



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

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *TRUTH OR DARE* TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI SMAN 15 PEKANBARU



UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1447 H/2026 M**



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

©

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *TRUTH OR DARE* TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI SMAN 15 PEKANBARU

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



OLEH

EKA JULIANA

NIM. 12210622541

UIN SUSKA RIAU

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1447 H/2026 M



UIN SUSKA RIAU

©

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Truth or Dare*

Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 15 Pekanbaru, yang disusun oleh Eka Juliana, NIM. 12210622541 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 2 Rajab 1447 H
22 Desember 2025 M

Menyetujui,

Ketua Program Studi
Pendidikan Ekonomi

Pembimbing

Yulia Novita, S.Pd.i., M.Par
NIP. 19680713 201411 2 001

Ristiliana, S.Pd., M.Pd.E
NIP. 19900225 202321 2 039



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.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Truth or Dare Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMAN 15 Pekanbaru*, yang ditulis oleh Eka Julianita NIM. 12210622541 telah diajukan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Pada tanggal 7 Januari 2026. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Ekonomi.

Pekanbaru, 18 Rajab 1447 H
7 Januari 2026 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Pengaji I

Ansharullah, SP., M.Ed

Pengaji II

Al-Iqrom Septari, S.E., M.Ak.

Pengaji III

Dr. M. Luthfi Hamzah, B.I.T., M.Kom.

Pengaji IV

Darmi, SP., MBA.



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



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.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eka Juliana
NIM : 12210622541
Tempat/Tanggal Lahir : Sidomulyo 1, 31 Juli 2003
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Ekonomi
Judul Skripsi : "Pengembangan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 15 Pekanbaru".

Menyatakan dengan sebenar-benarnya:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Seluruh kutipan, baik yang bersumber dari buku, jurnal, maupun karya ilmiah lainnya, telah dicantumkan secara jelas sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
3. Dengan demikian, saya menyatakan bahwa skripsi ini bebas dari unsur plagiarisme.
4. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat unsur plagiarisme, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dalam keadaan sadar dan tanpa adanya paksaan dari pihak mana pun.

Pekanbaru, 20 Desember 2025
Yang membuat pernyataan




Eka Juliana

NIM.12210622541

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillahirabbil'alamin puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun umatnya menuju jalan kebenaran. Atas Izin dan Ridha Allah SWT, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 15 Pekanbaru**" sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, motivasi, serta do'a dari berbagai pihak. Terutama dan teristimewa dipersembahkan kepada kedua orang tua saya, Ayah Warsidi dan Ibu Desi Mardiana yang sudah membeksarkanku, mendidik, dan tidak pernah lelah dalam memberikan dukungan dan yang mengajarku arti dari sebuah kesabaran, kejujuran dalam hidup dan selalu ada di saat suka maupun duka. Karya ini saya persembahkan untuk kalian sebagai wujud dan terimakasih kepada ayah dan ibu, dan kelak cita-cita saya ini akan menjadi persembahan yang paling mulia untuk kalian, dan semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat kepada ayah dan Ibu.



Selain itu pada kesempatan ini peneliti juga ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti, MS, SE, M.Si, Ak, CA selaku Rektor Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. H. Raihani, M.Ed, Ph.D selaku Wakil Rektor I, Dr. Alex Wenda, ST, M.Eng selaku Wakil Rektor II, dan Dr. Harris Simaremare, M.T selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. Sukma Erni, M.Pd selaku Wakil Dekan I, Prof. Dr. Zubaidah Amir, MZ.,S.Pd.,M.Pd selaku Wakil Dekan II dan Dr. Ismail Mulia Hasibuan, M.Si selaku PLT Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Ibu Yulia Novita, S.Pd.i., M.Par., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi dan Ibu Indah Wati, S.Pd., M.Pd. E selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Naskah. M.Pd.E. sebagai pembimbing akademik yang telah memberikan masukan dorongan yang tidak terhingga bagi penulis selama belajar di prodi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Ibu Ristiliana, S.Pd., M.Pd.E, sebagai pembimbing skripsi yang telah memberikan motivasi, masukan, bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi ini. Begitu banyak ilmu baru yang peneliti dapatkan dari

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Beliau, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan ibu, dan semoga ilmu yang ibu berikan kepada peneliti, dapat bermanfaat baik di dunia maupun di akhirat.

6. Bapak Hendra Riofita, M.M dan Ibu Mahdar Ernita, M.Ed, selaku dosen penguji seminar proposal, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan kesabaran untuk menguji serta membimbing penulis sehingga dapat memperbaiki dan mempersiapkan penelitian ini dengan baik.

7. Segenap dosen dan staf Prodi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

8. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

9. Keluarga besar Pendidikan Ekonomi Angkatan 2022 yang samasama berjuang dalam suka dan duka untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 dalam jurusan Pendidikan Ekonomi.

10. Selamet, S.Pd., sebagai Kepala Sekolah Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Pekanbaru yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 15 Pekanbaru.

11. Erawati, S.E., M.M., sebagai Wakil Kepala Bagian Kurikulum Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Pekanbaru, yang telah meluangkan waktunya untuk membantu dalam proses penelitian.

12. Seluruh Tenaga Pendidik dan Kependidikan Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Pekanbaru.

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

13. Kepada keluarga tercinta, Warsidi selaku Ayahanda dan Desi Mardiana selaku Ibunda, yang senantiasa menjadi sumber semangat dan motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas seluruh dukungan yang telah diberikan, baik secara materi maupun nonmateri, serta doa yang tidak pernah terputus. Kesabaran dalam mendidik, ketulusan kasih sayang, dan perhatian yang terus mengalir menjadi kekuatan bagi penulis dalam setiap langkah perjalanan akademik. Tidak ada kata yang mampu sepenuhnya menggambarkan betapa besar peran dan jasa mereka hingga penulis dapat mencapai titik ini.
14. Kepada almarhum Kakek Sares, yang senantiasa memberikan dukungan sejak awal penulis memasuki dunia perkuliahan. Beliau selalu menunjukkan kepedulian terhadap keadaan penulis, memberikan dukungan tanpa pamrih, serta menanamkan keyakinan dan kepercayaan diri kepada penulis. Sebagai sosok yang sangat dicintai, doa, kasih sayang, dan kenangan beliau senantiasa menjadi penguat langkah penulis hingga sampai pada titik ini.
15. Kepada seluruh saudara kandung penulis, Dwi Juliani, Muhammad Alwi Ramadani, Vika Febriyanti, dan Refan Syaputra yang senantiasa menjadi sumber motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini serta dorongan untuk terus berkembang dan menjadi teladan bagi adik-adiknya di masa mendatang. Senyum, perhatian, dan dukungan yang diberikan telah menjadi energi positif sekaligus penghibur bagi penulis, khususnya di saat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

menghadapi kelelahan dan berbagai tantangan selama proses penelitian berlangsung.

16. Kepada Ibu Fajar Saputri Ramadhani, Ibu Sri purnamawati, Agus Anggraini, dan Puji Sari yang telah banyak membantu serta memberikan arahan kepada penulis, terutama pada saat penulis mengalami kebingungan dalam menyelesaikan penelitian ini. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas perhatian, dukungan, dan bimbingan yang diberikan, sehingga penulis dapat merasakan kehadiran sosok kakak yang senantiasa memberikan penguatan dan nasihat, meskipun pada hakikatnya penulis merupakan anak kedua perempuan.
17. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan, do'a, serta dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan, skripsi ini.

18. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I receive, I wanna thank me for trying to do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times.*

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa skripsi yang telah disusun masih jauh dari kesempurnaan dan memiliki banyak kekurangan serta keterbatasan, baik dari segi isi maupun konsep penyusunan. Oleh karena itu,



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

penulis dengan terbuka menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini di masa mendatang

Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih dan berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Aamiin, ya Rabbal'alamin.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pekanbaru, 20 Desember 2025

Penulis,

Eka Juliana

NIM. 12210622541

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

Alhamdulillah

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda Syukur saya kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan pertolongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini juga sebagai bukti sayang dan cinta yang tiada terhingga kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Warsidi dan terisitimewa Ibunda Desi Mardiana yang selalu melangitkan doa-doa baik dan menjadikan motivasi saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih sudah mengantarkan saya sampai ditempat ini, saya persembahkan karya tulis sederhana ini dan gelar untuk Ayahanda dan Ibunda. Karya ini juga saya persembahkan kepada seluruh keluarga tercinta yaitu Suami, Nenek, Kakek, adek, Ibu, Om dan seluruh keluarga yang selalu menjadi penyemangat terbaik, selalu memberikan semangat dan dukungan baik moral maupun material. Tidak lupa pula dipersembahkan kepada diri sendiri, terimakasih telah bertahan sejauh ini dan tidak pernah berhenti berusaha dan berdoa untuk menyelesaikan skripsi ini.

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Insyirah:6)

“Kesuksesan lahir dari proses, bukan dari kemudahan”

~Eka Julianaa~

You have power over your mind, not outside events. Realize this, and you will find strength

~Marcus Aurelius~

"Semua jatuh bangun mu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawab nya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaan

mu sebagai manusia"

~Baskara Putra-Hindia~

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.

ABSTRAK

Eka Juliana (2025): Pengembangan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 15 Pekanbaru.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *Truth or Dare* berbasis digital dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* dan desain *non-equivalent control group design* dengan sampel sebanyak 76 siswa yang terdiri atas 38 siswa kelas eksperimen dan 38 siswa kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen sebesar 47,71 meningkat menjadi 80,63 pada *post-test*, sedangkan rata-rata nilai *pre-test* kelas kontrol sebesar 40,86 meningkat menjadi 65,76 pada *post-test*. Hasil uji *t post-test* menunjukkan nilai t_{itung} sebesar 6,203 lebih besar daripada t_{abel} sebesar 1,992 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut diperkuat oleh nilai *effect size* Cohen's d sebesar 1,423 (kategori besar) dan nilai N-Gain sebesar 0,536 (kategori sedang) pada siswa kelas XI SMAN 15 Pekanbaru.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Truth or Dare, Hasil Belajar, Model Jigsaw, Pembelajaran Ekonomi*

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

ABSTRACT

Eka Juliana (2025): *The development of Truth or Dare Learning Media on Student Economics Learning Achievement at the Eleventh Grade of State Senior High School 15 Pekanbaru*

This research aimed at finding out the differences in economics student learning achievement at the eleventh grade between the class taught by using digital-based Truth or Dare learning media and the class taught by using conventional learning. Quantitative approach was used in this research with quasi-experimental method and non-equivalent control group design. The samples were 76 students consisting of 38 students in the experimental group and 38 students in the control group. The research findings showed that the pretest mean score of the experimental group increased from 47.71 to 80.63 in the posttest, while the pretest mean score of the control group increased from 40.86 to 65.76 in the posttest. The t-test results of posttest showed that the score of t_{observed} was 6.203 higher than t_{table} 1.992, and the score of significance was 0.000 lower than 0.05. Therefore, H_0 was rejected, and H_a was accepted, so there was a significant difference in economics learning achievement between the experimental and control groups. This difference was confirmed with the effect size score of Cohen's d of 1.423 (large category), and the score of N-Gain of 0.536 (moderate category) for the eleventh-grade students at State Senior High School 15 Pekanbaru.

Keywords: *Truth or Dare Learning Media, Learning Achievement, Jigsaw Model, Economics Learning*

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.

ملخص

إيكا جوليانا، (٢٠٢٥)؛ تأثير وسيلة تعليم "الصراحة أم التحدي" في نتائج تعلم مادة الاقتصاد لدى تلاميذ الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الحكومية الخامسة عشرة بمدينة بکنبارو

هذا البحث يهدف إلى معرفة الفروق في نتائج تعلم مادة الاقتصاد لدى تلاميذ الصف الحادي عشر بين الفصل الذي يستخدم وسيلة تعليم "الصراحة أم التحدي" الرقمية والفصل الذي يستخدم التقليدي. استخدم البحث المنهج الكمي بأسلوب شبه تجريبي، مع تصميم مجموعة ضابطة غير منكافئة، وبلغت عينة البحث ٧٦ تلميذاً، توزعوا إلى ٣٨ تلميذاً في الفصل التجريبي و ٣٨ تلميذاً في الفصل الضابط. وأظهرت نتائج البحث أن متوسط درجات الاختبار القبلي في الفصل التجريبي بلغ ٤٧,٧١ وارتفع إلى ٤٠,٨٣ في الاختبار البعدى، في حين بلغ متوسط درجات الاختبار القبلي في الفصل الضابط ٤٠,٨٦ وارتفع إلى ٤٥,٧٦ في الاختبار البعدى. كما أظهرت نتائج اختبار t لاختبار البعدى أن قيمة t المحسوبة بلغت ٦,٢٠٣، وهي أكبر من قيمة t الجدولية البالغة ١,٩٩٢، مع مستوى دلالة ٠,٠٠٠٠٥، وبذلك رُفضت الفرضية الصفرية وثبتت الفرضية البديلة، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في نتائج تعلم مادة الاقتصاد بين الفصل التجريبي والفصل الضابط. وقد تعزّزت هذه الفروق بقيمة حجم الأثر L_d 's Cohen التي بلغت ١,٤٢٣ (فَئَةٌ كبيرة)، وقيمة الكسب المعياري التي بلغت ٥٣٦,٠ (فَئَةٌ متوسطة) لدى تلاميذ الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الحكومية الخامسة عشرة بمدينة بکنبارو.

الكلمات الأساسية: وسيلة تعليم "الصراحة أم التحدي"، نتائج التعلم، نموذج جيفسو، تعليم الاقتصاد

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERSEMBAHAN	x
MOTTO	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
مُلْكَ	xiv
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Penegasan Istilah	7
C. Permasalahan	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Konsep Teori	12
B. Materi Ketenagakerjaan	30
C. Penelitian Relevan	32
D. Konsep Operasional	35
E. Prosedur Pengembangan ADDIE Media Pembelajaran <i>Truth or Dare</i>	40
F. Asumsi dan Hipotesis Penelitian	43
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Jenis dan Desain Penelitian	45



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. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	45
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	45
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	46
E. Teknik Pengumpulan Data Penelitian	47
F. Uji Instrumen Penelitian	48
G. Teknik Analisis Data Penelitian	73
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	78
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	78
B. Penyajian Data Hasil Penelitian	81
C. Pembahasan	103
BAB V PENUTUP	107
A. Kesimpula	107
B. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	113

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Persentase Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 15 Pekanbaru.....	3
Tabel 3.1	Kriteria Uji Validasi.....	49
Tabel 3.2	Indikator Penilaian Ahli Media.....	49
Tabel 3.3	Data Hasil Telaah dan Revisi Instrumen Ahli Media	50
Tabel 3.4	Rekapitulasi Penilaian Data Hasil Telaah dan Revisi Instrumen Ahli Media.....	52
Tabel 3.5	Perhitungan Kevalidan Ahli Media <i>Truth or Dare</i>	53
Tabel 3.6	Indikator Penilaian Ahli Materi	54
Tabel 3.7	Data Hasil Telaah dan Revisi Instrumen Ahli Materi.....	55
Tabel 3.8	Rekapitulasi Penilaian Data Hasil Telaah dan Instrumen Ahli Materi.....	58
Tabel 3.9	Perhitungan Kevalidan Materi Ketenagakerjaan60	
Tabel 3.10	Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen Penelitian.....	64
Tabel 3.11	Kriteria Tingkat Keandalan Suatu Perangkat	67
Tabel 3.12	Hasil Uji Reliabilitas Penelitian.....	68
Tabel 3.13	Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	69
Tabel 3.14	Hasil Uji Kesukaran Tes Hasil Belajar	69
Tabel 3.15	Rekapitulasi Tingkat Kesukaran	70
Tabel 3.16	Kriteria Daya Pembeda Tes Hasil Belajar	71
Tabel 3.17	Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal Penelitian.....	72
Tabel 4.1	Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Aktivitas Guru	82
Tabel 4.2	Kriteria Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Aktivitas Siswa.....	82
Tabel 4.3	Lembar Observasi Guru Menggunakan Media Pembelajaran <i>Truth or Dare</i> Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMAN 15 Pekanbaru Pertemuan Pertama.....	82
Tabel 4.4	Lembar Observasi Siswa Menggunakan Media Pembelajaran <i>Truth or Dare</i> Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMAN 15 Pekanbaru Pertemuan Pertama...	84

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

Tabl 4.5	Lembar Observasi Guru Menggunakan Media Pembelajaran <i>Truth or Dare</i> Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMAN 15 Pekanbaru Pertemuan Kedua	85
Tabl 4.6	Lembar Observasi Siswa Menggunakan Media Pembelajaran <i>Truth or Dare</i> Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMAN 15 Pekanbaru Pertemuan Kedua	86
Tabl 4.7	Lembar Observasi Guru Menggunakan Media Pembelajaran <i>Truth or Dare</i> Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMAN 15 Pekanbaru Pertemuan Ketiga	88
Tabl 4.8	Lembar Observasi Siswa Menggunakan Media Pembelajaran <i>Truth or Dare</i> Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMAN 15 Pekanbaru Pertemuan Ketiga.....	89
Tabl 4.9	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Dengan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Truth or Dare</i> Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa di SMAN 15 Pekanbaru.....	91
Tabl 4.10	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Truth or Dare</i> Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa di SMAN 15 Pekanbaru.....	93
Tabl 4.11	Data Nilai Kelas Eksperimen.....	96
Tabl 4.12	Data Nilai Kelas Kontrol	97
Tabl 4.13	Hasil Uji Normalitas Data Penelitian.....	99
Tabl 4.14	Hasil Uji Homogenitas Penelitian.....	100
Tabl 4.15	Hasil Uji T Test Kemampuan Awal (<i>Pre-Test</i>)	101
Tabl 4.16	Hasil Uji T Tes Kemampuan Akhir (<i>Post Test</i>)	101
Tabl 4.17	Hasil Uji Effect Size <i>Cohen's d</i>	102
Tabl 4.18	Hasil Uji N Gain	103

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Pengembangan Model ADDIE.....	41
Gambar 3.1	Cover Depan <i>Truth or Dare</i>	61
Gambar 3.2	Kata Pengantar <i>Truth or Dare</i>	61
Gambar 3.3	Petunjuk Penggunaan <i>Truth or Dare</i>	62
Gambar 3.4	Materi Ketenagakerjaan dalam <i>Truth or Dare</i>	62
Gambar 3.5	Content (Evaluasi) Media <i>Truth or Dare</i>	63
Gambar 4.1	Struktur Organisasi SMAN 15 Pekanbaru	81
Gambar 4.2	Grafik Hasil Observasi Aktivitas Guru SMAN 15 Pekanbaru	92
Gambar 4.3	Grafik Hasil Observasi Aktivitas Siswa SMAN 15 Pekanbaru	95
Gambar 4.4	Grafik Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa SMAN 15 Pekanbaru.....	98
Gambar 4.5	Hasil Perhitungan <i>Cohen's d</i>	102

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Deskripsi Tenaga Pendidik dan Tata Usaha Sekolah SMAN 15 Pekanbaru.....	114
Lampiran 2	Daftar Sarpras SMAN 15 Pekanbaru T.A 2025/2026	116
Lampiran 3	Hasil <i>Design, Development, Implementation, and Evaluation</i>	118
Lampiran 4	Program Tahunan Mata Pelajaran Ekonomi.....	121
Lampiran 5	Modul Pembelajaran Kelas Kontrol	124
Lampiran 6	Modul Pembelajaran Kelas Eksperimen	127
Lampiran 7	Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	148
Lampiran 8	Instrumen Penilaian	155
Lampiran 9	Hasil Nilai <i>Pre-Tes</i> dan <i>Post-Test</i>	159
Lampiran 10	Output Hasil Uji Instrumen Penelitian	162
Lampiran 11	Output Hasil Uji Analisis Data.....	169
Lampiran 12	Lembar Validasi Ahli Media dan Ahli Materi	173
Lampiran 13	Lembar Hasil Observasi Guru dan Siswa.....	191
Lampiran 14	Dokumentasi.....	209
Lampiran 15	Surat-Surat Penelitian.....	211

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 Masalah**

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa melalui proses belajar yang dilakukannya. Hasil belajar mencerminkan tingkat perkembangan mental siswa yang lebih baik dibandingkan sebelum mereka mulai belajar, dilihat dari sisi siswa. Tingkat perkembangan mental tersebut berkaitan dengan materi pelajaran yang dipelajari. Secara keseluruhan, hasil belajar merupakan kumpulan dari berbagai hasil atau tahapan belajar yang telah dilalui oleh siswa. Menurut Hendra Riofita, hasil belajar digolongkan menjadi tiga domain, yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif berkenaan dengan pengembangan kemampuan otak dan penalaran peserta didik. Domain afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Maka, domain ini mencakup perasaan, emosi, dan sikap yang dimiliki siswa terhadap materi pelajaran dan proses pembelajaran. Domain psikomotorik berkenaan dengan keterampilan motorik dan kemampuan fisik yang diperoleh siswa melalui proses belajar.¹ Siswa perlu terlibat secara aktif dalam proses belajar untuk mencapai hasil belajar yang baik. Aktivitas belajar memungkinkan siswa untuk memperoleh pengalaman langsung yang memperkaya pemahaman mereka. Tanpa keterlibatan aktif, pembelajaran tidak dapat terjadi secara efektif.

¹ Hendra Riofita, *The Influence of Students' Comprehension on Marketing Mix Towards Their Purchase Decision*, Econosains, Vol. 16, No. 2 (2018): 118.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Ikbal, La Taena, dan Muh, Ilham manyatakan bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa seperti ketidak aktifan siswa di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung, kelelahan, terlalu santai, kurangnya motivasi, dan cara belajar tidak beraturan. Sedangkan dalam faktor eksternal yaitu dari cara mengajar guru, keluarga, dan lingkungan sekitar.² Selain itu Titin, Anisyah, dan Putri menyebutkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar.³ Oleh sebab itu dengan menggunakan media yang tepat dapat membantu guru dan membuat siswa lebih aktif serta mudah dalam memahami materi pelajaran. Sejalan dengan Hendra Riofita menyatakan bahwa sebagai motivator, guru dituntut menjadi pribadi yang menyenangkan, menghibur, dan mampu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran agar mereka tetap bersemangat serta mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif.⁴

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada materi yang diajarkan, tetapi juga pada cara guru memilih media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam Islam, ilmu pengetahuan memiliki kedudukan yang tinggi, sebagaimana disebutkan dalam Al-Qur'an Surah An-Nahl (16:125) sebagai Berikut:

² Ikbal, dkk, 2019. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Bone Kabupaten Muna, *Jurnal Online Program Studi Pendidikan Ekonomi*, Vol. 4, No. 1. Hlm. 13

³ Titin, dkk, 2023. Memahami Media untuk Efektivitas Pembelajaran, *Jurnal Education and Technology*, Vol. 4, No. 2. Hlm. 122

⁴ Hendra Riofita, *Bentuk Peranan Guru dalam Memberikan Pendidikan Kepemimpinan*, POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam, Vol. 2, No. 1, Juni 2016, hlm. 89.

هُوَ رَبُّكَ إِنَّ أَحْسَنَ^{١٣} هِيَ بِالَّتِي وَجَادُهُمُ الْحَسَنَةُ وَالْمَوْعِظَةُ بِالْحِكْمَةِ رَبُّكَ سَيِّئُ إِلَى أَدْعُ
بِالْمُهْتَدِينَ أَعْلَمُ وَهُوَ سَيِّئُهُ عَنْ ضَلَّ بِمَنْ أَعْلَمُ

Artinya: “Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.”

Dari ayat di atas dapat disimpulkan bahwa Allah SWT menegaskan pentingnya menyampaikan ajaran dengan hikmah, yaitu dengan cara yang bijak dan penuh kebijaksanaan, serta menggunakan pengajaran yang baik agar pesan dapat diterima dengan efektif.

Berdasarkan hasil pra-survey yang dilakukan di SMA Negeri 15 Pekanbaru bersama ibu E, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi pada ulangan harian materi ketenagakerjaan tahun ajaran 2024/2025 masih rendah. Hanya sebagian siswa dalam satu kelas yang berhasil mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), nilai KKM yang ditetapkan di SMAN 15 Pekanbaru sebesar 75. Adapun persentase ketuntasan siswa SMA Negeri 15 Pekanbaru pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1
Persentase Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 15 Pekanbaru

No	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Presentase	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	XI IPS A	36	75	36%	64%
2	XI IPS B	36	75	31%	69%
3	XI IPS C	38	75	26%	74%
4	XI IPS D	38	75	28%	72%
Jumlah		148			

(Sumber: Guru Ekonomi SMAN 15 Pekanbaru)



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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Berdasarkan data dalam tabel di atas, Sebagian besar siswa belum mencapai KKM. Artinya hasil belajar siswa belum maksimal, hal ini diduga karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah dan penugasan melalui buku paket yang kurang menarik perhatian siswa, sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan informasi bahwa guru ekonomi SMAN 15 Pekanbaru belum pernah menggunakan media pembelajaran yang mengintegrasikan permainan⁵. Menurut Nurul Audie menyatakan bahwa media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran tidak hanya mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi, tetapi juga membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih aktif di dalam kelas dan terciptanya umpan balik yang efektif antara pendidik dan peserta didik sehingga hasil belajar dapat meningkat.⁶

Dari temuan-temuan di atas, diketahui bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut Nini Cempaka menyarankan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan. Dari banyaknya jenis media pembelajaran salah satunya yang dapat meningkatkan hasil belajar adalah media pembelajaran *Truth or Dare* (TOD). Penggunaan media pembelajaran *Truth or Dare* (TOD) akan

⁵ Ibu E, 2024, *Guru Mata Pelajaran Ekonomi*, Kediaman Guru SMA N15 Pekanbaru

⁶ Nurul Audie, 2019. Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Vol. 2, No.1 hlm. 594

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

imengarahkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, mendengarkan jawaban dan penjelasan dari teman, serta menjelaskan materi dalam pembelajaran. Selain itu, alasan menggunakan media pembelajaran *Truth or Dare* (TOD) ini karena mendapatkan pembagian kerja pada setiap anggota kelompok, siswa dapat bekerja sama dengan temannya, dapat mengatasi kondisi siswa yang ramai, dan sulit diatur dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran permainan *Truth or Dare* merupakan sistem pembelajaran kelompok yang bertujuan agar siswa bertanggung jawab dan bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar.⁷

Penelitian ini sebelumnya sudah pernah dilakukan, Namun terdapat kelemahan dalam penerapannya. Hertanti Yekti Utami mengatakan bahwa adapun kelemahan dari penerapan media pembelajaran *Truth or Dare* yaitu membutuhkan waktu yang lama dalam menyampaikan materi dan menerapkan media tersebut, siswa cenderung tidak mau belajar berkelompok, membutuhkan banyak persiapan yang cukup besar dari segi meteri dan tenaga bagi guru serta guru kesulitan dalam pengelolaan kelas.⁸ Untuk mengatasi kelemahan tersebut digitalisasi media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang dapat mempermudah pengelolaan kelas dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut Aisyah Yuniarti, media pembelajaran digital lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional dalam meningkatkan

⁷ Nini Cempaka, Dkk, 2019, Pengaruh Media Permainan Truth or Dare Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Maeri Ekonomi Di SMAN 10 Palembang, (Repository: Unsri), hlm.3

⁸ Hertanti Yekti Utami, 2021, *Buku Panduan Permainan Truth or Dare Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik*, (Yogyakarta: UAD), hlm. 7

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

keterlibatan siswa dan pemahaman materi.⁹ Oleh karena itu, penelitian ini menguji penerapan media pembelajaran *truth or dare* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran digital.

Selain digitalisasi, penggunaan model pembelajaran juga disarankan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media *Truth or Dare* (TOD). Nisrina menyarankan agar media pembelajaran disandingkan dengan model pembelajaran tertentu agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.¹⁰ Sejalan dengan hal tersebut, Sri, Rapi, dan Syahriani mengemukakan bahwa penerapan *Truth or Dare* (TOD) akan lebih optimal jika didampingi dengan model pembelajaran *jigsaw*. Model ini berorientasi pada peserta didik dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok heterogen yang terdiri dari 5–6 orang. Setiap kelompok bertanggung jawab terhadap bagian materi tertentu dan kemudian mengajarkannya kepada anggota kelompok lain.¹¹ Penerapan model *jigsaw* dalam media *Truth or Dare* (TOD) memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling mengajar dan mendukung, sehingga pengelolaan kelas menjadi lebih mudah karena setiap siswa memiliki tanggung jawab atas bagian materi yang dipelajari. Dengan demikian berdasarkan fenomena yang ada dalam penerapan media *Truth or Dare* (TOD), peneliti tertarik untuk menguji lebih lanjut

⁹ Anisyah Yuniarti, dkk, 2023. Media Konvensional dan Media Digital dalam Pembelajaran, *Jurnal Education and Technology*, Vol. 4, No. 2. Hlm. 7

¹⁰ Nisrina Anisatur Rizqiyah, Pengembangan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA KHADIJAH Surabaya, *Jurnal Ekonomi*, Vol. 6, No. 6, 2018, hlm. 281

¹¹ Sri Faradibah H, dkk, Pengaruh Model Pembelajaran JIGSAW Berbasis Permainan *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA Negeri 6 Bone, *jurnal Al-Ahya*, vol 3, no 1 (2021), hlm. 21.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
Pengembangan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMAN 15 Pekanbaru dengan media *Truth or Dare* berbasis digital.

B. Pengasan Istilah

Menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, maka perlu penegasan istilah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Truth or Dare*

Menurut Echols, permainan *truth or dare* berasal dari kata "*truth*" yang dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran, dan "*dare*" yang berarti berani. Jadi, permainan *truth or dare* ini adalah sebuah permainan yang melibatkan pertanyaan yang harus dijawab dengan jujur dan tantangan yang harus dilakukan dengan berani.¹² Dalam penelitian ini, *Truth or Dare* digunakan sebagai media pembelajaran digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 15 Pekanbaru pada materi ketenagakerjaan dalam mata pelajaran Ekonomi. Media pembelajaran ini dirancang untuk mendorong siswa lebih aktif, meningkatkan semangat belajar, serta menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Siswa dikelompokkan berdasarkan model pembelajaran *jigsaw* dan berpartisipasi dalam permainan yang menggunakan kartu "*Truth*" dan "*Dare*." Kartu "*Truth*" berisi pertanyaan yang harus dijawab dengan benar, sementara kartu "*Dare*" berisi tantangan atau tugas yang harus dilaksanakan. Urutan permainan ditentukan dengan memutar spin yang dikendalikan oleh

¹² Muhtam Mimmah, *Op.Cit.*, hlm. 4

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

pemimpin kelompok, dan pemain pertama dipilih melalui metode "hompimpa." Setelah spin diputar, pemain akan memilih kartu yang kemudian dibacakan oleh ketua kelompok. Setiap kelompok diberikan waktu sekitar 30 detik untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.

Hasil Belajar

Menurut Arifin dan Rini menyatakan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang diraih oleh siswa setelah menjalani proses belajar, yang biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai angka atau huruf. Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan gambaran dari proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh individu.¹³

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah nilai yang didapat oleh siswa pada ulangan harian dalam bentuk tes mata pelajaran ekonomi dalam materi ketenagakerjaan kelas XI di SMA Negeri 15 Pekanbaru.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

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

- Rendahnya rata-rata nilai siswa yang masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dalam mata pelajaran ekonomi pada materi ketenagakerjaan di SMA Negeri 15 Pekanbaru.

¹³ Arifin Rahim, dkk, 2023, *Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing*, (Jawa Tengah: EUREKA MEDIA AKSARA), hlm. 8

- b. Masih terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan di sekolah, yang cenderung bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran serta pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan materi ketenagakerjaan di SMA Negeri 15 Pekanbaru.
- c. Belum pernah digunakannya media pembelajaran *Truth or dare* berbasis digital dengan model *jigsaw* dalam proses pembelajaran ekonomi di kelas XI SMA Negeri 15 pekanbaru.
- d. Masih ada kekurangan dalam menerapkan media pembelajaran *Truth or Dare* dalam penelitian sebelumnya.

2. Batasan Masalah

Penelitian mengenai pengaruh media terhadap hasil belajar merupakan topik yang cukup umum. Oleh karena itu, peneliti membatasi fokus penelitian ini pada kurikulum merdeka, khususnya dalam mata pelajaran Ekonomi dengan materi ketenagakerjaan untuk siswa kelas XI di SMAN 15 Pekanbaru. Materi Ketenaga Kerjaan dianggap sesuai untuk diterapkan dengan media pembelajaran *Truth or Dare* yang disandingkan dengan model pembelajaran *jigsaw*. Dalam penelitian ini, digunakan media pembelajaran berbasis digital dan pengambilan data melalui nilai ulangan harian siswa, *Pre-tes* dan *Post-test* kelas XI pada materi Ketenaga Kerjaan di SMAN 15 Pekanbaru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan Batasan masalah di atas, peneliti dapat memberikan rumusan masalah yaitu “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *truth or dare* dengan hasil belajar ekonomi siswa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas XI SMA Negeri 15 Pekanbaru?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui dan menjelaskan apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *truth or dare* dengan hasil belajar ekonomi siswa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IX SMA Negeri 15 Pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yang signifikan bagi berbagai pihak terkait sebagai berikut:

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi mengenai media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pengetahuan ilmiah peneliti tentang media pembelajaran *Truth or Dare* (TOD) dan dapat diterapkan dalam praktik jika peneliti menjadi seorang guru di masa depan.

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

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

BAB II**TINJAUAN TEORISTIS****A. Konsep Teori****a) Media Pembelajaran *Truth or Dare*****1) Pengertian Media Pembelajaran *Truth or Dare***

Menurut Echols, permainan *truth or dare* berasal dari kata "*truth*" yang dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran, dan "*dare*" yang berarti berani. Jadi, permainan *truth or dare* ini adalah sebuah permainan yang melibatkan pertanyaan yang harus dijawab dengan jujur dan tantangan yang harus dilakukan dengan berani.¹⁴ Sejalan dengan Priatmoko, Permainan *Truth or Dare* dimainkan dalam kelompok dengan menggunakan dua jenis kartu yaitu kartu *truth* dan kartu *dare*. Kartu *truth* berisi pertanyaan yang memerlukan jawaban "ya" atau "tidak.", sedangkan kartu *dare* berisi tantangan yang memerlukan jawaban penjelasan atau penjabaran yang disertai dengan berbagai alasan.¹⁵ Penerapan media pembelajaran yang aktif memberikan manfaat dalam meningkatkan semangat siswa untuk meraih kesuksesan secara bersama-sama, serta membangun interaksi di antara mereka yang berkontribusi pada perkembangan kognitif. Dengan demikian, penggunaan media permainan *Truth or Dare* berpotensi memengaruhi hasil belajar.

¹⁴ Muhtam Mimmah, *Op.Cit.*, hlm. 4

¹⁵ Priatmoko, S., Binadja, A., & Putri, S. T. (2008). Pengaruh media permainan truth and dare terhadap hasil belajar kimia siswa sma dengan visi sets. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 2(1).Hlm. 7

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Menurut Evi Nurul, menyatakan bahwa Penggunaan media *Truth or Dare* memberikan umpan balik yang membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan efektif. Permainan ini juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, baik secara individu maupun dalam kelompok. Dengan demikian, diharapkan penggunaan media permainan *truth or dare* dapat memaksimalkan pembelajaran siswa dan berdampak positif pada hasil belajar mereka.¹⁶

Berdasarkan uraian di atas, dalam penelitian ini, media pembelajaran *Truth or Dare* berbasis digital digunakan untuk mendorong peningkatan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 15 Pekanbaru dalam mata pelajaran ekonomi, khususnya pada materi ketenaga kerjaan. Media ini dikembangkan dalam bentuk digital, yang berisi pertanyaan dan tantangan. Dengan penggunaan media digital, siswa dapat belajar secara lebih terstruktur, karena sistem dapat menyajikan pertanyaan secara otomatis, memberikan umpan balik langsung, serta mencatat skor yang diperoleh. Selain itu, digitalisasi media memungkinkan siswa untuk mengulang materi dengan lebih mudah, sehingga membantu pemahaman konsep secara lebih mendalam. Dengan pendekatan ini, hasil belajar siswa dapat meningkat, karena mereka lebih terpapar pada materi secara sistematis dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional.

¹⁶ Evi Nurul Indayanti, Dyah Astriani, dan Supriyono, Penerapan Permainan Truth or Dare Materi Sistem Ekresi Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP, *e-Jurnal UNESA*, Vol. 4, No. 2, 2016, hlm. 2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

2) Langkah-Langkah Pembelajaran Melalui Media Permainan *Truth or Dare*

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *truth or dare* yang dipadukan dengan model pembelajaran jigsaw terdiri dari tiga tahapan sebagai berikut:¹⁷

- a) Tahapan Persiapan, pada tahap ini, pengajar membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang masing-masing terdiri dari 5-6 anggota. Pengajar juga menjelaskan aturan permainan. Kelompok dibentuk berdasarkan metode *jigsaw*, di mana setiap anggota kelompok mempelajari materi tertentu dan kemudian berbagi pemahaman mereka dengan kelompok lainnya.
- b) Tahapan Inti, di tahap ini, permainan berlangsung sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan. Permainan dimulai dengan kelompok pertama, di mana pemimpin kelompok memutar spin untuk menentukan kartu *truth atau dare*. Pemimpin kemudian membaca pertanyaan yang tertera pada kartu. Kelompok pertama menjawab pertanyaan berdasarkan hasil diskusi kelompok mereka dalam waktu tiga puluh detik. Jika jawabannya salah, pertanyaan akan dilempar ke kelompok lain. Guru mencatat poin kelompok dan menentukan jawaban salah atau benar, kelompok dengan poin terbanyak akan menjadi pemenang.

¹⁷ Sri Faradibah H, dkk, *Op.cit*. hlm. 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.

c) Tahapan Penutup, pada tahap ini, pemenang permainan *truth or dare* diumumkan. Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang menang untuk memotivasi kelompok lain agar lebih bersemangat dalam pembelajaran berikutnya. Setelah itu, guru memberikan penjelasan tentang permainan yang telah dimainkan dan melengkapi jawaban siswa.

3) Kelebihan Media Pembelajaran *Truth or Dare*

Hertanti menjelaskan media pembelajaran *truth or dare* yang dimainkan memiliki kelebihan sebagai berikut:¹⁸

- a) Pembelajaran melalui media *Truth or Dare* menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih tertarik untuk terlibat aktif. Ketika siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi, mereka cenderung lebih fokus dan aktif dalam proses belajar, yang berdampak positif pada hasil belajar mereka.
- b) Siswa terlibat langsung dalam permainan, sementara guru berperan sebagai juri, motivator, dan fasilitator.
- c) Suasana kompetitif dalam permainan dapat memotivasi siswa untuk menjadi yang terbaik di antara teman-teman mereka dan mempermudah pencapaian kompetensi dasar.
- d) Praktis dan mudah dibawa kemana saja, menjadikan permainan *truth or dare* sebagai pilihan permainan yang fleksibel.
- e) Penyajiannya mudah dan dapat digunakan kapan saja sesuai kebutuhan guru dan siswa.

¹⁸ Hertanti Yekti Utami, *Op.Cit.*, hlm. 9

2. 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.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- f) Bisa dimainkan di berbagai lokasi tanpa memerlukan ruang yang luas, sehingga memberikan kenyamanan saat bermain.
- g) Cocok untuk kelompok besar maupun kecil sehingga dapat memungkinkan komunikasi yang lebih efektif.
- h) Memungkinkan keterlibatan aktif antara guru dan siswa dalam permainan.
- i) Tidak memerlukan alat khusus, sehingga permainan dapat dimainkan dengan nyaman.

4) Kelemahan Media Pembelajaran *Truth or Dare*

Selain kelebihan adapun kelemahan dari media pembelajaran *truth or dare* antara lain sebagai berikut:¹⁹

- Pertanyaan-pertanyaan dalam kartu *truth or dare* belum sepenuhnya mencakup aspek-aspek yang diperlukan untuk menguji kemampuan kognitif secara menyeluruh.
- Tanpa manajemen waktu yang baik, tujuan pembelajaran mungkin tidak dapat tercapai.
- Kurangnya pengalaman dalam pengelolaan kelas dapat menyebabkan keributan yang mengganggu proses pembelajaran.

Peneliti memiliki beberapa upaya yang perlu dilakukan, untuk mengatasi kekurangan dalam penggunaan media *truth or dare*, yaitu dengan digitalisasi dan penting untuk memanfaatkan waktu secara disiplin agar proses pembelajaran tidak memakan waktu berlebihan.

¹⁹ Hertanti Yekti Utami, *Op.Cit.*, hlm. 12

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Selain itu, karena penggunaan media ini dapat membuat suasana kelas menjadi agak ramai, guru harus dapat mengelola kelas dengan baik untuk menciptakan lingkungan yang kondusif. Dengan mengatur kondisi kelas secara efektif, diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

b) Model Pembelajaran *Jigsaw* Dalam Penggunaan Media *Truth or Dare***1) Pengertian model pembelajaran *jigsaw***

Menurut Trianto, model pembelajaran *Jigsaw* adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Berdasarkan istilah *jigsaw* berasal dari bahasa Inggris yang berarti gergaji ukir. Model pembelajaran kooperatif *jigsaw* terinspirasi oleh cara kerja gergaji, di mana siswa saling bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama. Sejalan dengan Lie, model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah model belajar di mana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 siswa secara heterogen. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama, saling ketergantungan positif, dan bertanggung jawab secara mandiri.²⁰ Sedangkan Menurut Zaini, model pembelajaran *Jigsaw* merupakan strategi yang menarik untuk diterapkan ketika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi

²⁰ Siti Maysaroh, dkk, Pengaruh Modep Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 2 Ciamis, *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 2, 2022, hlm. 664

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

beberapa bagian. Selain itu, materi tersebut tidak memerlukan urutan penyampaian yang spesifik.²¹

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa *Jigsaw*, secara sederhana, adalah model pembelajaran di mana siswa dibagi menjadi kelompok kecil. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari bagian tertentu dari materi. Setelah itu, mereka berkumpul kembali untuk berbagi pengetahuan yang telah mereka pelajari, sehingga semua anggota kelompok mendapatkan pemahaman yang utuh tentang materi tersebut.

2) Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *jigsaw*

Menurut Elliot Aronson pelaksanaan kelas *jigsaw*, meliputi 10 tahap yaitu:²²

- a) Mengelompokkan siswa dalam tim *Jigsaw* yang terdiri dari 5-6 orang.
- b) Menunjuk satu siswa dari setiap kelompok sebagai pemimpin.
- c) Membagi pelajaran yang akan dibahas menjadi 3-5 materi.
- d) Menugaskan setiap siswa untuk mempelajari satu materi dan menguasai bagian yang ditugaskan.
- e) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca materi mereka minimal dua kali agar mereka terbiasa tanpa perlu menghafal.

²¹ Melinda Yelani, dkk, Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas IX, *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, Vol. 2, No. 1, 2022, hlm. 16

²² Nur Ainun Lubis dan Hasrul Harahap, *Op.Cit.*, hlm. 98

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- f) Membentuk kelompok ahli dengan satu anggota dari setiap kelompok *Jigsaw* yang bergabung untuk mendiskusikan poin penting dari materi mereka dan berlatih presentasi.
- g) Setiap anggota kelompok ahli kembali ke kelompok *Jigsaw* mereka.
- h) Meminta setiap siswa untuk menyampaikan materi yang telah dipelajari kepada kelompoknya dan memberikan kesempatan bagi yang lain untuk bertanya.
- i) Guru mengawasi proses belajar dengan berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lain, dan melakukan intervensi jika ada siswa yang mengganggu, sesuai instruksi pemimpin kelompok.
- j) Di akhir sesi, memberikan ujian atau pengayaan melalui permainan terkait materi agar siswa menyadari bahwa sesi tersebut tidak hanya diskusi, tetapi juga pembelajaran yang serius.

3) Kelebihan Model Pembelajaran *Jigsaw*

Menurut Ramli Abdulah kelebihan model pembelajaran *jigsaw* adalah sebagai berikut:²³

- a) Dapat menumbuhkan semangat kerja sama dan semangat dalam belajar bagi siswa
- b) Meningkatkan motivasi, saling menghargai antara sesama siswa
- c) Memberikan peluang untuk menyampaikan gagasan secara terbuka karena jumlah siswa yang terbatas dalam setiap kelompok

²³ Ramli Abdullah, (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Jigsaw* pada Mata Pelajaran Kimia Di Madrasah Aliyah, *Jurnal Lantanida*, Vol. 5 No. 1. Hlm. 24

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

- d) Melatih siswa agar mampu berkomunikasi secara efektif

4) Kelemahan Model Pembelajaran *Jigsaw*

Adapun kelemahan model pembelajaran *Jigsaw* adalah sebagai berikut:²⁴

- a) Prinsip utama model pembelajaran ini adalah pembelajaran oleh teman sendiri, ini akan menjadi kendala karena perbedaan persepsi dalam memahami satu konsep yang akan di diskusikan bersama dengan siswa lain. Dalam hal ini pengawasan guru menjadi hal yang mutlak di perlukan agar tidak terjadi kesalahan
- b) Sulit meyakinkan siswa untuk mampu berdiskusi menyampaikan materi pada teman, jika siswa tidak punya rasa percaya diri
- c) Awal penggunaan model pembelajaran ini sulit di kendalikan, biasanya perlu waktu yang cukup dan persiapan yang matang sebelum pembelajaran ini berlangsung
- d) Aplikasi model pembelajaran ini bila dilaksanakan di kelas yang besar (lebih dari 40 siswa) sangatlah sulit

Untuk mengatasi kelemahan ini, guru dapat memberikan panduan belajar yang jelas, memastikan setiap siswa benar-benar memahami materi sebelum kembali ke kelompok asal, serta memberikan bimbingan aktif selama diskusi berlangsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital, seperti *Truth or Dare* berbasis digital, dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa melalui

²⁴ *Ibid.* hlm. 24

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

interaksi yang lebih menarik dan sistematis. Dengan adanya media ini, setiap siswa akan lebih termotivasi untuk memahami subtopiknya karena mereka akan diuji dengan media pembelajaran *Truth or Dare* berbasis digital.

Model Pembelajaran Konvensional**1) Pengetian Model Pembelajaran Konvensional**

Menurut Wina Sanjaya, dalam pembelajaran konvensional, siswa ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Umumnya, penyampaian pelajaran dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan.²⁵ Kemudian Ibrahim juga menyatakan bahwa pembelajaran konvensional bersifat satu arah, di mana siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru.²⁶

Berdasarkan penjelasan di atas, model pembelajaran konvensional dalam penelitian ini adalah model yang berpusat pada guru, lebih menekankan hasil dibandingkan proses, serta menjadikan siswa sebagai objek pembelajaran, sehingga mereka sulit untuk menyampaikan pendapatnya. Selain itu, metode yang digunakan tidak terlepas dari ceramah, pembagian tugas, dan latihan sebagai bentuk pengulangan serta pendalaman materi pada mata pelajaran ekonomi di

²⁵ Surianto, dkk., “Penerapan Model Pembelajaran dengan Metode Two Stay Two Stray (TS-TS) pada Mata Diklat TeknikMesin di SMK Muhammadiyah Sumowono”, Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 2, No. 2 April tahun 2014, hlm 206-207

²⁶ Ibrahim, “Perpaduan Model Pembelajaran Akti Konvensional (Ceramah) dengan Cooperatif (Make- A Match) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan”, Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan humaniora, Vol. 3, No. 2 Juni tahun 2017, hlm 202

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

kelas XI SMAN 15 Pekanbaru, khususnya dalam materi ketenagakerjaan.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Konvensional

Langkah-langkah model pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut:

- a) Guru memberikan apersepsi kepada siswa dan memberikan motivasi terkait materi yang akan diajarkan.
- b) Guru memulai pembelajaran dengan menampilkan PPT mengenai materi ketenagakerjaan.
- c) Guru menggunakan buku paket sebagai sumber utama dan memberikan contoh sebagai ilustrasi dari konsep ketenagakerjaan.
- d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan seputar materi yang telah disampaikan.
- e) Guru memberikan latihan soal kepada siswa yang berkaitan dengan materi ketenagakerjaan untuk menguji pemahaman mereka.
- f) Guru mengumpulkan tugas yang telah dikerjakan siswa sebagai bentuk evaluasi pembelajaran.
- g) Guru membimbing siswa dalam menyimpulkan inti materi pembelajaran, sehingga mereka memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang ketenagakerjaan.²⁷

²⁷ Ari Nuryana, dkk., "Perbedaan Pendekatan Kontekstual Dengan Pendekatan Tradisional Dan Penerapannya Di Kelas (Analisis Pendekatan Pembelajaran PAI)", Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam, Vol. 1, No. 1 Desember tahun 2021, hlm 45-46

- c. Kelebihan Pembelajaran Konvensional**
- Mendorong siswa untuk lebih fokus dalam menerima materi karena pembelajaran berlangsung secara terstruktur.
 - Guru mengendalikan kelas secara penuh, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih tertib dan terarah.
 - Guru dapat menyampaikan materi yang luas dalam waktu yang relatif singkat, memungkinkan cakupan materi yang lebih banyak.
 - Dapat diikuti oleh jumlah siswa yang banyak, sehingga model ini dapat diterapkan dalam kelas besar tanpa membutuhkan banyak persiapan tambahan.
 - Mudah dilaksanakan, karena tidak memerlukan peralatan atau strategi pembelajaran yang kompleks, cukup dengan ceramah, diskusi, dan latihan soal.
- d. Kelemahan Pembelajaran Konvensional**
- Siswa menjadi lebih pasif karena hanya menerima informasi tanpa interaksi aktif.
 - Proses belajar cenderung membosankan dan dapat membuat siswa mengantuk.
 - Terdapat unsur paksaan bagi siswa untuk mendengarkan tanpa kesempatan eksplorasi.
 - Kurang efektif bagi siswa dengan gaya belajar visual, karena metode ceramah lebih berorientasi pada pendengaran.
 - Sulit mengontrol evaluasi proses belajar, karena tidak ada indikator pencapaian yang jelas selama pembelajaran berlangsung.

- 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.

- f) Cenderung bersifat verbalisme, hanya berfokus pada pemahaman kata tanpa pengalaman belajar yang lebih mendalam.²⁸

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional memiliki beberapa keterbatasan. Pembelajaran ini cenderung membuat siswa pasif karena hanya menerima penjelasan dari guru. Proses pembelajaran juga menjadi kurang menarik sehingga dapat menurunkan perhatian siswa. Selain itu, pembelajaran konvensional kurang memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif bertanya, berdiskusi, dan mencoba memahami materi secara mandiri. Akibatnya, pembelajaran konvensional belum mampu memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar sering dijadikan acuan untuk menilai sejauh mana seseorang memahami materi yang telah diajarkan. Tujuan dari pelaksanaan pembelajaran adalah untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut Hendra Riofita Kualitas pelayanan pendidikan yang baik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar siswa yang lebih optimal.²⁹ Sejalan dengan Arifin dan Rini menyatakan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang diraih oleh siswa setelah menjalani proses belajar, yang biasanya

²⁸ Dewi Wulandari, "Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar ", Jurnal Asioma Ad-Diniyyah , Vol 10 No 1, 2022, hlm. 76

²⁹ Hendra Riofita, *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen dan Keuangan*, Vol. 2, No. 1 (2018): 30.

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

dinyatakan dalam bentuk nilai angka atau huruf. Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan gambaran dari proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh individu.³⁰

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Hamalik faktor internal dalam hasil belajar dapat diketahui sebagai berikut:³¹

a) Faktor Internal**1) Motivasi Belajar**

Motivasi belajar merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara sungguh-sungguh. Motivasi berperan penting dalam menentukan sikap siswa selama mengikuti pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, bersemangat, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan belajar. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang memperhatikan pelajaran dan berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh.

2) Minat Belajar

Minat belajar merupakan kecenderungan siswa untuk merasa tertarik dan senang terhadap suatu mata pelajaran atau materi pembelajaran. Minat belajar yang tinggi membuat siswa

³⁰ Arifin Rahim, dkk, 2023, *Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing*, (Jawa Tengah: EUREKA MEDIA AKSARA), hlm. 8

³¹Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2018. Hlm. 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.

lebih fokus, lebih mudah memahami materi, serta mampu mempertahankan perhatian dalam waktu yang lebih lama. Ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran akan mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, sehingga hasil belajar yang dicapai menjadi lebih optimal.

3) Kesiapan Belajar

Kesiapan belajar berkaitan dengan kondisi fisik dan mental siswa sebelum mengikuti pembelajaran. Siswa yang berada dalam kondisi sehat, tenang, dan siap secara psikologis akan lebih mudah menerima dan mengolah informasi pembelajaran. Kesiapan belajar yang baik memungkinkan siswa mengikuti pembelajaran dengan optimal, sedangkan kurangnya kesiapan belajar dapat menghambat pemahaman materi dan memengaruhi hasil belajar.

b) Faktor Eksternal

Menurut Azhar Arsyad faktor eksternal dalam hasil belajar dapat diketahui sebagai berikut:³²

1) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan membantu menciptakan suasana

³² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 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.

belajar yang aktif dan menyenangkan. Metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar.

2) Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga merupakan faktor eksternal yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Perhatian, bimbingan, dan dukungan orang tua dalam kegiatan belajar di rumah dapat membantu siswa membangun kebiasaan belajar yang baik. Orang tua yang memberikan motivasi, pengawasan, serta fasilitas belajar yang memadai cenderung mendorong siswa untuk belajar dengan lebih terarah sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih optimal. Sebaliknya, kurangnya perhatian dan dukungan dari orang tua dapat menghambat proses belajar siswa dan berdampak pada rendahnya hasil belajar.

3) Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah meliputi kondisi fisik kelas, fasilitas pembelajaran, serta suasana belajar di sekolah. Lingkungan sekolah yang kondusif dapat mendukung kenyamanan dan konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Fasilitas belajar yang memadai dan suasana kelas yang tertib membantu proses pembelajaran berjalan dengan baik dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

4) Peran Guru

Guru berperan penting dalam mengelola proses pembelajaran. Kemampuan guru dalam menyampaikan materi, mengelola kelas, serta memanfaatkan media dan metode pembelajaran secara efektif akan memengaruhi kualitas pembelajaran. Guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan memotivasi siswa dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa diukur berdasarkan *pretest* dan *posttest* di kelas XI di SMA Negeri 15 Pekanbaru. Hasil belajar ini dianggap penting untuk menilai pengaruh perbedaan hasil belajar ekonomi siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *truth or dare* dengan hasil belajar ekonomi siswa kelas kontrol yang hanya menggunakan model pembelajaran konvensional di SMA Negeri 15 Pekanbaru.

Media Pembelajaran *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Pada *Multimedia Learning Theory*

Dalam penelitian ini, *Multimedia Learning Theory* yang dikembangkan oleh *Richard E. Mayer* digunakan sebagai teori dasar untuk menjelaskan bagaimana penggunaan media pembelajaran *Truth or Dare* berbasis digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 15 Pekanbaru. Teori ini menekankan bahwa pembelajaran akan lebih

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan interaksi visual, karena manusia memproses informasi melalui dua saluran utama, yaitu saluran verbal (teks dan suara) serta saluran visual (gambar dan animasi). Dengan menerapkan prinsip *Multimedia Learning Theory*, media pembelajaran *Truth or Dare* berbasis digital dirancang agar dapat mengoptimalkan pemrosesan kognitif siswa melalui penggunaan elemen visual yang menarik, instruksi verbal yang jelas, serta interaksi aktif dalam permainan. Dalam permainan ini, siswa kelas XI SMAN 15 Pekanbaru tidak hanya membaca dan mendengar materi, tetapi juga berpartisipasi dalam aktivitas interaktif seperti menjawab pertanyaan, melakukan tantangan, dan berdiskusi dalam kelompok. Hal ini selaras dengan prinsip *Active Learning*, di mana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, dalam konteks pembelajaran ekonomi, khususnya pada materi ketenagakerjaan, penggunaan media digital dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks. Permainan *Truth or Dare* berbasis digital, yang dikombinasikan dengan model pembelajaran *jigsaw*, tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka dalam menganalisis, menerapkan, dan mengomunikasikan materi yang telah dipelajari. Oleh karena itu, *Multimedia Learning Theory* menjadi dasar yang kuat dalam penelitian ini untuk mendukung efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 15 Pekanbaru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran *Truth or Dare* terhadap hasil belajar ekonomi siswa pada materi ketenagakerjaan. Penelitian ini didasarkan pada *Multimedia Learning Theory* yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer, yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan interaksi. Melalui media *Truth or Dare* berbasis digital, siswa tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga aktif menjawab pertanyaan, melakukan tantangan, dan berdiskusi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Dengan keterlibatan aktif tersebut, diharapkan siswa kelas XI SMAN 15 Pekanbaru dapat lebih mudah memahami materi ketenagakerjaan dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

B. Materi Ketenagakerjaan

1. Ketenagakerjaan

Ketenagakerjaan merupakan segala hal yang berkaitan dengan tenaga kerja sebelum, selama, dan sesudah masa kerja. Tenaga kerja adalah setiap orang yang mampu melakukan pekerjaan guna menghasilkan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan hidup. Penduduk usia kerja dibedakan menjadi angkatan kerja dan bukan angkatan kerja. Selain itu, tenaga kerja dapat diklasifikasikan berdasarkan sifat, kualitas, fungsi dalam perusahaan, serta hubungannya dengan proses produksi. Untuk materi yang lengkap dapat dilihat pada modul pembelajaran pada bagian lampiran yang telah disusun oleh penulis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Permasalahan Ketenagakerjaan

Permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia meliputi tingginya tingkat pengangguran, besarnya jumlah angkatan kerja yang tidak sebanding dengan kesempatan kerja, rendahnya tingkat pendidikan dan keterampilan tenaga kerja, penyebaran angkatan kerja yang tidak merata, serta perlindungan kesejahteraan tenaga kerja yang belum optimal. Pengangguran memiliki berbagai jenis, antara lain pengangguran terbuka, terselubung, musiman, friksional, struktural, dan teknologi. Permasalahan tersebut berdampak pada menurunnya kesejahteraan masyarakat dan terhambatnya pembangunan ekonomi. Untuk materi yang lengkap dapat dilihat pada modul pembelajaran pada bagian lampiran yang telah disusun oleh penulis.

3. Sistem Upah

Sistem upah merupakan bentuk balas jasa yang diberikan kepada tenaga kerja atas kontribusinya dalam proses produksi. Penetapan upah dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti tingkat pendidikan, produktivitas tenaga kerja, kebijakan pemerintah, dan kondisi pasar tenaga kerja. Pemerintah menetapkan upah minimum sebagai upaya untuk melindungi kesejahteraan tenaga kerja agar memperoleh penghidupan yang layak. Sistem upah terdiri dari berbagai bentuk, seperti upah menurut waktu, upah menurut prestasi, upah borongan, dan sistem bagi hasil. Untuk materi yang lengkap dapat dilihat pada modul pembelajaran pada bagian lampiran yang telah disusun oleh penulis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bics Al Hibra dan Ady Soejoto berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth or Dare terhadap Hasil Belajar Ekonomi pada Materi Bank untuk Kelas X SMA*" menggunakan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan. Penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran Ekonomi dengan fokus pada materi Bank di kelas X IIS 3 SMA Negeri 4 Sidoarjo, dan melibatkan 16 siswa sebagai subjek. Media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari 16 soal *Truth* dan 9 soal *Dare*, dengan instrumen penelitian berupa lembar telaah dan validasi dari ahli evaluasi serta ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata dari 30,69 (kategori D) sebelum penggunaan media menjadi 92,94 (kategori A) setelah permainan diterapkan.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan, yaitu sama-sama menggunakan media permainan *Truth or Dare* sebagai sarana pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi. Keduanya juga bertujuan untuk membuktikan bahwa pendekatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Namun, terdapat beberapa perbedaan mendasar. Penelitian Bics Al Hibra dan Ady Soejoto berfokus pada materi Bank untuk kelas X, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

menitikberatkan pada materi Ketenagakerjaan untuk kelas XI. Dari segi metode analisis, penelitian mereka menggunakan pendekatan pengembangan 4-D, sementara penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan uji normalitas, reliabilitas, effect size, dan uji Z untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.³³

Penelitian yang dilakukan oleh Cintya Devi Ayunda Vani dan Norida Canda Sakti berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Truth and Dare pada Materi APBN dan APBD di Kelas XI IIS 4 SMAN 1 Babat*" menggunakan metode R&D dengan model 4D dari Thiagarajan. Penelitian ini melibatkan 20 siswa sebagai subjek, dengan data yang dikumpulkan melalui wawancara, kuesioner, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dan efektif, dengan skor N-Gain sebesar 0,71 yang menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, serta kelayakan media sebesar 95,64% dan efektivitas serta praktikalitas yang mencapai 100%.³⁴

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah sama-sama menguji media pembelajaran *Truth or Dare* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta menggunakan pendekatan eksperimen dengan melibatkan siswa sebagai subjek penelitian. Keduanya

³³ Bics Al Hibra dan Ady Soejoto, Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare terhadap Hasil Belajar Ekonomi pada Materi Bank untuk Kelas X SMA, Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol. 4, No. 2, 2016, Surabaya : UNESA, hlm. 1

³⁴ Cintya Devi Ayunda Fanny & Norida Canda Sakti, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan dan Sains, Vol. 9, No. 2 (2021), hlm. 108–121.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

juga sama-sama menggunakan *pre-test* dan *post-test* sebagai alat untuk mengukur peningkatan hasil belajar.

Perbedaan terletak pada fokus dan instrumen analisis yang digunakan. Penelitian Cintya lebih menekankan pada kelayakan media secara keseluruhan serta menggunakan uji N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Sementara itu, penelitian ini lebih menitikberatkan pada pengembangan media *Truth or Dare* berbasis digital dan mengujinya dengan uji klasik, uji normalitas, dan uji Z untuk membandingkan efektivitasnya terhadap metode pembelajaran konvensional, dengan *pretest* dan *posttest* sebagai data utama perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Andi Permana dan Rochmawati berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Truth and Dare untuk Mata Pelajaran Akuntansi Dasar di Kelas X Akuntansi SMK Negeri*" menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan, yang terdiri dari tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Penelitian ini berfokus pada kompetensi siklus akuntansi dan penjurnalan, dengan subjek penelitian siswa kelas X Akuntansi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan, dengan kelayakan media sebesar 96% dan kelayakan materi mencapai 91%. Selain itu, penelitian ini membuktikan bahwa *Truth or Dare* mampu meningkatkan hasil belajar akuntansi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan *Truth or Dare* sebagai media pembelajaran untuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, terdapat beberapa perbedaan dalam fokus penelitian dan metode analisis. Penelitian Andi lebih menitikberatkan pada pengembangan dan validasi media, sedangkan penelitian ini lebih berfokus pada pengaruh media terhadap hasil belajar ekonomi, serta menggunakan *Truth or Dare* berbasis digital. Selain itu, penelitian ini menguji efektivitas media menggunakan uji klasik, uji normalitas, dan uji Z, sementara penelitian Andi lebih berfokus pada kelayakan media berdasarkan validasi ahli.³⁵

D. Konsep Operasional

Konsep operasional merupakan konsep yang dibuat untuk menjalankan dan memberikan Batasan-batasan terhadap konsep teoritis agar tidak terjadi kesalah pahaman dan juga mempermudah dalam penelitian.

1. Langkah-Langkah Penerapan Media Pembelajaran *Truth or Dare* (Variabel X)

a. Tahap Pendahuluan

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan membuka salam dan berdoa bersama siswa
- 2) Guru membacakan absen dan mengecek kehadiran siswa
- 3) Guru mengkondisikan siswa agar siap untuk belajar
- 4) Guru memberikan motivasi dan apresiasi peserta didik melalui pertanyaan.

³⁵ Andi Permana dan Rochmawati, Pengembangan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X di SMK Negeri 1 Sambeng Lamongan, *Jurnal Kajian Ilmu Ekonomi*, Vol. IV, No.2, 2020, hlm.1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

5) Guru menjelaskan aturan dalam permainan dan mentukan jumlah kelompok sesuai dengan jumlah siswa dan materi yang akan dipelajari. Guru membagi siswa secara acak atau berdasarkan variasi kemampuan agar setiap kelompok asal memiliki komposisi yang heterogen.

b. Tahap Inti**1) Pembagian Materi/Subtopik:**

- a) Bagi materi yang akan dipelajari menjadi beberapa subtopik, sesuai dengan jumlah anggota dalam setiap kelompok asal. Setiap anggota dalam kelompok asal akan menerima satu subtopik untuk dipelajari secara mendalam.
- b) Memastikan setiap anggota kelompok asal memahami bahwa siswa bertanggung jawab untuk menguasai dan kemudian mengajarkan subtopik tersebut kepada anggota kelompok asal lainnya.

2) Pembentukan Kelompok Ahli:

- a) Setelah pembagian subtopik, bentuk kelompok ahli dengan mengumpulkan siswa dari semua kelompok asal yang mempelajari subtopik yang sama. Misalnya, semua siswa yang mempelajari Subtopik A berkumpul bersama dalam satu kelompok ahli.
- b) Dalam kelompok ahli, siswa akan mendiskusikan, mempelajari, dan saling mengajarkan subtopik mereka hingga mereka benar-benar menguasainya.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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) Kembali ke Kelompok Asal:
 - a) Setelah sesi dalam kelompok ahli selesai, siswa kembali ke kelompok asal mereka.
 - b) Setiap anggota dari kelompok asal kemudian mengajarkan subtopik yang telah mereka pelajari dalam kelompok ahli kepada anggota kelompok asal lainnya. Dengan cara ini, setiap siswa dalam kelompok asal belajar tentang semua subtopik yang ada. Setelah selesai memahami materi guru menyiapkan media permainan *Truth or Dare* dan memulai permainan dimulai dari kelompok pertama.
- 4) Perwakilan dari kelompok 1 akan memutar spin untuk menentukan jenis kartu yang akan digunakan. Apabila sisi spin menunjukkan huruf "T", perwakilan kelompok harus mengambil kartu "*Truth*" yang telah disediakan oleh guru di depan kelas. Jika jarum spin mengarah ke huruf "D", maka perwakilan kelompok akan mengambil kartu "*Dare*". Namun, jika jarum spin menunjukkan "*Zonk*", kelompok tersebut tidak dapat bermain dan permainan dilanjutkan ke kelompok berikutnya.
- 5) Ketua kelompok membacakan perintah atau pertanyaan yang tertulis di belakang kartu. Kelompok 1 memiliki waktu tiga puluh detik untuk menjawab pertanyaan atau perintah tersebut melalui diskusi kelompok. Jika jawabannya benar, kelompok mendapat seratus poin. Jika kelompok tidak dapat menjawab atau memberikan jawaban yang salah, pertanyaan akan diteruskan ke

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

kelompok berikutnya. Permainan ini kemudian dilanjutkan dengan kelompok 2, kelompok 3, dan seterusnya. Kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak dinyatakan sebagai pemenang permainan *Truth and Dare*.

- 6) Selanjutnya guru mencatat skor kelompok dan memberikan poin jika jawaban benar

c. Tahap Penutup

Setelah permainan selesai, Pada tahap ini, guru akan menentukan pemenang dalam permainan *Truth or Dare*, dan selanjutnya pengajar akan memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang. Guru meminta perwakilan dari beberapa kelompok untuk menyampaikan pengalaman dan kesan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Guru kemudian memberikan umpan balik dan mengulas kembali konsep penting dari materi ketenagakerjaan yang muncul selama permainan. Refleksi ini bertujuan agar siswa tidak hanya bermain, tetapi juga memahami konsep ekonomi secara lebih mendalam.

Model Pembelajaran Konvensional

Langkah-Langkah pembelajaran ekonomi dengan penerapan model pembelajaran konvensional sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama siswa.
- 2) Guru membacakan daftar hadir dan mengecek kehadiran siswa.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

- 3) Guru mengkondisikan siswa agar siap untuk belajar.
- 4) Guru memberikan apersepsi dan motivasi dengan mengajukan pertanyaan terkait ketenagakerjaan untuk mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru memulai pembelajaran dengan menampilkan PPT mengenai materi ketenagakerjaan.
- 2) Guru menggunakan buku paket serta memberikan contoh konkret terkait ketenagakerjaan.
- 3) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan seputar ketenagakerjaan.
- 4) Guru memberikan soal latihan kepada siswa untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan.
- 5) Guru mengumpulkan tugas yang telah dikerjakan oleh siswa.
- 6) Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan inti materi yang telah dipelajari.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru meminta siswa untuk mempelajari materi selanjutnya dan meninjau kembali konsep yang telah dipelajari.
- 2) Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

Hasil Belajar Siswa (Variabel Y)

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran *Truth or Dare*, dengan tolak ukur keberhasilan ditentukan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

oleh pencapaian KKM yang telah ditetapkan untuk mata pelajaran ekonomi, yaitu 75. Hasil belajar siswa dievaluasi setelah penerapan media pembelajaran *Truth or Dare* sudah selesai diterapkan. Pengambilan nilai dilihat melalui *pretest* dan *posttest* siswa pada mata pelajaran ekonomi materi ketenagakerjaan kelas XI SMAN 15 Pekanbaru, yang bertujuan untuk mengamati perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta melihat peningkatan hasil belajar siswa.

E. Prosedur Pengembangan Model ADDIE

Pengembangan model ADDIE adalah model pengembangan yang sifatnya lebih umum dan praktis. Pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. Secara etimologi model ini digunakan sehari-hari untuk melambangkan pendekatan yang sistematis untuk mengembangkan pembelajaran.³⁶

Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain, oleh karena itu penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif. Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien. Terdapat lima langkah yaitu: *Analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).

Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

³⁶ Nawang Wulandari, Pengembangan Buku Saku Intensifikasi Bahasa Arab Di IAIN Metro Dengan Model ADDIE, *Al-Fathin* 1 (2018);167-168.



Gambar 2.1 Bagan pengembangan model ADDIE

Analysis (Analisis)

Langkah analisis yang terdiri atas dua tahapan yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Tahapan pertama kinerja yang dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi disekolah yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan disekolah, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Tahap kedua disini analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik.

Design (Desain)

Langkah kedua yang dilakukan yaitu merancang (desain), pada media pembelajaran ini langkah merancang media diliat dari segi desain, segi materi dan Bahasa. Pengembangan media *Truth or Dare* memerlukan desain atau perancangan, adapun desain produk dalam pengembangan ini pertama, menentukan Kompetensi Inti (KI), Capaian Pembelajaran (CP)

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

sesuai dengan kurikulum yang digunakan pada materi ketenagakerjaan. Kedua, *Truth or Dare* ini berisi materi ketenagakerjaan yaitu pengertian ketenagakerjaan, permasalahan ketenagakerjaan, serta sistem upah. Selain berisi materi, *Truth or Dare* ini berisi kuis interaktif untuk menguji pemahaman siswa. Bagian *Truth or Dare* terdiri dari cover, kata pengantar, petunjuk, materi ketenagakerjaan, serta quis *Truth or Dare*. Jenis font yang digunakan yaitu *Algerian* dan *Calibri (Body)*.

Development (Pengembangan)

Langkah ketiga yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Pada tahap pengembangan dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut pertama, Melakukan pembuatan media pembelajaran dengan menentukan bahan yang digunakan yaitu *Power Point*. Kedua, menentukan ukuran bentuk yang akan digunakan.

Setelah desain produk jadi, selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli, akan direvisi kembali. Setelah direvisi maka akan dilakukan uji coba produk. Pada tahapan ini dapat dilakukan langkah sebagai berikut:

a. Validasi

Validasi berguna untuk layak atau tidaknya produk. Validasi dilakukan oleh validator materi dan validator media pembelajaran. Validator dalam pengembangan ini seorang dosen, yang berspesifikasi strata (S2) pendidikan dan strata (S2) Komputer. Setelah validasi, maka adanya penyempurnaan atau revisi produk 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.

b. Revisi Produk

Setelah melalui validasi, peneliti melakukan perbaikan produk dan membuat kesimpulan produk berdasarkan dari penilaian validator. Apabila produk dinyatakan belum layak digunakan, maka revisi dilakukan untuk perbaikan. Jika produk dinyatakan layak selanjutnya produk dapat diuji coba dikelas.

4. *Implementation (Implementasi)*

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *Truth or Dare*. Setelah produk direvisi, dan akan diuji cobakan dikelas.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Setelah media diuji coba, akan muncul kekurangan dan kesalahan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *Truth or Dare*, oleh karena itu pada tahap evaluasi ini media yang dikembangkan perlu adanya penyempurnaan dan perbaikan. Setelah semuanya selesai sesuai yang diinginkan, maka media pembelajaran tersebut telah siap digunakan. Hasil tahapan model ADDIE berada pada lampiran 3 halaman 122.

F. Asumsi dan Hipotesis Penelitian**Asumsi Penelitian**

Asumsi dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *truth or dare* dengan hasil belajar ekonomi siswa kelas kontrol yang hanya menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 15 Pekanbaru.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Hipotesis Penelitian

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *truth or dare* dengan hasil belajar ekonomi siswa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas XI SMA Negeri 15 Pekanbaru.

Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *truth or dare* dengan hasil belajar ekonomi siswa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas XI SMA Negeri 15 Pekanbaru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB III**METODE PENELITIAN****A. Jenis dan Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-eksperimen*. Instrumen utamanya adalah tes. Penelitian ini menggunakan desain *non-equivalent control group*, dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Dalam desain ini, dua kelas dipilih untuk diuji. Kelas pertama diberi perlakuan (X), sedangkan kelas kedua tidak menerima perlakuan (-). Kelas yang mendapatkan perlakuan disebut sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan disebut sebagai kelas Kontrol.

Pada penelitian pengembangan media *Truth or Dare* ini menggunakan metode *R&D* dengan langkah- langkah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dimulai pada tanggal 16 Oktober 2025 – 12 Desember 2025, dan dilaksanakan di SMA Negeri 15 Pekanbaru.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini meliputi guru mata pelajaran ekonomi dan siswa kelas XI di SMA Negeri 15 Pekanbaru, sementara objek penelitiannya adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Truth or Dare* terhadap hasil belajar ekonomi kelas XI di SMA Negeri 15 Pekanbaru.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas XI di SMAN 15 Pekanbaru pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026 yang menjadi subjek penelitian dengan karakteristik yang sama dan relevan untuk diteliti. Tabel populasi penelitian dapat dilihat dalam tabel 1.1 persentase hasil belajar Siswa kelas XI SMAN 15 Pekanbaru.

Sampel Penelitian

Menurut Reynaldi Ksanjaya *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan ketika peneliti sudah punya target individu dengan karakteristik yang sesuai dengan penelitiannya.³⁷ Dalam penelitian ini, metode *Purposive Sampling* digunakan dengan memilih kelas C sebagai kelas eksperimen dan kelas D sebagai kelas kontrol. Pemilihan ini didasarkan pada karakteristik siswa yang sama serta tidak ada perbedaan nilai awal antara kedua kelas tersebut, di mana nilai *pretest* kelas C sebesar 47,71 sama dengan nilai *pretest* kelas D 47,73 dengan nilai *thitung<ttabel* ($1,097 < 1,992$) dengan kesimpulan tidak terdapat perbedaan dari kedua kelas tersebut. Oleh karena itu, kelas C diberikan perlakuan dengan media pembelajaran *Truth or Dare* berbasis digital dengan model *Jigsaw* untuk melihat apakah metode ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara itu, kelas D tetap menggunakan model pembelajaran konvensional sebagai kelas kontrol

³⁷ Reynaldi dan Ega. Motivasi Siswa Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal di SMAN 1 Blanakan, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 2022, hal, 6096.

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

E. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Observasi

Menurut Putri, Fahima, dan Mulia metode ini melibatkan pengamatan langsung terhadap kegiatan atau proses yang sedang berlangsung. Dalam konteks penelitian ini, observasi dapat digunakan untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi selama pembelajaran, bagaimana mereka merespons penggunaan media permainan, dan bagaimana perilaku serta partisipasi mereka selama sesi pembelajaran.³⁸

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai variabel X, yaitu pengaruh penggunaan media pembelajaran *Truth and Dare*. Selain itu, observasi juga mencakup aktivitas guru selama pembelajaran ekonomi serta aktivitas siswa.

Pre-test dan Post-test

Teknik ini dilakukan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* pada materi Ketenagakerjaan. *Pre-test* dan *post-test* diberikan hanya kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol di kelas XI IPS SMAN 15 Pekanbaru pada mata pelajaran Ekonomi. Data kuantitatif yang diperoleh digunakan untuk melihat perbedaan hasil belajar antara kedua kelas

³⁸ Pratiwi, P. A., Mashalani, F., Hafizhah, M., Sabrina, A. B., Harahap, N. H., & Siregar, D. Y. (2024). Mengungkap metode observasi yang efektif menurut pra-pengajar EFL. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(1), 133-149.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

tersebut. Hasil pre-test dan post-test ini digunakan untuk mengukur variabel Y, yaitu Hasil Belajar Ekonomi, guna mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Truth or Dare* berbasis digital dengan model Jigsaw dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Dokumentasi

Metode ini melibatkan pengumpulan dan analisis dokumen yang relevan dengan penelitian.³⁹ Dalam dokumentasi, data dikumpulkan melalui berbagai catatan dan dokumen yang diperoleh dari sekolah, seperti profil sekolah, jumlah guru dan siswa, serta kurikulum yang diterapkan di SMAN 15 Pekanbaru.

F. Uji Instrumen Penelitian**1. Uji Validasi Ahli Media dan Ahli Materi**

Uji validasi ahli media dan ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan media dan materi pembelajaran yang akan digunakan. Ahli media menilai kesesuaian media dengan penggunaannya dalam pembelajaran, sedangkan ahli materi menilai kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran. Hasil validasi dari kedua ahli dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan agar media dan materi layak digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun Kriteria Uji Validasi adalah sebagai berikut:

³⁹ Sandu Siyoto dan Ali Sodik, 2015, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing), hlm. 77

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

**Tabel 3.1
Kriteria Uji Validasi Ahli Media dan Ahli Materi**

Besarnya r	Interpretasi	Nomor Soal
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi	-
$0,60 < r \leq 0,79$	Tinggi	-
$0,40 < r \leq 0,59$	Cukup Tinggi	-
$0,20 < r \leq 0,39$	Rendah	-
$0,00 < r \leq 0,19$	Sangat Rendah	-

Sumber: (*Diadaptasi dari Ana Malikah, dkk, 2023*)

a. Penilaian Ahli Media

Penilaian ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran *Truth or Dare* yang digunakan. Aspek yang dinilai oleh validator mencakup kriteria kebahasaan, penyajian, isi, dan fungsi permainan. Validator memberikan penilaian berdasarkan skala 4 (sangat setuju) sampai 1 (tidak setuju) terhadap indikator yang telah ditentukan.

**Tabel 3.2
Indikator Penilaian Ahli Media⁴⁰**

Aspek	Indikator
A. Aspek Kebahasaan	1. Bahasa yang digunakan baik, mudah dipahami dan jelas. 2. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkatan soal (C1–C4).
B. Aspek Penyajian	3. Kejelasan gambar pada kartu <i>Truth or Dare</i> . 4. Kejelasan bentuk huruf dalam permainan. 5. Informasi dan gambar benar-benar berfungsi.
C. Aspek Isi	6. Butir soal sesuai dengan indikator. 7. Kesesuaian soal pada permainan dengan kisi-kisi soal. 8. Membuat kalimat atau kunci untuk menyatakan jawaban yang benar.

⁴⁰ Gandha tirta, dkk. (2020), Validitas permainan kartu: Truth Or Dare Materi Pencemaran Lingkungan untuk Siswa SMP Kelas VII, E-Jurnal Pendidikan Sains, Vol. 8, No. 2, hlm. 141

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Aspek	Indikator
D. Aspek Fungsi	9. Aturan permainan dituliskan secara berurutan. 10. Permainan kartu <i>Truth or Dare</i> memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa. 11. Media permainan dapat digunakan sebagai pemantapan materi pada siswa.

(Sumber: Diadaptasi dari Ghanda Tirta dan Laily, 2020)

Berdasarkan indikator aspek penilaian ahli media di atas, pada tahap ini dilakukan proses telaah dan revisi instrumen oleh ahli media untuk memastikan kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Ahli media yang memberikan penilaian dan masukan adalah Bapak Pizaini, S.T., M.Kom., dan Ibu Siska Kurnia Gusti, S.T., M.Sc., selaku dosen dari Program Studi Teknik Informatika. Telaah ini bertujuan untuk memperoleh saran perbaikan terkait aspek desain, tampilan, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, sehingga media yang dihasilkan dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel: 3.3
Data Hasil Telaah dan Revisi Instrumen Ahli Media

Butir Penilaian	Saran dan Komentar		Revisi	
	V1	V2	V1	V2
Kriteria Aspek Kebahasaan				
1. Bahasa yang digunakan baik, mudah dipahami dan jelas.	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Ada Typo di soal dan tombol start
2. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan tingkatan soal (C1-C4)	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi

Butir Penilaian	Saran dan Komentar		Revisi	
	V1	V2	V1	V2
Kriteria Aspek Penyajian				
3. Kejelasan Gambar pada kartu <i>Truth or Dare</i>	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi
4. Kejelasan bentuk huruf dalam permainan	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Warna <i>Font</i> soal harus lebih terang
5. Informasi dan gambar benar-benar berfungsi	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi
Kriteria Aspek Isi				
6. Butir soal sesuai dengan indikator	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi
7. Kesesuaian soal pada permainan pada kisi-kisi soal	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi
8. Membuat kalimat atau kunci untuk menyatakan jawaban yang benar	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi
9. Aturan permainan dituliskan secara berurutan	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi
Kriteria Aspek Fungsi Permainan				
10. Media permainan <i>Truth or Dare</i> memungkinkan ada partisipasi aktif dari siswa	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi
11. Media permainan dapat digunakan sebagai pemantapan materi pada siswa	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi

(Sumber: Penelitian SMAN 15 Pekanbaru, 2025)

Berdasarkan data hasil telaah dan revisi ahli media di atas, maka dapat dilihat rekapitulasi penilaian instrumen ahli media sebagai berikut:



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Tabel 3.4
Rekapitulasi Penilaian Data Hasil Telaah dan Revisi
Instrumen Ahli Media

Butir Penilaian	Skor Penilaian		Kriteria	
	V1	V2	V1	V2
Kriteria Aspek Kebahasaan				
1. Bahasa yang digunakan baik, mudah dipahami dan jelas.	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
2. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan tingkatan soal (C1-C4)	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
Kriteria Aspek Penyajian				
3. Kejelasan Gambar pada kartu <i>Truth or Dare</i>	3	4	Baik	Sangat Baik
4. Kejelasan bentuk huruf dalam permainan	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
5. Informasi dan gambar benar-benar berfungsi	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
Kriteria Aspek Isi				
6. Butir soal sesuai dengan indikator	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
7. Kesesuaian soal pada permainan pada kisi-kisi soal	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
8. Membuat kalimat atau kunci untuk menyatakan jawaban yang benar	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
9. Aturan permainan dituliskan secara berurutan	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
Kriteria Aspek Fungsi Permainan				
10. Media permainan <i>Truth or Dare</i> memungkinkan ada partisipasi aktif dari siswa	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
11. Media permainan	4	4	Sangat	Sangat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Butir Penilaian	Skor Penilaian		Kriteria	
	V1	V2	V1	V2
dapat digunakan sebagai pemantapan materi pada siswa			Baik	Baik

(Sumber: Penelitian SMAN 15 Pekanbaru, 2025)

Berdasarkan data rekapitulasi penilaian instrumen ahli media di atas, maka dapat dilihat perhitungan kevalidan media *Truth or Dare* sebagai berikut:

Tabel: 3.5
Perhitungan Kevalidan Media *Truth or Dare*

Validasi Ahli Media 1	Validasi Ahli Media 2
Validitas (%) = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$	Validitas (%) = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$
Validitas = $\frac{43}{44} \times 100\% = 97,73\%$	Validitas = $\frac{44}{44} \times 100\% = 100\%$
Rata-rata = $\frac{97,73+100}{2} = 98,86$	Rata-rata = $\frac{97,73+100}{2} = 98,86$

(Sumber: Penelitian SMAN 15 Pekanbaru, 2025)

Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh dua validator ahli media, diperoleh skor penilaian sebesar 43 dari 44 dari validator pertama dan 44 dari 44 dari validator kedua. Hasil perhitungan persentase kevalidan menunjukkan bahwa validator pertama memberikan nilai sebesar 97,73%, sedangkan validator kedua memberikan nilai 100%. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh rata-rata persentase kevalidan sebesar 98,86%, yang memiliki interpretasi tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Truth or Dare* layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi yang signifikan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Penilaian ahli materi dilakukan untuk mengevaluasi kesesuaian materi pembelajaran dengan kompetensi dasar serta kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan konteks materi. Penilaian menggunakan skala yang sama, yaitu 4 (sangat setuju) sampai 1 (tidak setuju).

Tabel 3.6
Indikator Penilaian Ahli Materi⁴¹

Aspek	Indikator
A. Kelayakan Isi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran. 2. Konsep dan definisi disampaikan secara tepat. 3. Gambar dan ilustrasi sesuai dengan isi dan memudahkan pemahaman. 4. Contoh atau kasus yang digunakan bersifat aktual dan relevan. 5. Materi mampu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.
B. Kelayakan Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyajian materi tersusun secara runtut dan logis. 2. Terdapat ilustrasi atau gambar yang mendukung pemahaman. 3. Terdapat pengantar yang menjelaskan isi bahan ajar. 4. Materi disajikan secara interaktif dan melibatkan peserta didik. 5. Ketertautan antar kegiatan belajar/subkegiatan belajar/alinea.
C. Kelayakan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Struktur kalimat digunakan secara tepat dan mudah dipahami. 2. Kalimat yang digunakan efektif dan langsung pada tujuan. 3. Istilah yang digunakan baku dan sesuai dengan materi ketenagakerjaan. 4. Bahasa disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. 5. Penulisan mengikuti kaidah Bahasa

⁴¹ Dewi, R.S., Nur wahidah, N. (2020). Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, hlm. 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.

D. Kelayakan Kontekstual	Indonesia yang benar.			
	1. Materi dikaitkan dengan situasi nyata dalam kehidupan siswa.	2. Materi mendorong siswa menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari.	3. Materi membantu siswa membangun sendiri pemahamannya.	4. Terdapat penilaian atau latihan yang sesuai untuk mengukur kemampuan siswa.

(Sumber: Diadaptasi dari KKS Dewi, 2020)

Berdasarkan indikator penilaian materi di atas, pada tahap ini dilakukan proses telaah dan revisi instrumen oleh ahli materi untuk memastikan kualitas dan kelayakan materi pembelajaran yang digunakan. Validasi ini dilakukan oleh dua dosen Pendidikan Ekonomi, yaitu Ibu Indah Wati, M.Pd.E., dan Bapak M. Iqbal Lubis, M.Si.

Tabel: 3.7
Data Hasil Telaah dan Revisi Instrumen Ahli Materi

Butir Penilaian	Saran dan Komentar		Revisi	
	V1	V2	V1	V2
Kriteria Aspek Kelayakan isi				
1. Kelayakan materi sesuai dengan capaian pembelajaran	Sesuai	Sesuai	Sesuaikan dengan capaian Pembelajaran yang ada di modul	Tidak ada revisi
2. Konsep dan definisi disampaikan secara tepat	Sesuai	Sesuai	Tambahkan petunjuk cara memainkan media <i>Truth or Dare</i>	Tidak ada revisi
Kriteria Aspek Penyajian				

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

Butir Penilaian	Saran dan Komentar		Revisi	
	V1	V2	V1	V2
3. Gambar dan ilustrasi sesuai dengan isi dan memudahkan pemahaman	Sesuai	Sesuai	Soal diklasifikasikan dengan gambar/videokasus dalam berita	Tidak ada revisi
4. Contoh atau kasus yang digunakan bersifat aktual dan relevan	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi
5. Materi menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi
Kriteria Aspek Kelayakan Penyajian				
6. Penyajian materi tersusun secara runtut dan logis	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi
7. Terdapat gambar atau ilustrasi yang mendukung pemahaman	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi
8. Terdapat pengantar yang menjelaskan isi bahan ajar	Sesuai	Sesuai	Tambahkan kata pengantar	Tidak ada revisi
9. Materi disajikan secara interaktif dan melibatkan peserta didik	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi
10. Keteraturan antar kegiatan belajar/ Sub kegiatan belajar/ alenia.	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi
Kriteria Aspek Kelayakan Bahasa				
11. Struktur kalimat digunakan secara tepat dan mudah dipahami	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi
12. Kalimat yang digunakan efektif langsung pada tujuan	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi

Butir Penilaian	Saran dan Komentar		Revisi	
	V1	V2	V1	V2
13. Istilah yang digunakan baku dan sesuai materi ketenagakerjaan	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi
14. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi
15. Penulisan menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang benar	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi
Kriteria Aspek Kelayakan Kontekstual				
16. Materi dikaitkan dalam situasinya dalam kehidupan siswa	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi
17. Materi mendorong siswa menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari	Sesuai	Sesuai	Tambahkan kunci jawaban di media <i>Truth or Dare</i>	Tidak ada revisi
18. Materi membantu siswa membangun sendiri pemahamannya	Sesuai	Sesuai	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi
19. Terdapat penilaian atau latihan yang sesuai untuk mengukur kemampuan siswa	Sesuai	Sesuai	Soal dimasukkan ke dalam modul	Tidak ada revisi

(Sumber: Penelitian SMAN 15 Pekanbaru, 2025)

Berdasarkan data telaah instrument ahli materi di atas, maka dapat dilihat rekapitulasi penilaian instrument ahli materi sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Tabel: 3.8
Rekapitulasi Penilaian Data Hasil Telaah dan Revisi Instrumen Ahli Materi

Butir Penilaian	Skor Penilaian		Kriteria	
	V1	V2	V1	V2
Kriteria Aspek Kelayakan isi				
1. Kelayakan materi sesuai dengan capaian pembelajaran	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
2. Konsep dan defenisi disampaikan secara tepat	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
Kriteria Aspek Penyajian				
3. Gambar dan ilustrasi sesuai dengan isi dan memudahkan pemahaman	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
4. Contoh atau kasus yang digunakan bersifat aktual dan relevan	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
5. Materi menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
Kriteria Aspek Kelayakan Penyajian				
6. Penyajian materi tersusun secara runtut dan logis	3	4	Baik	Sangat Baik
7. Terdapat gambar atau ilustrasi yang mendukung pemahaman	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
8. Terdapat pengantar yang menjelaskan isi bahan ajar	3	4	Sangat Baik	Sangat Baik
9. Materi disajikan secara interaktif dan melibatkan peserta didik	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
10. Keteraturan antar kegiatan belajar/ Sub kegiatan belajar/ alenia.	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
Kriteria Aspek Kelayakan Bahasa				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Butir Penilaian	Skor Penilaian		Kriteria	
	V1	V2	V1	V2
11. Struktur kalimat digunakan secara tepat dan mudah dipahami	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
12. Kalimat yang digunakan efektif langsung pada tujuan	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
13. Istilah yang digunakan baku dan sesuai materi ketenagakerjaan	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
14. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
15. Penulisan menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang benar	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
Kriteria Aspek Kelayakan Kontekstual				
16. Materi dikaitkan dalam situasinya dalam kehidupan siswa	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
17. Materi mendorong siswa menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
18. Materi membantu siswa membangun sendiri pemahamannya	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik
19. Terdapat penilaian atau latihan yang sesuai untuk mengukur kemampuan siswa	4	4	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan data rekapitulasi penilaian instrumen ahli materi di atas, maka dapat dilihat perhitungan kevalidan materi ketenagakerjaan sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Validasi Ahli Materi 1	Validasi Ahli Materi 2
Validitas (%) = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$	Validitas (%) = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$
Validitas = $\frac{74}{76} \times 100\% = 97,37\%$	Validitas = $\frac{76}{76} \times 100\% = 100\%$
Rata-rata = $\frac{97,37+100}{2} = 98,68$	Rata-rata = $\frac{97,37+100}{2} = 98,68$

(Sumber: Penelitian SMAN 15 Pekanbaru)

Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh dua validator ahli materi, diperoleh skor penilaian sebesar 74 dari 76 dari validator pertama dan 76 dari 76 dari validator kedua. Hasil perhitungan persentase kevalidan menunjukkan bahwa validator pertama memberikan nilai sebesar 97,37%, sedangkan validator kedua memberikan nilai 100%. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh rata-rata persentase kevalidan sebesar 98,68%, yang memiliki interpretasi tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran yang digunakan layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi yang signifikan.

Deskripsi Hasil Pengembangan Produk Media Pembelajaran *Truth or Dare*

Spesifikasi hasil produk Pengembangan media *Truth or Dare* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi ketenagakerjaan untuk Siswa kelas XI SMAN 15 Pekanbaru yaitu sebagai berikut:

a. Identitas Produk

- 1) Bentuk : Digital

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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) Judul : Media Pembelajaran *Truth or Dare*
- 3) Nama developer : Eka Juliana
- 4) Tahun : 2025
- 5) Jumlah slide : 92 Slide
- b. Desain Produk
- 1) Cover Depan

Media pembelajaran *Truth or Dare* ini terdiri atas beberapa bagian utama, yaitu kata pengantar, content, petunjuk penggunaan, dan materi pembelajaran.



Gambar 3.1 Cover depan *Truth or Dare*

- 2) Kata Pengantar

Kata pengantar berisi penjelasan singkat mengenai tujuan pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* serta harapan penulis terhadap pemanfaatan media ini dalam proses pembelajaran.



Gambar 3.2 Kata Pengantar *Truth or Dare*

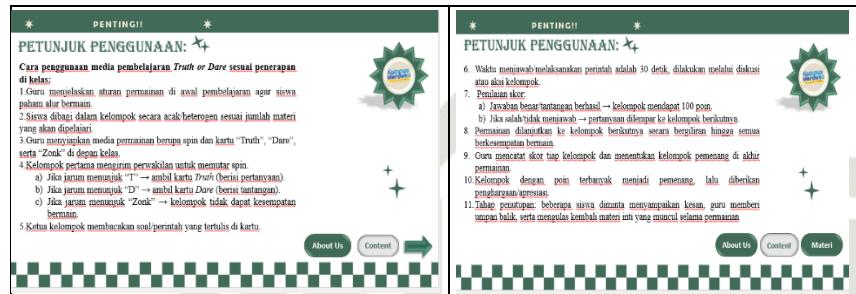
© Hak cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau

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.

3) Petunjuk

Berisi langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *Truth or Dare* agar dapat digunakan secara optimal oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 3.3 Petunjuk Penggunaan *Truth or Dare*

4) Materi

Berisi ringkasan materi ketenagakerjaan yang disesuaikan dengan kurikulum dan karakteristik siswa kelas XI IPS SMA Negeri 15 Pekanbaru, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep ketenagakerjaan melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan.



Gambar 3.4 Materi Ketenagakerjaan *Truth or Dare*

© 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.

5) Content

Content memuat spinner kumpulan kartu *Truth* dan *Dare* yang disusun sesuai dengan kompetensi dan indikator pembelajaran C1-C4 materi ketenagakerjaan, serta berisi jawaban yang sesuai dengan pertanyaan pada kartu *Truth or Dare*.



Gambar 3.5 Content (Evaluasi) Media *Truth or Dare*

3. Uji Validitas Tes Hasil Belajar

Uji validitas bertujuan untuk menentukan apakah sebuah instrumen dianggap valid atau tidak dalam mengukur suatu variabel penelitian, seperti pada kuesioner. Instrumen kuesioner dikatakan valid jika instrumen

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

tersebut mampu mengukur dengan tepat apa yang seharusnya diukur. Validitas yang digunakan dalam tes ini adalah validitas isi. Sebuah tes dianggap memiliki validitas isi jika topiknya mencakup seluruh topik yang diuji. Untuk mengukur validitas ini, digunakan rumus berikut:⁴²

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2][N \cdot \sum Y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

$\sum y$ = Jumlah skor total soal

$\sum x$ = Jumlah skor butir soal (item)

N = Jumlah responden

$\sum x^2$ = Jumlah skor kuadrat butir soal (item)

$\sum y^2$ = Jumlah skor total kuadrat butir soal

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dengan menggunakan SPSS 23, maka diperoleh hasil uji validitas sebagai berikut:

Tabel 3.10
Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen Penelitian

REKAPITULASI UJI VALIDITAS				
NO SOAL	SIG.	KETERANGAN	PERSON COLLEGRATION	INTERPRETASI
SOAL 1	0.000	Valid	0.701	Tinggi
SOAL 2	0.725	Tidak Valid	0.059	Cukup Tinggi
SOAL 3	0.000	Valid	0.893	Sangat Tinggi
SOAL 4	0.000	Valid	0.849	Sangat Tinggi
SOAL 5	0.051	Tidak Valid	0.319	Rendah

⁴² Rokhmad Slamet dan Sri Wahyuningsih, Validitas dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Kerja, Jakarta Selatan, *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, Vol. 17, No. 2, 2022, hlm. 51-52

REKAPITULASI UJI VALIDITAS				
NO SOAL	SIG.	KETERAN GAN	PERSON COLLERAT ION	INTERPRETASI
SOAL 6	0.000	Valid	0.721	Tinggi
SOAL 7	0.813	Tidak Valid	0.040	Cukup Tinggi
SOAL 8	0.000	Valid	0.849	Sangat Tinggi
SOAL 9	0,014	Valid	0.395	Rendah
SOAL 10	0,028	Valid	0.356	Rendah
SOAL 11	0.000	Valid	0.849	Sangat Tinggi
SOAL 12	0.000	Valid	0.863	Sangat Tinggi
SOAL 13	0.000	Valid	0.798	Tinggi
SOAL 14	0.260	Tidak Valid	0.187	Sangat Rendah
SOAL 15	0.000	Valid	0.598	Cukup Tinggi
SOAL 16	0.134	Tidak Valid	0.248	Rendah
SOAL 17	0.089	Tidak Valid	0.279	Rendah
SOAL 18	0.051	Tidak Valid	0.319	Rendah
SOAL 19	0.000	Valid	0.863	Sangat Tinggi
SOAL 20	0.007	Valid	0.432	Cukup Tinggi
SOAL 21	0.000	Valid	0.893	Sangat Tinggi
SOAL 22	0.049	Valid	0.322	Rendah
SOAL 23	0.455	Tidak Valid	0.125	Sangat Rendah
SOAL 24	0.054	Tidak Valid	0.315	Rendah
SOAL 25	0.000	Valid	0.893	Sangat Tinggi

(Sumber: Olahan Data Penelitian, 2025)

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 25 butir soal, ditemukan bahwa tidak semua butir instrumen memenuhi kriteria valid. Sejumlah 16 soal dinyatakan valid karena memiliki nilai signifikansi $< 0,05$ dan koefisien Pearson Correlation yang berada pada kategori rendah, cukup tinggi, tinggi, hingga sangat tinggi, sehingga butir-butir tersebut layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Namun, 9 soal tidak memenuhi persyaratan validitas karena nilai signifikansinya berada di atas 0,05 dan korelasi yang dihasilkan tidak mencapai batas minimal yang ditetapkan,

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

sehingga butir-butir tersebut tidak dapat digunakan. Dengan demikian, instrumen penelitian ini hanya menggunakan 16 butir soal yang terbukti valid agar pengukuran hasil belajar dalam penelitian dapat dilakukan secara tepat, akurat, dan sesuai standar pengujian instrumen.

Uji Reliabilitas Tes Hasil Belajar

Uji reliabilitas dilakukan untuk menilai keandalan suatu alat atau ketepatan respons siswa terhadap alat penilaian. Sebuah instrumen evaluasi dianggap baik jika memiliki reliabilitas yang tinggi. Tingkat reliabilitas tes, apakah tinggi, sedang, atau rendah, dapat diketahui melalui koefisien reliabilitasnya.

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode *Alpha Cronbach* dengan rumus sebagai berikut:

$$S_i = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N}$$

$$S_t = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{N}}{N}$$

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Nilai keandalan

S_i = Selisih skor untuk tiap item

$\sum S_i$ = Total varians skor ari setiap item

S_t = Varian total

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

$\sum X_i^2$	= Jumlah kuadrat item X_i
$(\sum X_i^2)^2$	= Jumlah item X_i dikuadratkan
$\sum X_t^2$	= Jumlah kuadrat
$(\sum X_t^2)^2$	= Jumlah total X kuadrat
K	= Jumlah item (banyak butir pertanyaan)
N	= Jumlah siswa

Peneliti menggunakan *MS Excel* 2019 untuk melakukan uji reliabilitas. Jika hasil yang diperoleh konsisten, terlepas dari waktu atau situasi, maka perangkat tersebut dapat dianggap reliabel.

Kriteria yang digunakan untuk menilai tingkat keandalan suatu perangkat adalah sebagai berikut:⁴³

Tabel 3.11
Kriteria Tingkat Keandalan Suatu Perangkat

Nilai	Keterangan
$0,90 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,70 < r_{11} \leq 90$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,70$	Sedang/Normal
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$r_{11} < 0,20$	Sangat rendah

(Sumber: Diadaptasi dari Andi Maulana)

Berdasarkan pengujian yang dilakukan, dapat dilihat hasil pengujian uji reliabilitas pada tabel berikut:

⁴³ Andi Maulana, Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa, *Jurnal Kualita Pendidikan*, Vol. 3, No. 3, 2022, hlm. 137

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Tabel 3.12
Hasil Uji Reliabilitas Penelitian
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,870	25

(Sumber: Hasil Olahan Data Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji reliabilitas pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,870 dengan kategori tinggi, serta nilai tersebut lebih besar dibandingkan r-tabel sebesar 0,3365 ($df = 23$). Hasil ini menunjukkan bahwa 25 butir soal yang diuji memiliki konsistensi internal yang sangat baik. Dengan demikian, instrumen penelitian dinyatakan sangat reliabel dan dapat digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian di SMAN 15 Pekanbaru.

5. Uji Kesukaran Tes Hasil Belajar

Tingkat kesulitan sebuah soal merupakan ukuran yang digunakan untuk menentukan apakah soal tersebut tergolong mudah, sedang, atau sulit. Sebuah soal dianggap baik jika tidak terlalu sulit maupun terlalu mudah, yaitu ketika tingkat kesulitannya berada pada kategori sedang atau cukup. Untuk menentukan indeks kesulitan, dapat digunakan rumus berikut:⁴⁴

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

⁴⁴ Zaenal Arifin, Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian, *Journal the Original Research Of Mathematics*, Vol. 2, No. 1, 2017, hal. 34

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = Banyak Siswa yang Menjawab Benar

JS = Jumlah Siswa yang Mengikuti Tes

**Tabel 3.13
Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal**

Koefisien	Kategori Soal
$IK = 0,00$	Terlalu Sulit
$0,00 < CI \leq 0,30$	Sulit
$0,30 < CI \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < IK \leq 1,00$	Mudah
$IK = 1,00$	Terlalu Mudah

(Sumber: Zaenal Arifin diadaptasi dari Surapranata 2009)

Berdasarkan pengajuan yang dilakukan, dapat dilihat hasil pengujian uji kesukaran soal pada tabel berikut:

**Tabel 3.14
Hasil Uji Kesukaran**

	SOAL1	SOAL2	SOAL3	SOAL4	SOAL5	SOAL6	SOAL7	SOAL8	SOAL9	SOAL10	SOAL11	SOAL12	SOAL13	SOAL14	SOAL15	SOAL16	SOAL17	SOAL18	SOAL19	SOAL20	SOAL21	SOAL22	SOAL23	SOAL24	SOAL25
Mean	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
Valid	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran yang dilihat dari nilai *mean* pada tabel di atas, setiap butir soal menunjukkan tingkat kesukaran yang bervariasi sesuai kategori yang telah ditetapkan. Untuk melihat rangkuman klasifikasi tingkat kesukaran dari masing-masing soal, maka disajikan rekapitulasi pada tabel berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Tabel 3.15
Rekapitulasi Tingkat Kesukaran

TINGKAT KESUKARAN		
NO SOAL	MEAN	INTERPRETASI
SOAL 1	0.89	Mudah
SOAL 2	0.76	Sedang
SOAL 3	0.82	Mudah
SOAL 4	0.79	Mudah
SOAL 5	0.76	Sedang
SOAL 6	0.79	Mudah
SOAL 7	0.63	Sedang
SOAL 8	0.84	Mudah
SOAL 9	0.50	Sedang
SOAL 10	0.71	Sedang
SOAL 11	0.84	Mudah
SOAL 12	0.84	Mudah
SOAL 13	0.82	Mudah
SOAL 14	0.58	Sedang
SOAL 15	0.61	Sedang
SOAL 16	0.53	Sedang
SOAL 17	0.53	Sedang
SOAL 18	0.61	Sedang
SOAL 19	0.84	Mudah
SOAL 20	0.82	Mudah
SOAL 21	0.82	Mudah
SOAL 22	0.53	Sulit
SOAL 23	0.61	Sedang
SOAL 24	0.53	Sedang
SOAL 25	0.82	Mudah

(Sumber: Hasil Olahan Data Penelitian, 2025)

Berdasarkan hasil analisis pada tabel di atas, tingkat kesukaran butir 25 soal menunjukkan variasi pada kategori mudah, sedang, dan sulit. Variasi tersebut menggambarkan bahwa instrumen memiliki sebaran tingkat kesukaran yang seimbang, Namun dalam uji validitas hanya ada 16

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

soal yang valid sehingga 16 butir soal yang valid dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam penelitian, sedangkan 9 butir soal yang tidak valid tidak digunakan.

Uji Daya Pembeda Tes Hasil Belajar

Uji daya pembeda setiap metode yang digunakan untuk mengukur sejauh mana sebuah butir soal mampu membedakan antara peserta yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Soal dengan daya pembeda yang baik akan dapat menunjukkan perbedaan performa antara kelompok berprestasi tinggi dan rendah. Adapun perhitungan daya pembeda sebuah soal tes dapat dihitung menggunakan rumus berikut:⁴⁵

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

Keterangan:

- D = Nomor indeks identifikasi item (pembeda soal)
 B_A = Jumlah kelomok teratas yang menjawab dengan benar
 B_B = Jumlah kelompok dengan jawaban benar
 J_A = Jumlah peserta dalam kelompok induk
 J_B = Jumlah peserta sub grup

Tabel 3.16
Kriteria Daya Pembeda

Koefisien	Kriteria
$DP \leq 0,00$	Sangat Buruk
$0,00 < DP \leq 0,20$	Buruk
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

(Sumber: Zaenal Arifin diadaptasi dari Surapranata 2009)

⁴⁵ Ibid., hlm. 35

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Berdasarkan pengajuan yang dilakukan, dapat dilihat hasil pengujian uji daya beda soal pada tabel berikut:

Tabel 3.17
Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal Penelitian

TINGKAT DAYA BEDA SOAL		
NO SOAL	Corrected Item Total Correlation	INTERPRETASI
SOAL 1	0.680	Baik (Digunakan)
SOAL 2	-0.026	Sangat Buruk (Tidak Boleh Digunakan)
SOAL 3	0.898	Sangat Baik (Dapat Digunakan)
SOAL 4	0.844	Sangat Baik (Dapat Digunakan)
SOAL 5	0.221	Cukup (Boleh digunakan)
SOAL 6	0.667	Baik (Digunakan)
SOAL 7	-0.062	Sangat Buruk (Tidak Boleh Digunakan)
SOAL 8	0.845	Sangat Baik (Dapat digunakan)
SOAL 9	0.289	Baik (Digunakan)
SOAL 10	0.295	Baik (Digunakan)
SOAL 11	0.845	Sangat Baik (Dapat digunakan)
SOAL 12	0.860	Sangat Baik (Dapat digunakan)
SOAL 13	0.783	Sangat Baik (Dapat digunakan)
SOAL 14	0.093	Buruk (Tidak Boleh Digunakan)
SOAL 15	0.525	Baik (Digunakan)
SOAL 16	0.168	Buruk (Tidak Boleh Digunakan)
SOAL 17	0.178	Buruk (Tidak Boleh Digunakan)
SOAL 18	0.222	Cukup (Boleh digunakan)
SOAL 19	0.860	Sangat Baik (Dapat digunakan)
SOAL 20	0.525	Baik (Digunakan)
SOAL 21	0.898	Sangat Baik (Dapat digunakan)
SOAL 22	0.243	Cukup (Boleh digunakan)
SOAL 23	0.026	Buruk (Tidak Boleh Digunakan)
SOAL 24	0.216	Cukup (Boleh digunakan)
SOAL 25	0.898	Sangat Baik (Dapat digunakan)

(Sumber: Hasil Olahan Data Penelitian, 2025)

Berdasarkan hasil analisis *Corrected Item-Total Correlation* pada tabel di atas, butir soal nomor 1, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 19, 20, 21, 22, dan 25 memiliki nilai korelasi yang memenuhi kriteria, sehingga dapat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

digunakan dalam penelitian. Dengan demikian, 16 butir soal telah memenuhi syarat kualitas daya beda dan layak digunakan, sedangkan 9 soal yang tidak valid dalam uji validitas dan tidak memenuhi kriteria daya beda tidak dapat digunakan.

G. Teknik Analisis Data Penelitian

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik komparatif, yakni dengan membandingkan hasil tes antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan. Teknik analisis data yang diterapkan adalah uji 't', yaitu uji statistik yang bertujuan untuk melihat apakah terdapat perbedaan signifikan antara kedua variabel yang dibandingkan berdasarkan perlakuan yang diberikan.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data memiliki distribusi normal, sehingga dapat digunakan dalam statistik parametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas data dilakukan menggunakan uji *chi-square* (X^2). Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum(f_0 - f_n)^2}{f_n}$$

Keterangan:

X^2 = Nilai chi-kuadrat

f_n = Frekuensi pengamatan (empiris)

f_0 = Frekuensi yang diharapkan (Teoritis)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Standar:

$$X_{hitung}^2 \leq X_{tabel}^2 \text{ Data distribusi normal}$$

$$X_{hitung}^2 \geq X_{tabel}^2 \text{ Data tidak distribusi normal}$$

Dalam penelitian ini, pengolahan data dilakukan menggunakan SPSS versi 23. Kriteria untuk menentukan apakah sebaran data normal adalah jika nilai Signifikansi (Sig) > 0,05 maka data dianggap berdistribusi normal, sedangkan jika nilai Signifikansi (Sig) < 0,05 maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homeogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah dua set data bersifat homogen. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan uji "F" dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Variabel Terbesar}}{\text{Variabel Terkecil}}$$

Hasilnya kemudian dibandingkan dengan F tabel. Saat perhitungan keluar $f_{hitung} \geq f_{tabel}$ Dengan demikian, varians sampel dianggap homogen atau seragam.

Dalam penelitian ini, peneliti menghitung homogenitas menggunakan aplikasi SPSS versi 23.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah ada perbedaan rata-rata kemampuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Karena penelitian ini melibatkan lebih dari 30 sampel, rumus yang digunakan adalah rumus "t" dan langkah-langkah uji hipotesisnya sebagai berikut:

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

- a. Jika data berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis menggunakan uji 't' dengan rumus berikut ini:

$$t_h = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{SD_x}{\sqrt{N-1}}\right)^2 + \left(\frac{SD_y}{\sqrt{N-1}}\right)^2}}$$

Keterangan:

M_x	= Rata-rata Variabel X
M_y	= Rata-rata Variabel y
SD_x	= Deviasi standar x
SD_y	= Deviasi Standar y
N	= Total Sampel

- b. Jika data memiliki distribusi normal namun tidak homogen dalam varian, maka uji hipotesis menggunakan uji 't' dengan rumus berikut ini:

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

Keterangan:

\bar{x}_1	= Mean Kelas Eksperimen
\bar{x}_2	= Mean Kelas Kontrol
s_1^2	= Variansi Kelas Eksperimen
s_2^2	= Variansi Kelas Kontrol
n_1	= Sampel Kelas Eksperimen
n_2	= Sampel Kelas Kontrol

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Cara menafsirkan uji statistik ini dilakukan dengan membuat keputusan berdasarkan kondisi sebagai berikut:

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *truth or dare* dengan hasil belajar ekonomi siswa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas XI SMA Negeri 15 Pekanbaru.

Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *truth or dare* dengan hasil belajar ekonomi siswa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas XI SMA Negeri 15 Pekanbaru.

Analisis data dilakukan dengan menghitung uji "t" menggunakan SPSS 23.

4. Uji *Effect Size*

Pengaruh media pembelajaran *Truth or Dare* dihitung menggunakan perhitungan *Cohen's d*, yang diterapkan melalui rumus ukuran efek *Cohen's d* sebagai berikut:⁴⁶

$$d = \frac{x_1 - x_2}{s}$$

Keterangan:

D = Nilai Ukuran Efek

⁴⁶ Joe W. Kortlik, dkk, Pelaporan dan interpretasi ukuran efek dalam penelitian pendidikan kuantitatif, *Jurnal Pendidikan Pertanian*, Jilid 52 no.1, 2011, hlm. 136

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

- x_1 = Rata-rata nilai kelompok eksperimen
 x_2 = Rata-rata nilai kelompok kontrol
 s = Simpangan baku

Mencari rata-rata S dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$S = \sqrt{\frac{((n_1 - 1)s^2_1 + (n_2 - 1)s^2_2)}{(n_1 - 1) + (n_2 - 1)}}$$

Keterangan:

- S = Simpang baku gabungan
 n_1 = Ukuran sampel kelas eksperimen
 n_2 = Ukuran sampel kelas kontrol
 s_1 = Simpangan baku kelas eksperimen
 s_2 = Deviasi standar rating kendali

Nilai d menunjukkan seberapa besar pengaruh variabel independen yang diterapkan pada kelompok eksperimen terhadap variabel dependen.

Klasifikasi ukuran efek (*effect size*) adalah sebagai berikut:

- | | |
|-----------------|--------------------|
| $d < 0,2$ | = Relatif kecil |
| $0,2 < d < 0,8$ | = Tergolong sedang |
| $d > 0,8$ | = 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.

BAB V
PENUTUP**A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan media pembelajaran *Truth or Dare* pada materi ketenagakerjaan kelas XI, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *Truth or Dare* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat pada grafik hasil *pretest* dan *posttest*, di mana nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 47,71 meningkat menjadi 80,63, sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 47,73 meningkat menjadi 65,76 pada *posttest*. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran *Truth or Dare* berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi siswa pada materi Ketenagakerjaan. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji-t yang menunjukkan nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($6,203 > 1,992$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

B. Saran

Penelitian ini masih memiliki kekurangan-kekurangan pada pelaksanaannya, maka dapat diajukan beberapa saran untuk perbaikan di masa yang akan datang sebagai berikut:



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.

Bagi Guru

Media pembelajaran *Truth or Dare* berbasis digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ketenagakerjaan, sehingga guru diharapkan dapat menggunakan media ini pada materi lainnya untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran *Truth or Dare* pada materi ekonomi yang berbeda, serta mengombinasikannya dengan model pembelajaran lain yang relevan, seperti *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*, atau *Cooperative Learning*, guna melihat efektivitas media tersebut pada berbagai model pembelajaran dan memperoleh hasil penelitian yang lebih optimal.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Maulana. 2022. Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*. Vol. 3. No. 3.
- Andi Permana dan Rochmawati. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X di SMK Negeri 1 Sambeng Lamongan, *Jurnal Kajian Ilmu Ekonomi*. Vol. IV. No.2.
- Antsyah Yuniarti dkk. 2023. Media Konvensional dan Media Digital dalam Pembelajaran. *Jurnal Education and Technology*. Vol. 4 No. 2.
- Ari Nuryana. dkk. 2021. "Perbedaan Pendekatan Kontekstual Dengan Pendekatan Tradisional Dan Penerapannya di Kelas (Analisis Pendekatan Pembelajaran PAI)". *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*. Vol. 1, No. 1.
- Arifin Rahim. dkk, 2023. *Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing*. (Jawa Tengah: EUREKA MEDIA AKSARA).
- Azhar Arsyad. 2019. *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Bics Al Hibra dan Ady Soejoto. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Truth and Dare* terhadap Hasil Belajar Ekonomi pada Materi Bank untuk Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol. 4. No. 2.
- Cintya Devi Ayunda Fanny & Norida Canda Sakti. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan dan Sains*. Vol. 9. No. 2.
- Dewi Wulandari. "Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Jurnal Asioma Ad-Diniyyah*. Vol 10 No 1.
- Dewi, R.S. Nurwahidah, N. 2020. Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Evi Nurul Indayanti dkk. 2016. Penerapan Permainan Truth or Dare Materi Sistem Ekskresi Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP. *e-Jurnal UNESA*. Vol. 4 No. 2.
- Fadhillah, A. S., Rahmaniah, M., Putri, S. D., Febrian, M. D. Prakoso, M. C. & Nurlaela, R. S. 2024. Sistem Pengambilan Contoh Dalam Metode Penelitian. *Karimah Tauhid*. 3(6).

©

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Fauzi, M., Halim, F. A. & Toib, I. (2021). Perbandingan hasil belajar connected mathematics project dengan pembelajaran konvensional pada siswa sma 1Moch. Fauzi, 2Fahmi Abdul Halim, 3Ibnu Toib. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*.
- Gandha tirta, dkk. 2020. Validitas permainan kartu: *Truth or Dare* Materi Pencemaran Lingkungan untuk Siswa SMP Kelas VII. *E-Jurnal Pendidikan Sains*. Vol. 8. No. 2.
- Hamalik. 2018. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hendra Riofita. 2016. Bentuk Peranan Guru dalam Memberikan Pendidikan Kepemimpinan. *POTENSI: Jurnal Kependidikan Islam*. Vol. 2 No. 1.
- Hendra Riofita. 2018. *The Influence of Students' Comprehension on Marketing Mix Towards Their Purchase Decision*. *Econosains*. Vol. 16 No. 2.
- Hendra Riofita. 2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi. Manajemen dan Keuangan*. Vol. 2. No. 1
- Hertanti Yekti Utami. 2021. Buku Panduan Permainan Truth or Dare Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik. Yogyakarta: UAD.
- Ibrahim. 2017. Perpaduan Model Pembelajaran Konvensional (Ceramah) dengan Cooperative (Make-a-Match) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial Sains dan Humaniora*. Vol. 3 No. 2.
- Ibu E. 2024. Guru Mata Pelajaran Ekonomi. Kediaman Guru SMA N15 Pekanbaru.
- Ikbal dkk. 2019. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Bone Kabupaten Muna. *Jurnal Online Program Studi Pendidikan Ekonomi*. Vol. 4 No. 1.
- Joe W. Kortlik. Dkk. 2011. *Pelaporan dan interpretasi ukuran efek dalam penelitian pendidikan pertanian kuantitatif*, *Jurnal Pendidikan Pertanian*, Jilid 52 no.1.
- Melinda Yelani dkk. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas IX. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. Vol. 2 No. 1.
- Nini Cempaka dkk. 2019. Pengaruh Media Permainan Truth or Dare Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekonomi di SMAN 10 Palembang. Repository UNSRI.

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

- Nin Cempaka. dkk. 2019. Pengaruh Media Permainan *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekonomi Di SMAN 10 Palembang. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 1. No. 2
- Nisrina Anisatur Rizqiyah. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Khadijah Surabaya. *Jurnal Ekonomi*. Vol. 6 No. 6.
- Nurul Audie. 2019. Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Vol. 2 No. 1.
- Pratiwi, P. A. Mashalani, F. Hafizhah M. Sabrina. A. B. Harahap, N. H., & Siregar, D. Y. 2024. Mengungkap metode observasi yang efektif menurut pra-pengajar EFL. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*. 2(1).
- Priatmoko S dkk. 2008. Pengaruh Media Permainan *Truth and Dare* Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dengan Visi SETS. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol. 2 No. 1.
- Ramli Abdullah. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Jigsaw pada Mata Pelajaran Kimia di Madrasah Aliyah. *Jurnal Lantanida*. Vol. 5 No. 1.
- Reynaldi dan Ega. 2022. Motivasi Siswa Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal di SMAN 1 Blanakan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Rokhmad Slamet dan Sri Wahyuningsih. 2022. Validitas dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Kerja, Jakarta Selatan. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*. Vol. 17. No. 2.
- Sandu Siyoto dan Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta: Literasi Media Publishing).
- Siti Maysaroh dkk. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Ciamis. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. Vol. 3 No. 2.
- Sri Faradibah H dkk. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Berbasis Permainan *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA Negeri 6 Bone. *Jurnal Al-Ahya*. Vol. 3 No. 1.
- Surianto dkk. 2014. Penerapan Model Pembelajaran dengan Metode Two Stay Two Stray (TS-TS) pada Mata Diklat Teknik Mesin di SMK Muhammadiyah Sumowono. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 2 No. 2.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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





UIN SUSKA RIAU

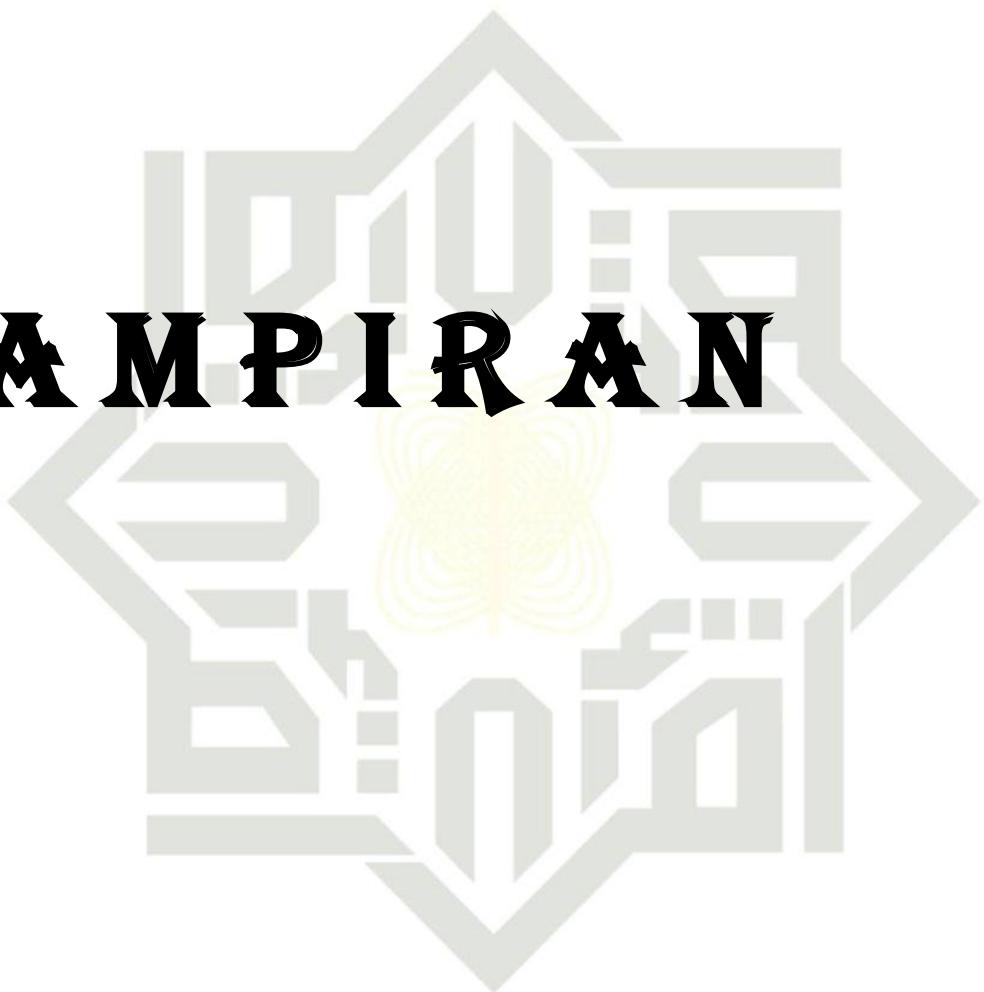
© Hak cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

L A M P I R A N



UIN SUSKA RIAU

**LAMPIRAN 1****DESKRIPSI TENAGA PENDIDIK DAN TATA USAHA
SEKOLAH SMAN 15 PEKANBARU**

No	Nama	Jabatan	Bidang Studi
1	Romawati, S.Pd., M.Pd.	Guru/Wakil Sarpras	Matematika
2	Basri, S.Ag.	Guru/Wakil Kesiswaan	Agama Islam
3	Syarti Ekamasni, M.Pd.	Guru/Wakil Humas	Biologi
4	Erawati, S.E, M.M.	Guru/Wakil Kurikulum	Ekonomi
5	Romanil Manur, S.Pd.	Guru	Seni Budaya
6	Hermayanto, S.Pd.	Guru	PJOK
7	Jawati, S.Ag.	Guru	Agama Islam
8	Korina Susanti, S.Pd.	Guru	Sejarah
9	Asmarani, S.Pd.	Guru	Sosiologi
10	Ermansyah, M.Pd.	Guru	Seni Budaya
11	Mila Karwinda, S.Pd.	Guru	Ekonomi
12	Reni Yanuarni, M.Pd, Gr.	Guru	Matematika
13	Desy Rahmawati, S.E, Gr.	Guru	Ekonomi
14	Julianti, S.Pd.	Guru	Matematika
15	Sherlly Rosya, S.T, M.M.	Guru	TIK
16	Sandra Witra Dewi, M.Pd.	Guru	Kimia
17	Shinta Purnama Sari, S.Pd., M.Pd.	Guru	Matematika
18	Zulfa, S.Pd.	Guru	Kimia
19	Juwita, S.Si, Gr.	Guru	Matematika
20	Nurhasanah, S.Ag.	Guru	Agama Islam
21	Marlinang Sianah, S.Pd.	Guru	Bahasa Inggris
22	Fitria Yeni, S.Psi	Guru	BK
23	Dra. Eralida	Guru	Ekonomi
24	Refniyanti, S.Pd.	Guru	Bahasa Indonesia
25	Nofi Novita Sari, S.Pd.	Guru	Geografi
26	Nurasia, S.Pd.	Guru	PPKn
27	Yuliuk Nikzon, M.Pd.	Guru	Bahasa Inggris
28	Putri Dektavia Sari, .Pd, MM.	Guru	Geografi
29	Satri Indrawati, S.Pdi.	Guru	BK
30	Nelda Nleli, S.Pd.	Guru	Fisika
31	Elvawarni, S.Pd, M.Pd.	Guru	Biologi
32	Marya Ulfa, S.Pd.	Guru	Bahasa Inggris
33	Agidia Karina, S.Pd.	Guru	Bahasa Indonesia
34	Dra. Nurbaiti	Guru	PPKn

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

No	Nama	Jabatan	Bidang Studi
35	Dessi Eldo Vevianti, S.Pd, Gr.	Guru	Sejarah
36	Supandri, S.Pd.	Guru	Sejarah
37	Arman, M.Pd.	Guru	Fisika
38	Abrida, S.Pd.	Guru	Bahasa Indonesia
39	Iwan Suryadi, SE.	Guru	PKWU
40	Murni Kholillah Harahap, S.Pd, Gr.	Guru	TIK
41	Hijraturrahma Khairy, S.Pd.	Guru	Fisika
42	Yusra Fauza, M.Pd.	Guru	PJOK
43	Mariani Sitepu, S.Pd.	Guru	Biologi
44	Ari Anggara, S.Pd.	Guru	PJOK
45	Deni Yulanda, S.Pd.	Guru	BK
46	Dra. Arneti	Guru	Bahasa Indonesia
47	Dra. Dewi Riani	Guru	Kimiaa
48	Misna Sarmi, S.Sos, M.M.	Guru	Ekonomi
49	Fitri Indah Sari, S.Pd.	Guru	Bahasa Inggris
50	Marina, S.Pd.	Guru	Matematika
51	Winda Aprita Sari, S.Psi.	Guru	BK

(Sumber: Penelitian SMAN 15 Pekanbaru, 2025)

UIN SUSKA RIAU

**LAMPIRAN 2****Daftar Sarpras SMAN 15 Pekanbaru T.A 2025/2026**

No	Uraian	Jumlah/ Unit	Kondisi		Dibangun Pada Tahun	Keterangan
			Baik	Rusak Sedang/ Berat		
1	Ruang Kelas	13	✓	-	2018	
2	Ruang Kepala Sekolah	1	✓	-	2018	
3	Ruang Tata Usaha	1	✓	-	2018	
4	Ruang Majelis Guru	-	-	-		
5	Ruang Perpustakaan	1	✓	-		
6	Ruang Laboratorium	-	-	-		
7	Ruuang UKS	1	✓	-	2017	
	Ruang Praktek	-	-	-		
	Musholah	1	✓	-	2018	
	Rumah Penjaga Sekolah	1	✓	-	2018	
	Kantin	-	-	-		
	WC Guru	2	✓	-	2018	
	WC Siswa	19	✓	-	2018	
	Panjang Total Pagar (M)	-	-	-		
	Gapura Standar	-	-	-		
	Pintu Masuk / Pintu Gapura	-	-	-		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	Uraian	Jumlah/ Unit	Kondisi		Dibangun Pada Tahun	Keterangan
			Baik	Rusak Sedang/ Berat		
	Plang Papan Nama Sekolah	-	-	-		
	Plang Keliling Sekolah	-	-	-		

(Sumber: Penelitian SMAN 15 Pekanbaru, 2025)

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



LAMPIRAN 3

PROSES DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION, DAN EVALUATION

NO	DESIGN (DESAIN)	DEVELOPMENT (PENGEMBANGAN)
1 Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang © Hak cipta milik UIN Suska Riau	<p>WELCOME TO GAMES TRUTH OR DARE</p> <p>Fitur tombol alternatif perintah belum tersedia.</p>	<p>WELCOME TO GAMES TRUTH OR DARE</p> <p>Fitur tombol alterantif perintah telah tersedia.</p>
2 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	<p>MATERI PEMBELAJARAN!! KONSEP KETENAGAKERJAAN</p> <p>Definisi: Orang yang mampu bekerja menghasilkan barang/jasa untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun masyarakat.</p> <p>Jenis-Jenis Tenaga Kerja:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Berdasarkan sifat: jasmaniah (fisik), rohaniah (pikiran/de). b) Berdasarkan kualitas: terdirik, terlath, tidak terdirik & tidak terlath. c) Berdasarkan fungsi pokok: produksi, pemasaran, administrasi. d) Berdasarkan hubungan dengan produk: langsung & tidak langsung. <p>Definisi: Orang yang mampu bekerja menghasilkan barang/jasa untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun masyarakat.</p> <p>Jenis-Jenis Tenaga Kerja:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Berdasarkan sifat: jasmaniah (fisik), rohaniah (pikiran/de). b) Berdasarkan kualitas: terdirik, terlath, tidak terdirik & tidak terlath. c) Berdasarkan fungsi pokok: produksi, pemasaran, administrasi. d) Berdasarkan hubungan dengan produk: langsung & tidak langsung. <p>Konten materi yang disajikan belum disertai gambar pendukung.</p>	<p>MATERI PEMBELAJARAN!! KONSEP KETENAGAKERJAAN</p> <p>Definisi: Orang yang mampu bekerja menghasilkan barang/jasa untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun masyarakat.</p> <p>Jenis-Jenis Tenaga Kerja:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Berdasarkan sifat: jasmaniah (fisik), rohaniah (pikiran/de). b) Berdasarkan kualitas: terdirik, terlath, tidak terdirik & tidak terlath. c) Berdasarkan fungsi pokok: produksi, pemasaran, administrasi. d) Berdasarkan hubungan dengan produk: langsung & tidak langsung. <p>Sub Materi About Us Content</p> <p>Konten materi yang disajikan sudah disertai gambar pendukung.</p>
3	<p>ARE YOU READY?</p> <p>Terdapat kesalahan penulisan pada kata start dalam tampilan.</p>	<p>ARE YOU READY?</p> <p>Penulisan kata start telah diperbaiki dan sesuai dalam tampilan.</p>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

		IMPLEMENTATION (IMPLEMENTASI)	EVALUATION (EVALUASI)
NO	Hak Cipta milik UIN Suska Riau		
1		Penerapan uji coba media setelah revisi.	 <p>Menambahkan video pendukung pada soal sesuai dengan materi.</p>
2		Penerapan uji coba media setelah revisi.	 <p>Menambahkan jawaban benar pada setiap soal.</p>
3		Penerapan uji coba media setelah revisi.	 <p>Media pembelajaran telah selesai dan lengkap serta tidak memerlukan perubahan lebih lanjut.</p>

**LAMPIRAN 4**©
Ak cipta m
i
k
u
n
s
s
k
a
R
ia
u**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

**PROGRAM TAHUNAN
MATA PELAJARAN EKONOMI**

Nama Sekolah : SMAN 15 PEKANBARU

Fase / Kelas : F/ XI

Jumlah TP : 4 TP

Jumlah Minggu Efektif : 18 Pekan Sem. 1 & 16 Pekan Sem 2

Capaian Pembelajaran

Pemahaman Konsep	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami konsep ketenagakerjaan secara komprehensif. Peserta didik memahami pengertian tenaga kerja, angkatan kerja, kesempatan kerja, serta pengangguran beserta jenis-jenisnya. Peserta didik mampu menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi tingkat kesempatan kerja, serta memahami hubungan antara pertumbuhan ekonomi, produktivitas, dan penyerapan tenaga kerja. Peserta didik memahami peran pemerintah dalam mengatasi pengangguran melalui kebijakan ketenagakerjaan, serta memahami isu-isu ketenagakerjaan yang berkembang di Indonesia. Selain itu, peserta didik mampu memahami perlindungan tenaga kerja, hak dan kewajiban pekerja, serta bentuk hubungan industrial yang sehat dalam dunia kerja.
Keterampilan Proses	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu melakukan kegiatan analisis sederhana terkait fenomena ketenagakerjaan dengan menggunakan metode yang sesuai, seperti mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengorganisasi informasi, dan menarik kesimpulan. Peserta didik mampu menganalisis data tingkat pengangguran, jenis-jenis pengangguran, serta faktor penyebabnya berdasarkan sumber resmi. Peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk kesempatan kerja di lingkungan sekitar dan menyusun laporan sederhana mengenai potensi lapangan kerja. Peserta didik juga mampu menyimpulkan hubungan antara produktivitas, kompetensi tenaga kerja, dan kesempatan kerja. Selain itu, peserta didik mampu menyusun refleksi serta rencana pengembangan diri terkait kesiapan memasuki dunia kerja sesuai minat dan kemampuan.

UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



		Pokok	Pembelajaran	Waktu	LKPD	Pertemuan
A	Semester 1(satu)					
10.1.	10.1.1. Peserta didik mampu mendeskripsikan konsep ilmu ekonomi Mendeskripsikan pengetahuan dasar tentang Ilmu Ekonomi dan terapannya dalam kehidupan sehari-hari.	Konsep Ilmu Ekonomi				
	10.1.2. Peserta didik mampu mendeskripsikan kebutuhan dan alat pemusas sebagai nilai nilai dalam kehidupan sehari-hari	Kebutuhan & Alat Pemuas	Kebutuhan dan kelangkaan, Biaya Peluang, Pembagian ilmu ekonomi	12 JP	6	6
	10.1.3. Peserta didik memahami pola hubungan antara kelangkaan dan biaya peluang.	Kelangkaan & Biaya Peluang				
10.2.	10.2.1. Peserta didik mampu memahami tentang kegiatan ekonomi (Produksi, Konsumsi, Distribusi) Menganalisis peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi di masyarakat.	Kegiatan Ekonomi				
	10.2.2. Peserta didik mampu menganalisis Pelaku Ekonomi	Peran Pelaku Ekonomi	Masalah pokok ekonomi, Sistem ekonomi, Sistem perekonomian di Indonesia	14 JP	7	7
	10.2.3. Peserta didik mampu menganalisis masalah ekonomi dalam sistem ekonomi	Masalah Pokok ekonomi dan Sistem ekonomi				
	Cadangan			2 JP		1
	TOTAL SEM 1			28 JP		14
B	Semester 2 (dua)					
10.3.	10.3.1. Peserta didik mampu menjelaskan konsep ketenagakerjaan (tenaga kerja, angkatan kerja, kesempatan kerja). Menganalisis permasalahan ketenagakerjaan dalam perekonomian Indonesia.	Konsep Ketenagakerjaan				
	10.3.2. Peserta didik mampu menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi permintaan dan penawaran tenaga kerja.	Permintaan & Penawaran Tenaga Kerja	Konsep Ketenagakerjaan	16 JP	8	8

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- | | |
|---|--|
| <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:</p> <ol style="list-style-type: none">Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. | <p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p> <p>State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau</p> <p>10.4.
Mendeskripsikan perlindungan tenaga kerja dan hubungan industrial</p> |
|---|--|

	10.3.3. Peserta didik mampu menganalisis jenis-jenis pengangguran dan penyebabnya	Jenis Pengangguran & Penyebabnya.			
	10.3.4. Peserta didik	Kebijakan Ketenagakerjaan di Indonesia			
10.4. Mendeskripsikan perlindungan tenaga kerja dan hubungan industrial	10.4.1. Peserta didik mampu menjelaskan hak, kewajiban, dan perlindungan tenaga kerja	Perlindungan Tenaga Kerja	Perlindungan tenaga kerja	10 JP	5
	10.4.2. Peserta didik mampu memahami bentuk hubungan industrial dan peran serikat pekerja.	Hubungan Industrial & Serikat Pekerja			
	10.4.3. Peserta didik mampu menjelaskan bentuk kesempatan kerja dan persiapan memasuki dunia kerja	Kesempatan Kerja			
TOTAL SEM 2				26 JP	13
Total Waktu				56 JP	27



© LAMPIRAN 5

MODUL PEMBELAJARAN

KELAS KONTROL

1. INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Nama	: Ermalida, S.Pd
Sekolah	: SMA Negeri 15 Pekanbaru
Kelas/Fase	: XI / Fase F
Materi Pokok	: Ketenagakerjaan
Alokasi Waktu	: 2 × 45 Menit
Tahun Ajaran	: 2025/2026

B. Kompetensi Awal

Kompetensi awal yang perlu dimiliki dalam pembelajaran ketenagakerjaan adalah agar peserta didik dapat memahami konsep tenaga kerja, angkatan kerja, kesempatan kerja, serta mampu mengidentifikasi permasalahan ketenagakerjaan yang terjadi di lingkungan sekitar sehingga dapat menganalisisnya dengan cermat dan teliti.

Profil Pelajar Pancasila

Pada pembelajaran ketenagakerjaan diharapkan peserta didik dapat bernalar kritis, jujur, mampu bekerja sama, serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Alat tulis
- Handphone
- Buku Pelajaran Ekonomi Kelas XI

E. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler: 38 siswa

F. Metode Pembelajaran

Ceramah, diskusi, dan penugasan

2. KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

- 1) Peserta didik diharapkan mampu menguraikan konsep ketenagakerjaan (tenaga kerja, angkatan kerja, kesempatan kerja).
- 2) Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan jenis-jenis pengangguran dan faktor penyebabnya.
- 3) Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan bentuk kebijakan pemerintah dalam bidang ketenagakerjaan.

B. Pemahaman Bermakna

Permasalahan ketenagakerjaan, jenis-jenis pengangguran, kesempatan kerja, serta kebijakan pemerintah dalam bidang ketenagakerjaan.

C. Pertanyaan Pemantik

- 1) Apa yang kalian ketahui tentang tenaga kerja dan angkatan kerja di Indonesia?

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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) Mengapa pengangguran dapat terjadi meskipun lapangan pekerjaan tersedia?
- 3) Mengapa pemerintah perlu menetapkan kebijakan ketenagakerjaan?

3. KEGIATAN PEMBELAJARAN**A. Pendahuluan**

- 1) Guru membuka pelajaran dengan salam.
- 2) Guru mengabsensi peserta didik.
- 3) Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

B. Kegiatan Inti

- 1) Guru mengajukan pertanyaan dasar tentang ketenagakerjaan.
- 2) Guru menjelaskan materi ketenagakerjaan, meliputi tenaga kerja, angkatan kerja, jenis pengangguran, dan kebijakan pemerintah.
- 3) Guru memberikan tugas latihan yang ada di buku paket kelas XI.
- 4) Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru dan mengumpulkannya.
- 5) Guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran secara bersama-sama dengan siswa.

C. Penutup

- 1) Guru memberikan kesimpulan kepada setiap peserta didik tentang materi yang sudah dipelajari mengenai ketenagakerjaan.
- 2) Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya.
- 3) Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan doa dan mengucapkan salam.



UIN SUSKA RIAU

©
Lampiran
a

LAMPIRAN 6

MODUL PEMBELAJARAN

KETENAGAKERJAAN

DI SUSUN OLEH:
EKA JULIANA
12210622541

UNTUK KELAS XI

KURIKULUM MERDEKA

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Drif 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.

INFORMASI UMUM

Nama	Eka Julianaa
Satuan Pendidikan	SMAN 15 Pekanbaru
Tahun Ajaran	2025/2026
Jenjang	SMA
Fase	F/XI
Elemen	Pemahaman konsep dan keterampilan proses
Capaian Pembelajaran	Pada akhir fase ini, peserta didik dapat memahami ketenagakerjaan dalam konteks mengidentifikasi berbagai masalah pengangguran dan pengupahan serta solusi untuk mengatasinya.
Alokasi Waktu	2 x 45

B. KOMPETENSI AWAL

Kata Kunci	Tenaga kerja, angkatan kerja, dan kesempatan kerja
Pengetahuan Dasar	Pengetahuan mengenai tenaga kerja, angkatan kerja, dan kesempatan kerja

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Profile Pelajar Pancasila	<ol style="list-style-type: none">a. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlaq muliab. Mandiric. Bergotong royongd. Bernalar kritise. Kreatif Berkebhinekaan global
---------------------------	---

**D. SARANA DAN PRASARANA****Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Fasilitas	<ul style="list-style-type: none">a. Infokusb. Wifi kelasc. Laptopd. <i>White board</i>e. Buku paket
Lingkungan Belajar	Ruang kelas XI C SMAN 15 Pekanbaru

E. TARGET PESERTA DIDIK

Kategori Peserta Didik	Peserta didik regular
Jumlah Peserta Didik	38 Peserta didik
Ketersediaan Materi	<ul style="list-style-type: none">a. Pengayaan untuk peserta didik berpencapaian tinggib. Alternatif penjelasan. Metode, aktivitas untuk peserta didik yang memiliki kesulitan konsep

F. MODEL DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran	<i>Jigsaw</i>
Metode Pembelajaran	Diskusi Kelompok
Media Pembelajaran	<i>Truth or Dare</i>



KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui model Pembelajaran *jigsaw* dan media Pembelajaran *Truth or Dare* peserta didik mampu menjelaskan konsep ketenagakerjaan.

- a. Membedakan pengertian tenaga kerja, angkatan kerja, dan kesempatan kerja.
- b. Mengidentifikasi jenis-jenis ketenagakerjaan
- c. Menganalisis masalah ketenagakerjaan
- d. Menjelaskan pengertian sistem upah
- e. Menganalisis upah minimum
- f. Menganalisis macam-macam sistem upah

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Pemahaman Bermakna Peserta Didik

Peserta didik dapat mengidentifikasi kelompok masyarakat angkatan kerja dan bukan angkatan kerja

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Pertanyaan Pemantik

- 1. Apakah yang kamu ketahui dari ketenaga kerjaan?
- 2. Bagaimana hubungan pemerintah dengan masyarakat dan juga ketenaga kerjaan?

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

Pertemuan 1: Konsep Ketenaga Kerjaan

Pendahuluan (10 menit)

- a. Guru membuka pembelajaran dengan membuka salam dan berdoa bersama siswa
- b. Guru membacakan absen dan mengecek kehadiran siswa
- c. Guru mengkondisikan siswa agar siap untuk belajar
- d. Guru memberikan motivasi dan apresiasi peserta didik melalui pertanyaan.
- e. Guru menjelaskan aturan dalam permainan dan mentukan jumlah kelompok sesuai dengan jumlah siswa dan materi yang akan dipelajari. Guru membagi siswa secara acak atau berdasarkan variasi kemampuan agar setiap kelompok asal memiliki komposisi yang heterogen.

Kegiatan Inti (70 Menit)

- a. Pembagian Materi/Subtopik:
 - 1) Bagi materi yang akan dipelajari menjadi beberapa subtopik, sesuai dengan jumlah anggota dalam setiap kelompok asal. Setiap anggota dalam kelompok asal akan menerima satu subtopik untuk dipelajari secara mendalam.
 - 2) Memastikan setiap anggota kelompok asal memahami bahwa siswa bertanggung jawab untuk menguasai dan kemudian mengajarkan subtopik tersebut kepada anggota kelompok asal lainnya.
- b. Pembentukan Kelompok Ahli:
 - 1) Setelah pembagian subtopik, bentuk kelompok ahli dengan mengumpulkan siswa dari semua kelompok asal yang mempelajari subtopik yang sama. Misalnya, semua siswa yang mempelajari Subtopik A berkumpul bersama dalam satu kelompok ahli.
 - 2) Dalam kelompok ahli, siswa akan mendiskusikan, mempelajari, dan saling mengajarkan subtopik mereka

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

hingga mereka benar-benar menguasainya.

- c. Kembali ke Kelompok Asal:
 - 1) Setelah sesi dalam kelompok ahli selesai, siswa kembali ke kelompok asal mereka.
 - 2) Setiap anggota dari kelompok asal kemudian mengajarkan subtopik yang telah mereka pelajari dalam kelompok ahli kepada anggota kelompok asal lainnya. Dengan cara ini, setiap siswa dalam kelompok asal belajar tentang semua subtopik yang ada. Setelah selesai memahami materi guru menyiapkan media permainan *Truth or Dare* dan memulai permainan dimulai dari kelompok pertama.
- d. Perwakilan dari kelompok 1 akan memutar spin untuk menentukan jenis kartu yang akan digunakan. Apabila sisi spin menunjukkan huruf "T", perwakilan kelompok harus mengambil kartu "*Truth*" yang telah disediakan oleh guru di depan kelas. Jika jarum spin mengarah ke huruf "D", maka perwakilan kelompok akan mengambil kartu "*Dare*". Namun, jika jarum spin menunjukkan "*Zonk*", kelompok tersebut tidak dapat bermain dan permainan dilanjutkan ke kelompok berikutnya.
- e. Ketua kelompok membacakan perintah atau pertanyaan yang tertulis di belakang kartu. Kelompok 1 memiliki waktu tiga puluh detik untuk menjawab pertanyaan atau perintah tersebut melalui diskusi kelompok. Jika jawabannya benar, kelompok mendapat seratus poin. Jika kelompok tidak dapat menjawab atau memberikan jawaban yang salah, pertanyaan akan diteruskan ke kelompok berikutnya. Permainan ini kemudian dilanjutkan dengan kelompok 2, kelompok 3, dan seterusnya. Kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak dinyatakan sebagai pemenang permainan *Truth and Dare*. Selanjutnya guru mencatat skor kelompok dan memberikan poin jika jawaban benar

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

Penutupan (10 Menit)

Setelah permainan selesai, Pada tahap ini, guru akan menentukan pemenang dalam permainan *Truth or Dare*, dan selanjutnya pengajar akan memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang. Guru meminta perwakilan dari beberapa kelompok untuk menyampaikan pengalaman dan kesan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Guru kemudian memberikan umpan balik dan mengulas kembali konsep penting dari materi ketenagakerjaan yang muncul selama permainan.

Pertemuan 2: Permasalahan Ketenagakerjaan**Pendahuluan (10 menit)**

- Guru membuka pembelajaran dengan membuka salam dan berdoa bersama siswa
- Guru membacakan absen dan mengecek kehadiran siswa
- Guru mengkondisikan siswa agar siap untuk belajar
- Guru memberikan motivasi dan apresiasi peserta didik melalui pertanyaan.
- Guru menjelaskan aturan dalam permainan dan mentukan jumlah kelompok sesuai dengan jumlah siswa dan materi yang akan dipelajari. Guru membagi siswa secara acak atau berdasarkan variasi kemampuan agar setiap kelompok asal memiliki komposisi yang heterogen.

Kegiatan Inti (70 Menit)

- Pembagian Materi/Subtopik:**
 - Bagi materi yang akan dipelajari menjadi beberapa subtopik, sesuai dengan jumlah anggota dalam setiap kelompok asal. Setiap anggota dalam kelompok asal akan menerima satu subtopik untuk dipelajari secara mendalam.
 - Memastikan setiap anggota kelompok asal memahami bahwa siswa bertanggung jawab untuk menguasai dan kemudian mengajarkan subtopik tersebut kepada anggota kelompok asal lainnya.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Pembentukan Kelompok Ahli:
 - 1) Setelah pembagian subtopik, bentuk kelompok ahli dengan mengumpulkan siswa dari semua kelompok asal yang mempelajari subtopik yang sama. Misalnya, semua siswa yang mempelajari Subtopik A berkumpul bersama dalam satu kelompok ahli.
 - 2) Dalam kelompok ahli, siswa akan mendiskusikan, mempelajari, dan saling mengajarkan subtopik mereka hingga mereka benar-benar menguasainya.
- c. Kembali ke Kelompok Asal:
 - 1) Setelah sesi dalam kelompok ahli selesai, siswa kembali ke kelompok asal mereka.
 - 2) Setiap anggota dari kelompok asal kemudian mengajarkan subtopik yang telah mereka pelajari dalam kelompok ahli kepada anggota kelompok asal lainnya. Dengan cara ini, setiap siswa dalam kelompok asal belajar tentang semua subtopik yang ada. Setelah selesai memahami materi guru menyiapkan media permainan *Truth or Dare* dan memulai permainan dimulai dari kelompok pertama.
- d. Perwakilan dari kelompok 1 akan memutar spin untuk menentukan jenis kartu yang akan digunakan. Apabila sisi spin menunjukkan huruf "T", perwakilan kelompok harus mengambil kartu "*Truth*" yang telah disediakan oleh guru di depan kelas. Jika jarum spin mengarah ke huruf "D", maka perwakilan kelompok akan mengambil kartu "*Dare*". Namun, jika jarum spin menunjukkan "*Zonk*", kelompok tersebut tidak dapat bermain dan permainan dilanjutkan ke kelompok berikutnya.
- e. Ketua kelompok membacakan perintah atau pertanyaan yang tertulis di belakang kartu. Kelompok 1 memiliki waktu tiga puluh detik untuk menjawab pertanyaan atau perintah tersebut melalui diskusi kelompok. Jika jawabannya benar, kelompok mendapat seratus poin. Jika kelompok tidak

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

<p>I Suska Riau</p>	<p>dapat menjawab atau memberikan jawaban yang salah, pertanyaan akan diteruskan ke kelompok berikutnya. Permainan ini kemudian dilanjutkan dengan kelompok 2, kelompok 3, dan seterusnya. Kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak dinyatakan sebagai pemenang permainan <i>Truth and Dare</i>. Selanjutnya guru mencatat skor kelompok dan memberikan poin jika jawaban benar</p> <p>Setelah permainan selesai, Pada tahap ini, guru akan menentukan pemenang dalam permainan <i>Truth or Dare</i>, dan selanjutnya pengajar akan memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang. Guru meminta perwakilan dari beberapa kelompok untuk menyampaikan pengalaman dan kesan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Guru kemudian memberikan umpan balik dan mengulas kembali konsep penting dari materi ketenagakerjaan yang muncul selama permainan.</p>
<p>Pertemuan 3: Sistem Upah</p> <p>State Islamic University of Su</p>	<p>Pendahuluan (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none">a. Guru membuka pembelajaran dengan membuka salam dan berdoa bersama siswab. Guru membacakan absen dan mengecek kehadiran siswac. Guru mengkondisikan siswa agar siap untuk belajard. Guru memberikan motivasi dan apresiasi peserta didik melalui pertanyaan.e. Guru menjelaskan aturan dalam permainan dan mentukan jumlah kelompok sesuai dengan jumlah siswa dan materi yang akan dipelajari. Guru membagi siswa secara acak atau berdasarkan variasi kemampuan agar setiap kelompok asal memiliki komposisi yang heterogen. <p>Kegiatan Inti (70 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none">a. Pembagian Materi/Subtopik:<ol style="list-style-type: none">1. Bagi materi yang akan dipelajari menjadi beberapa subtopik, sesuai dengan jumlah anggota dalam setiap kelompok asal. Setiap anggota dalam
<p>Kasim Riau</p>	

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

kelompok asal akan menerima satu subtopik untuk dipelajari secara mendalam.

2. Memastikan setiap anggota kelompok asal memahami bahwa siswa bertanggung jawab untuk menguasai dan kemudian mengajarkan subtopik tersebut kepada anggota kelompok asal lainnya.
- b. Pembentukan Kelompok Ahli:
 1. Setelah pembagian subtopik, bentuk kelompok ahli dengan mengumpulkan siswa dari semua kelompok asal yang mempelajari subtopik yang sama. Misalnya, semua siswa yang mempelajari Subtopik A berkumpul bersama dalam satu kelompok ahli.
 2. Dalam kelompok ahli, siswa akan mendiskusikan, mempelajari, dan saling mengajarkan subtopik mereka hingga mereka benar-benar menguasainya.
- c. Kembali ke Kelompok Asal:
 1. Setelah sesi dalam kelompok ahli selesai, siswa kembali ke kelompok asal mereka.
 2. Setiap anggota dari kelompok asal kemudian mengajarkan subtopik yang telah mereka pelajari dalam kelompok ahli kepada anggota kelompok asal lainnya. Dengan cara ini, setiap siswa dalam kelompok asal belajar tentang semua subtopik yang ada. Setelah selesai memahami materi guru menyiapkan media permainan *Truth or Dare* dan memulai permainan dimulai dari kelompok pertama.
- d. Perwakilan dari kelompok 1 akan memutar spin untuk menentukan jenis kartu yang akan digunakan. Apabila sisi spin menunjukkan huruf "T", perwakilan kelompok harus mengambil kartu "*Truth*" yang telah disediakan oleh guru di depan kelas. Jika jarum spin mengarah ke huruf "D", maka perwakilan kelompok akan mengambil kartu "*Dare*". Namun, jika jarum spin menunjukkan "*Zonk*", kelompok

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. tersebut tidak dapat bermain dan permainan dilanjutkan ke kelompok berikutnya.
- e. Ketua kelompok membacakan perintah atau pertanyaan yang tertulis di belakang kartu. Kelompok 1 memiliki waktu tiga puluh detik untuk menjawab pertanyaan atau perintah tersebut melalui diskusi kelompok. Jika jawabannya benar, kelompok mendapat seratus poin. Jika kelompok tidak dapat menjawab atau memberikan jawaban yang salah, pertanyaan akan diteruskan ke kelompok berikutnya. Permainan ini kemudian dilanjutkan dengan kelompok 2, kelompok 3, dan seterusnya. Kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak dinyatakan sebagai pemenang permainan *Truth and Dare*. Selanjutnya guru mencatat skor kelompok dan memberikan poin jika jawaban benar

Penutupan (10 Menit)

Setelah permainan selesai, Pada tahap ini, guru akan menentukan pemenang dalam permainan *Truth or Dare*, dan selanjutnya pengajar akan memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang. Guru meminta perwakilan dari beberapa kelompok untuk menyampaikan pengalaman dan kesan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Guru kemudian memberikan umpan balik dan mengulas kembali konsep penting dari materi ketenagakerjaan yang muncul selama permainan.



E. ASESMEN

Asesmen Pra Pembelajaran	Asesmen pra pembelajaran (Terlampir)
Asesmen Formatif	Asesmen ketika pembelajaran (Terlampir) <ol style="list-style-type: none"> Penilaian profil pelajar Pancasila Penilaian LKPD Penilaian menjawab soal Penilaian diskusi
Asesmen Sumatif	Asesmen setelah pembelajaran adalah soal pilihan ganda (Terlampir)

F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan	Bagi peserta didik yang memiliki kemampuan dan daya serap tinggi bisa diberikan untuk mencari dan mereview artikel (Tugas pengayaan terlampir)
Remedial	Kegiatan remedial diberikan dengan review materi atau dengan memberikan soal yang sama (Soal remedial terlampir)

Catatan:

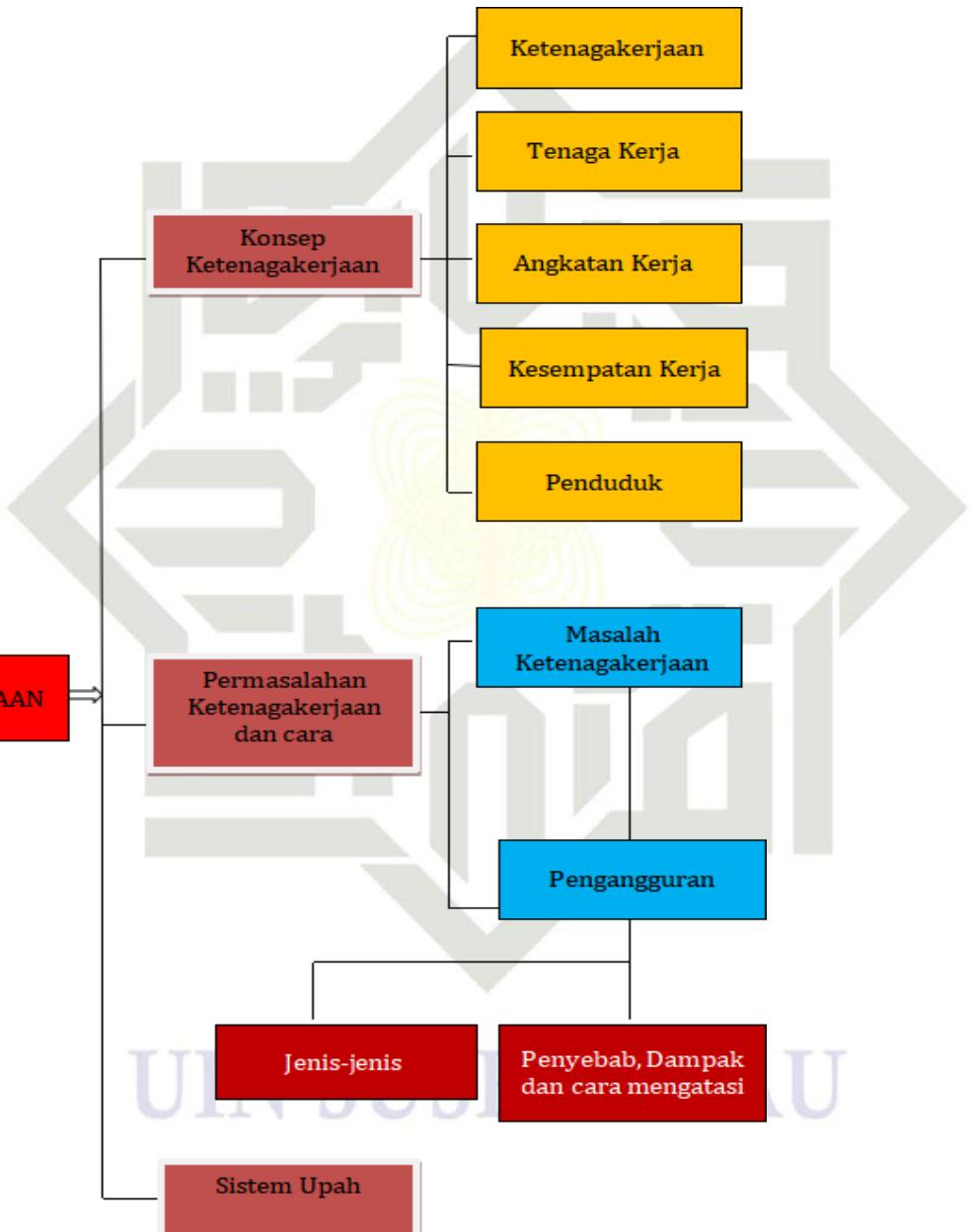


LAMPIRAN

A. BAHAN AJAR

1. Konsep Ketenagakerjaan

KETENAGAKERJAAN



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

A. Uraian Materi Pertemuan 1**Pengertian Ketenagakerjaan**

Tenaga kerja (sumber daya manusia) merupakan modal yang sangat dominan dalam menukseskan program pembangunan. Masalah ketenagakerjaan semakin kompleks seiring bertambahnya jumlah penduduk, yang memerlukan perhatian serius dari berbagai pihak. Menurut UU No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan, yang dimaksud ketenagakerjaan adalah segala hal yang berhubungan dengan tenaga kerja pada waktu sebelum, selama, dan sesudah masa kerja.

2. Tenaga Kerja

Dalam pasal 1 ayat 2 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tenaga kerja yaitu setiap orang yang mampu melakukan pekerjaan guna menghasilkan barang atau jasa baik untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun masyarakat.



Menurut sifatnya:

1) Tenaga Kerja Jasmaniah

Tenaga kerja jasmaniah merupakan tenaga kerja yang melakukan pekerjaanya menggunakan tenaga fisik. Contoh: supir, montir, dll.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Tenaga kerja rohaniah merupakan tenaga kerja yang dalam pekerjaannya lebih banyak menggunakan proses pemikiran, gagasan, ide, dsb. Contoh: direktur, konsultan dan manajer

b. Menurut kualitasnya

1) Tenaga Kerja Terdidik

Tenaga kerja yang mempunyai pendidikan yang tinggi sehingga ahli dibidangnya. Contoh: guru, dosen, dokter, dll

2) Tenaga Kerja Terlatih

Tenaga kerja yang memiliki keahlian dalam bidang tertentu karena pengalaman kerja. Contoh: montir, sopir, dll

3) Tenaga kerja tidak terlatih dan tidak terdidik

Tenaga kerja yang tidak memerlukan pendidikan / pelatihan tertentu untuk melakukan perkerjaannya. Contoh: tukang sapu, buruh, dll

c. Menurut Fungsi Pokok dalam Perusahaan

1) Tenaga kerja bagian produksi

Tenaga kerja yang bekerja pada bagian produksi.

2) Tenaga kerja bagian pemasaran

Tenaga kerja bagian pemasaran atau penjualan, yang tugasnya mendistribusikan barang.

3) Tenaga kerja umum dan administrasi

Tenaga kerja yang berhubungan dengan personalian, umum, dan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

administrasi.

- d. Menurut Hubungan dengan produk

- 1) Tenaga kerja langsung

Tenaga kerja yang langsung terlibat pada proses produksi dan biayanya dikaitkan pada biaya produksi atau pada barang yang dihasilkan.

- 2) Tenaga kerja tidak langsung

Tenaga kerja yang tidak terlibat secara langsung pada proses produksi dan biayanya dikaitkan pada biaya operasional pabrik.

B. Rangkuman

1. Ketenagakerjaan adalah segala hal yang berhubungan dengan tenaga kerja pada waktu sebelum, selama, dan sesudah masa kerja.
2. Tenaga kerja adalah setiap orang yang mampu melakukan pekerjaan guna menghasilkan barang dan atau jasa baik untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun masyarakat.

Terdapat bermacam-macam tenaga kerja dilihat dari sifat, kualitas, fungsi pokok dalam perusahaan maupun hubungan dengan produk.

Pasar tenaga kerja adalah Suatu pasar yang mempertemukan penjual dan pembeli tenaga kerja, dimana penjual tenaga kerja adalah pencari kerja dan penawar tenaga kerja adalah perusahaan atau instansi yang mencari tenaga kerja.

Angkatan kerja adalah penduduk dalam usia kerja (15 tahun ke atas), baik yang bekerja maupun yang tidak bekerja.



Setelah mempelajari materi dalam kegiatan pembelajaran 1 ini, saatnya Anda melakukan tugas berikut untuk memperdalam pemahaman ketenagakerjaan:

1. Luangkan waktu Anda selama 15–30 menit, amati setiap orang yang ada di dalam rumahmu serta setiap orang yang lewat di depan/sekitar rumahmu seperti tetanggamu. Catat aktivitas mereka masing-masing kemudian hubungkan hasil pengamatanmu dengan bagan “Hubungan Penduduk, Tenaga Kerja, Angkatan Kerja Dan Pengangguran” Kategorikan setiap penduduk yang Anda amati berdasarkan kriteria usia kerja, bukan usia kerja, angkatan kerja, bukan angkatan kerja dan seterusnya (sesuai bagan).
2. Berikan kesimpulan tentang hasil pengamatanmu dan tuliskan dalam buku kerjamu.

D. Latihan Soal

Sudahkan Anda sukses mengerjakan tugas pada point D? Selamat! Karena Anda berhasil mengidentifikasi setiap penduduk berdasarkan aktivitasnya sesuai konsep tenaga kerja, angkatan kerja dan pengangguran.

Untuk lebih memastikan pemahaman Anda, silahkan mengerjakan soal-soal latihan berikut ini:

- Pemerintah /swasta menetapkan aturan sebelum perekrutan tenaga kerja, selama pekerjaan dilakukan bahkan sesudah pekerjaan selesai dikerjakan (pensiun). Ini merupakan ruang lingkup

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

- A. tenaga kerja
- B. angkatan kerja
- C. ketenagakerjaan
- D. kesempatan kerja
- E. bukan angkatan kerja

Bapak Unu setiap hari mengerjakan tugas rutinnya di SMA Harapan Jaya dengan membersihkan lingkungan sekolah dan menata taman sekolah.

Bapak Unu termasuk jenis tenaga kerja

- A. Ahli
 - B. terampil
 - C. terdidik
 - D. terlatih
 - E. tidak terdidik dan tidak terlatih
3. Pak Riko adalah direktur perusahaan terbesar di kotanya. Pada masa pandemi covid 19 perusahaannya nyaris ditutup, untuk mencegahnya Pak Riko selalu berkonsultasi dengan ibu Meylan yang adalah konsultan perusahaan tersebut. Menurut sifatnya Pak Riko dan ibu Meylan tergolong tenaga kerja
- A. rohaniah
 - B. jasmaniah
 - C. terdidik
 - D. terlatih
 - E. ahli

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Keadaan yang menggambarkan tersedianya lapangan kerja bagi angkatan kerja disebut

- A. tenaga kerja
- B. angkatan kerja
- C. pencari kerja
- D. kesempatan kerja
- E. waktu efektif kerja

Penduduk usia produktif/usia kerja 15 tahun ke atas yang bekerja, punya pekerjaan namun sementara tidak bekerja dan pengangguran merupakan

- A. pengangguran
- B. angkatan kerja
- C. bukan angkatan kerja
- D. tenaga kerja langsung
- E. tenaga kerja tidak langsung

Setelah mengerjakan latihan soal di atas, silakan mengukur kemampuan Anda dengan cara mencocokkan jawaban dengan kunci jawaban yang terdapat di bawah ini.

Kunci Jawaban Latihan Soal:

Nomor Soal	Kunci Jawaban
1	C
2	E
3	A
4	D
5	B

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

F. Pembahasan Soal:

- Ketenagakerjaan adalah segala hal yang berhubungan dengan tenaga kerja pada waktu sebelum, selama, dan sesudah masa kerja.
- Tenaga kerja tidak terdidik dan tidak terlatih adalah tenaga kerja yang tidak memerlukan pendidikan/pelatihan tertentu untuk melakukan perkerjaannya. Contohnya: tukang sapu, buruh dll.
- Tenaga kerja rohaniah merupakan tenaga kerja yang dalam pekerjaannya lebih banyak menggunakan proses pemikiran, gagasan, ide, dsb. Contoh: direktur, konsultan dan manajer.
- Kesempatan kerja merupakan suatu keadaan yang menggambarkan tersedianya lapangan kerja yang siap diisi oleh para pencari kerja.
- Angkatan kerja adalah penduduk dalam usia kerja (15 tahun ke atas), baik yang bekerja maupun yang tidak bekerja.

Lakukan penskoran jawabanmu berdasarkan tabel berikut ini:

Pedoman Penskoran

Jumlah benar	Skor Perolehan	Nilai
5	5	100
4	4	80
3	3	60
2	2	40
1	1	20

Keterangan:

- Jumlah skor per soal = 1
- Jumlah skor maksimum= 5

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$



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.

Untuk memudahkan pengukuran Anda, cocokkan hasil perhitungan

nilaimu dengan rubrik di bawah ini:

Rentang Nilai	Predikat
90 - 100	Sangat Baik
80 - 89	Baik
70 - 79	Cukup
<70	Kurang

Selamat untuk Anda yang telah mencapai nilai ≥ 80 dan bisa

melanjutkan ke pembahasan materi pada kegiatan pembelajaran 2. Sukses selalu....

Anda yang masih mencapai nilai cukup dan kurang, silakan untuk mempelajari ulang terutama materi-materi yang masih belum dikuasai pada kegiatan pembelajaran 1. Untuk pertemuan selanjutnya dilampirkan dalam drive berikut:

<https://drive.google.com/file/d/11eJ44tJCEXQmPv2bT1DUq7sYMJde9gW/view?usp=drivesdk>.

**LAMPIRAN 7****SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- © Pak cipta milik UIN Suska Riau
- State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**
1. Pemerintah /swasta menetapkan aturan sebelum perekrutan tenaga kerja, selama pekerjaan dilakukan bahkan sesudah pekerjaan selesai dikerjakan (pensiun). Ini merupakan ruang lingkup(C2)
 - a. Tenaga kerja
 - b. Angkatan kerja
 - c. Ketenagakerjaan
 - d. Kesempatan kerja
 - e. Bukan angkatan kerja
 2. Bapak Unu setiap hari mengerjakan tugas rutinnya di SMA Harapan Jaya dengan membersihkan lingkungan sekolah dan menata taman sekolah. Bapak Unu termasuk jenis tenaga kerja(C2)
 - a. Ahli
 - b. Terampil
 - c. Terdidik
 - d. Terlatih
 - e. Tidak terdidik dan tidak terlatih
 3. Pak Riko adalah direktur perusahaan terbesar di kotanya. Pada masa pandemi covid-19 perusahaannya nyaris ditutup, untuk mencegahnya Pak Riko selalu berkonsultasi dengan ibu Meylan yang adalah konsultan perusahaan tersebut. Menurut sifatnya Pak Riko dan ibu Meylan tergolong tenaga kerja(C4)
 - a. Rohaniah

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

© Hak Cipta milik bJINSUSKA Riau

- d. Penyerapan tenaga kerja
 - e. Luas wilayah
7. Penduduk yang termasuk kategori bukan angkatan kerja adalah(C1)
- a. Mahasiswa
 - b. Karyawan
 - c. Pegawai negeri
 - d. Wiraswasta
 - e. Petani
8. Tenaga kerja terdidik dihasilkan dari pendidikan(C1)
- a. Pengalaman kerja
 - b. Kursus keterampilan
 - c. Pendidikan formal
 - d. Pelatihan kerja
 - e. Kerja lapangan
9. Manusia yang bekerja dengan mengandalkan kekuatan fisik termasuk tenaga kerja(C1)
- a. Ahli
 - b. Rohaniah
 - c. Jasmaniah
 - d. Terdidik
 - e. Terlatih

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

10 Angkatan kerja adalah penduduk dalam usia kerja yang (C1)

- a. Sedang tidak mencari kerja
- b. Sedang mencari kerja
- c. Tidak mempunyai pekerjaan
- d. Sudah memiliki pekerjaan atau sedang mencari pekerjaan
- e. Belum pernah bekerja

11 Perhatikan pernyataan berikut ini: (C4)

- 1) Tingkat pengangguran tinggi
- 2) Jumlah angkatan kerja tinggi
- 3) Tingkat pendidikan dan keterampilan rendah
- 4) Penyebaran angkatan kerja merata
- 5) Perlindungan kesejahteraan tenaga kerja maksimal

Yang merupakan permasalahan ketenagakerjaan adalah

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



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

12. Penduduk yang tidak bekerja tetapi sedang mencari pekerjaan atau mempersiapkan suatu usaha baru atau penduduk yang tidak mencari pekerjaan karena merasa tidak mungkin mendapatkan pekerjaan atau penduduk yang tidak mencari pekerjaan karena sudah diterima bekerja/mempunyai pekerjaan tetapi belum mulai bekerja merupakan (C4)

- a. Pekerja
- b. Pengangguran
- c. Angkatan kerja
- d. Pencari kerja
- e. Bukan angkatan kerja

13. Pada saat hasil panen cengkihnya melimpah Pak Toni memiliki penghasilan yang besar dan cukup untuk memenuhi kebutuhan keluarganya. Namun pada saat paciklik penghasilan Pak Toni tidak ada sama sekali, untung isterinya membuka usaha warung kecil-kecilan. Pak Toni termasuk jenis pengangguran (C4)

- a. Terbuka
- b. Terselubung
- c. Musiman
- d. Friksional
- e. Struktural



UIN SUSKA RIAU

©

Hak Cipta milik bJINSuska 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.

14. Pak Anto terkena pemutusan hubungan kerja (PHK) karena perusahaannya tidak mampu menutup tingginya biaya produksi akibat inflasi dan krisis ekonomi. Pak Anto termasuk pengangguran (C2)

- a. Terselubung
- b. Friksional
- c. Musiman
- d. Terbuka
- e. Siklis

15. Berikut upaya yang dilakukan untuk mengatasi pengangguran: (C3)

- (1) Meningkatkan kualitas sumber daya manusia mulai usia dini dengan memperbanyak pendirian sekolah-sekolah kejuruan yang berbasis pada penerapan teknologi
- (2) Meningkatkan mobilitas modal dan tenaga kerja
- (3) Mengembangkan usaha mikro, kecil, dan menengah
- (4) Mendirikan proyek-proyek padat karya

Upaya-upaya tersebut bertujuan untuk mengatasi pengangguran

- a. Structural
- b. Musiman
- c. Friksional
- d. Konjunktural

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.

16.Pada bulan Oktober 2013, banyak Tenaga Kerja Indonesia (TKI) yang dideportasi oleh beberapa negara karena tidak mempunyai dokumen yang resmi dan kurangnya keterampilan mereka. Tindakan pemerintah yang paling tepat untuk mengatasi masalah tersebut adalah (C3)

- Membuka pelatihan kerja kepada TKI di negara lain dengan memungut biaya
- Memberi informasi tentang lapangan kerja padat karya di luar negeri
- Meregistrasi ulang TKI yang bermasalah melalui kedutaan besar Indonesia
- Memberikan pelatihan dan membuka lapangan kerja padat karya di daerah-daerah
- e. Mmengadakan negosiasi dengan pemerintah negara lain agar TKI ilegal tidak dideportasi

KUNCI JAWABAN

1.C	7.A	13.C
2.E	8.C	14.E
3.E	9.C	15.A
4.D	10.D	16.B
5.B	11.A	
6.D	12.B	

UIN SUSKA RIAU



LAMPIRAN 8

INSTRUMEN PENILAIAN

Tujuan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	No Soal	Jawaban
10.2.1 Siswa mampu menganalisis ruang lingkup ketenagakerjaan	Ketenagakerjaan	Menganalisis ruang lingkup ketenagakerjaan sebelum, selama, dan sesudah pekerjaan	C2	1	c. Ketenagakerjaan
10.2.2 Siswa mampu mengklasifikasi kasikan jenis tenaga kerja	Ketenagakerjaan	Menganalisis jenis tenaga kerja berdasarkan keterampilan	C2	2	e. Tidak terdidik dan tidak terlatih
10.2.3 Siswa mampu menganalisis tenaga kerja ahli	Ketenagakerjaan	Menganalisis tenaga kerja berdasarkan sifat pekerjaan dan keahlian	C4	3	e. Ahli
10.2.4 Siswa mampu menjelaskan konsep kesempatan kerja	Ketenagakerjaan	Menentukan keadaan yang menggambarkan tersedianya lapangan kerja	C1	4	d. Kesempatan kerja
10.2.5 Siswa mampu menjelaskan konsep angkatan kerja	Ketenagakerjaan	Menentukan penduduk usia produktif yang bekerja atau menganggur	C1	5	b. Angkatan kerja

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

Tujuan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	No Soal	Jawaban
10.2.6 Siswa mampu menganalisis faktor yang memengaruhi kesempatan kerja	Ketenagakerjaan	Menganalisis hubungan antara penyerapan tenaga kerja dengan kesempatan kerja	C1	6	d. Penyerapan tenaga kerja
10.2.7 Siswa mampu mengidentifikasi penduduk bukan angkatan kerja	Ketenagakerjaan	Menentukan kategori penduduk yang bukan termasuk angkatan kerja	C1	7	a. Mahasiswa
10.2.8 Siswa mampu menganalisis tenaga kerja terdidik	Ketenagakerjaan	Menentukan sumber pendidikan yang menghasilkan tenaga kerja terdidik	C1	8	c. Pendidikan formal
10.2.9 Siswa mampu membedakan tenaga kerja jasmaniah dan rohaniah	Ketenagakerjaan	Menganalisis tenaga kerja yang bekerja berdasarkan kekuatan fisik	C1	9	c. Jasmaniah



©

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Universitas Islam Syarif Kasim 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	Tujuan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	No Soal	Jawaban
	10.2.10 Siswa mampu menjelaskan definisi angkatan kerja	Ketenagakerjaan	Menjelaskan penduduk usia kerja yang bekerja atau sedang mencari pekerjaan	C1	10	d. Sudah memiliki pekerjaan atau sedang mencari pekerjaan
	10.2.11 Siswa mampu mengidentifikasi permasalahan ketenagakerjaan	Ketenagakerjaan	Mengidentifikasi masalah ketenagakerjaan berdasarkan tingkat pengangguran, pendidikan, dan jumlah angkatan kerja	C4	11	a. 1), 2) dan 3)
	10.2.12 Siswa mampu menganalisis pengangguran	Ketenagakerjaan	Menentukan kategori penduduk yang tidak bekerja tetapi sedang mencari pekerjaan atau mempersiapkan usaha	C4	12	b. Pengangguran
	10.2.13 Siswa mampu mengklasifikasi kasikan pengangguran musiman	Ketenagakerjaan	Mengklasifikasikan pengangguran yang terjadi karena perubahan musim atau waktu tertentu	C4	13	c. Musiman



©

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Syarif Kasim Riau

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

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	Tujuan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	No Soal	Jawaban
	10.2.14 Siswa mampu mengklasifikasi kasikan pengangguran siklis	Ketenagakerjaan	Mengklasifikasikan pengangguran akibat fluktuasi ekonomi dan krisis	C2	14	e. Siklis
	10.2.15 Siswa mampu menentukan upaya mengatasi pengangguran struktural 10.2.16 menentukan upaya pemerintah yang tepat dalam mengatasi permasalahan tenaga kerja Indonesia, khususnya terkait rendahnya keterampilan dan kelengkapan dokumen kerja tenaga kerja Indonesia di luar negeri.	Ketenagakerjaan	Menentukan upaya pemerintah atau pihak lain untuk mengatasi pengangguran struktural Peserta didik mampu menentukan upaya pemerintah yang paling tepat dalam mengatasi permasalahan deportasi tenaga kerja Indonesia akibat rendahnya keterampilan dan tidak terpenuhinya dokumen resmi.	C3	15	a. Structural
		Ketenagakerjaan		C3	16	d. Memberikan pelatihan keterampilan dan membuka lapangan kerja padat karya di daerah-daerah

**LAMPIRAN 9****HASIL NILAI PRE-TEST DAN POST-TEST****1. Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol**

NO	RESPONDEN	PRE-TEST	POST-TEST
1	Siswa 1	20	47
2	Siswa 2	20	53
3	Siswa 3	20	53
4	Siswa 4	27	53
5	Siswa 5	27	60
6	Siswa 6	33	60
7	Siswa 7	33	60
8	Siswa 8	33	60
9	Siswa 9	40	67
10	Siswa 10	40	67
11	Siswa 11	47	67
12	Siswa 12	47	73
13	Siswa 13	47	73
14	Siswa 14	53	73
15	Siswa 15	53	73
16	Siswa 16	53	80
17	Siswa 17	53	80
18	Siswa 18	27	47
19	Siswa 19	33	53
20	Siswa 20	40	60
21	Siswa 21	47	67
22	Siswa 22	53	73
23	Siswa 23	27	53
24	Siswa 24	33	60
25	Siswa 25	40	60
26	Siswa 26	47	67
27	Siswa 27	47	73
28	Siswa 28	53	73
29	Siswa 29	60	80
30	Siswa 30	20	47
31	Siswa 31	27	53
32	Siswa 32	33	60
33	Siswa 33	40	67
34	Siswa 34	47	73
35	Siswa 35	53	80
36	Siswa 36	53	80

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

NO	RESPONDEN	PRE-TEST	POST-TEST
37	Siswa 37	60	87
38	Siswa 38	67	87
	JUMLAH	1553	2499
	RATA-RATA	47,73	65,76

2. Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen

NO	RESPONDEN	PRE-TEST	POST-TEST
1	Siswa 1	20	78
2	Siswa 2	27	82
3	Siswa 3	27	76
4	Siswa 4	33	85
5	Siswa 5	33	80
6	Siswa 6	40	78
7	Siswa 7	40	85
8	Siswa 8	47	81
9	Siswa 9	47	83
10	Siswa 10	53	78
11	Siswa 11	53	88
12	Siswa 12	53	80
13	Siswa 13	60	75
14	Siswa 14	60	85
15	Siswa 15	60	82
16	Siswa 16	67	78
17	Siswa 17	67	90
18	Siswa 18	67	81
19	Siswa 19	73	93
20	Siswa 20	73	93
21	Siswa 21	20	60
22	Siswa 22	27	67
23	Siswa 23	33	67
24	Siswa 24	40	73
25	Siswa 25	47	80
26	Siswa 26	53	87
27	Siswa 27	60	93
28	Siswa 28	60	93
29	Siswa 29	27	60
30	Siswa 30	33	67
31	Siswa 31	40	73
32	Siswa 32	47	80
33	Siswa 33	53	87
34	Siswa 34	60	93
35	Siswa 35	67	93



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

NO	RESPONDEN	PRE-TEST	POST-TEST
36	Siswa 36	73	100
37	Siswa 37	33	67
38	Siswa 38	40	73
JUMLAH		1813	3064
RATA-RATA		47,71	80,63



LAMPIRAN 10
Karya Ilmiah yang mengutip sebagian atau seluruh karya ilmiah, penelitian, penerapan, pengembangan dan menyajikan hasil karyanya dalam bentuk sumber:

1. Uji Validitas

	SOAL01	SOAL02	SOAL03	SOAL04	SOAL05	SOAL06	SOAL07	SOAL08	SOAL09	SOAL10	SOAL11	SOAL12	SOAL13	SOAL14	SOAL15	SOAL16	SOAL17	SOAL18	SOAL19	SOAL20	SOAL21	SOAL22	SOAL23	SOAL24	SOAL25	TOTAL
SOAL01 Pearson Correlation																										
Sig. (2-tailed)	.222**	.664**	.212	.454**	-.084	.792**	,171	,159	.792**	.557**	.722**	-,119	.425**	,190	,190	,249	.557**	,279	.722**	,190	,074	,229	.722**	.701**		
N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	
SOAL02 Pearson Correlation																										
Sig. (2-tailed)	.105	-,136	-,310	,016	.601**	-,071	.557**	-,219	-,071	-,071	-,105	.528**	-,323*	-,033	.339*	-,450**	-,071	-,105	-,105	-,033	,310	-,475**	-,105	,059		
N	530	416	530	408	530	416	530	416	530	416	530	416	530	416	530	416	530	416	530	416	530	416	530	416	530	
SOAL03 Pearson Correlation																										
Sig. (2-tailed)	.722**	-,156	-,530	-,530	-,530	-,530	-,530	-,530	-,530	-,530	-,530	-,530	-,530	-,530	-,530	-,530	-,530	-,530	-,530	-,530	-,530	-,530	-,530	-,530	-,530	
N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	
SOAL04 Pearson Correlation																										
Sig. (2-tailed)	.664**	-,136	-,920**	,214	.754**	-,222	.911**	,204	.445**	.911**	.911**	.825**	,007	.588**	,229	-,043	,311	.911**	.475**	1.000**	,229	-,106	,282	1.000**	,893**	
N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	
SOAL05 Pearson Correlation																										
Sig. (2-tailed)	-,320	-,320	-,214	,168	,168	,168	,168	,168	,168	,168	,168	,168	,168	,168	,168	,168	,168	,168	,168	,168	,168	,168	,168	,168	,168	
N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	
SOAL06 Pearson Correlation																										
Sig. (2-tailed)	-,024	-,024	-,024	-,024	-,024	-,024	-,024	-,024	-,024	-,024	-,024	-,024	-,024	-,024	-,024	-,024	-,024	-,024	-,024	-,024	-,024	-,024	-,024	-,024	-,024	
N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	

OUTPUT HASIL UJI INSTRUMEN PENELITIAN

		Kesimpulan																																					
		Universitas Sultan Syarif Kasim Riau																																					
		UIN SUSKA RIAU																																					
SOAL14	Pearson Correlation	.007	-.048	-.099	-.048	.343	-.077	.533	.043	-.077	.069	-.130	1	-.143	.045	.365	-.362	.069	.007	.007	.152	.293	-.403	.007	.187														
	Sig. (2-tailed)		.966	.774	.554	.774	.035	.646	.001	.796	.646	.680	.436		.390	.789	.024	.026	.680	.966	.966	.363	.075	.012	.966	.260													
	N		38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38				
SOAL15	Pearson Correlation	.429	.588	.507	.563	.507	-.282	.536	-.054	.197	.536	.536	.450	1	.096	-.119	.449	.536	.311	.588	.204	-.212	.402	.588	.598														
	Sig. (2-tailed)		.048	.000	.001	.000	.001	.086	.001	.748	.236	.001	.001	.005	.390	.564	.476	.005	.001	.058	.000	.219	.202	.012	.000	.000													
	N		38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38				
SOAL16	Pearson Correlation	.490	.229	.156	-.157	.027	-.178	.167	.105	.092	.167	.312	.093	.045	.096	1	-.161	-.011	.312	-.179	.229	.789	-.227	-.062	.229	.248													
	Sig. (2-tailed)		.040	.229	.156	-.157	.027	-.178	.167	.105	.092	.167	.312	.093	.045	.096	1	-.161	-.011	.312	-.179	.229	.789	-.227	-.062	.229	.248												
	N		38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38				
SOAL17	Pearson Correlation	.180	-.043	.027	-.033	-.102	.696	.023	.422	-.141	.023	.023	.093	.365	-.119	-.161	1	-.227	.023	.093	-.043	.050	.743	-.169	-.043	.279													
	Sig. (2-tailed)		.034	.798	.871	.846	.542	.000	.892	.008	.400	.892	.892	.579	.024	.476	.334		.171	.892	.579	.798	.766	.000	.312	.798	.089												
	N		38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38				
SOAL18	Pearson Correlation	.149	.311	.243	.437	.375	-.170	.241	-.269	.078	.241	.241	.172	-.362	.449	-.011	-.227	1	.241	-.106	.311	-.119	-.101	.947		.311	.319												
	Sig. (2-tailed)		.131	.058	.141	.006	.020	.307	.145	.102	.641	.145	.145	.302	.026	.005	.946	.171		.145	.527	.058	.476	.544	.000	.058	.051												
	N		38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38				
SOAL19	Pearson Correlation	.557	-.911	.839	.268	.662	-.181	.802	.289	.360	.802	1.000	.725	.069	.536	.312	.023	.241	1	.353	.911	.312	-.054	.215	.911	.863													
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.104	.000	.277	.000	.079	.026	.000	0.000	.000	.000	.680	.001	.057	.892	.145		.030	.000	.057	.746	.194	.000	.000												
	N		38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38				
SOAL20	Pearson Correlation	.279	.475	.587	.055	.254	-.363	.539	.068	.595	.539	.353	.650	.007	.311	-.179	.093	-.106	.353	1	.475	.093	-.245	.007	.475	.432													
	Sig. (2-tailed)		.089	.003	.500	.745	.124	.025	.000	.686	.000	.000	.030	.000	.966	.058	.283	.579	.527	.030		.003	.579	.138	.966	.003	.007												
	N		38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38				

ia Dilindungi Undang-Undang mengutip sebagai sumber Kepentingan penelitian, penulis dan karya ilmiah. penulis bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

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

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

State Islamic University of Sultan Sy

- 2. Uji Reliabilitas**
- 3. Uji Kesukaran Sejal Penelitian**

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.870	25

	SOAL 01	SOAL 02	SOAL 03	SOAL 04	SOAL 05	SOAL 06	SOAL 07	SOAL 08	SOAL 09	SOAL 10	SOAL 11	SOAL 12	SOAL 13	SOAL 14	SOAL 15	SOAL 16	SOAL 17	SOAL 18	SOAL 19	SOAL 20	SOAL 21	SOAL 22	SOAL 23	SOAL 24	SOAL 25
NValid	38	0	0	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
Missing																									
Mean	,89			,79	,76	,79	,63	,84	,50	,71	,84	,84	,82	,58	,61	,53	,61	,84	,82	,82	,53	,61	,58	,82	

pta Dilindungi Undang-Undang
rang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tan
engutip hanya untuk kepentingan pendidikan, peneliti
engutipan tidak merugikan kepentingan yang
rang mengumumkan dengan memperbanyak sebagian atau

penulisata
karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan
tulisan ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

4. Uji Daya Beda Soal Penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SOAL01	16.95	27.132	.680	.861
SOAL02	17.08	29.372	-.026	.878
SOAL03	17.03	25.702	.898	.853
SOAL04	17.05	25.727	.844	.854
SOAL05	17.08	28.237	.221	.872
SOAL06	17.05	26.430	.667	.859
SOAL07	17.21	29.522	-.062	.881
SOAL08	17.00	26.108	.845	.856
SOAL09	17.34	27.637	.289	.870
SOAL10	17.13	27.793	.295	.870
SOAL11	17.00	26.108	.845	.856
SOAL12	17.00	26.054	.860	.855
SOAL13	17.03	26.134	.783	.856
SOAL14	17.26	28.686	.093	.877
SOAL15	17.24	26.510	.525	.863
SOAL16	17.32	28.276	.168	.874
SOAL17	17.32	28.222	.178	.874
SOAL18	17.24	28.023	.222	.872
SOAL19	17.00	26.054	.860	.855
SOAL20	17.03	27.702	.381	.867
SOAL21	17.03	25.702	.898	.853
SOAL22	17.32	27.898	.240	.872
SOAL23	17.24	29.050	.026	.878
SOAL24	17.26	28.037	.216	.873
SOAL25	17.03	25.702	.898	.853

LAMPIRAN 11

OUTPUT HASIL UJI ANALISIS DATA

1. Uji Normalitas

Kelas	Case Processing Summary						
	Valid		Missing		Total		
	N	Percent	N	Percent	N	Percent	
Hasil	Pretest Eksperimen	38	100.0%	0	0.0%	38	100.0%
	Posttest Ekspeimen	38	100.0%	0	0.0%	38	100.0%
	Pretest Kontrol	38	100.0%	0	0.0%	38	100.0%
	Postetst Kontrol	38	100.0%	0	0.0%	38	100.0%

Descriptives						
Kelas				Statistic	Std. Error	
Hasil	Pretest Eksperimen	Mean		47.71	2.542	
		95% Confidence Interval	Lower Bound	42.56		
			Upper Bound	52.86		
		5% Trimmed Mean		47.85		
		Median		47.00		
		Variance		245.563		
		Std. Deviation		15.670		
		Minimum		20		
		Maximum		73		
		Range		53		
		Interquartile Range		27		
		Skewness		-.053	.383	
		Kurtosis		-1.104	.750	
	Posttest Ekspeimen	Mean		80.63	1.563	
		95% Confidence Interval	Lower Bound	77.46		
			Upper Bound	83.80		
		5% Trimmed Mean		80.89		
		Median		80.50		
		Variance		92.834		
		Std. Deviation		9.635		
		Minimum		60		
		Maximum		100		
		Range		40		
		Interquartile Range		13		
		Skewness		.279	.383	
		Kurtosis		-.277	.750	
	Pretest Kontrol	Mean		40.87	2.054	
		95% Confidence Interval	Lower Bound	36.71		
			Upper Bound	45.03		
		5% Trimmed Mean		40.76		
		Median		40.00		
		Variance		160.388		
		Std. Deviation		12.664		
		Minimum		20		
		Maximum		67		
		Range		47		
		Interquartile Range		22		
		Skewness		-.068	.383	
		Kurtosis		-.931	.750	
	Postetst Kontrol	Mean		65.76	1.817	
		95% Confidence Interval	Lower Bound	62.08		
			Upper Bound	69.45		
		5% Trimmed Mean		65.63		
		Median		67.00		
		Variance		125.483		
		Std. Deviation		11.202		
		Minimum		47		
		Maximum		87		
		Range		40		
		Interquartile Range		15		
		Skewness		.057	.383	
		Kurtosis		-.889	.750	

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

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil	Pretest Eksperimen	.126	38	.135	.949	38	.083
	Posttest Ekspeimen	.103	38	.200*	.968	38	.341
	Pretest Kontrol	.160	38	.016	.945	38	.060
	Postetst Kontrol	.144	38	.046	.948	38	.074

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

2. Uji Homogenitas

Case Processing Summary

Kelas	Cases						
	Valid		Missing		Total		
	N	Percent	N	Percent	N	Percent	
Hasil	Kelas Eksperimen	38	100.0%	0	0.0%	38	100.0%
	Kelas Kontrol	38	100.0%	0	0.0%	38	100.0%

Descriptives

Kelas	Hasil	Kelas Eksperimen		Statistic	Std. Error
		Mean	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	Upper Bound
		80.63		77.46	
				83.80	
		80.89			
		80.50			
		92.834			
		9.635			
		60			
		100			
		40			
		13			
		-.279			.383
		-.277			.750
		65.76			1.817
		62.08			
		69.45			
		65.63			
		67.00			
		125.483			
		11.202			
		47			
		87			
		40			
		15			
		.057			.383
		-.889			.750

Kelas	Hasil	Kelas Kontrol		Statistic	Std. Error
		Mean	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	Upper Bound
		65.76			1.817
		62.08			
		69.45			
		65.63			
		67.00			
		125.483			
		11.202			
		47			
		87			
		40			
		15			
		.057			.383
		-.889			.750

Test of Homogeneity of Variance

	Hasil	Levene Statistic		df1	df2	Sig.
		Based on Mean	Based on Median			
		2.061	1.695	1	74	.155
		1.695	1.695	1	74	.197
		1.695	1.695	1	73.883	.197
		2.098	2.098	1	74	.152

© 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:

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

a. Uji Kemampuan Awal (*Pre-Test*)

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference			
								Lower	Upper	
Has -	Equal variance assumed	,089	,767	1,097	.74	,276	3,316	3,024	- 2,709	9,340
Has -	Equal variance not assumed			1,097	73,568	,276	3,316	3,024	- 2,709	9,341

b. Uji Kemampuan Akhir (*Post-Test*)

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference			
								Lower	Upper	
Has -	Equal variance assumed	2,061	,155	6,203	.74	,000	14,868	2,397	10,092	19,644
Has -	Equal variance not assumed			6,203	72,381	,000	14,868	2,397	10,091	19,646

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Post Test Eksperimen	38	80,63	9,635	1,563
	Post Test Kontrol	38	65,76	11,202	1,817

5. Uji N-Gain**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	76	,27	1,00	,5368	,15650
NGain_Persen	76	27,40	100,00	53,6787	15,65002
Valid N (listwise)	76				



LAMPIRAN 12

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA DAN AHLI MATERI

1. Lembar Validasi Ahli Media

AKC Instrumen
Ridwan, M.Pd.E.

Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pada Media Pembelajaran *Truth or Dare*

Judul Penelitian	: Pengaruh Media Pembelajaran <i>Truth or Dare</i> Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMAN 15 Pekanbaru
Materi Pelajaran	: Ketenaga Kerjaan
Peneliti	: Eka Julliana
Instansi	: Program Studi Pendidikan Ekonomi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Hari/Tanggal : 19 JUNI 2025

A. Identitas Responden

Nama Validator : SISKA KURNIA ESSI, S.T., M.Sc

Instansi /Lembaga : TEKNIK INFORMATIKA

B. Petunjuk Pengisian:

Pada kolom penilaian berikan tanda ceklis (✓) atas penilaian Bapak/Ibu terhadap kualitas media.

1. Keterangan penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Kurang Setuju

1 = Tidak Setuju

2. Jika bapak ibu kurang setuju atau tidak setuju mohon memberikan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan 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.

C. Aspek Penilaian

Indikator Penilaian	Penilaian				Saran
	4	3	2	1	
A. Kriteria Kebahasaan					
1. Bahasa yang digunakan baik, mudah dipahami dan jelas.	✓				Masih ada typo di soal dan tanda
2. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan tingkatan soal (C1-C4)	✓				
B. Kriteria Penyajian					
3. Kejelasan gambar pada kartu <i>truth or dare</i>	✓				
4. Kejelasan bentuk huruf dalam permainan	✓				Warna font soal, hor dan background dan te
5. Informasi dan gambar benar-benar berfungsi	✓				
C. Kriteria Isi					
6. Butir soal sesuai dengan indikator	✓				
7. Kesesuaian soal pada permainan dengan kisi-kisi soal	✓				
8. Membuat kalimat atau kunci untuk menyatakan jawaban yang benar	✓				
9. Aturan permainan dituliskan secara berurutan	✓				
D. Kriteria Fungsi Permainan					
10. Permainan kartu <i>Truth or Dare</i> memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa	✓				
11. Media permainan dapat digunakan sebagai pemantapan materi pada siswa	✓				

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

H

C

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

Saran Tambahan:

- Biar lebih oport / merasa tertarik, biar ada alir musiknya
- Setiap soal, tambah ada animasi/gambar biar lebih menarik
- ~~Sebaiknya kata PAUSE diganti JST SDA~~
- Jawaban dari wheel, biar benar-benar mudah

Kesimpulan:

Instrumen validasi ahli media mengenai "Pengaruh Media Pembelajaran *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMAN 15 Pekanbaru" ini dinyatakan:

- Tidak Layak
 Layak dengan revisi
 Layak tanpa revisi

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

Pekanbaru, 19 JUNI 2025
Validator
SISKA KURNIA QUSTI, S.T, M.S
NIP 196109 202203 2 001

H:

©

**Lembar Validasi Instrumen Ahli Media
Pada Media Pembelajaran *Truth or Dare***

Judul Penelitian	: Pengaruh Media Pembelajaran <i>Truth or Dare</i> Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMAN 15 Pekanbaru
Materi Pelajaran	: Ketenaga Kerjaan
Peneliti	: Eka Juliana
Instansi	: Program Studi Pendidikan Ekonomi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Hari/Tanggal : Kamis, 19 Juli 2015

A. Identitas Responden

Nama Validator : Pintuji, S.T, M.Kom

Instansi /Lembaga : Teknik Informasi

B. Petunjuk Pengisian:

Pada kolom penilaian berikan tanda ceklis (✓) atas penilaian Bapak/Ibu terhadap kualitas media.

1. Keterangan penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Kurang Setuju

1 = Tidak Setuju

2. Jika bapak ibu kurang setuju atau tidak setuju mohon memberikan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

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

C. Aspek Penilaian

Indikator Penilaian	Penilaian				Saran
	4	3	2	1	
A. Kriteria Kebahasaan					
1. Bahasa yang digunakan baik, mudah dipahami dan jelas.	✓				
2. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan tingkatan soal (C1-C4)	✓				
B. Kriteria Penyajian					
3. Kejelasan gambar pada kartu <i>Truth or dare</i>	✓				
4. Kejelasan bentuk huruf dalam permainan	✓				
5. Informasi dan gambar benar-benar berfungsi	✓				
C. Kriteria Isi					
6. Butir soal sesuai dengan indikator	✓				
7. Kesesuaian soal pada permainan dengan kisi-kisi soal	✓	✓			
8. Membuat kalimat atau kunci untuk menyatakan jawaban yang benar		✓			
9. Aturan permainan dituliskan secara berurutan	✓				
D. Kriteria Fungsi Permainan					
10. Permainan kartu <i>Truth or Dare</i> memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa		✓			
11. Media permainan dapat digunakan sebagai pemantapan materi pada siswa		✓			

- a. renguapan ini hanya untuk keperluan penilaian, penilaian, penunasan karya ilmiah, penyusunan laporan, penunasan kruik atau urijauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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



Saran Tambahan:

Wijziging omtrent de setup voorbereidingen. De voorbereidingen van voorbereidingen.

Kesimpulan:

Instrumen validasi ahli media mengenai "Pengaruh Media Pembelajaran *Truth or Dure* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMAN 15 Pekanbaru" ini dinyatakan:

- Tidak Layak
 - Layak dengan revisi
 - Layak tanpa revisi

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

Pekanbaru, 10 Maret 2025
Validator

Offer

Pizaqil, ST, M. Fawn

NIP 6409421 90321/02

© Hak cipta milik UIN

2. Lembar Validasi Ahli Materi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Ar. Instrumen
Penulis : Eka Juliana
Instansi : UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi Pada Mata

Pelajaran Ekonomi

Judul Penelitian	: Pengaruh Media Pembelajaran <i>Truth or Dare</i> Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X1 SMAN 15 Pekanbaru
Materi Pelajaran	: Ketenaga Kerjaan
Peneliti	: Eka Juliana
Instansi	: Program Studi Pendidikan Ekonomi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Hari/Tanggal : Jumat/ 11 - Juli 2025

A. Identitas Responden

Nama Validator : Indah Wati, M.Pd.E
Instansi / Lembaga : UIN Suska Riau

B. Petunjuk Pengisian:

Pada kolom penilaian berikan tanda ceklis (✓) atas penilaian Bapak/Ibu terhadap kualitas materi.

1. Keterangan penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Kurang Setuju

1 = Tidak Setuju

2. Jika bapak ibu kurang setuju atau tidak setuju mohon memberikan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

C. Aspek Penilaian

Indikator Penilaian	Penilaian				Saran
	4	3	2	1	
A. Aspek Kelayakan Isi					
1. Kelengkapan materi sesuai dengan Kompetensi Dasar ;			✓		
2. Konsep dan definisi disampaikan secara tepat		✓			
3. Gambar dan ilustrasi sesuai dengan isi dan memudahkan pemahaman			✓		
4. Contoh atau kasus yang digunakan bersifat aktual dan relevan		✓			
5. Materi mampu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik		✓			
B. Aspek Kelayakan Penyajian					
6. Penyajian materi tersusun secara runtut dan logis		✓			
7. Terdapat ilustrasi atau gambar yang mendukung pemahaman			✓		
8. Terdapat pengantar yang menjelaskan isi bahan ajar			✓		
9. Materi disajikan secara interaktif dan melibatkan peserta didik	✓				
10. Ketertautan antar kegiatan belajar / sub kegiatan belajar / alinea.		✓			
C. Aspek Kelayakan Bahasa					
11. Struktur kalimat digunakan secara tepat dan mudah dipahami		✓			
12. Kalimat yang digunakan efektif dan langsung pada tujuan		✓			

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim 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.

13. Istilah yang digunakan baku dan sesuai dengan materi ketenagakerjaan	✓			
14. Bahasa disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik	✓			
15. Penulisan mengikuti kaidah Bahasa Indonesia yang benar	✓			
D. Aspek Kontekstual				
16. Materi dikaitkan dengan situasi nyata dalam kehidupan siswa	✓			
17. Materi mendorong siswa menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari	✓			
18. Materi membantu siswa membangun sendiri pemahamannya	✓			
19. Terdapat penilaian atau latihan yang sesuai untuk mengukur kemampuan siswa	✓			

Saran Tambahan:

1. Tambahkan kunci jawaban di media T & P.

2. Soal & HQ di media T & P makulkan di media.

3. Penerangkan cara memanfaatkan Media T & P.

4 - Soal ditambahkan dengan gambar / Video / Kasus dalam tulisan.

Kesimpulan:

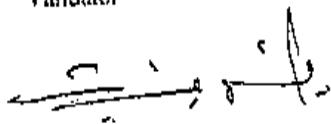
Instrumen validasi ahli materi mengenai "Pengaruh Media Pembelajaran *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMAN 15 Pekanbaru" ini dinyatakan:

- Tidak Layak
- Layak dengan revisi
- Layak tanpa revisi

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

Pekanbaru, 11 - Juli - 2025

Validator



Judah Wati, M.Pd.E

NIP

Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi Pada Mata**Pelajaran Ekonomi**

Judul Penelitian	: Pengaruh Media Pembelajaran <i>Truth or Dare</i> Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMAN 15 Pekanbaru
Materi Pelajaran	: Ketenaga Kerjaan
Peneliti	: Eka Juliana
Instansi	: Program Studi Pendidikan Ekonomi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Hari/Tanggal : Jumat /26 - 09 - 2025

A. Identitas Responden

Nama Validator : Indah Wahyuni, M.Pd.E.

Instansi/Lembaga : UIN Sultan Syarif Kasim Riau

B. Petunjuk Pengisian:

Pada kolom penilaian berikan tanda ceklis (✓) atas penilaian Bapak/Ibu terhadap kualitas materi.

1. Keterangan penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Kurang Setuju

1 = Tidak Setuju

2. Jika bapak ibu kurang setuju atau tidak setuju mohon memberikan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.



©

C. Aspek Penilaian

Indikator Penilaian	Penilaian				Saran
	4	3	2	1	
A. Aspek Kelayakan Isi					
1. Kelengkapan materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran	>				
2. Konsep dan definisi disampaikan secara tepat	>				
3. Gambar dan ilustrasi sesuai dengan isi dan memudahkan pemahaman		>			
4. Contoh atau kasus yang digunakan bersifat aktual dan relevan		>			
5. Materi mampu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik		>			
B. Aspek Kelayakan Penyajian					
6. Penyajian materi tersusun secara runut dan logis	>				
7. Terdapat ilustrasi atau gambar yang mendukung pemahaman		>			
8. Terdapat pengantar yang menjelaskan isi bahan ajar		>	>		
9. Materi disajikan secara interaktif dan melibatkan peserta didik		>			
10. Ketertautan antar kegiatan belajar / sub kegiatan belajar / alinea.		>			
C. Aspek Kelayakan Bahasa					
11. Struktur kalimat digunakan secara tepat dan mudah dipahami	>				
12. Kalimat yang digunakan efektif dan langsung pada tujuan		>			

- Hak:**
- 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.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

©

Hal.

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

13. Istilah yang digunakan baku dan sesuai dengan materi ketenagakerjaan	✓			
14. Bahasa disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik	>			
15. Penulisan mengikuti kaidah Bahasa Indonesia yang benar	>			
D. Aspek Kontekstual				
16. Materi dikaitkan dengan situasi nyata dalam kehidupan siswa	✓			
17. Materi mendorong siswa menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari	>			
18. Materi membantu siswa membangun sendiri pemahamannya	>			
19. Terdapat penilaian atau latihan yang sesuai untuk mengukur kemampuan siswa	>			

Saran Tambahan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

©

Kesimpulan:

Instrumen validasi ahli mengenai "Pengaruh Media Pembelajaran *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMAN 15 Pekanbaru" ini dinyatakan:

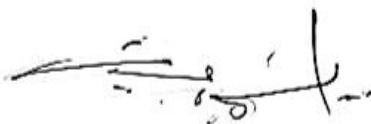
- Tidak Layak
- Layak dengan revisi
- Layak tanpa revisi

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

Pekanbaru,

2025

Validator



Jalilah Wati

NIP

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



©

Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi Pada Mata**Pelajaran Ekonomi**

Judul Penelitian	: Pengaruh Media Pembelajaran <i>Truth or Dare</i> Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMAN 15 Pekanbaru
Materi Pelajaran	: Ketenaga Kerjaan
Peneliti	: Eka Juliana
Instansi	: Program Studi Pendidikan Ekonomi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Hari/Tanggal : Sen / 20 Oktober 2025**A. Identitas Responden**Nama Validator : M. Iqbal Lubis, M.SiInstansi /Lembaga : UIN SUSKA RIAU**B. Petunjuk Pengisian:**

Pada kolom penilaian berikan tanda ceklis (✓) atas penilaian Bapak/Ibu terhadap kualitas materi.

1. Keterangan penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Kurang Setuju

1 = Tidak Setuju

2. Jika bapak ibu kurang setuju atau tidak setuju mohon memberikan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan 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.

C. Aspek Penilaian

Indikator Penilaian	Penilaian				Saran
	4	3	2	1	
A. Aspek Kelayakan Isi					
1. Kelengkapan materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran	✓				
2. Konsep dan definisi disampaikan secara tepat	✓				
3. Gambar dan ilustrasi sesuai dengan isi dan memudahkan pemahaman	✓				
4. Contoh atau kasus yang digunakan bersifat aktual dan relevan	✓				
5. Materi mampu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	✓				
B. Aspek Kelayakan Penyajian					
6. Penyajian materi tersusun secara runtut dan logis	✓				
7. Terdapat ilustrasi atau gambar yang mendukung pemahaman	✓				
8. Terdapat pengantar yang menjelaskan isi bahan ajar	✓				
9. Materi disajikan secara interaktif dan melibatkan peserta didik	✓				
10. Ketertautan antar kegiatan belajar / sub kegiatan belajar / alinea.	✓				
C. Aspek Kelayakan Bahasa					
11. Struktur kalimat digunakan secara tepat dan mudah dipahami	✓				
12. Kalimat yang digunakan efektif dan langsung pada tujuan	✓				

Hak Cipta Uji Coba Untaang-Untaang

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

13. Istilah yang digunakan baku dan sesuai dengan materi ketenagakerjaan	✓				
14. Bahasa disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik	✓				
15. Penulisan mengikuti kaidah Bahasa Indonesia yang benar	✓				
D. Aspek Kontekstual					
16. Materi dikaitkan dengan situasi nyata dalam kehidupan siswa	✓				
17. Materi mendorong siswa menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari	✓				
18. Materi membantu siswa membangun sendiri pemahamannya	✓				
19. Terdapat penilaian atau latihan yang sesuai untuk mengukur kemampuan siswa	✓				

Saran Tambahan:

SSH Bagus Karya contoh Karya seni & Karya tulis



© I

Kesimpulan:

Instrumen validasi ahli materi mengenai "Pengaruh Media Pembelajaran *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMAN 15 Pekanbaru" ini dinyatakan:

- Tidak Layak
- Layak dengan revisi
- Layak tanpa revisi

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

Pekanbaru, 20 Oktober 2025

Validator

M. ISQAL LUBIS, M.Si

NIP. 19800910207821020

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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**LEMBAR HASIL OBSERVASI GURU DAN SISWA****1. Lembar Observasi Guru****Pertemuan Pertama**

**Lembar Observasi Guru Menggunakan Media Pembelajaran *Truth or Dare*
Terhadap Hasil Belajar Ekonomi di SMAN 15 Pekanbaru
Tahun Ajaran 2025/2026**

Nama Observer : Erryida, S.Pd

Hari/Tanggal : 22 okt 2025

Kelas/Semester : XI .C

Pokok Bahasan : konsep kelembagaan kewajiban

Berilah tanda (✓) pada kolom yang disediakan.

Jenis Aktivitas Guru	Kriteria			
	4	3	2	1
A. Kegiatan Pembuka				
1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama siswa	✓			
2. Guru membaca absen dan mengecek kehadiran siswa	✓			
3. Guru mengkondisikan siswa agar siap untuk belajar.		✓		
4. Guru memberikan motivasi dan apersepsi melalui pertanyaan		✓		
5. Guru menjelaskan aturan permainan dan membentuk kelompok jigsaw		✓		
B. Kegiatan Inti				
6. Guru membagi subtopik materi ketenagakerjaan dan membentuk kelompok ahli			✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Jenis Aktivitas Guru	Kriteria			
	4	3	2	1
7. Guru memandu diskusi dalam kelompok ahli untuk memahami materi			✓	
8. Guru memandu siswa kembali ke kelompok asal untuk saling mengajarkan materi			✓	
C. Penerapan Truth or Dare				
9. Guru menyiapkan media permainan Truth or Dare berbasis digital	✓	✓		
10. Guru memandu permainan mulai dari memutar spin dan memilih kartu		✓		
11. Guru memberikan waktu 30 detik untuk diskusi kelompok dalam menjawab pertanyaan			✓	
12. Guru mencatat skor kelompok dan memberikan poin jika jawaban benar		✓		
D. Kegiatan Penutup				
13. Guru mengumumkan pemenang dan memberikan reward		✓		
14. Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa		✓		
15. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran				✓
Jumlah Skor	43			
Nilai Maksimum	60			



© H

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Jenis Aktivitas Guru**Kriteria**

4 3 2 1

Presentase (%)

72%

Keterangan:

1= Tidak Terlaksana

3= Terlaksana

2= Kurang Terlaksana

4= Terlaksana Dengan Baik

Pekanbaru, 22 Oktober 2025

Observer, Ernaida, S.Pd

(Ernaida, S.Pd)



© Hak C

Pertemuan Kedua

**Lembar Observasi Guru Menggunakan Media Pembelajaran *Truth or Dare*
Terhadap Hasil Belajar Ekonomi di SMAN 15 Pekanbaru
Tahun Ajaran 2025/2026**

Nama Observer : Enelida, S.Pd
Hari/Tanggal : 21 Februari 2023
Kelas/Semester : XI C
Pokok Bahasan : permasalahan ketenagakerjaan

Berilah tanda (✓) pada kolom yang disediakan.

Jenis Aktivitas Guru	Kriteria			
	4	3	2	1
A. Kegiatan Pembuka				
1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama siswa	✓			
2. Guru membaca absen dan mengecek kehadiran siswa	✓			
3. Guru mengkondisikan siswa agar siap untuk belajar.		✓		
4. Guru memberikan motivasi dan apersepsi melalui pertanyaan	✓			
5. Guru menjelaskan aturan permainan dan membentuk kelompok jigsaw			✓	
B. Kegiatan Inti				
6. Guru membagi subtopik materi ketenagakerjaan dan membentuk kelompok ahli				✓

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



© I

Jenis Aktivitas Guru	Kriteria			
	4	3	2	1
7. Guru memandu diskusi dalam kelompok ahli untuk memahami materi		✓		
8. Guru memandu siswa kembali ke kelompok asal untuk saling mengajarkan materi		✓		
C. Penerapan Truth or Dare		✓		
9. Guru menyiapkan media permainan Truth or Dare berbasis digital				
10. Guru memandu permainan mulai dari memutar spin dan memilih kartu		✓		
11. Guru memberikan waktu 30 detik untuk diskusi kelompok dalam menjawab pertanyaan				✓
12. Guru mencatat skor kelompok dan memberikan poin jika jawaban benar			✓	
D. Kegiatan Penutup				
13. Guru mengumumkan pemenang dan memberikan reward	✓			
14. Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa			✓	
15. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran				✓
Jumlah Skor				28
Nilai Maksimum				60

Hak Cipta Universitas Sultan Syarif Kasim 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.



© I

Hak Cipta Untuk Uraang-Uraang

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

Jenis Aktivitas Guru	Kriteria			
	4	3	2	1
Presentase (%)	80%			

Keterangan:

1= Tidak Terlaksana

3= Terlaksana

2= Kurang Terlaksana

4= Terlaksana Dengan Baik

Pekanbaru, 29 Oktober 2025

Observer

(Etnalida, S.Pd.)



Pertemuan Ketiga

Lembar Observasi Guru Menggunakan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi di SMAN 15 Pekanbaru Tahun Ajaran 2025/2026

Nama Observer : Errinalda - s.pd'

Hari/Tanggal : Rabu, 29 okt 2025

Kelas/Semester : X. C

Pokok Bahasan : Sistem upah

Berilah tanda (✓) pada kolom yang disediakan.

Jenis Aktivitas Guru	Kriteria			
	4	3	2	1
A. Kegiatan Pembuka				
1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama siswa	✓			
2. Guru membaca absen dan mengecek kehadiran siswa	✓	✓		
3. Guru mengkondisikan siswa agar siap untuk belajar.	✓	✓		
4. Guru memberikan motivasi dan apersepsi melalui pertanyaan	✓	✓		
5. Guru menjelaskan aturan permainan dan membentuk kelompok jigsaw	✓			
B. Kegiatan Inti				
6. Guru membagi subtopik materi ketenagakerjaan dan membentuk kelompok ahli		✓		

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



© H

Jenis Aktivitas Guru	Kriteria			
	4	3	2	1
7. Guru memandu diskusi dalam kelompok ahli untuk memahami materi		✓		
8. Guru memandu siswa kembali ke kelompok asal untuk saling mengajarkan materi	✓			
C. Penerapan Truth or Dare				
9. Guru menyiapkan media permainan Truth or Dare berbasis digital	✓			
10. Guru memandu permainan mulai dari memutar spin dan memilih kartu	✓			
11. Guru memberikan waktu 30 detik untuk diskusi kelompok dalam menjawab pertanyaan		✓		
12. Guru mencatat skor kelompok dan memberikan poin jika jawaban benar		✓		
D. Kegiatan Penutup				
13. Guru mengumumkan pemenang dan memberikan reward	✓			
14. Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa		✓		
15. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran		✓		
Jumlah Skor	51			
Nilai Maksimum	60			

n Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

©

Jenis Aktivitas Guru Presentase (%)	Kriteria			
	4	3	2	1
			30%	

Keterangan:

1= Tidak Terlaksana

3= Terlaksana

2= Kurang Terlaksana

4= Terlaksana Dengan Baik

Pekanbaru, 29 Oktober 2025

Observer


 (Ernawida, 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.



© Hak cip

2. Lembar Observasi Siswa

Pertemuan Pertama

**Lembar Observasi Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi di SMAN 15 Pekanbaru
Tahun Ajaran 2025/2026**

Nama Observer : Muhammad Hanif Rydha

Hari/Tanggal : Rabu / 22 Oktober 2025

Kelas/Semester : XI . C / Ganjil

Pokok Bahasan : Konsep Ketenagakerjaan

Berilah tanda (✓) pada kolom yang disediakan.

Jenis Aktivitas Siswa	Kriteria			
	4	3	2	1
A. Kegiatan Pembuka				
1. Siswa mengikuti salam dan doa yang dipimpin guru	✓			
2. Siswa merespons saat kehadirannya diperiksa oleh guru	✓			
3. Siswa bersiap dan memperhatikan awal pembelajaran		✓		
4. Siswa merespons pertanyaan apersepsi yang diberikan guru		✓		
5. Siswa menyimak penjelasan aturan permainan dan pembentukan kelompok			✓	
B. Kegiatan Inti				
6. Siswa masuk ke dalam kelompok ahli sesuai subtopik materi yang diberikan guru				✓

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

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

Jenis Aktivitas Siswa	Kriteria			
	4	3	2	1
7. Siswa berdiskusi dengan kelompok ahli untuk memahami subtopik		✓		
8. Siswa kembali ke kelompok asal dan menjelaskan subtopik yang telah dipelajari		✓		
C. Penerapan <i>Truth or Dare</i>				
9. Siswa siap mengikuti permainan <i>Truth or Dare</i>			✓	
10. Siswa antusias saat spin diputar dan kartu dipilih		✓	✓	
11. Siswa berdiskusi cepat untuk menjawab soal <i>Truth or Dare</i>		✓	✓	
12. Siswa mencatat atau mengingat skor yang diperoleh kelompoknya				
D. Kegiatan Penutup				
13. Siswa merespons pengumuman pemenang dan menerima reward			✓	
14. Siswa mendengarkan umpan balik dari guru terhadap jawabannya			✓	
15. Siswa ikut menyimpulkan isi pelajaran bersama guru			✓	
Jumlah Skor	41			
Nilai Maksimum	60			
Presentase (%)	71%			



UIN SUSKA RIAU

202

Keterangan:

1= Tidak Terlaksana

3= Terlaksana

2= Kurang Terlaksana

4= Terlaksana Dengan Baik

Pekanbaru, 24 - Oktober 2025

Observer

(Muhammad Hanif)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Pertemuan Kedua

**Lembar Observasi Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *Truth or Dare*
Terhadap Hasil Belajar Ekonomi di SMAN 15 Pekanbaru
Tahun Ajaran 2025/2026**

Nama Observer : Muhammad Hanif Rajma
Hari/Tanggal : Jum'at / 24 Oktober 2025
Kelas/Semester : XI - C / Ganjil
Pokok Bahasan : Permasalahan Ketonagakorjoan

Berilah tanda (✓) pada kolom yang disediakan.

Jenis Aktivitas Siswa	Kriteria			
	4	3	2	1
A. Kegiatan Pembuka				
1. Siswa mengikuti salam dan doa yang dipimpin guru	✓			
2. Siswa merespons saat kehadirannya diperiksa oleh guru	✓			
3. Siswa bersiap dan memperhatikan awal pembelajaran		✓		
4. Siswa merespons pertanyaan apersepsi yang diberikan guru		✓		
5. Siswa menyimak penjelasan aturan permainan dan pembentukan kelompok		✓		
B. Kegiatan Inti				
6. Siswa masuk ke dalam kelompok ahli sesuai subtopik materi yang diberikan guru			✓	

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Jenis Aktivitas Siswa	Kriteria			
	4	3	2	1
7. Siswa berdiskusi dengan kelompok ahli untuk memahami subtopik	✓			
8. Siswa kembali ke kelompok asal dan menjelaskan subtopik yang telah dipelajari	✓			
C. Penerapan <i>Truth or Dare</i>				
9. Siswa siap mengikuti permainan <i>Truth or Dare</i>		✓		
10. Siswa antusias saat spin diputar dan kartu dipilih	✓	✓		✓
11. Siswa berdiskusi cepat untuk menjawab soal <i>Truth or Dare</i>		✓		
12. Siswa mencatat atau mengingat skor yang diperoleh kelompoknya				
D. Kegiatan Penutup				
13. Siswa merespons pengumuman pemenang dan menerima reward		✓		
14. Siswa mendengarkan umpan balik dari guru terhadap jawabannya			✓	
15. Siswa ikut menyimpulkan isi pelajaran bersama guru				
Jumlah Skor	47			
Nilai Maksimum	60			
Presentase (%)	78%			



UIN SUSKA RIAU

©

Keterangan:

1= Tidak Terlaksana

2= Kurang Terlaksana

3= Terlaksana

4= Terlaksana Dengan Baik

Pekanbaru, 24 Oktober 2025

Observer

(Muhammad Hanif)

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



© Hak

Pertemua Ketiga

**Lembar Observasi Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *Truth or Dare*
Terhadap Hasil Belajar Ekonomi di SMAN 15 Pekanbaru
Tahun Ajaran 2025/2026**

Nama Observer : Muhammed Hanif Rydmo

Hari/Tanggal : Rabu 29 Oktober 2025

Kelas/Semester : XI - C / Ganit

Pokok Bahasan : Sistem Upah

Berilah tanda (✓) pada kolom yang disediakan.

Jenis Aktivitas Siswa	Kriteria			
	4	3	2	1
A. Kegiatan Pembuka				
1. Siswa mengikuti salam dan doa yang dipimpin guru	✓			
2. Siswa merespons saat kehadirannya diperiksa oleh guru	✓			
3. Siswa bersiap dan memperhatikan awal pembelajaran	✓			
4. Siswa merespons pertanyaan apersepsi yang diberikan guru		✓		
5. Siswa menyimak penjelasan aturan permainan dan pembentukan kelompok	✓			
B. Kegiatan Inti				
6. Siswa masuk ke dalam kelompok ahli sesuai subtopik materi yang diberikan guru		✓		

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



©

Jenis Aktivitas Siswa	Kriteria			
	4	3	2	1
7. Siswa berdiskusi dengan kelompok ahli untuk memahami subtopik	✓			
8. Siswa kembali ke kelompok asal dan menjelaskan subtopik yang telah dipelajari	✓			
C. Penerapan <i>Truth or Dare</i>				
9. Siswa siap mengikuti permainan <i>Truth or Dare</i>	✓			
10. Siswa antusias saat spin diputar dan kartu dipilih	✓			
11. Siswa berdiskusi cepat untuk menjawab soal <i>Truth or Dare</i>		✓		
12. Siswa mencatat atau mengingat skor yang diperoleh kelompoknya		✓		
D. Kegiatan Penutup				
13. Siswa merespons pengumuman pemenang dan menerima reward	✓			
14. Siswa mendengarkan umpan balik dari guru terhadap jawabannya		✓		
15. Siswa ikut menyimpulkan isi pelajaran bersama guru		✓		
Jumlah Skor	54			
Nilai Maksimum	60			
Presentase (%)	90%			

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



UIN SUSKA RIAU

© I

Keterangan:

1= Tidak Terlaksana

2= Kurang Terlaksana

3= Terlaksana

4= Terlaksana Dengan Baik

Pekanbaru, 29 Oktober2025

Observer

(Muhammad Hanif)

f 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 14

© Mak cipta

Universitas Syarif Kasim Riau

DOKUMENTASI



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



Ibtan 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 waajar 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 15

© Mak cipte

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

SURAT-SURAT PENELITIAN

PEMERINTAH PROVINSI RIAU DINAS PENDIDIKAN

SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 15 PEKANBARU
Alamat : Jl. Cipta Karya gg. Iklas, Kel. Sialangmunggu, Kec. Tuah Madani, Pekanbaru. Telp : (0761) 8416412
Email : sman.15pekanbaru@gmail.com Website : http://smant5pkn.sch.id Kode Pos : 28299
NSS : 30.1.09.60.01.069 NPSN : 69855691 Akreditasi : A



SURAT KETERANGAN PRA RISET

Nomor : 400.3.11.2/SMAN.15/2025/739

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 15 Kota Pekanbaru Provinsi Riau, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	:	EKA JULIANA
NIM	:	12210622541
Program Studi	:	Pendidikan Ekonomi
Jenjang	:	SI
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA RIAU

Berdasarkan Surat dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA RIAU dengan Nomor: B-7080/Un.04.F.II.3/PP.00.9/2025 Tentang Mohon Izin Melakukan PraRiset pada tanggal 19 Maret 2025, bahwa nama yang tersebut diatas telah melaksanakan kegiatan PraRiset pada tanggal 22 April 2025 s.d 04 Juni 2025 yang bertempat di SMA Negeri 15 Pekanbaru Jl. Cipta Karya Kel. Sialang Munggu Kec. Tampan.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, dan atas pelaksanaannya diucapkan terimakasih

Pekanbaru, 04 Juni 2025
Kepala Sekolah



SELAMET, S.Pd.
NIP. 19660415 199001 1 002

Universitas Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

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

Jl. H. R. Sembiring No.120 Km.10 Jampang Pekanbaru Riau 21291 PD. RDX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web: www.uin-suska.ac.id E-mail: uftak_uinss@zimail.com.id

Nomor : B-22948/Uin 04/E.II/TP 00.9/10/2025
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal. : Mohon Izin Melakukan Riset

Pekanbaru, 15 Oktober 2025

Yth : Kepala
SMA Negeri 15 Pekanbaru
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

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

Nama	:	Eka Julianita
NIM	:	12210622541
Semester/Tahun	:	VII (Tujuh)/ 2025
Program Studi	:	Pendidikan Ekonomi
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

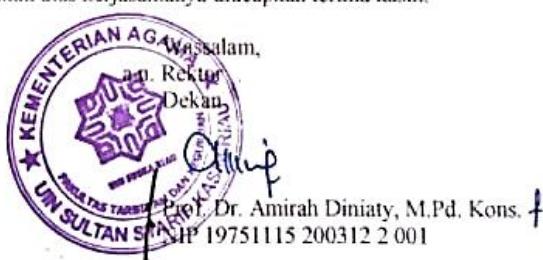
ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TRUTH OR DARE TERHADAP HADIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 15 PEKANBARU

Lokasi Penelitian : SMA Negeri 15 Pekanbaru

Waktu Penelitian : 3 Bulan (15 Oktober 2025 s.d 15 Januari 2026)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Tembusan :
Rektor UIN Sultan Syarif Kasim 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.



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

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

Nomor : B-22949/Un.04/F.II/PP.00.9/10/2025
 Sifat : Biasa
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal
 Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Yth : Kepala
 Dinas Pendidikan Provinsi Riau
 Di Pekanbaru

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

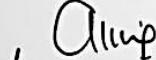
Nama	: Eka Juliani
NIM	: 12210622541
Semester/Tahun	: VII (Tujuh)/ 2025
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan
 judul skripsinya : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TRUTH OR DARE
 TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 15
 PEKANBARU
 Lokasi Penelitian : SMA Negeri 15 Pekanbaru
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (15 Oktober 2025 s.d 15 Januari 2026)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
 a.n. Rektor
 Dekan


 Prof. Dr. Amriah Diniaty, M.Pd. Kons.
 NIP 19751115 200312 2 001
 / \

Tembusan :
 Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Hak

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



© |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**PENGESAHAN PERBAIKAN
UJIAN PROPOSAL**

Nama Mahasiswa	:	Eka Juliana
Nomor Induk Mahasiswa	:	12210622541
Hari/Tanggal Ujian	:	18 Maret 2025
Judul Proposal Ujian	:	PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TRUTH OR DARE TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 15 PEKANBARU
Isi Proposal	:	Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Hendra Riofita , MM	PENGUJI I		
2.	Mahdar Ernita, M.Ed,Ph.D	PENGUJI II		

Pekanbaru, 18 Maret 2025
 Peserta Ujian Proposal



Eka Juliana
 NIM. 12210622541



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



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl H R Soetarso Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 26263 PO BOX 1004 Telep. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

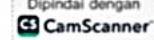
**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
SKRIPSI MAHASISWA**

- | | |
|---------------------------------|---|
| 1. Jenis yang dibimbing | : |
| a. Seminar usul Penelitian | : |
| b. Penulisan Laporan Penelitian | : |
| 2. Nama Pembimbing | : |
| a. Nomor Induk Pegawai (NIP) | : Ristiliana, M.Pd.E
1990022522023212039 |
| 3. Nama Mahasiswa | : Eka Juliani |
| 4. Nomor Induk Mahasiswa | : 1210622591 |
| 5. Kegiatan | : Bimbingan skripsi mahasiswa |

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	19/02/25	Bimbingan instrumen penelitian		
2.	5/03/25	Ace Instrumen Penelitian		
3.	13/08/25	Revisi 1 : Tambah materi, ketebalan usul soal, dan hal-hal lain yang penting.		
4.	20/11/25	Revisi 2 : Buat model, Perbaiki jurnal soal, dan hal-hal lain yang penting.		
5.	3/12/25	Revisi 2 : Perbaiki soal Ts 2 part tes, Rapikan lampiran		
6.	17/12/25	Revisi 1 : Ace Abstrak & lengkap bahannya. >> Ujian		
7.	29/12/25	Ace Ujian Munawwirah		

Pekanbaru, 21 Desember 2025
Pembimbing,


Ristiliana, S.Pd., M.Pd.E
NIP. 1990022522023212039

Dipindai dengan
 CamScanner



UIN SUSKA RIAU

©



Ha
1.

PEMERINTAH PROVINSI RIAU DINAS PENDIDIKAN

SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 15 PEKANBARU

Alamat : Jl. Cipta Karya gg. Ikhlas, Kel. Sialangmunggu, Kec. Tuah Madani, Pekanbaru. Telp : (0761) 8416412
Email : sman.15pekanbaru@gmail.com Website : <http://sman15pku.sch.id> Kode Pos : 28299
NSS : 30.1.09.60.01.069 NPSN : 69855691 Akreditasi : A



SURAT KETERANGAN PRARISET

Nomor : 400.3.11.2/SMAN.15/2025/749

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 15 Kota Pekanbaru Provinsi Riau, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : EKA JULIANA
NIM : 12210622541
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Jenjang : S1
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA RIAU

Berdasarkan Surat dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA RIAU dengan Nomor: B-7080/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025 Tentang Mohon Izin Melakukan Riset pada tanggal 15 Oktober 2025, bahwa nama yang tersebut diatas telah melaksanakan kegiatan Riset pada tanggal 16 Oktober 2025 s.d 12 Desember 2025 yang bertempat di **SMA Negeri 15 Pekanbaru** Jl. Cipta Karya Kel. Sialang Munggu Kec. Tampan.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, dan atas pelaksanaannya diucapkan terimakasih

Pekanbaru, 12 Desember 2025
Kepala Sekolah



SELAMET, S.Pd.
NIP. 19660415 199001 1 002



Catatan :

1. UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau surat ceratannya merupakan alat bukti yang sah."
2. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSeE.

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

RIWAYAT HIDUP PENULIS

EKA JULIANA dilahirkan di Sidomulyo I,

Negeri Lama Seberang, Sumatera Utara, pada tahun 2003.

Penulis beragama Islam dan merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Warsidi dan Ibu Desi Mardiana. Penulis beralamatkan di Desa Sidomulyo I, Negeri Lama Seberang, Provinsi Sumatera Utara. Riwayat pendidikan penulis dimulai dari Sekolah Dasar

Negeri (SDN) 15 Bilah Hilir dan lulus pada tahun 2016. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 3 Bilah Hilir dan lulus pada tahun 2019. Pendidikan menengah atas ditempuh di SMK Negeri 1 Bilah Hilir dan lulus pada tahun 2022. Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (UIN SUSKA RIAU) dengan program studi S1 Pendidikan Ekonomi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Penulis menyelesaikan tugas akhir berupa sebuah skripsi pada tahun 2026 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Truth or Dare* terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMAN 15 Pekanbaru.” Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir penelitian ini. Penulis menyadari bahwa keberhasilan ini tidak terlepas dari doa yang ikhlas, dukungan berbagai pihak, serta usaha yang disertai sikap pantang menyerah. Semoga skripsi yang telah ditulis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran ekonomi, serta memperoleh limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya bagi penulis di masa yang akan datang. Aamiin Ya Rabbal ‘Alamiin.