliki gelar sarjana S1 dibidang ekonomi dan berasal dari latar belakang pengajaran serta pengalaman mengajar dilingkungan akademis.

#### Ahli Praktikalitas Media Pembelajaran

Ahli praktikalitas media pembelajaran pada penelitian ini memiliki pendidikan gelar S1 dan memiliki pengalaman yang luas serta signifikan dalam mengajar mata pelajaran ekonomi, berasal dari lingkungan sekolah dan merupakan seorang guru ekonomi. Selain itu mereka juga menguji respons dari 17 peserta didik kelas X di MA Ansharullah Desa Pulau Birandang Kecamatan Kampar.

#### Sampel Respon Peserta Didik

Sampel responden pada penelitian ini merupakan siswa kelas X Ekonomi MA Ansharullah Desa Pulau Birandang Kecamatan Kampar.

## 2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini yakni Pengembangan Media Audio Visual LCD (*Liquid Crystal Display*) Berbasis Canva Sebagai Penyajian Pembelajaran Ekonomi.



## Populasi dan Sampel

### 1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono populasi merupakan wilayah generasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda benda alam yang lain. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa/i MA ANSHARULLAH PULAU BIRANDANG.

### 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2019), Pemilihan sampel dalam penelitian ini dilakukan secara *probability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Sampel yang digunakan oleh peneliti adalah *probability sampling* dengan 1 orang guru ekonomi dan 17 orang siswa kelas X.

## E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Hartono menyatakan bahwa Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam pengumpulan data dan digunakan dalam memperoleh informasi yang berhubungan dengan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi tentang kejadian yang tidak dapat diamati langsung oleh peneliti, baik karena kejadian tersebut terjadi di masa lampau atau karena peneliti tidak diperbolehkan hadir di tempat kejadian tersebut. Wawancara yang dilakukan 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.

peneliti yaitu dengan memberikan pertanyaan kepada narasumber mengenai kendala yang di hadapi saat proses pembelajaran terjadi, media yang digunakan oleh guru dan respon siswa terhadap proses pembelajaran yang terjadi.

## 2. Angket

Angket ini diberikan kepada para ahli untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Pada hal ini angket ini diberikan kepada ahli media dan ahli materi sebelum media tersebut siap untuk diimplementasikan. Bentuk dari angket ini menggunakan skala likert seperti yang terangkum bahwa skala likert digunakan untuk mengungkap pendapat responden yang dinyatakan dalam bentuk rentang jawaban mulai dari sangat baik, baik, sedang, buruk, buruk sekali.<sup>29</sup>

**Tabel III.1 Angket Penelitian**

Skor	Alternatif Jawaban
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Sedang
1	Buruk

Sumber : modifikasi Novita Septryanesti dan Lazulva, Tahun 2019<sup>30</sup>

## 3. Angket Validasi Ahli Media

Untuk ahli media ditinjau dari tampilan dan kualitas media. Berikut adalah kisi-kisi yang digunakan untuk menilai media pembelajaran.

<sup>29</sup> Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian terapan Bidang pendidikan* (Bandung : Alfabeta, 2017), hlm. 9

<sup>30</sup> Novita Septryanesti dan Lazulva, *Desain dan Uji Coba E-Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Blog Pada Materi Hidrokarbon*, *Jurnal Tadris Kimia*, Vol 4, No.2, Tahun 2023, Hal 206

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

Kriteria	Indikator	Nomor soal
Aspek Kelayakan kegrafikan	1. Tampilan Desain Layout	1,2,3,4,5,6
	2. Kemudahan Penggunaan	7,8,9,10
	3. Konsistensi	11,12,13
	4. Kemanfaatan	14,15,16,17,18,19
	5. Kegrafikan	20,21,22,23,24,25,26,27

Sumber: modifikasi siti azizah susilawati.<sup>31</sup>

#### 6. Angket Validasi Ahli Materi

Angket ahli materi digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengetahui kelayakan materi yang disajikan menurut ahli materi. Angket ini bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran sebelum di uji cobakan.

<sup>31</sup>Siti Azizah Susilawati, S.Si.,M.P, Dr.Muhammad Musiyam, M.T, Zaid Ali Wardana, M.Pd, *Pengembangan Bahan Dan Media Ajar* (Surakarta: Muhammadiyah University Press 2021) hlm.218



**Tabel III.3 Kisi-kisi Angket Untuk Ahli Materi**

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
1. Aspek Kelayakan Isi	1. Kesesuaian materi dengan Standar kompetensi dan Kompetensi dasar	1,2,3
	2. Keakuratan materi	4,5,6,7,8
	3. Pendukung materi pembelajaran	9,10,11
	4. Kemuktairan materi	12,13
2. Aspek Kelayakan Penyajian	1. Teknik penyajian	14,15
	2. Pendukung penyajian	16,17,18
3. Aspek Kelayakan Bahasa	1. Lugas	19,20
	2. Komunikatif	21
	3. Dialogis dan interaktif	22
	4. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan	23
	5. Keruntutan	24

Sumber: modifikasi siti azizah susilawati.<sup>32</sup>

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

a. Angket praktikalitas oleh pendidik (guru)

Angket praktikalitas oleh pendidikan digunakan oleh guru untuk mendapatkan nilai kelayakan media yang digunakan dalam pembelajaran, isi materi pembelajaran, kebahasaan, penyajian,

<sup>32</sup> Siti Azizah Susilawati, dkk, *Ibid* hlm.222

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

kegrafikan, kepraktisan penggunaan media audio visual LCD berbasis canva pembelajaran ekonomi.

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

Aspek Penilaian	Nomor Soal
Kelayakan isi	1,2,3,4,5,6,7,8
Kelayakan kebahasaan	9,10,11,12,13,14
Kelayakan penyajian	15,16,17,18,19,20,21,22,23
Kelayakan kepraktisan penggunaan	24,25,26,26

Sumber: modifikasi yulia Rahman, efni cerya, 2023<sup>33</sup>

- b. Angket praktikalitas oleh peserta didik

Angket praktikalitas peserta didik digunakan dalam mendapatkan nilai mengenai keterkaitan peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual LCD berbasis canva

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

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

Sumber: modifikasi siti azizah susilawati.

<sup>33</sup>Yulia Rahman Dan Efni Cerya, Validitas Dan Praktikalitas Modul Pembelajaran Ekonomi Berbasis Weblog Pada Peserta Didik Kelas XI SMAN 8 Mandau, Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol 7, No 3, Tahun 2023, Hal.248

## 7. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, agenda dan sebagainya metode dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data nama-nama siswa, jumlah kelas, jumlah siswa, daftar nilai rapot, foto implementasi, data angket pengembangan media pembelajaran, data angket validasi ahli, data hasil belajar pada uji coba produk, data hasil belajar pada implementasi produk. Dokumentasi yang dikumpulkan digunakan sebagai bukti sehingga penelitian pengembangan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif yang dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Berikut adalah penjabaran teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif.

### 1. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, saran dosen validasi, dan catatan dokumentasi saat diimplementasikan. Data tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif, beberapa saran akan digunakan untuk perbaikan produk pada tahap revisi sedangkan catatan dokumentasi dideskripsikan untuk mengetahui kebermanfaatan produk yang dikembangkan saat digunakan dalam pembelajaran.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

### 2. Analisis Kuantitatif

kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas media berdasarkan penilaian dosen ahli materi, dosen ahli media dan guru mata pelajaran ekonomi serta mendeskripsikan hasil belajar siswa dan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran LCD (*Liquid Crystal Display*) berbasis canva.

### 3. Analisis Penilaian Validasi

Ada dua instrumen penilaian validasi ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Berikut adalah langkah-langkah untuk menganalisis data instrumen penilaian validasi. Skala dalam pengukuran kelayakan media ini adalah skala ordinal. Data skala ordinal kemudian dikonversikan menjadi skala Likert.

Data yang bersifat komunikatif diproses dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase apabila dijabarkan dengan rumus maka akan menjadi sebagai berikut:

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

Dari persentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan kedalam tabel supaya pembacaan hasil penelitian menjadi mudah. Untuk menentukan kriteria kuantitatif dilakukan dengan cara:

1. Menentukan persentase skor ideal (skor maksimum) = 100%.
2. Menentukan persentase skor terendah (skor minimum) = 0%.
3. Menentukan range = 100-0 = 100.

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

4. Menentukan interval yang dikehendaki = 4 (sangat layak, layak, cukup layak, dan kurang layak).
5. Menentukan lebar interval ( $100/4 = 25$ ).
6. Berdasarkan perhitungan di atas, maka range persentase dan kriteria kualitatif dapat ditetapkan sebagaimana dalam tabel.

Hasil kevalidan dapat ditafsirkan dalam tabel berikut ini.<sup>34</sup>

**Tabel III.6 Skala Validitas**

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

Sumber : modifikasi Novita Septryanesi dan Lazulva, Tahun 2019<sup>35</sup>

UIN SUSKA RIAU

<sup>34</sup> Drs. Riduwan, M.B.A, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Bandung, Alfabeta, Tahun 2016, Hal 1

<sup>35</sup> Novita Septryanesti dan Lazulva, *Op.Cit*, Hal 206

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan pengembangan media audio visual berbasis Canva, diperoleh hasil validasi yang menunjukkan bahwa media tersebut dinyatakan layak dan memenuhi tiga aspek kelayakan, yaitu kelayakan isi dengan persentase 88,46%, kelayakan penyajian sebesar 90%, dan kelayakan bahasa sebesar 89,28%. Secara keseluruhan, media ini memperoleh persentase 89% dan memenuhi kategori sangat layak.
2. Media audio visual berbasis Canva yang telah dikembangkan dinyatakan praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Skor respons pengguna dari peserta didik mencapai 100%, sementara rata-rata penilaian peserta didik sebesar 69,84%. Dengan demikian, media audio visual berbasis Canva yang dikembangkan layak digunakan dan memperoleh kriteria baik untuk mendukung proses pembelajaran.

#### B. Saran

Adapun saran dari peneliti atas peneliti yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Peneliti merekomendasikan agar pengembangan media audio visual berbasis Canva dilakukan menggunakan model ADDIE hingga tahap penilaian, kemudian dilanjutkan dengan tahap evaluasi.



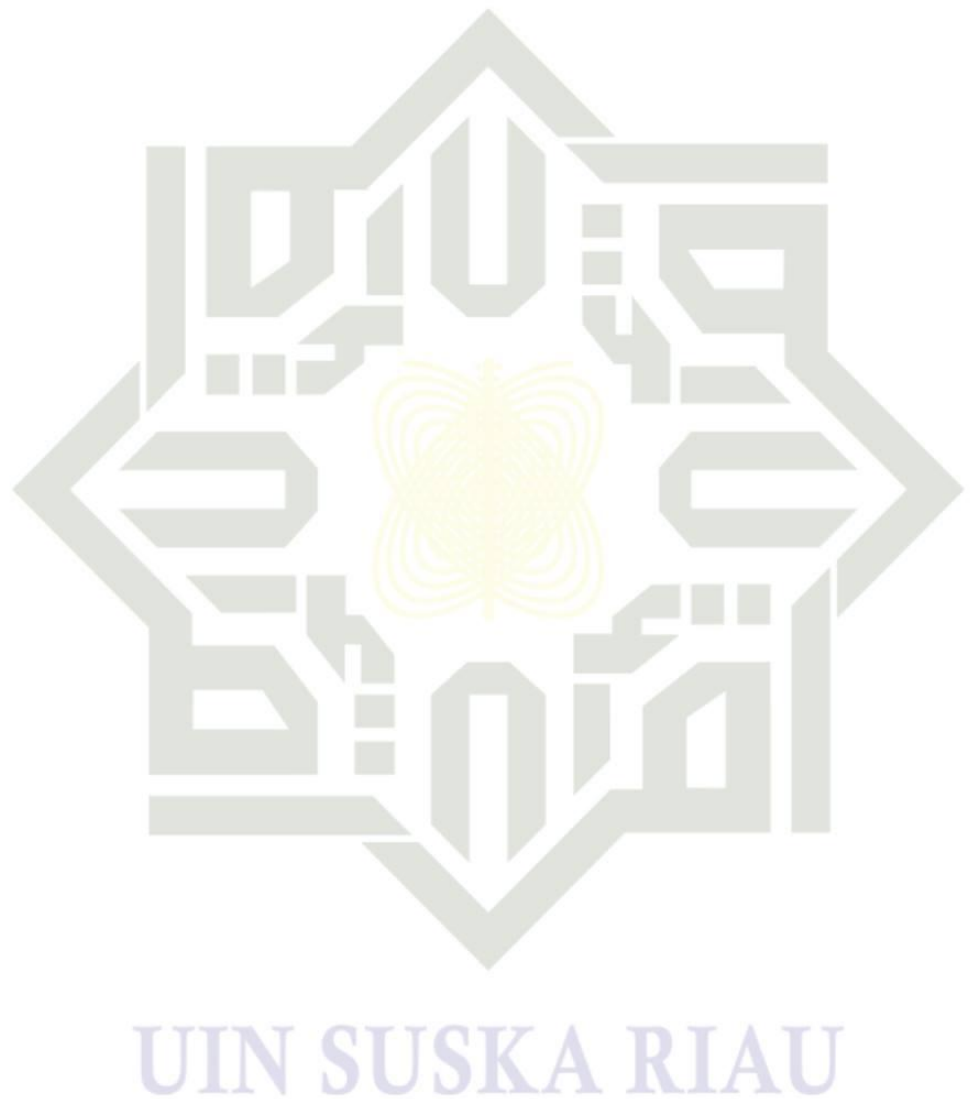
2. Peneliti merekomendasikan agar penelitian lebih lanjut dilakukan mengenai pengembangan media audio visual berbasis Canva untuk materi lainnya, yang dapat dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya.

© 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.



## DAFTAR PUSTAKA

- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
- Ani Rohma, pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas, vol.9, No.3, tahun 2021
- Aziz, A., & Zakir, S. (2022). *Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Bisrul Miftacchul, *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pokok Bahasan Laporan Keuangan Perusahaan Jasa*, Vol.4, No.2, Tahun 2020
- Chalijah Hasan, *Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan*, (Surabaya: Al-Ikhlas, 2021)
- Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd dkk, *Media Pembelajaran*, Penerbit Tahta Media Group, Tahun 2021
- Drs. Riduwan, M.B.A, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Bandung, Alfabeta, Tahun 2016,
- Dyan Yuliana, Arico Ayani Suparto dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran audio Cisial Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII Mts Al-Hidayah*, Vol.10, No. 01, April 2024
- Edieli Zebua, *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi System Gerak*, Vol.6 No.2, Juli—Desember 2023,
- Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, Gedung Perpustakaan Lt. 1 Kampus UNM Gunungsari, Jl. Raya Pendidikan 90222, Tahun 2022,
- Hariyanti, N., & Priyanti, N. (2024). *Implementasi Media Audiovisual dalam Mengembangkan Minat Berkreasi Pada Anak Usia Dini*.
- Hasmiana Hasan, *Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Tranfortasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh*, Vol.3 No.4, Oktober 2021,
- Ilsa Dian Pika Saragih, dkk, *Jurnal Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 5 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2023/2024*, Vol.1, No.2 Desember 2023,
- Kritanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya, Jawa Timur
- Lukas Nasution, dkk, *Jurnal Efektivitas Penggunaan Media LCD Dalam Pembelajaran Akuntansi Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Sekadau*, Tahun 2021,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

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:

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

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

- Melvin L, Siberman, *Active Learning*, Penerjemah: Sardjuli dkk, (Bandung: Nusamedia, 2016),
- Miterianifa dan Mas'ud Zein. 2016. *Evaluasi Pembelajaran Kimia*. Pekanbaru: Cahaya Firdaus.
- Mochammad Arsad Ibrahim, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.4, No.2, STAI DR.KH.E.Z. MUTTAQIEN Purwakarta, Tahun 2022,
- Mudasir, *Desain Pembelajaran Untuk Sekolah Umum*, (Pekanbaru: Kreasi Edukasi 2016),
- Muhamad Yusup dkk, *Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi*, Vol.1 No.1 Edisi Agustus 2020
- Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian terapan Bidang pendidikan* (Bandung : Alfabeta, 2017),
- Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, Bandung: PT Sinar Baru Algensindo, 2018.
- Novita Septryanesti dan Lazulva, *Desain dan Uji Coba E-Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Blog Pada Materi Hidrokarbon*, *Jurnal Tadris Kimia*, Vol 4, No.2, Tahun 2023,
- Nursyifa, dkk, *Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media*, *Jurnal Telekomunikasi, Kendali dan Listrik*, Vol.3, No.2, tahun 2022,
- Oni Savitri, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 16 Samarinda*, vol.10, No.8 tahun 2024
- Pupuh dan M.Sobry, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta, Refika Aditama,2019),
- S.Nasution, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta; Bumi Aksara, 2020),
- Salahuddin, *Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet Pada Pembelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Proses Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Di Sma Negeri 2 Bolo Tahun Pelajaran 2015//2016*, JUPE, Volume 1, Tahun 2022
- Sarah Rizqi Rahmadhina, Khavisa Pranata, *Pengembangan E-Modul Berbasis Audio Visual di sekolah Dasar*, *Jurnal Basicedu* Vol.6, No.4 Tahun (2022),
- Siti Azizah Susilawati, S.Si.,M.P, Dr.Muhammad Musyiam, M.T, Zaid Ali Wardana, M.Pd, *Pengembangan Bahan dan Media Ajar*, Surakarta: Muhammadiyah University Press 2021





Tanjung Dan Faiza, *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Tahun 2020,

Garris Pelangi, Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Bahasa Dan Sastra Jenjang SMA/MA, *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol.8, Tahun 2020, No.2,

Viola, dkk, *Jurnal Bisnis Dan Manaemen*, Vol.1, No.2, Oktober 2023,

Yuanta. F. 2020. Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100

Yusuf Hadi Miarso, Dkk, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta; CV.Rajawali, 2021),

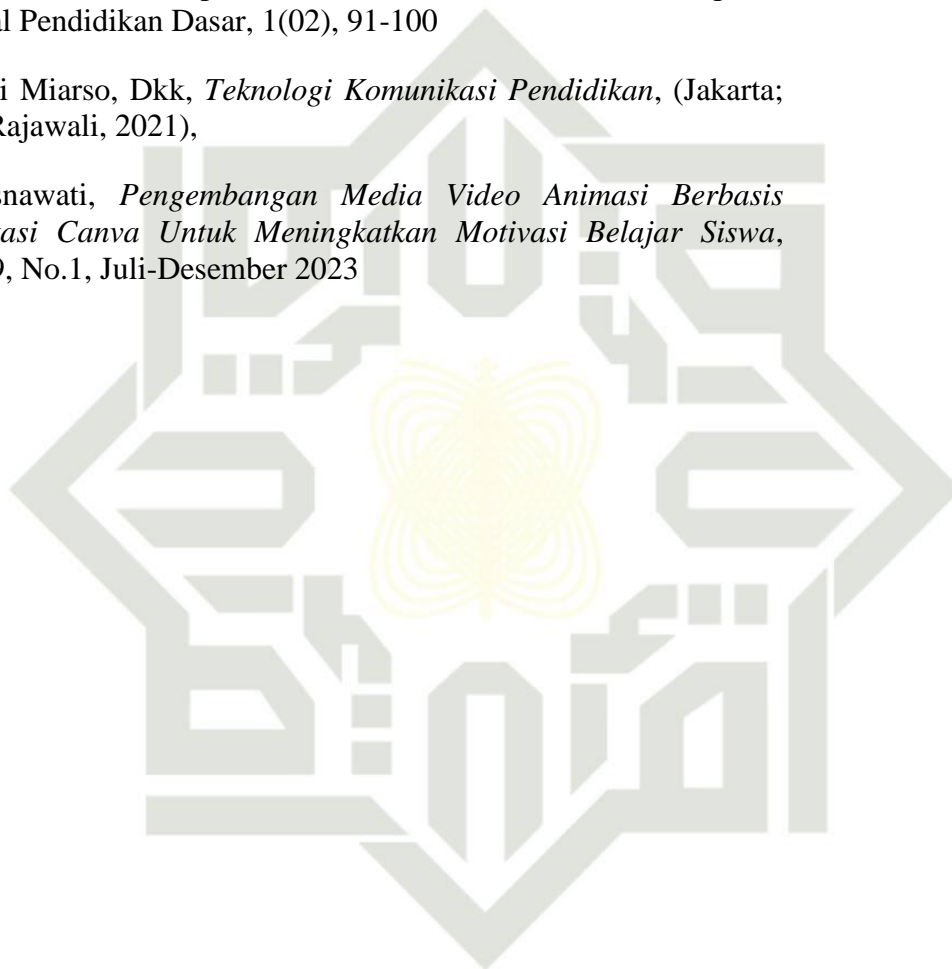
Yuyun Asnawati, *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Vol.9, No.1, Juli-Desember 2023

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



UIN SUSKA RIAU



## LAMPIRAN 1

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



### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MA PP. Ansharullah  
Mata Pelajaran : Ekonomi  
Kelas / Semester : X (sepuluh) / 2

**Standar Kompetensi :** 1. Memahami pengertian manajemen ekonomi, prinsip-prinsip manajemen ekonomi, unsur-unsur manajemen ekonomi, fungsi-fungsi manajemen ekonomi, tingkatan manajemen ekonomi serta bidang-bidang dan penerapan manajemen ekonomi dalam kegiatan sekolah

**Kompetensi Dasar :** 1.1 Mengidentifikasi pengertian, prinsip-prinsip dan unsur-unsur manajemen ekonomi

**Indikator :**

1. Mendeskripsikan pengertian manajemen ekonomi
2. Mendeskripsikan prinsip-prinsip manajemen ekonomi
3. Mengidentifikasi hal-hal yang menjadi unsur-unsur dari manajemen ekonomi

**Alokasi Waktu :** 2 x 45 menit

#### A. Tujuan Pembelajaran

- a) Siswa dapat mendeskripsikan pengertian manajemen ekonomi
- b) Siswa dapat mendeskripsikan prinsip-prinsip manajemen ekonomi
- c) Siswa dapat mengidentifikasi hal-hal yang menjadi unsur-unsur manajemen ekonomi

#### B. Materi Pokok

Pengertian manajemen ekonomi, unsur-unsur manajemen ekonomi serta unsur-unsur manajemen ekonomi.

### C. Uraian Materi

- a) Pengertian manajemen ekonomi
- b) Unsur-unsur manajemen ekonomi
- c) Hal-hal yang menjadi unsur-unsur manajemen ekonomi

### D. Pendekatan

Kontekstual

### E. Metode Pembelajaran

Diskusi kelompok

### F. Skenario Pembelajaran

#### 1. Kegiatan Awal

##### a. Apersepsi

Guru mengingatkan dan mengembangkan pengetahuan siswa tentang manajemen ekonomi pada umumnya. Kemudian guru mempersilakan siswa memasuki ruang audio visual untuk melihat tayangan yang berhubungan dengan pengertian manajemen ekonomi, prinsip-prinsip manajemen ekonomi serta unsur-unsur manajemen ekonomi atau melihat secara langsung bagaimana manajemen sekolah pada umumnya. Selama kegiatan tersebut, guru menghimbau siswa untuk mencatat hal-hal yang penting.

##### b. Motivasi

Manajemen ekonomi adalah salah satu kegiatan ekonomi yang sangat mendasar. Pada materi manajemen ekonomi ini, terlihat sikap seseorang dalam perencanaan perjalanan hidupnya.

#### 2. Kegiatan Inti

- a. Siswa dikelompokkan menjadi 3 kelompok, di mana masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang (disesuaikan dengan jumlah siswa).
- b. Kelompok pertama diberi tugas untuk mendeskripsikan pengertian manajemen ekonomi
- c. Kelompok kedua diberi tugas untuk mendeskripsikan prinsip-prinsip manajemen ekonomi

d. Penguapan tuak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





- d. Masing-masing kelompok mempersentasikan tugasnya di depan kelas, sedangkan kelompok yang lain menanggapi.
- e. Dengan bimbingan guru, siswa membuat kesimpulan.

### 3. Kegiatan Akhir

- a. Guru dan siswa melakukan refleksi
- b. Penilaian
  - Tes lisan dengan beberapa pertanyaan (kognitif)
  - Lembar pengamatan (afektif)
  - Lembar pengamatan (psiko motorik)
- c. Siswa mengerjakan soal-soal evaluasi yang terdapat pada buku teks Ekonomi Esis

### G. Sumber dan Alat

Buku teks, spidol, Laptop dan Alat proyektor



Pulau Birandang, Januari 2025

Guru Mata Pelajaran,

*Putri Aminah SE*

PUTRI AMINAH SE



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MA PP. Ansharullah  
Mata Pelajaran : Ekonomi  
Kelas / Semester : X (sepuluh) / 2

**Standar Kompetensi :** 1. Memahami pengertian manajemen ekonomi, prinsip-prinsip manajemen ekonomi, unsur-unsur manajemen ekonomi, fungsi-fungsi manajemen ekonomi, tingkatan manajemen ekonomi serta bidang-bidang dan penerapan manajemen ekonomi dalam kegiatan sekolah

**Kompetensi Dasar :** 1.2 Mendeskripsikan fungsi-fungsi manajemen ekonomi dan tingkatan manajemen ekonomi

**Indikator :** 1. Mendeskripsikan fungsi-fungsi manajemen ekonomi  
2. Mengidentifikasi tingkatan manajemen ekonomi

**Alokasi Waktu :** 2 x 45 menit

### A. Tujuan Pembelajaran

- a) Siswa dapat mendeskripsikan fungsi-fungsi manajemen ekonomi
- b) Siswa dapat mengidentifikasi tingkatan manajemen ekonomi

### B. Materi Pokok

Fungsi-fungsi manajemen ekonomi dan tingkatan manajemen ekonomi

### C. Uraian Materi

- a) Fungsi-fungsi manajemen



- b) Tingkatan manajemen ekonomi

#### **D. Pendekatan**

Kontekstual

#### **E. Metode Pembelajaran**

Diskusi kelompok dan studi kepustakaan

#### **F. Skenario Pembelajaran**

##### **1. Kegiatan Awal**

###### **a. Apersepsi**

Guru mengulas kembali pembahasan materi yang lalu tentang pengertian, prinsip-prinsip dan unsur-unsur manajemen ekonomi. Banyak perencanaan yang tidak terpenuhi dan terlaksana dengan baik karena keterbatasan sumber dayanya.

Kemudian guru mempersilahkan siswa memasuki ruang audio visual untuk melihat tayangan yang berhubungan dengan fungsi-fungsi manajemen ekonomi dan tingkatan manajemen ekonomi. Selama kegiatan tersebut, guru menghimbau siswa untuk mencatat hal-hal yang penting.

###### **b. Motivasi**

Masalah fungsi-fungsi manajemen ekonomi dan tingkatan manajemen ekonomi adalah pembahasan yang penting mengenai manajemen ekonomi.

##### **2. Kegiatan Inti**

- a. Siswa dikelompokkan menjadi empat kelompok, di mana masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang (disesuaikan dengan jumlah siswa).
- b. Kelompok pertama diberi tugas untuk mendeskripsikan 1 dan 2 fungsi manajemen ekonomi
- c. Kelompok kedua diberi tugas untuk mendeskripsikan 3 dan 4 fungsi manajemen ekonomi
- d. Kelompok ketiga diberi tugas untuk memberikan pernyataan bagaimana cara mengimplementasikan fungsi-fungsi manajemen ekonomi



- e. Kelompok keempat diberi tugas untuk mengidentifikasi tingkatan-tingkatan manajemen ekonomi.
- f. Masing-masing kelompok mempersentasikan tugasnya di depan kelas, sedangkan kelompok yang lain menanggapi.
- g. Dengan bimbingan guru, siswa membuat kesimpulan.

### 3. Kegiatan Akhir

- a. Guru dan siswa melakukan refleksi
- b. Penilaian
  - Hasil kerja kelompok (kognitif)
  - Lembar pengamatan (afektif)
  - Lembar pengamatan (psiko motorik)
- c. Siswa mengerjakan soal-soal evaluasi yang terdapat pada buku teks Ekonomi Esis.
- d. Siswa diberi tugas untuk mencari artikel koran dan majalah yang berkaitan dengan masalah kelangkaan.

### G. Sumber dan Alat

Buku teks, laptop dan alat proyektor



Pulau Birandang, Januari 2025  
Guru Mata Pelajaran,

*Putri Aminah SE*  
PUTRI AMINAH SE

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah : MA PP. Ansharullah  
Mata Pelajaran : Ekonomi  
Kelas / Semester : X (sepuluh) / 2

**Standar Kompetensi :** 1. Memahami pengertian manajemen ekonomi, prinsip-prinsip manajemen ekonomi, unsur-unsur manajemen ekonomi, fungsi-fungsi manajemen ekonomi, tingkatan manajemen ekonomi serta bidang-bidang dan penerapan manajemen ekonomi dalam kegiatan sekolah

**Kompetensi Dasar :** 1.3 Mengidentifikasi bidang-bidang manajemen ekonomi dan penerapan manajemen dalam kegiatan sekolah

**Indikator :**

1. Mendeskripsikan bagian yang menjadi bidang-bidang manajemen ekonomi
2. Mengimpletasikan manajemen ekonomi dalam kegiatan sekolah

**Alokasi Waktu :** 2 x 45 menit

### **A. Tujuan Pembelajaran**

- a) Siswa dapat mendeskripsikan bagian yang menjadi bidang-bidang manajemen ekonomi
- b) Siswa dapat mengimplementasikan manajemen ekonomi dalam kegiatan sekolah

### **B. Materi Pokok**

Pembagian bidang-bidang manajemen ekonomi serta mengimplementasikan manajemen ekonomi dalam kegiatan sekolah

**C. Uraian Materi**

- a) Bagian yang mana menjadi bidang-bidang manajemen ekonomi
- b) Mengimplementasikan manajemen ekonomi dalam kegiatan sekolah

**D. Pendekatan**

Kontekstual

**E. Metode Pembelajaran**

Diskusi kelompok dan studi kepustakaan

**F. Skenario Pembelajaran****1. Kegiatan Awal****a. Apersepsi**

Guru mengulas kembali pembahasan materi yang lalu tentang fungsi-fungsi manajemen ekonomi dan tingkatan manajemen ekonomi. Kemudian guru mengaitkan materi tersebut dengan bidang-bidang manajemen ekonomi serta penerapan manajemen ekonomi dalam kegiatan sekolah dengan memberi penjelasan yang singkat dan jelas tentang materi yang baru dan kompetensi yang harus dikuasai.

**b. Motivasi**

Masalah tentang apa saja bidang-bidang manajemen ekonomi tersebut serta implementasi penerapan manajemen ekonomi nya dalam kegiatan sekolah sehingga harus dipahami dengan tuntas

**2. Kegiatan Inti**

- a. Siswa dikelompokkan menjadi dua kelompok, di mana masing-masing kelompok terdiri dari 8-7 orang (d disesuaikan dengan jumlah siswa)
- b. Kelompok pertama diberi tugas untuk mendeskripsikan bagian bidang-bidang manajemen ekonomi



- c. Kelompok kedua diberi tugas untuk mengimplementasikan bagaimana manajemen ekonomi dalam kegiatan sekolah
- e. Masing-masing kelompok mempersentasikan tugasnya di depan kelas, sedangkan kelompok yang lain menanggapi.
- f. Dengan bimbingan guru, siswa membuat kesimpulan.

### 3. Kegiatan Akhir

- a. Guru dan siswa melakukan refleksi
- b. Penilaian
  - Tes lisan dengan beberapa pertanyaan (kognitif)
  - Lembar pengamatan (afektif)
  - Lembar pengamatan (psiko motorik)
- e. Siswa mengerjakan soal-soal evaluasi yang terdapat pada buku teks Ekonomi Esis.

### G. Sumber dan Alat

Buku teks, spidol, laptop dan alat proyektor

Kepala MA PP. Ansharullah



Pulau Birandang, Januari 2025

Guru Mata Pelajaran,



PUTRI AMINAH SE



LAMPIRAN 2

ANGKET UJI VALIDITAS AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL LCD (*LIQUID CRYSTAL DISPLAY*)  
BERBASIS CANVA SEBAGAI PENYAJIAN PEMBELAJARAN EKONOMI DI MA  
ANSHARULLAH KECAMATAN KAMPA KABUPATEN KAMPAR

Nama Validator : Pizami, ST.M.Kom  
Instansi/Lembaga : Teknik Informatika UIN Suska Riau  
Hari : 17 JAN 2023

Judul Penelitian : Pengembangan Media Audio Visual Lcd (*Liquid Crystal Display*)  
Berbasis Canva Sebagai Penyajian Pembelajaran Ekonomi Di MA  
Ansharullah Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar  
Penyusun : Isroh Hayati  
Pembimbing : Zetri Rahmat, M.Pd  
Instansi : Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Islam Negeri Sultan  
Syarif Kasim Riau

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai pengembangan media audio visual lcd (*liquid crystal display*) berbasis canva sebagai penyajian pembelajaran ekonomi di MA Ansharullah kecamatan kampa kabupaten kampar, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket yang telah disediakan: Pendapat, penilaian, komentar, dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini sehingga bisa diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran ini digunakan dalam pembelajaran ekonomi. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket validasi media pembelajaran ini, saya ucapkan terimakasih



## A. PETUNJUK PENGISIAN

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada salah satu kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Setiap butir penilaian dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Buruk
1	Buruk Sekali

## B. PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Tampilan Desain Layout	1. Komposisi warna tulisan terhadap warna latar belakang sudah tepat				✓
		2. Tulisan dapat dibaca dengan jelas				✓
		3. Ketepatan tata letak setiap bagian dalam Audio visual lcd berbasis aplikasi canva			✓	
		4. Kejelasan judul Audio visual lcd berbasis aplikasi canva				✓
		5. <u>Kemenarikan</u> desain slide Audio visual lcd berbasis aplikasi canva			✓	
		6. Memiliki daya Tarik pada desain media audio visual lcd berbasis aplikasi canva yang ditampilkan			✓	
2	Kemudahan penggunaan	7. Media audio visual lcd berbasis aplikasi builder disajikan secara runtut				✓
		8. Media audio visual berbasis				✓

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

		aplikasi canva mudah dioperasikan menggunakan laptop/ handpone				
		9. Kemudahan pengoperasian multimedia yang terdapat di media audio visual lcd berbasis aplikasi canva				✓
		10. Kemudahan pencarian slide Audio visual berbasis aplikasi canva				✓
3	Konsistensi	11. Penggunaan kata dan kalimat pada materi pembelajaran sudah konsisten				✓
		12. Penggunaan bentuk sudah konsisten			✓	
		13. Susunan tata letak tampilan sudah konsisten				✓
4	Kemanfaatan	14. Media audio visual lcd berbasis aplikasi canva mempermudah <u>siswa</u> dalam menerima materi yang diajarkan			✓	
		15. Langkah-langkah pembelajaran dalam Media audio visual lcd berbasis aplikasi canva mempermudah siswa belajar secara mandiri				✓
		16. Penggunaan Media audio visual lcd berbasis aplikasi canva mempermudah <u>pendidik</u> dalam proses belajar mengajar				✓
		17. Penggunaan Media audio visual lcd berbasis aplikasi canva mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran				✓

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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	Kegrafikan	18. Kemudahan siswa berinteraksi dengan Media audio visual led berbasis aplikasi canva				
		19. Kemudahan guru dalam berinteraksi dengan Media audio visual led berbasis aplikasi canva				
		20. Penggunaan warna pada Media audio visual led berbasis aplikasi canva sudah tepat				
		21. Ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas				
		22. Gambar yang digunakan jelas (tidak buram)				
		23. Video berjalan dengan lancar (tidak tersendat) dan dapat dilihat dengan jelas				
		24. Narasi video jelas dapat didengar serta dipahami				

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

### C. KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN

- Audio perlu diperjelas
- Background terlalu bising sehingga mengalihkan suara narasi
- Video ke-1 : gambar perlu ditambah kombinasi warna.

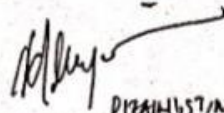
### D. KESIMPULAN

Media Pembelajaran Audio Visual Lcd (*Liquid Crystal Display*) Berbasis Canva Di MA Ansharullah Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar ini dinyatakan:\*)

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

\*) Mohon dilingkari salah satu angka sesuai dengan simpulan bapak/ibu

Pekanbaru, 17 Januari 2024  
Validator ahli media

  
PRATIWI/M.Kaw  
NIP. 19890421 20321 1026

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

**ANGKET UJI VALIDITAS AHLI MATERI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL LCD (*LIQUID CRYSTAL DISPLAY*)**  
**BERBASIS CANVA SEBAGAI PENYAJIAN PEMBELAJARAN EKONOMI DI MA**  
**ANSHARULLAH KECAMATAN KAMPA KABUPATEN KAMPAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Audio Visual Lcd (*Liquid Crystal Display*)  
Berbasis Canva Sebagai Penyajian Pembelejaraan Ekonomi Di MA  
Ansharullah Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar

Penyusun : Isroh Hayati

Pembimbing : Zetri Rahmat, M.Pd

Instansi : Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Islam Negeri Sultan  
Syarif Kasim Riau

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai pengembangan media audio visual lcd (*liquid crystal display*) berbasis canva sebagai penyajian pembelajaran ekonomi di MA Ansharullah kecamatan kampa kabupaten kampar, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket yang telah disediakan: Pendapat, penilaian. komentar, dan sarun dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini sehingga bisa diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran ini digunakan dalam pembelajaran ekonomi. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket validasi media pembelajaran ini, saya ucapkan terimakasih



### A. PETUNJUK PENGISIAN

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada salah satu kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Setiap butir penilaian dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Buruk
1	Buruk Sekali

### B. PENILAIAN MATERI PADA PEMBELAJARAN

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kelayakan isi	1.Kelengkapan materi			✓	
		2.Keluasan materi			✓	
		3.Kedalaman materi				✓
		4.Keakuratan konsep			✓	
		5.Keakuratan definisi				✓
		6.Keakuratan materi soal			✓	
		7.Keakuratan gambar				✓
		8.Keterkaitan materi			✓	
		9.Keakuratan gambar			✓	
		10.Komunikasi (write and talk)				✓
		11.Kemenarikan materi				✓
		12.Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu				✓
		13.Gambar sudah tepat				✓
2	Kelayakan penyajian	14.Konsistensi sistematika penyajian dalam kegiatan pembelajaran			✓	
		15.Keruntutan penyajian materi				✓
		16.Penyajian bagian isi materi			✓	
		17.Kesesuaian materi kuis				✓
		18.Penyajian daftar pustaka				✓

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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	Kelayakan bahasa	19.Ketetapan struktur kalimat				✓
		20.Keefektifan kalimat			✓	
		21.Keterbacaan materi pembelajaran			✓	
		22.Kemampuan mendorong berfikir				✓
		23.Kesesuaian perkembangan intelektual peserta didik				✓
		24.Keruntutan kalimat antar slide				✓
		25.Keruntutan antar paragraf			✓	

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

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

.....  
 Sudah ok ya  
 .....  
 .....  
 .....

### D. KESIMPULAN

Media Pembelajaran Audio Visual Lcd (*Liquid Crystal Display*) Berbasis Canva Di MA Ansharullah Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar ini dinyatakan:\*)

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

\*) Mohon dilingkari salah satu angka sesuai dengan simpulan bapak/ibu

Pekanbaru, 21 / 01 / 2025

Validator ahli media

(*Wardani*)

Wardani Purnama Sari, M.Pd.E

NIP. 199105292023212031



## LAMPIRAN 4

**ANGKET UJI PRAKTICALITAS AHLI PENDIDIK**  
**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL LCD (*LIQUID CRYSTAL DISPLAY*)**  
**BERBASIS CANVA SEBAGAI PENYAJIAN PEMBELAJARAN EKONOMI DI MA**  
**ANSHARULLAH KECAMATAN KAMPA KABUPATEN KAMPAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Audio Visual Lcd (*Liquid Crystal Display*)  
 Berbasis Canva Sebagai Penyajian Pembelajaran Ekonomi Di MA  
 Ansharullah Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar

Penyusun : Isroh Hayati

Pembimbing : Zetri Rahmat, M.Pd

Instansi : Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Islam Negeri Sultan  
 Syarif Kasim Riau

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai pengembangan media audio visual lcd (*liquid crystal display*) berbasis canva sebagai penyajian pembelajaran ekonomi di MA Ansharullah kecamatan kampa kabupaten kampar, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket yang telah disediakan: Pendapat, penilaian, komentar, dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini sehingga bisa diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran ini digunakan dalam pembelajaran ekonomi. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket praktikalitas media pembelajaran ini, saya ucapkan terimakasih

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

### A. PETUNJUK PENGISIAN

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada salah satu kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Setiap butir penilaian dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Buruk
1	Sangat Buruk

### B. PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kelayakan isi	1.Materi media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva yang lengkap				✓
		2.Keluasan materi media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva				✓
		3.Kedalaman materi media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva				✓
		4.Keakuratan konsep dan definisi media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva			✓	
		5.Keakuratan fakta dan data media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva				✓
		6.Keakuratan materi soal media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva			✓	
		7.Keakuratan gambar dan video pada media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva				✓
		8.Keakuratan acuan Pustaka media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva				✓
2	Kelayakan kebahasaan	9.Ketetapan struktur kalimat media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva				✓
		10.Keefektifan kalimat media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva			✓	
		11.Keterbacaan cerita pada media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva				✓
		12.Kemampuan media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva mendorong kemampuan berfikir				✓
		13.Keruntutan kalimat antar slide pada media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva				✓

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



		14. Kesesuaian perkembangan intelektual peserta didik pada media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva				✓
No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
3	Kelayakan penyajian	15. Konsistensi sistematika penyajian dalam kegiatan pembelajaran media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva				✓
		16. Keruntutan penyajian materi media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva				✓
		17. Penyajian bagian isi materi media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva				✓
		18. Kesesuaian materi soal media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva				✓
		19. Penggunaan warna pada media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva sudah tepat.				✓
		20. Penggunaan warna pada media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva sudah proporsional (seimbang).				✓
		21. Ukuran huruf yang digunakan pada media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva dibaca dengan jelas.				✓
		22. Jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva mudah dibaca dengan jelas.			✓	
		23. Gambar dan video yang digunakan pada media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva jelas				✓
		24. Media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva pembelajaran disajikan secara runtut.				✓
4	Kelayakan Kepraktisan Penggunaan	25. Media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva mudah dioperasikan menggunakan laptop/handphone.				✓
		26. Kemudahan pengoperasian multimedia yang terdapat dalam media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva				✓
		27. Kemudahan pencarian halaman pada media pembelajaran audio visual lcd berbasis canva				✓
						✓

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

Melihatnya sudah bagus dan cecor untuk diterapkan  
 kepada siswa di kelas Ansharullah Purni Samudang.

### D. KESIMPULAN

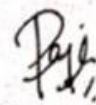
Media Pembelajaran Audio Visual Led (*Liquid Crystal Display*) Berbasis Canva Di MA  
 Ansharullah Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar ini dinyatakan:\*)

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

\*) Mohon dilingkari salah satu angka sesuai dengan simpulan bapak/ibu

Pekanbaru, 20 Februari 2024

Guru Ekonomi

  
 Purni Samudang 96

NIP.



LAMPIRAN 5

ISI AHLI MEDIA

Hasil uji validitas ahli media pembelajaran media audio visual LCD (*liquid crystal display*) berbasis canva dalam pembelajaran ekonomi kelas XI di MA Ansharullah.

Pizhini, ST.,Kom (sebagai validator ahli media)

a. Tampilan

No. Komponen	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1	4	4
2	4	4
3	3	4
4	4	4
5	3	4
6	3	4
<b>JUMLAH</b>	<b>21</b>	<b>24</b>

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

$$\text{Presentase Validasi} = \frac{21}{24} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Validasi} = 87,5\%$$

b. Kemudahan Pengguna

No. Komponen	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1	4	4
2	4	4
3	4	4
4	4	4
<b>JUMLAH</b>	<b>16</b>	<b>16</b>

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

$$\text{Presentase Validasi} = \frac{16}{16} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Validasi} = 100\%$$

c. Konsistensi

No. Komponen	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1	4	4
2	3	4
3	4	4
<b>JUMLAH</b>	<b>11</b>	<b>12</b>

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

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

$$\text{Presentase Validasi} = 91,66\%$$

d. Kemanfaatan

No. Komponen	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1	3	4
2	4	4
3	4	4
4	4	4
5	3	4
6	3	4
<b>JUMLAH</b>	<b>21</b>	<b>24</b>

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

$$\text{Presentase Validasi} = \frac{21}{24} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Validasi} = 87,5\%$$

e. Kegrafikan

No. Komponen	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1	3	4
2	4	4
3	4	4
4	4	4
5	3	4
<b>JUMLAH</b>	<b>18</b>	<b>20</b>

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

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

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.



Presentase Validasi = 87,5%

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

f. **Keseluruhan**

Komponen	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
Tampilan	21	24
Kemudahan Penggunaan	16	16
Konsistensi	11	12
Kemanfaatan	21	24
Kegrafikan	18	20
<b>JUMLAH</b>	<b>87</b>	<b>96</b>

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

$$\text{Presentase Validasi} = \frac{87}{96} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Validasi} = 90,62\%$$

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

### ISI AHLI MATERI

Hasil uji validitas ahli materi pembelajaran media audio visual LCD (*liquid crystal display*) berbasis canva dalam pembelajaran ekonomi kelas XI di MA Ansharullah.

Wardani Purnama Sari, M.Pd (sebagai ahli materi)

#### Kelayakan Isi

No. Komponen	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1	3	4
2	3	4
3	4	4
4	3	4
5	4	4
6	3	4
7	4	4
8	3	4
9	3	4
10	4	4
11	4	4
12	4	4
13	4	4
<b>JUMLAH</b>	<b>46</b>	<b>52</b>

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

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

$$\text{Presentase Validasi} = 88,64\%$$

#### b. Kelayakan Penyajian

No. Komponen	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1	3	4
2	4	4
3	4	4
4	4	4
5	3	4
<b>JUMLAH</b>	<b>18</b>	<b>20</b>

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

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

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

$$\text{Presentase Validasi} = 90\%$$

### Kelayakan Bahasa

No. Komponen	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1	4	4
2	3	4
3	3	4
4	4	4
5	4	4
6	4	4
7	3	4
<b>JUMLAH</b>	<b>25</b>	<b>28</b>

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

$$\text{Presentase Validasi} = \frac{25}{28} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Validasi} = 89,28\%$$

### d. Keseluruhan

Komponen	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
Kelayakan isi	46	52
Kelayakan Penyajian	18	20
Kelayakan Bahasa	25	28
<b>JUMLAH</b>	<b>89</b>	<b>100</b>

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

$$\text{Presentase Validasi} = \frac{89}{100} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Validasi} = 89,28\%$$

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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





LAMPIRAN 7

**Hasil uji validitas ahli materi pembelajaran media audio visual LCD (*liquid crystal display*) berbasis canva dalam pembelajaran ekonomi kelas XI di MA Ansharullah.**

Putri Aminah, SE (sebagai ahli pendidik praktikalitas)

**Kelayakan isi**

No. Komponen	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1	4	4
2	4	4
3	4	4
4	3	4
5	4	4
6	3	4
7	4	4
8	4	4
<b>JUMLAH</b>	<b>30</b>	<b>32</b>

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

$$\text{Presentase Validasi} = \frac{30}{32} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Validasi} = 93,75\%$$

**b. Kelayakan bahasa**

No. Komponen	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1	4	4
2	3	4
3	3	4
4	4	4
5	4	4
6	4	4
7	3	4
<b>JUMLAH</b>	<b>25</b>	<b>28</b>

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

$$\text{Presentase Validasi} = \frac{25}{28} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Validasi} = 95,83\%$$

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



### c. Kelayakan Penyajian

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

No. Komponen	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
15	4	4
16	4	4
17	4	4
18	4	4
19	4	4
20	4	4
21	4	4
22	3	4
23	4	4
<b>JUMLAH</b>	<b>35</b>	<b>36</b>

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

$$\text{Presentase Validasi} = \frac{35}{36} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Validasi} = 97,22\%$$

### d. Kelayakan Kepraktiksan

No. Komponen	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
24	4	4
25	4	4
26	4	4
27	4	4
<b>JUMLAH</b>	<b>16</b>	<b>16</b>

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

$$\text{Presentase Validasi} = \frac{16}{16} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Validasi} = 100 \%$$

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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

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

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

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

LAMPIRAN 8

DATA HASIL ANGKET

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	JUMLAH
1	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	57
2	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	52
3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	55
4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	54
5	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	55
6	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	55
7	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	55
8	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	53
9	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	56
10	4	3	4	2	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	53
11	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	55
12	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	52
13	3	4	4	3	4	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	54
14	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	54
15	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	55
16	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	54
17	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	3	55
JUMLAH	60	63	61	59	61	63	61	59	61	60	62	63	64	62	65	

Tampilan

No	SP	SM
1	60	88
2	63	88
3	61	88
Jumlah	184	264

184/264 X 100  
69,69 Valid

Penyampaian

Materi

No	SP	SM
4	59	88
5	61	88
6	63	88
7	61	88
8	59	88
9	61	88
10	60	88
Jumlah	424	616

424/616 X 100  
68,83 Valid

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



## DATA HASIL ANGKET

317/440 X 100  
72,04 Valid

No	SP	SM
11	62	88
12	63	88
13	64	88
14	63	88
15	65	88
<b>Jumlah</b>	<b>317</b>	<b>440</b>

### 4. Keseluruhan

925/1.320 X 100  
70,07 Valid

No	SP	SM
1	184	264
2	424	616
3	317	440
<b>Jumlah</b>	<b>925</b>	<b>1320</b>

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

UIN SUSKA RIAU



## LAMPIRAN 9

## DOKUMENTASI AHLI MEDIA



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## LAMPIRAN 10

## DOKUMENTASI AHLI MATERI



Yarif Kasim Riau

Hak Cipta Diil

Hak Cipta Diil

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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 11

## DOKUMENTASI AHLI PRAKTIKALITAS



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## LAMPIRAN 12

### DOKUMENTASI WAWANCARA



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



LAMPIRAN 13

DOKUMENTASI PENYEBARAN ANGKET



Kasim Riau

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



LAMPIRAN 14

DOKUMENTASI PERTEMUAN PERTAMA



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

LAMPIRAN 15

DOKUMENTASI PERTEMUAN KEDUA

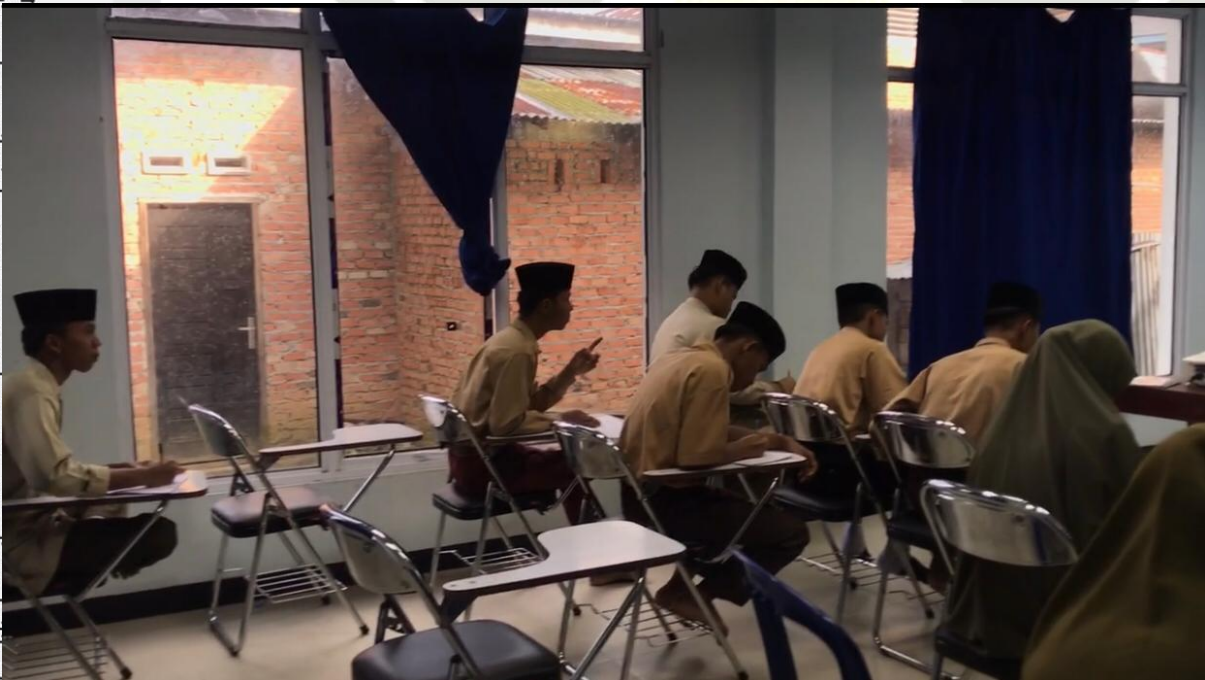


1. Diarangi
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh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



## LAMPIRAN 16

## DOKUMENTASI PERTEMUAN KETIGA



tan Syarif Kasim Riau

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



LAMPIRAN 17



UIN SUSKA RIAU

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

Jl. H. R. Soebrandt No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/10729/2024  
Sifat : Riase  
Lamp. : -  
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 14 Juni 2024

Kepada  
Yth. Kepala Sekolah  
MA Ansharullah Kampar  
di  
Tempat

*Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh*

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

Nama : Isroh Hayati  
NIM : 12010621405  
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 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

a.n. Dekan  
Wakil Dekan III



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

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



## LAMPIRAN 18



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN KAMPAR**

Jln. DI. Panjaitan No. 15 Bangkinang  
Website : www.kampar.kemenag.go.id

**SURAT REKOMENDASI  
NOMOR : B-2803/KK.04.4/TL.00/08/2024  
TENTANG  
IZIN PENELITIAN / OBSERVASI**

Kepala Kantor Kementerian Agama Kab.Kampar setelah membaca surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kampar Nomor : 071/BKBP/2024/662 Tanggal 11 November 2024 dengan ini Memberikan Rekomendasi Izin Penelitian / Observasi Kepada :

Nama	:	<b>ISROH HAYATI</b>
NIM	:	<b>12010621405</b>
Perguruan Tinggi	:	<b>UIN SUSKA RIAU</b>
Program Studi	:	<b>PENDIDIKAN EKONOMI</b>
Jenjang	:	<b>S1</b>
Alamat	:	<b>PEKANBARU</b>
Judul	:	<b>PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL LCD (LIQUID CRYSTAL DISPLAY) BERBASIS CANVA SEBAGAI PENYAJIAN PEMBELAJARAN EKONOMI DI MA ANSHARULLAH KECAMATAN KAMPA KABUPATEN KAMPAR</b>
Lokasi	:	<b>MA ANSHARULLAH KECAMATAN KAMPA KABUPATEN KAMPAR</b>

Dengan Ketentuan Sebagai Berikut :

1. Tidak Melakukan Penelitian yang Menyimpang dari Ketentuan dalam Proposal yang telah ditetapkan atau yang tidak ada Hubungannya dengan Kegiatan Riset/Prariset dan Pengumpulan Data ini.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian / Pengumpulan Data ini Berlangsung Selama 6 (Enam) Bulan terhitung Mulai Tanggal Rekomendasi ini dikeluarkan.

Demikianlah Rekomendasi ini diberikan, agar digunakan sebagaimana mestinya dan Kepada Pihak yang terkait diharapkan untuk dapat Memberikan Kemudahan dan Membantu Kelancaran Kegiatan Riset ini terimakasih.

Bangkinang, 11 November 2024

An.Kepala,

Kepala Subbag Tata Usaha



H. Dirhatrisyah, S.Ag, M.Sy  
NIP. 197212302000031001

Disampaikan kepada Yth.

1. Kepala MA Ansharullah Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di pekanbaru
3. Yang Bersangkutan.



LAMPIRAN 19



**KEMENTERIAN AGAMA  
YAYASAN ANSHARULLAH**



NOTARIS HARLIAN. SH. AKTA NO. 2 SEPTEMBER 2005

MADRASAH ALIYAH (MA) PP. ANSHARULLAH PL. BIRANDANG

KEC. KAMPA KAB. KAMPAR PIAGAM NO. B/111/PP.03.2/06/2002

NPSN : 10498771

E-mail : [ma.ansharullah@gmail.com](mailto:ma.ansharullah@gmail.com)

NSM : 131214010027

Alamat : Pinggir Jalan Kabupaten Lintas Pekanbaru – Bangkinang KM. 42 ( Kampa) Hp.081365500686

Nomor : 125/ SKR/ MA-PPA/ 012/ VII/ 2024

Lamp : -

Perihal : **Balasan Izin Pra Riset**

Kepada Yth :  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Suska Riau  
Di-

Tempat

*Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan surat Saudara dengan nomor Un.04/F.II.3/PP.00.9/10729/2024, Perihal Izin Melakukan Pra Riset, Maka dengan surat ini kami menyatakan bersedia untuk memberi izin melaksanakan Pra Riset di MA PP. Ansharullah Pulau Birandang, Ada pun nama sebagai berikut :

Nama : **ISROH HAYATI**  
NIM : 12010621405  
Jurusan : Pendidikan Ekonomi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Demikianlah surat balasan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih

Pulau Birandang, 22 Juli 2024  
Kepala Madrasah  
  
**SYAMSUARDI, S.Pd.I**





## LAMPIRAN 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.



## KEMENTERIAN AGAMA YAYASAN ANSHARULLAH



NOTARIS HARLIAN, SH. AKTA NO. 2 SEPTEMBER 2005  
MADRASAH ALIYAH (MA) PP. ANSHARULLAH PL. BIRANDANG  
KEC. KAMPA KAB. KAMPAR PIAGAM NO. B/111/PP.03.2/06/2002

NPSN : 10498771

E-mail : [ma.ansharullah@gmail.com](mailto:ma.ansharullah@gmail.com)

NSM : 131214010027

Alamat : Pinggir Jalan Kabupaten Lintas Pekanbaru Bangkinang KM. 42 (Kampa) Hp.081365500686

Nomor : 146/ SKR/ MA-PPA/ 018/ XI/ 2024  
Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth :  
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau**  
di

### Tempat

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **SYAMSUARDI, S.Pd.I**  
NIP : -  
Jabatan : Kepala Madrasah  
Unit Kerja : Pondok Pesantren Ansharullah Pulau Birandang

Dengan ini, menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : **ISROH HAYATI**  
NIM : 12010621405  
Prodi : Pendidikan Ekonomi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
Universitas : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Telah kami setuju untuk melaksanakan penelitian pada Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Ansharullah sebagai syarat penyusunan skripsi dengan judul :

**“Pengembangan Media Audio Visual LCD (Liquid Crystal Display) Berbasis Canva Sebagai penyajian Pembelajaran Ekonomi Di MA Ansharullah Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar”**

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerjasamanya kami mengucapkan terimakasih.

Pulau Birandang, 7 November 2024  
Kepala Madrasah  
  
  
**SYAMSUARDI, S.Pd.I**



## LAMPIRAN 21



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

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

Nomor : B-23305/Un.04/F.II/PP.00.9/11/2024  
Sifat : Biasa  
Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 06 November 2024 M

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

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Rector Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Isroh Hayati  
NIM : 12010621405  
Semester/Tahun : IX (Sembilan)/ 2024  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengembangan Media Audio Visual LCD (Liquid Crystal Display Berbasis Canva Sebagai Penyajian Pembelajaran Ekonomi Di MA Ansharullah Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar

Lokasi Penelitian : MA Ansharullah Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar

Waktu Penelitian : 3 Bulan (06 November 2024 s.d 06 Februari 2025)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Wassalam  
a.n. Rektor  
Defan  
Dr. Sh. Kadar, M.Ag.  
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :  
Rektor UIN Suska Riau





## LAMPIRAN 22

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

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



**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](mailto:dpmptsp@riau.go.id)

**REKOMENDASI**

Nomor : 503/DPMPPTSP/NON IZIN-RISET/69968  
T E N T A N G

**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-23305/Un.04/F.II/PP.00.9/02/2024 Tanggal 6 November 2024**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

- |                      |  |
|----------------------|--|
| 1. Nama              | : ISROH HAYATI   |
| 2. NIM / KTP         | : 120106214050   |
| 3. Program Studi     | : PENDIDIKAN EKONOMI   |
| 4. Jenjang           | : S1   |
| 5. Alamat            | : PEKANBARU  |
| 6. Judul Penelitian  | : PENGEMBANGAN MEDIA AUDI VISUAL LCD (LIQUID CRYSTAL DISPLAY) BERBASIS CANVA SEBAGAI PENYAJIAN PEMBELAJARAN EKONOMI DI MA ANSHARULLAH KECAMATAN KAMPA KABUPATEN KAMPAR |
| 7. Lokasi Penelitian | : MA ANSHARULLAH KECAMATAN KAMPA KABUPATEN KAMPAR  |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

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

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru  
Pada Tanggal : 7 November 2024



Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :  
Sistem Informasi Manajemen Pelayanan (SIMPEL)

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

**Tembusan :**

**Disampaikan Kepada Yth :**

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Bupati Kampar  
Up. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik di Bangkinang
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



LAMPIRAN 23

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

Hak Cipta



**PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

JALAN H. R SOEBRANTAS NOMOR..... TELP. (0762) 20146

**BANGKINANG**

Kode Pos : 28412

**REKOMENDASI**

Nomor: 071/BKBP/2024/662

Tentang

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

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kampar setelah membaca Surat dari Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/69968** Tanggal 6 November 2024 dengan ini memberi Rekomendasi /Izin Penelitian kepada :

1. Nama : **ISROH HAYATI**
2. NIM : **12010621405**
3. Universitas : **UIN SUSKA RIAU**
4. Program Studi : **PENDIDIKAN EKONOMI**
5. Jenjang : **S1**
6. Alamat : **PEKANBARU**
7. Judul Penelitian : **PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL LCD (LIQUID CRYSTAL DISPLAY)BERBASISCANVA SEBAGAI PENYAJIAN PEMBELAJARAN EKONOMI DI MA ANSHARULLAH KECAMATAN KAMPA KABUPATEN KAMPAR**
8. Lokasi Penelitian : **MA ANSHARULLAH KECAMATAN KAMPA KABUPATEN KAMPAR**

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan Penelitian yang menyimpang dari ketentuan dalam proposal yang telah ditetapkan atau yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset/pras riset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan penelitian/pengumpulan data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dikeluarkan.

Demikian rekomendasi ini diberikan, agar digunakan sebagaimana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan Riset ini dan terima kasih.

Dikeluarkan di Bangkinang  
pada tanggal 11 November 2024

a.n. **KEPALA BADAN KESBANGPOL KAB. KAMPAR**

SEKRETARIS

**YULIANTO, SE**  
Pembina/IV a  
NIP. 19720721 199303 1 003

**Rekomendasi ini disampaikan Kepada Yth**

1. Kepala MA Ansharullah Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru.
3. Yang Bersangkutan.



LAMPIRAN 24

Hak Cipta  
1. Dilarang

© H

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



# KEMENTERIAN AGAMA YAYASAN ANSHARULLAH



NOTARIS HARLIAN. SH. AKTA NO. 2 SEPTEMBER 2005  
MADRASAH ALIYAH (MA) PP. ANSHARULLAH PL. BIRANDANG  
KEC. KAMPA KAB. KAMPAR PIAGAM NO. B/111/PP.03.2/06/2002

NPSN : 10499106

E-mail : [ma.ansharullah@gmail.com](mailto:ma.ansharullah@gmail.com)

NSM : 131214010027

Alamat : Pinggir Jalan Kabupaten Lintas Pekanbaru – Bangkinang KM. 42 ( Kampa) Hp.081365500686

## SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 125/ SKP/MA-PPA/ 032/ II/ 2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SYAMSUARDI, S.Pd.I  
NIP : -  
Jabatan. : Kepala Madrasah  
Unit Kerja : Pondok Pesantren Ansharullah Pulau Birandang

Dengan ini, menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : ISROH HAYATI  
NIM : 12010621405  
Prodi : Pendidikan Ekonomi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
Universitas : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Telah menyelesaikan penelitian pada Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Ansharullah Pulau Birandang untuk memperoleh data dalam penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual LCD (Liquid Crystal Display) Berbasis Canva Sebagai penyajian Pembelajaran Ekonomi Di MA Ansharullah Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar”

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan seperlunya.

Pulau Birandang, 7 Februari 2025  
Kepala Madrasah,  
  
SYAMSUARDI, S.Pd.I



## LAMPIRAN 25



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

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/3100/2025

Pekanbaru, 06 Februari 2025

Sifat : Biasa

Lamp. : -

Hal : *Pembimbing Skripsi*

Kepada  
Yth.  
I. Zetri Rahmat, M.Pd.

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 : Isroh Hayati  
Nim : 12010621405  
Jurusan : Pendidikan Ekonomi  
Judul : Pengembangan Media Audio Visual Lcd (Liquid Crystal Display) Berbasis  
Canva Sebagai Penyajian Pembelajaran Ekonomi Di Ma Ansharullah  
Kecamatan Kampa  
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

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

Wassalam  
an. Dekan  
Wakil Dekan I



D. Zarkasih, M.Ag.  
NIP. 197210171997031004

Tembusan :  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

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





## RIWAYAT PENULIS

**Isroh Hayati**, lahir di Pulau Birandang, 10 Januari 2002. Isroh Hayati atau sering dipanggil Isroh adalah anak keenam dari 7 bersaudara pasangan dari Bapak Martin dan Ibu Nuraini. Pendidikan formal yang ditempuh penulis adalah Sekolah Dasar Negeri 004 Pulau Birandang dan lulus pada tahun 2014. Lalu melanjutkan ke Mts Ansharullah Desa Pulau Birandang dan lulus pada tahun 2017. Setelah itu penulis melanjutkannya ke MA Ansharullah Desa Pulau Birandang dan lulus pada tahun 2020.

Kemudian pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim dengan Program Studi Pendidikan Ekonomi Konsentrasi Manajemen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pada tahun 2023 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis Desa Muntai Barat dan melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di PPMTI SMK Telkom Pekanbaru.

Sebagai tugas akhir perkuliahan, penulis melaksanakan penelitian pada bulan Desember 2024 di MA Ansharullah Desa Pulau Birandang dengan judul ***“Pengembangan Media Audio Visual LCD (Liquid Crystal Display Berbasis Canva Sebagai Penyajian Pembelajaran Ekonomi Di MA Ansharullah Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar”***. Penulis dinyatakan lulus pada sidang munaqasah tanggal 20 Muharram 1447 H/ 15 Juli 2025 dengan predikat memuaskan dengan IPK 3,65 dan berhak menyanggah gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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