



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS
NEARPOD PADA MATERI KETENAGAKERJAAN DI SEKOLAH
MENENGAH ATAS NEGERI 4 PEKANBARU**

SKRIPSI



UIN SUSKA RIAU

OLEH

**ALI MUHAMMAD SYARIF HIDAYATULLAH SIREGAR
NIM. 12110614806**

UIN SUSKA RIAU

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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS
NEARPOD PADA MATERI KETENAGAKERJAAN DI SEKOLAH
MENENGAH ATAS NEGERI 4 PEKANBARU**

Skripsi

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



UIN SUSKA RIAU

OLEH

**ALI MUHAMMAD SYARIF HIDAYATULLAH SIREGAR
NIM. 12110614806**

UIN SUSKA RIAU

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1447 H/2026 M



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Nearpod pada Materi Ketenagakerjaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Pekanbaru*, ditulis oleh Ali Muhammad Syarif Hidayatullah Siregar NIM. 12110614806 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 28 Jumaidil Akhir 1447 H
3 Desember 2025 M

Menyetujui,

Ketua Program Studi
Pendidikan Ekonomi

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

Pembimbing

Salmiah, S.Pd., M.Pd. E
NIP. 199111172023212043



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

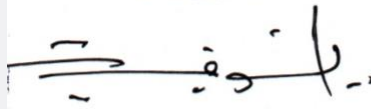
PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Ketenagakerjaan Di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Pekanbaru* yang ditulis oleh Ali Muhammad Syarif Hidayatullah Siregar NIM. 12110614806 yang telah diujikan dalam sidang Munaqasyah fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Sultan Syarif Kasim Riau Pada tanggal 05 Januari 2026 Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Ekonomi.

Pekanbaru, 16 Rajab 1447 H
05 Januari 2026 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah


Penguji I


Indah Wati, M.Pd.E

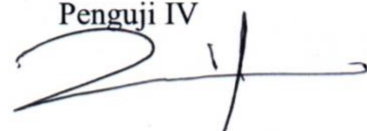
Penguji II


Ristiliana, M.Pd.E

Penguji III


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

Penguji IV


Zetri Rahmat, M.Pd

Dekan
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ali Muhammad Syarif Hidayatullah Siregar
 NIM : 12110614806
 Tempat/Tanggal Lahir : Padangsidempuan, 4 juli 2003
 Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Ekonomi
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Ketenagakerjaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan skripsi dengan judul tersebut di atas merupakan pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan yang ada pada skripsi ini telah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu, skripsi ini saya nyatakan bebas plagiasi.
4. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa adanya plagiasi pada penulisan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Dengan demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 22 Januari 2026
 Yang Membuat Pernyataan



Ali Muhammad Syarif
 NIM. 12110614806



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirobbil'alamin segala puji dan syukur atas rahmad Allah Yang Maha Kuasa Memberi kelancaran penulis menyelesaikan skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Ketenagakerjaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Pekanbaru"** merupakan hasil karya ilmiah yang disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Sholawat teriring salam kepada Baginda Nabi Muhammad Shallallahu'alaihi wasallam sebagai teladan umat sepanjang zaman.

Penulisan skripsi ini tak lepas dari bimbingan, bantuan serta dukungan dan doa dari berbagai pihak, terutama kepada orang tua tercinta penulis, yaitu Ayahanda Paraduan Siregar dan Ibunda Masgahani Harahap, terima kasih sebesar-besarnya karena telah mendidik, memberikan dukungan moral maupun material, tetap sabar menunggu, memberikan semangat, cinta dan kasih sayang kepada penulis. Selain itu, pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan dengan penuh hormat, ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti, MS., SE., M.Si., AK., CA. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Prof. H. Raihani, M. Ed., Ph.D. Selaku Wakil Rektor I. Dr. Alex Wenda, S.T., M.Eng. Selaku Wakil Rektor II, dan Bapak Dr. Harris Simaremare, M.T. Selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

2. Ibu Prof. Dr. Amira Diniaty, M.Pd.,Kons., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. 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 S.Pd., M.Si. Selaku 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, M.Pd.E. Selaku Sekretaris Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Mia Salmiah, S.Pd. M.Pd.E. Selaku Dosen pembimbing akademik serta Pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan saran, arahan, nasehat, dan support dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah mencurahkan ilmu kepada penulis semasa studi di Program Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Bapak Pizaini, S.T., M.Kom., selaku Ahli Media, Serta Ibu Ristiliana, M.Pd. E. Selaku Ahli Materi yang telah bersedia memvalidasi produk yang penulis kembangkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

7. Segenap Karyawan dan Staf Tata Usaha Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang banyak membantu penyelesaian urusan administratif dalam penulisan skripsi ini.
8. Bapak H. Sahid Suwarno, S.Pd., M.M. Selaku Kepala Sekolah SMAN 4 Pekanbaru, Ibu Nurliana, M.Pd. Selaku Wakil Kurikulum SMAN 4 Pekanbaru yang telah memberi izin peneliti untuk melakukan penelitian di SMAN 4 Pekanbaru.
9. Ibu Risnisyah Tambun, S.Pd. Selaku Guru Ekonomi kelas XI SMA Negeri 4 Pekanbaru yang bersedia mendampingi peneliti selama melakukan penelitian di SMA Negeri 4 Pekanbaru.
10. Ibu Aznil Fitrialia, A.Amd., Selaku Staff Tata Usaha dan Seluruh jajaran staff lainnya yang telah membantu serta memudahkan segala urusan administratif peneliti di SMA Negeri 4 Pekanbaru.
11. Segenap peserta didik XI. 8 SMA Negeri 4 Pekanbaru yang telah bekerjasama membantu terlaksananya penelitian ini.
12. Terkhusus keluarga tercinta penulis, Rizky Sanjaya (Adik), Aulya Rahman (Adik), Putri Rahmadyna (Adik), Umar Mukhbitin (Adik), dan Tulang Naskah (Paman) dan Nantulang Tina (Tante) serta kerabat keluarga besar sebagai penyemangat istimewa yang telah memberi do'a, semangat dan dukungan kepada penulis selama ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan, pengarahan, motivasi, baik moril maupun material dalam rangka penyusunan skripsi ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Peneliti telah memaksimalkan penyelesaian skripsi ini, namun mungkin masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti berharap adanya kritik dan saran penulisan yang membangun guna perbaikan peneliti kedepannya. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat menginspirasi pembaca untuk menemukan pengembangan lainnya di dunia pendidikan, Aamiin Ya Robbal 'Alamin.

Pekanbaru, 5 Januari 2026
Penulis

Ali Muhammad Syarif
NIM. 12110614806

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT Atas segala nikmat yang diberikan-Nya. Sungguh nikmat yang luar biasa telah Allah berikan kepadaku hingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam senantiasa aku hadiahkan kepada Baginda Nabi Muhammad *Sholallahu 'Alaihi Wasallam*. Terimakasih untuk kedua orang tuaku yang telah memberikan kasih sayang kepadaku dengan begitu besarnya pengorbanan kalian sehingga aku dapat berada di titik pencapaian ini. Sungguh aku tidak akan mampu membalas segala pengorbanan kalian kepadaku, Semoga Ayah dan Ibu selalu dalam lindungan Allah SWT. Teruntuk adik-adik kandungku (Rizky, Rahman, Putri, Umar) , Tulang Naskah (Paman), Nantulang tina (Tante) dan kerabat keluarga serta teman-teman yang selalu memberikan dukungan kepadaku. Kuucapkan terimakasih atas dukungannya. Kupersembahkan Karya kecil ini untuk kalian orang tercinta. Semoga pertemuan kita tidak hanya di dunia, tetapi juga hingga ke surga-Nya Amiin.

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

Ali Muhammad Syarif Hidayatullah Siregar (2026): Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Ketenagakerjaan Di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis nearpod dalam pembelajaran ekonomi pada materi ketenagakerjaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE atau *analysis, design, develop, implementation and evaluation*. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 90,52% dan validasi ahli materi memperoleh persentase 98,57% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media evaluasi pembelajaran berbasis nearpod ini sangat valid dan layak digunakan. Selanjutnya uji praktikalitas dilakukan melalui respon guru dan siswa, dari respon guru memperoleh persentase 95,55% dengan kategori “Sangat Praktis” dan respon peserta didik memperoleh persentase 89,46 dengan kategori “Sangat Baik”. Ini menunjukkan bahwasanya media evaluasi pembelajaran berbasis nearpod ini bukan hanya menarik tetapi juga praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media evaluasi pembelajaran berbasis nearpod ini bisa menjadi alat bantu yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran ekonomi di sekolah menengah atas.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Evaluasi Pembelajaran, Nearpod*

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

Ali Muhammad Syarif Hidayatullah Siregar (2026): Developing Nearpod-Based Learning Evaluation Media on Employment Material at State Senior High School 4 Pekanbaru

This research aimed at developing Nearpod-based learning evaluation media on Employment material of economics learning at State Senior High School 4 Pekanbaru. It was *Research and Development* with ADDIE model (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). The validation results showed that the percentages were 90.52% from media experts and 98.57% from material experts, and they were in very valid category. The validation results from media and material experts indicated that this Nearpod-based learning evaluation media was very valid and suitable for use. Furthermore, practicality test was conducted through teacher and student responses. The percentage of teacher responses was 95.55% with very practical category, and the percentage of student responses was 89.46% with very good category. This demonstrated that this Nearpod-based learning evaluation media was not only interesting but also practical for use in the learning process. Thus, this Nearpod-based learning evaluation media could be an effective and efficient tool for increasing the quality of economics learning evaluations in Senior High Schools.

Keywords: *Development, Learning Evaluation Media, Nearpod*

ملخص

علي محمد شريف هداية الله سيرغار، (٢٠٢٦): تطوير وسيلة تقييم القائمة

على نيربود في مادة التشغيل

بالمدرسة الثانوية الحكومية الرابعة

بكنبارو

يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تقييم القائمة على نيربود في تعليم مادة الاقتصاد في موضوع التشغيل في المدرسة الثانوية الحكومية الرابعة بكنبارو. نوع هذا البحث هو البحث والتطوير باستخدام نموذج آدي الذي يشمل التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. وقد حصلت نتائج التحقق من صحة الخبراء في مجال الوسائط على نسبة ٩٠,٥٢٪، بينما حصلت نتائج التحقق من صحة الخبراء في مجال المحتوى على نسبة ٩٨,٥٧٪ ضمن فئة صالحة جدًا. وتشير نتائج التحقق من صحة خبراء الوسائط وخبراء المحتوى إلى أن وسيلة تقييم القائمة على نيربود هذه صالحة جدًا ومناسبة للاستخدام. بعد ذلك، أجري اختبار العملية من خلال استجابات المعلم والطلاب، حيث حصلت استجابة المعلم على نسبة ٩٥,٥٥٪ ضمن فئة عملية جيدة، بينما حصلت استجابة المتعلمين على نسبة ٨٩,٤٦٪ ضمن فئة جيدة جدًا. وهذا يدل على أن وسيلة تقييم القائمة على نيربود ليست فقط جذابة، بل أيضًا عملية للاستخدام في عملية التعلم. وبذلك، يمكن أن تصبح وسيلة تقييم التعلم هذه أداة فعالة وكفؤة لتحسين جودة تقييم تعلم مادة الاقتصاد في المدارس الثانوية.

الكلمات المفتاحية: التطوير، وسيلة تقييم التعلم، نيربود

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

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

DAFTAR ISI

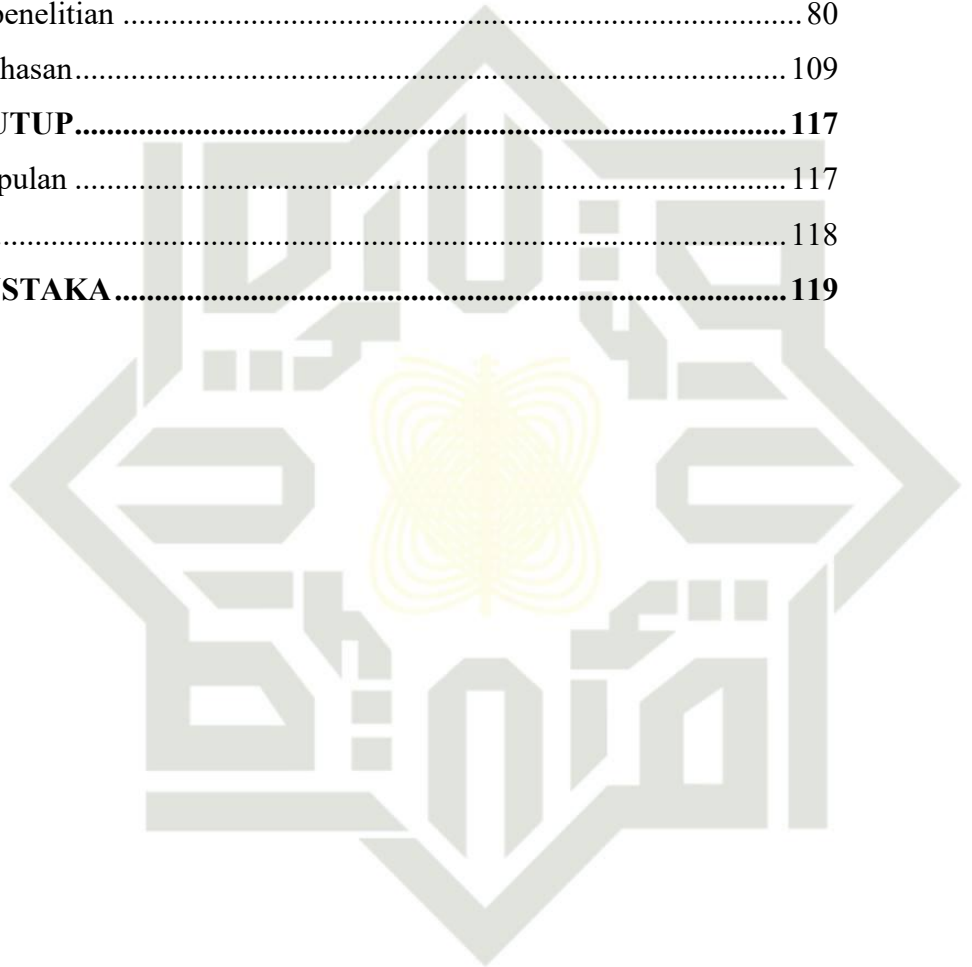
PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
ملخص	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Penegasan istilah	7
C. Permasalahan	8
D. Tujuan dan manfaat penelitian	9
E. Spesifikasi produk.....	11
BAB II KAJIAN TEORITIS	12
A. Kerangka teoritis	12
B. Materi ketenagakerjaan	26
C. Penelitian relevan	36
D. Konsep operasional	38
E. Kerangka berpikir	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis dan metode penelitian	41
B. Waktu dan tempat penelitian.....	43
C. Subjek dan objek penelitian	43
D. Populasi dan sampel penelitian	45



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

E. Teknik pengumpulan data	45
F. Instrument penelitian	47
G. Teknik analisis data	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
A. Deskripsi sekolah	60
B. Hasil penelitian	80
C. Pembahasan	109
BAB V PENUTUP	117
A. Kesimpulan	117
B. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	119



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

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

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1	Indikator Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	47
Tabel III. 2	Indikator Lembar Angket Validasi Ahli Materi	49
Tabel III. 3	Indikator Lembar Angket Praktikalitas Oleh Guru	51
Tabel III. 4	Indikator Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	53
Tabel III. 5	Tabel Skala Likert	55
Tabel III. 6	Kriteria Persentase Hasil Validitas	56
Tabel III. 7	Tabel Skala Likert	56
Tabel III. 8	Kriteria Persentase Hasil Kepraktisan	57
Tabel III. 9	Tabel Skala Likert	58
Tabel III. 10	Kriteria Persentase Respon Siswa	59
Tabel IV. 1	Nama Tenaga Pendidik Sman 4 Pekanbaru.....	70
Tabel IV. 2	Daftar Nama-nama Tenaga Administrasi SMA Negeri 4 Pekanbaru	74
Tabel IV. 3	Daftar Nama-Nama Laboran Sma Negeri 4 Pekanbaru	76
Tabel IV. 4	Data Siswa Tahun Ajaran 2025/2026 Sma Negeri 4 Pekanbaru....	76
Tabel IV. 5	Data Sarana dan Prasarana SMA Negeri 4 Pekanbaru	79
Tabel IV. 6	Hasil Validasi Ahli Media	94
Tabel IV. 7	Hasil Validasi Ahli Materi	97
Tabel IV. 8	Perbaikan Media.....	100
Tabel IV. 9	Hasil Praktikalitas Guru	102
Tabel IV. 10	Hasil Uji Respon Peserta Didik.....	106

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR GAMBAR

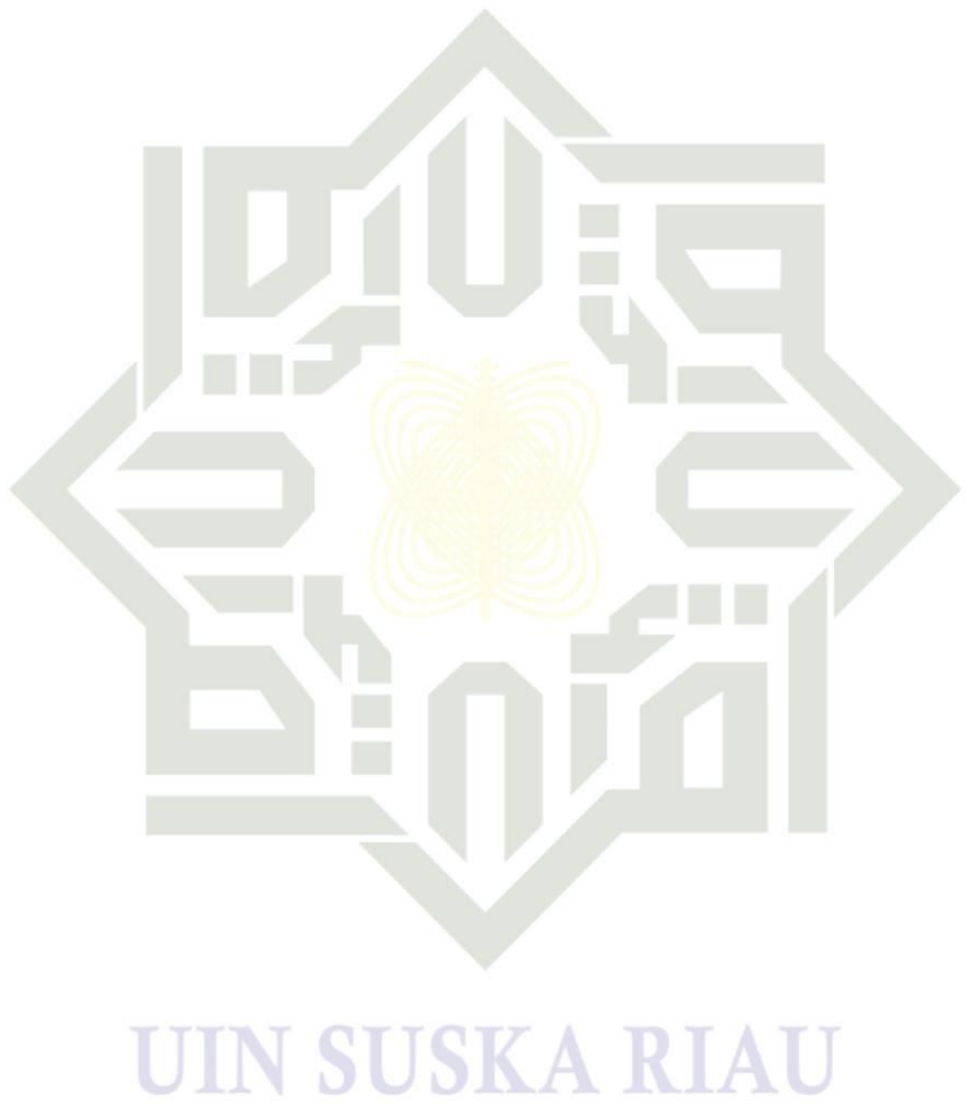
Gambar 2.1	Tampilan Awal Nearpod	18
Gambar 2.2	Tampilan <i>Sign Up (Daftar Untuk Membuat Akun)</i>	18
Gambar 2.3	Tampilan halaman <i>My lesson Nearpod</i>	19
Gambar 2.4	Tampilan fitur	19
Gambar 2.5	Tampilan halaman <i>Activities Nearpod</i>	20
Gambar 2.6	Tampilan Share.....	20
Gambar 2.7	Tampilan Awal Soal	21
Gambar 2.8	Tampilan Soal	21
Gambar 2.9	Tampilan Skors dan My Answer.....	22
Gambar 2.10	Tampilan Report.....	23
Gambar 2.11	Tampilan Sesi Tugas dan laporan pelaksanaan tugas.....	23
Gambar 2.12	Tampilan hasil Report tugas games.....	24
Gambar 2.13	Tampilan data Skors, Benar dan Salah dan Performa Siswa	24
Gambar 4.1	Tampilan awal Nearpod	83
Gambar 4.2	Tampilan Halaman	84
Gambar 4.3	Tampilan Aktifitas.....	84
Gambar 4.4	Tampilan Fitur	85
Gambar 4.5	Tampilan Awal Pembuatan Soal	85
Gambar 4.6	Tampilan Kolom Jawaban.....	86
Gambar 4.7	Jawaban soal.....	87
Gambar 4.8	Tampilan Tambah Media Pendukung	87
Gambar 4.9	Tampilan Share.....	88
Gambar 4.10	Tampilan Awal Soal	88
Gambar 4.11	Tampilan Soal	89
Gambar 4.12	Tampilan Skors dan My Answer.....	90
Gambar 4.13	Tampilan Report.....	90
Gambar 4.14	Tampilan Sesi Tugas dan laporan pelaksanaan tugas.....	91

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Gambar 4.15 Tampilan hasil Report tugas games.....91

Gambar 4.16 Tampilan data Skors, Benar dan Salah dan Performa Siswa92



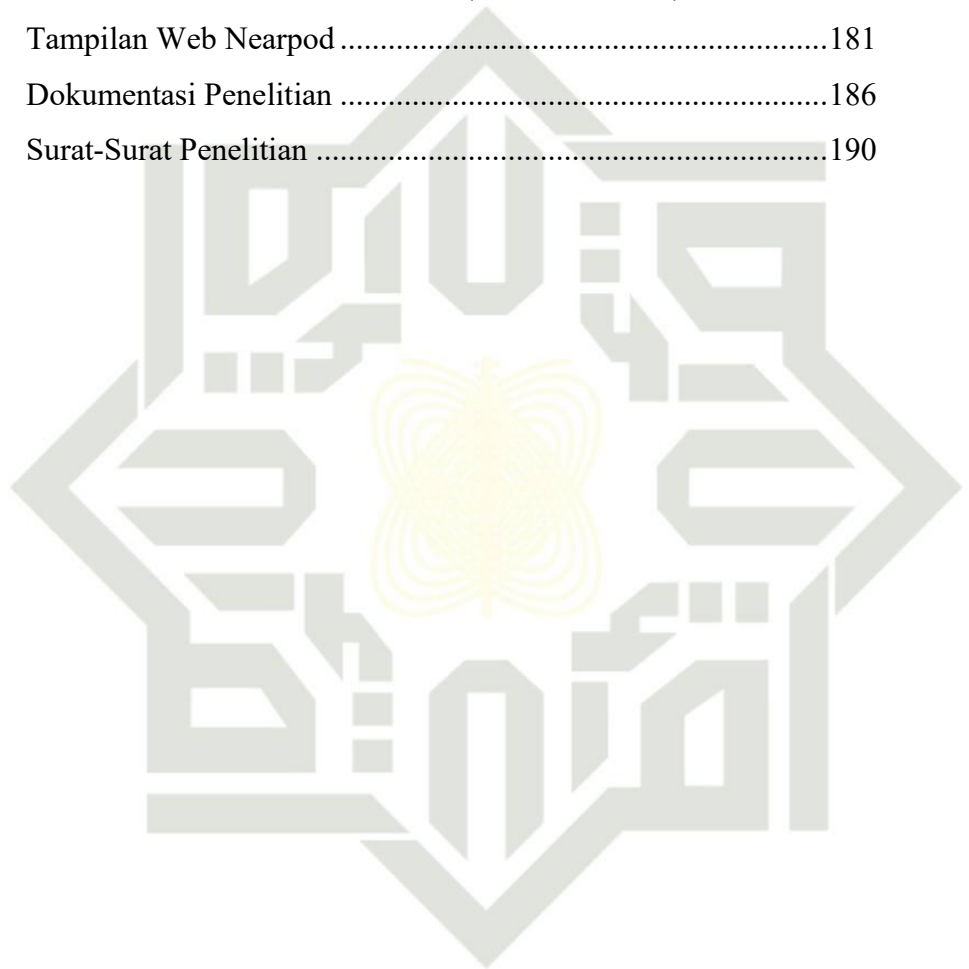


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Modul Ajar	122
Lampiran 2	Angket Validasi Ahli Media Dan Ahli Materi	143
Lampiran 3	Hasil Validitas Media	164
Lampiran 4	Daftar Identitas Validator Produk (Media Evaluasi)	178
Lampiran 5	Tampilan Web Nearpod	181
Lampiran 6	Dokumentasi Penelitian	186
Lampiran 7	Surat-Surat Penelitian	190



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

Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan sumber daya manusia di Indonesia. Pendidikan ini menjadi salah satu komponen krusial dalam memajukan sebuah bangsa untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, dimana dalam prosesnya sangat penting untuk memanfaatkan teknologi informasi secara optimal. Saat ini, tersedia berbagai media pembelajaran canggih yang dapat digunakan oleh para guru dalam mengelola kelas mereka.

Media pembelajaran merupakan sarana yang mempermudah tenaga pengajar dalam menyampaikan berbagai materi pendidikan, baik melalui komunikasi verbal maupun non-verbal. Secara keseluruhan, media berperan sebagai alat pendukung dalam proses penyampaian informasi. Dalam praktiknya, media pembelajaran mencakup berbagai perangkat, metode, dan alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi, dengan tujuan meningkatkan perhatian, minat, serta keterlibatan emosional peserta didik.

Menurut Dewi Fitri Yeni dalam penelitiannya Menjelaskan bahwa media Pembelajaran dapat membantu proses belajar siswa untuk mencapai keberhasilan. Alasan penggunaan media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain: menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan semangat belajar, Materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, sehingga siswa dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Variasi metode yang digunakan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar 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.

hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengamati video dan gambar, serta melakukan dan mendemonstrasikan konsep yang dipelajari.¹

Menurut Fahrur Rozi dan Ayunda Kristani, Penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar, sehingga menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Salah satu contoh media pembelajaran yang variatif dan interaktif adalah dengan menggunakan permainan. Permainan merupakan sarana hiburan yang disukai oleh banyak orang baik dewasa maupun anak-anak, karena dapat memberikan hiburan pada diri sendiri dan juga perkembangan permainan di Indonesia juga cukup pesat setiap tahunnya.²

Dari penjelasan dari beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan media pembelajaran, pengajar dapat lebih mudah melaksanakan proses belajar mengajar. Ada banyak alat dan strategi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, terutama di era modern ini dengan berbagai peralatan canggih seperti media audio, visual, dan audiovisual. Oleh karena itu, sangat disarankan untuk menggunakan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai alat bantu bagi guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa selama proses pembelajaran.

¹ Muriani, Desi Rahmatika dan Dewi Fitri Yeni, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, (2023).

² Fahrur Rozi and Ayunda Kristari, 'Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung', *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 2020.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

Dimana di dalam komunikasi, kita menggunakan media sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, begitu juga dalam pendidikan. Penggunaan media pembelajaran dalam mengajar memungkinkan pendidik untuk menyampaikan materi secara efisien karena waktu pelajaran sangat terbatas. Oleh karena itu, pendidik diharapkan mampu menyajikan materi secara efisien dan informatif dalam waktu yang singkat.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Ekonomi di SMAN 4 Pekanbaru, ditemukan bahwa guru sudah menggunakan alat evaluasi berbasis teknologi yaitu Google Form. Guru hanya membuat soal dalam bentuk multiple choice dengan platform tersebut dan guru menghadapi kesulitan dalam memantau kemajuan belajar siswa secara langsung dan memberikan umpan balik yang cepat dan efektif. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan alat evaluasi yang lebih interaktif bagi peserta didik khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Tujuan dari pengembangan ini adalah menghasilkan alat evaluasi pembelajaran interaktif ekonomi berbasis teknologi dengan menggunakan Nearpod yang layak.

Temuan ini diperkuat dengan hasil penelitian Nida Fatma Az Zahro dkk, menunjukkan bahwa penggunaan media konvensional belum dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran, hal ini disebabkan karena isi materi yang disajikan lebih banyak menggunakan teks yang menyebabkan peserta didik bosan dan kurang terlibatnya peserta didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran kurang maksimal. Media pembelajaran yang dikembangkan perlu diperhatikan apakah telah maksimal digunakan atau belum. Jika

penggunaannya belum maksimal maka guru perlu mengembangkan media menyesuaikan kebutuhan peserta didik seperti media nearpod dalam pembelajaran.³

Jika fenomena penggunaan metode evaluasi konvensional terus berlangsung tanpa adanya inovasi seperti pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis Nearpod, maka beberapa dampak negatif yang mungkin terjadi adalah penurunan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa akan merasa bosan dengan metode yang kurang interaktif, sehingga hasil belajar menjadi kurang optimal. Selain itu, guru akan terus menghadapi kesulitan dalam memantau kemajuan siswa secara langsung dan memberikan umpan balik yang cepat dan efektif, yang berdampak pada terbatasnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan kurang optimalnya penggunaan teknologi, kesempatan untuk meningkatkan interaktivitas dan efektivitas evaluasi tidak akan dimanfaatkan secara maksimal. Akibatnya, proses pembelajaran dan evaluasi di SMA Negeri 4 menjadi kurang dinamis dan tidak mampu memotivasi siswa untuk mencapai potensi maksimal mereka dalam mempelajari materi ketenagakerjaan.

Untuk mengatasi masalah yang timbul akibat penggunaan metode evaluasi konvensional, beberapa solusi dapat diterapkan, seperti pengembangan dan penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis Nearpod untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan teknologi seperti Nearpod, guru dapat memberikan umpan balik secara langsung

³ Lida Fatma Az Zahro, and Lifa Farida Panduwina, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Komunikasi Efektif Kehumasan di SMKN 4 Surabaya, Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, (2023)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

dan lebih efektif, serta memantau kemajuan belajar siswa dengan lebih baik, sehingga kelemahan siswa dapat diidentifikasi dan dibantu secara tepat waktu. Penggunaan teknologi yang lebih maksimal dalam proses pembelajaran juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan dinamis, yang pada akhirnya membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Dengan menerapkan solusi ini, diharapkan proses pembelajaran dan evaluasi di SMA Negeri 4 akan menjadi lebih efektif dan mampu memotivasi siswa untuk mencapai potensi maksimal mereka dalam mempelajari materi ketenagakerjaan.

Penelitian Ini diperkuat dengan hasil penelitian Muhammad Fajri dkk, yang menyatakan bahwa ada kenaikan rata-rata hasil belajar kognitif saat menggunakan Nearpod sebagai alat evaluasi. Kenaikan ini terjadi karena penggunaan teknologi, khususnya platform Nearpod untuk evaluasi. Evaluasi dengan Nearpod bisa jadi kebutuhan buat siswa dan guru, karena evaluasi digital itu praktis dan bisa mendorong motivasi siswa untuk dapat hasil belajar yang bagus.⁴

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung proses evaluasi adalah Nearpod. Nearpod adalah media pembelajaran berbasis web dan aplikasi yang berfungsi sebagai pendukung pelaksanaan pembelajaran. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur menarik yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran. Selain itu, Nearpod dapat diakses secara gratis oleh peserta didik dan pengajar dari berbagai lokasi tanpa batasan ruang dan

⁴ Muhammad Fajri, Ajo Sutarjo, and Muhammad Hanif, 'Pengaruh Implementasi Nearpod Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Dalam Jaringan Terhadap Hasil Belajar Kognitif, Jurnal Didaktika (2022),.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

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

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

waktu.⁵ Meskipun begitu, aplikasi Nearpod masih belum banyak dikenal dan dimanfaatkan oleh masyarakat umum, terutama tenaga pendidik. Penggunaan media pembelajaran berbasis Nearpod masih terbatas, sehingga menjadi dasar utama dalam penelitian ini untuk mengatasi tantangan evaluasi siswa dalam mata pelajaran Ekonomi ketenagakerjaan. Nearpod diharapkan mampu memberikan solusi yang efektif dan praktis dalam proses evaluasi, serta meningkatkan motivasi siswa dalam menjalani evaluasi.

Nearpod merupakan aplikasi berbasis web yang membutuhkan koneksi internet, sehingga siswa tidak perlu mengunduhnya di ponsel mereka, yang pada akhirnya dapat menghemat ruang penyimpanan. Salah satu keunggulan Nearpod adalah fleksibilitasnya, karena dapat diakses melalui ponsel maupun laptop. Aplikasi ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa atau secara kolaboratif bersama siswa lain dalam pembelajaran langsung. Penilaian berbasis Nearpod memiliki fitur pengaturan waktu untuk setiap soal tes. Hal ini membuat peserta didik lebih fokus pada soal dan mengurangi kemungkinan menyontek. Dengan sistem ini, diharapkan pengawas dapat meminimalisasi kecurangan selama evaluasi. Setelah tes selesai, hasil skor akan diumumkan dengan cepat.⁶

⁵ Gloria Lintang Puspitasari, 'Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Nearpod Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Godong, Dharma Acaria Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 2024.

⁶ Didah Nurhamidah, 'Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod Dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia', Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 2021.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Ketenagakerjaan”**.

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari potensi salah tafsir mengenai judul penelitian, maka perlu diperjelas istilah-istilah berikut ini:

Media

Media pembelajaran adalah alat yang memperlancar pendidik untuk mengkomunikasikan berbagai program pembelajaran, baik secara non-verbal maupun verbal. Secara umum, media berfungsi sebagai alat bantu penyampaian pesan dalam komunikasi. Adapun, media pembelajaran mencakup semua sarana, alat, dan media yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran, guna menumbuhkan perhatian, minat, dan perasaan siswa.⁷

Nearpod

Nearpod merupakan platform berbasis web yang mendukung interaksi antara peserta didik dan pendidik, baik dalam pembelajaran tatap muka (sinkron) maupun jarak jauh (asinkron). Dengan fitur-fitur yang ditawarkan, Nearpod dapat menciptakan pengalaman belajar yang inovatif, interaktif, dan efektif, sekaligus memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menerima umpan balik dari proses pembelajaran. Nearpod dapat diakses

⁷ Jurnia Ningsih, Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, and Rofiana Kusuma Pinawadhani, 'Kelayakan Media Interaktif Berbasis Nearpod Pada Materi Sistem Ekskresi Di Kelas XI SMA', *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 2023.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

melalui ponsel atau perangkat teknologi lainnya dengan koneksi internet yang memungkinkan siswa untuk memahami dan memvisualisasikan konsep pembelajaran secara lebih efektif. Platform ini menyediakan lingkungan belajar interaktif bagi guru dan siswa, serta dilengkapi dengan berbagai fitur menarik yang mendukung pembelajaran yang inovatif, efisien, dan optimal.⁸

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan sebelumnya, dapat ditentukan bahwa penelitian ini berfokus pada masalah berikut

- a. Keterbatasan dalam variasi media evaluasi yang digunakan di sekolah.
- b. Pengembangan media evaluasi berbasis permainan masih terbatas.
- c. Pemanfaatan berbagai teknologi dalam evaluasi pembelajaran belum dilakukan secara maksimal.

Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat ditetapkan bahwa penelitian ini berfokus pada permasalahan berikut:

- a. Penelitian ini menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE.
- b. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berbasis Nearpod dengan fitur kuis gameshow.

⁸urnia Ningsih, Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, and Rofiana Kusuma Pinawadhani, 'Kelayakan Media Interaktif Berbasis Nearpod Pada Materi Sistem Ekskresi Di Kelas XI SMA'. *Jurnal Ilmiah Biologi*, 2023.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana uji validitas media evaluasi pembelajaran berbasis nearpod sebagai media evaluasi pada materi ketenagakerjaan?
- b. Bagaimana uji praktikalitas media evaluasi pembelajaran berbasis nearpod pada materi ketenagakerjaan?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini dapat ditetapkan sebagai berikut:

- a. Mengetahui uji validitas media pembelajaran Nearpod sebagai alat evaluasi dalam materi ketenagakerjaan.
- b. Mengetahui uji kepraktisan penggunaan media evaluasi berbasis Nearpod dalam pembelajaran ketenagakerjaan.

Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yaitu:

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan serta menjadi referensi bagi pendidik dalam mengoptimalkan penggunaan platform Nearpod sebagai media pembelajaran yang efektif.

- b. Manfaat Praktis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- 1) Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat mendorong peningkatan partisipasi aktif serta semangat mereka dalam proses evaluasi pembelajaran.
- 2) Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan mengenai media evaluasi yang lebih menarik serta memberikan manfaat nyata dalam proses pembelajaran.
- 3) Bagi sekolah, media evaluasi berbasis permainan Nearpod diharapkan dapat menjadi inspirasi dalam pengembangan metode evaluasi yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik.
- 4) Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk mengasah keterampilan penulisan karya ilmiah serta memperluas wawasan akademik. Selain itu, penelitian ini juga dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan media evaluasi berbasis permainan Nearpod. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memenuhi persyaratan akademik yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana (S1).

E. Spesifikasi Produk

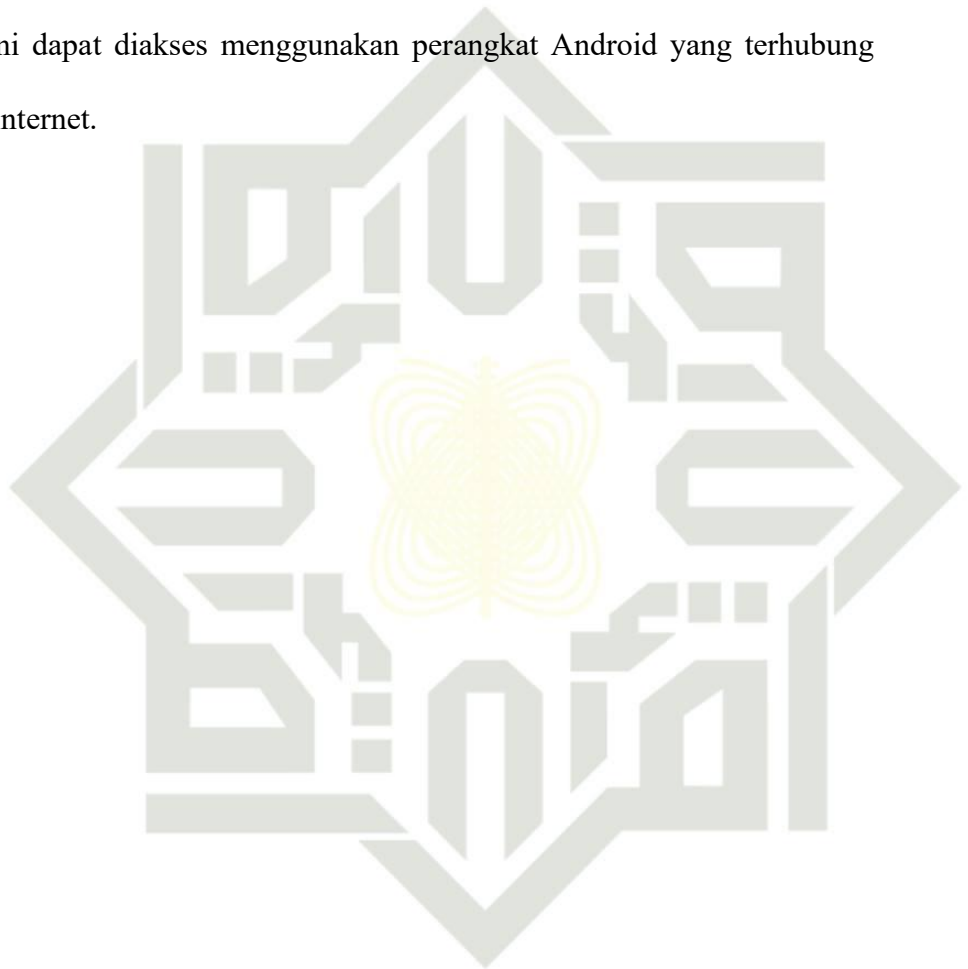
Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah quiz berbasis pada materi ketenagakerjaan. Berikut adalah spesifikasi produknya

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa Media Evaluasi pembelajaran berbasis nearpod yang berfokus pada materi ketenagakerjaan. Media ini dirancang berdasarkan materi 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.

1. Media ini memiliki beberapa fitur, termasuk kuis gameshow, opsi "start again" dan "resume," serta sistem waktu permainan
2. Media ini tersedia di platform web dan dapat dibagikan kepada siswa melalui tautan.
3. Media ini dapat diakses menggunakan perangkat Android yang terhubung dengan internet.



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.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Evaluasi Pembelajaran

Istilah "evaluasi" berasal dari kata "evaluation" dalam bahasa Inggris, yang kemudian diserap ke dalam bahasa Indonesia dengan sedikit penyesuaian lafal agar sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.⁹

Menurut Suchman evaluasi merupakan proses yang bertujuan untuk menentukan hasil dari pelaksanaan berbagai kegiatan yang telah dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan. Sedangkan Menurut Worthen dan Sanders menyatakan bahwa evaluasi merupakan upaya untuk menemukan sesuatu yang bernilai, proses ini juga melibatkan pengumpulan informasi relevan yang berguna untuk menilai keberhasilan suatu program, produk, prosedur, maupun strategi alternatif yang diajukan demi mencapai tujuan yang telah ditentukan¹⁰

Berdasarkan pandangan-pandangan tersebut, evaluasi dapat disimpulkan sebagai suatu kegiatan pengumpulan informasi mengenai kinerja suatu hal, yang kemudian digunakan untuk membantu pengambilan keputusan dengan alternatif yang paling tepat.

Dalam arti yang lebih luas, evaluasi mencakup rangkaian tahapan yang meliputi perencanaan, pengumpulan, dan penyediaan informasi yang signifikan guna mendukung pengambilan berbagai keputusan. Di sisi lain, evaluasi

⁹ Prof. Dr. Suharsimi Arikunto, *Evaluasi Program Pendidikan*, (Jakarta, PT Bumi Aksara, 2008), h.

¹⁰ *Ibid*, h, 1-2.

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.

pembelajaran merupakan proses yang terus-menerus dalam mengumpulkan dan menganalisis informasi untuk menilai keputusan yang telah diambil dalam merancang suatu sistem pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran, Norman E. Grondland (1976) mendefinisikan evaluasi sebagai suatu proses sistematis untuk menentukan sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang. Evaluasi dapat diartikan sebagai rangkaian langkah terstruktur yang bertujuan untuk menilai keberhasilan peserta didik dalam memenuhi berbagai tujuan instruksional yang telah ditetapkan.¹¹

Whrighstone dkk,(1956) mendefinisikan evaluasi pendidikan sebagai proses penilaian kemajuan dan perkembangan peserta didik dalam mencapai berbagai tujuan atau capaian yang telah ditentukan dalam kurikulum.¹²

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran adalah proses pengumpulan data yang dilakukan secara terstruktur dengan tujuan yang telah ditetapkan, yaitu untuk mengevaluasi sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Evaluasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta menentukan keputusan terhadap program yang dievaluasi, apakah perlu dilakukan perbaikan, dilanjutkan, atau dihentikan, berdasarkan hasil evaluasi yang telah diperoleh. Fungsi utama evaluasi pembelajaran adalah Menilai kemajuan peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran dalam periode tertentu guna mengukur

¹¹ Dr. Rina Febriana. M.Pd. *Evaluasi Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2019). h. 1.

¹² *Ibid* h. 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.

efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil evaluasi ini nantinya dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan metode belajar siswa.

Pengertian Nearpod

Menurut Muhammad Fajri dalam penelitiannya menjelaskan bahwa nearpod adalah media pembelajaran berbasis web yang dapat diakses secara online dan diunduh melalui Play Store atau App Store. Dalam kegiatan pembelajaran, platform ini berfungsi sebagai alat, sumber, media, dan sarana penilaian. Nearpod menawarkan berbagai template yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran dan memiliki desain yang menarik bagi siswa. Ini membuatnya mudah membuat permainan edukatif. Selain itu, platform ini sangat membantu pemula dalam membuat penilaian pembelajaran berbasis permainan yang efektif.¹³

Menurut Didah Nurhamidah dalam penelitiannya menjelaskan bahwa nearpod adalah aplikasi berbasis web yang memerlukan koneksi internet, sehingga siswa tidak perlu menginstalnya di ponsel, yang dapat menghemat ruang penyimpanan. Keunggulan Nearpod terletak pada fleksibilitasnya, karena dapat dioperasikan melalui ponsel maupun laptop. Selain itu, aplikasi ini dapat digunakan secara individu oleh siswa atau secara kolaboratif bersama siswa lainnya dalam sesi pembelajaran langsung..¹⁴

¹³ Muhammad Fajri, Ajo Sutarjo, and Muhammad Hanif, 'Pengaruh Implementasi Nearpod Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Dalam Jaringan Terhadap Hasil Belajar Kognitif, Jurnal Didaktika (2022).

¹⁴ Didah Nurhamidah, Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod Dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia, Pena Literasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2021.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Menurut Nikmatu Sholikhah dalam penelitiannya menjelaskan bahwa Nearpod merupakan salah satu software yang dapat mendukung pembelajaran. Banyak fitur menarik yang dapat diakses oleh guru dan siswa secara gratis serta dapat menunjang pembelajaran yang interaktif. Media assessment Nearpod memiliki 20 fitur menarik, memiliki berbagai media interaktif, termasuk video, slideshow, konten web, Nearpod 3D, simulasi, VR Field Trip, BBC Video, Slideshow, audio, perpustakaan bacaan online, modul pembelajaran, kuis, dan masih banyak lagi.. Siswa dapat mengakses Nearpod tanpa perlu membuat akun, siswa hanya perlu memasukkan kode yang tersambung dengan akun guru. Dengan demikian, semua aktivitas belajar dan hasil belajar siswa akan terekam dan tersimpan di akun guru. Hal ini sangat mempermudah guru dalam memantau dan melihat hasil belajar siswa.¹⁵

Dari penjelasan beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa Nearpod merupakan platform pembelajaran daring berbasis website yang dapat diakses secara online tanpa perlu diunduh, meskipun tersedia di Play Store dan App Store. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, aplikasi ini menyediakan berbagai template yang dapat disesuaikan dengan materi untuk membuat permainan edukatif.

Nearpod fleksibel dan dapat digunakan baik secara mandiri maupun dalam pembelajaran bersama secara live, serta kompatibel dengan berbagai perangkat seperti ponsel dan laptop. Dengan lebih dari 20 fitur interaktif, Nearpod

¹⁵ Nikmatu Sholikhah and Lailatul Nuraini, 'Pengaruh Model CPS (Creative Problem Solving) Berbantuan Media Assessment Nearpod Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMA', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2025.

menawarkan berbagai fasilitas bagi guru dan siswa, seperti video, simulasi PhET, perpustakaan online, dan modul evaluasi. Siswa dapat mengakses pembelajaran tanpa perlu akun, cukup dengan kode yang diberikan oleh guru, sehingga seluruh aktivitas dan hasil belajar dapat terpantau langsung oleh pengajar, memudahkan proses evaluasi dan monitoring perkembangan siswa.

Selain itu, berkat teknologi yang terhubung ke internet, Nearpod membuat proses evaluasi pembelajaran lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Ada tiga jenis kontrol dalam aplikasi ini: siswa, guru, dan admin. Dengan memasukkan kode akses yang diberikan oleh guru, siswa menggunakan akun mereka untuk berpartisipasi dalam kelas. Sementara itu, berbagai fitur menarik yang tersedia dapat digunakan oleh pendidik untuk menciptakan materi pelajaran. Data administrasi kantor biasanya diolah oleh admin. Guru dapat membuat materi pembelajaran interaktif di menu guru. Siswa hanya perlu memasukkan kode kelas yang diberikan oleh guru untuk memulai pembelajaran jarak jauh, yang memungkinkan siswa bergabung dengan kelas dengan mudah.¹⁶

Nearpod dalam penilaian memungkinkan pengaturan waktu untuk setiap soal ujian, yang memungkinkan peserta didik untuk lebih fokus dalam menjawab dan mengurangi peluang untuk menyontek. Dengan sistem ini, diharapkan penilai dapat mengurangi kecurangan selama proses evaluasi. Setelah tes selesai, skor akan diumumkan segera.

¹⁶ Nindah Nispiah, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod Terhadap Hasil Belajar', *Jurnal Georafflesia*, (2023).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Untuk membuat sebuah tes atau kuis di Nearpod pengguna harus masuk terlebih dahulu ke dalam website <https://nearpod.com/>. Peserta didik dapat dengan mudah mengakses tes atau kuis hanya melalui tautan yang diberikan oleh guru, serta dapat mengerjakannya menggunakan smartphone maupun laptop yang terhubung ke internet.

Nearpod memiliki antarmuka yang mudah digunakan, memungkinkan peserta didik untuk mengakses soal evaluasi tanpa perlu mengunduh aplikasi, sehingga tidak membebani ruang penyimpanan. Dengan hanya membuka tautan yang diberikan oleh guru, siswa dapat langsung mengerjakan evaluasi. Nearpod kompatibel dengan berbagai perangkat dan mudah diakses di mana pun dan kapan pun yang merupakan media pembelajaran interaktif berbasis web yang didukung oleh koneksi internet, nearpod sangat relevan untuk mendukung pembelajaran digital, baik secara online maupun offline.¹⁷

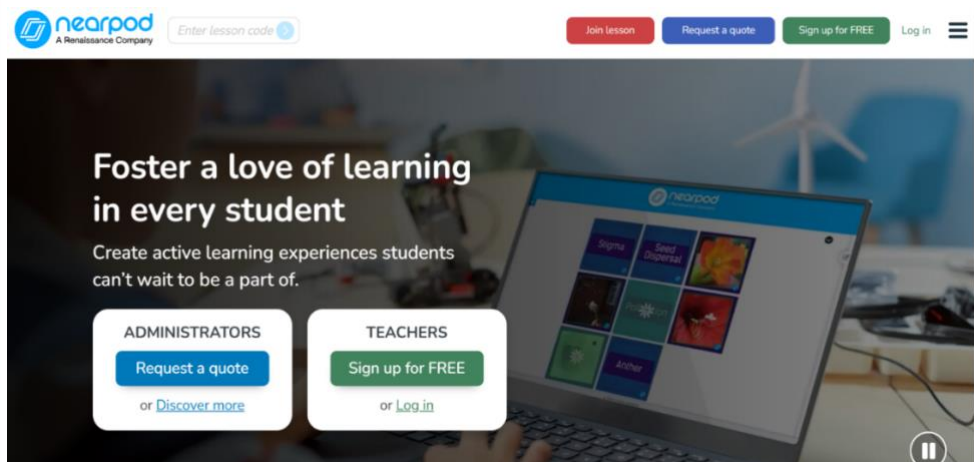
Terdapat dua cara untuk mengakses Nearpod, yaitu sebagai admin (guru) dan peserta (siswa). Admin dapat langsung mengunjungi Nearpod melalui situs <https://nearpod.com/>. Sedangkan peserta dapat mengakses Nearpod menggunakan tautan yang telah diberikan oleh admin, seperti pada contoh tautan berikut: <https://app.nearpod.com/?pin=7WQ2H>.

Silakan masuk ke halaman berikut: <https://nearpod.com>. Selanjutnya, klik tombol login yang terletak di bagian kanan atas untuk diarahkan ke halaman masuk.

¹⁷ Nurhasanah, Elmustian, and Silvia Permatasari, 'Inovasi Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Nearpod Pada Materi Teks Eksposisi Kelas X SMA', *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 2024.

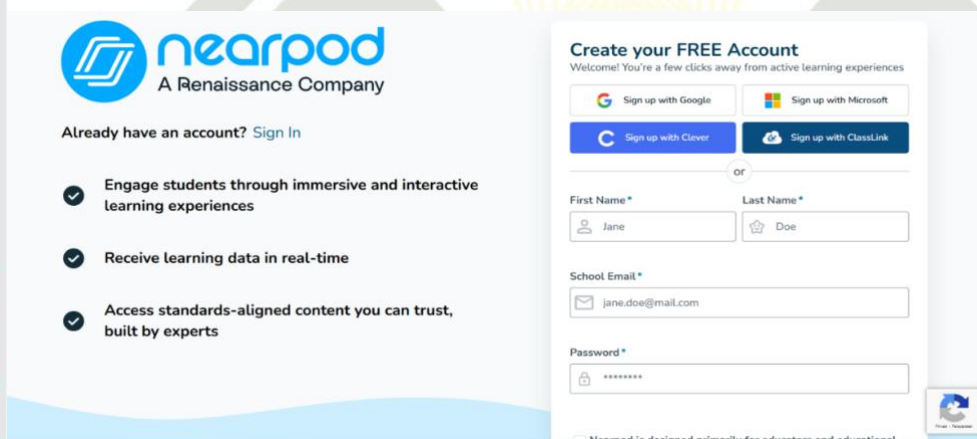
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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



Gambar 2.1 Tampilan Awal Nearpod

2. Akses masuk akun yang telah terdaftar dengan memasukkan alamat email dan kata sandi.

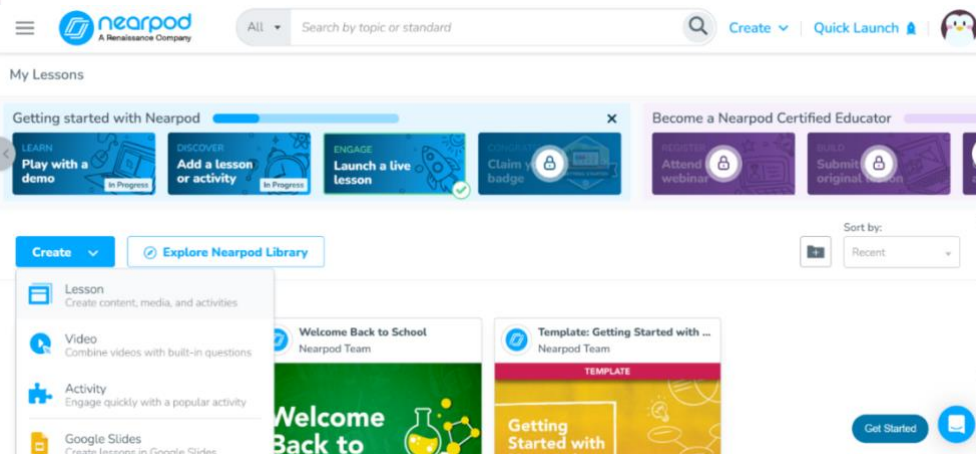


Gambar 2.2 Tampilan Sign Up (Daftar Untuk Membuat Akun)

Langkah selanjutnya untuk merancang dan mengembangkan serta desain instrumen penilaian di Nearpod, mulailah dengan memilih "My Lesson", lalu klik "Create" dan pilih "Lesson". Setelah itu, gunakan opsi "Add Content & Activities". Pada langkah ini, kamu akan diberikan dua pilihan: "Content" dan "Activities". Untuk membuat instrumen penilaian, pilih "Activities". Seperti pada gambar di bawah ini:

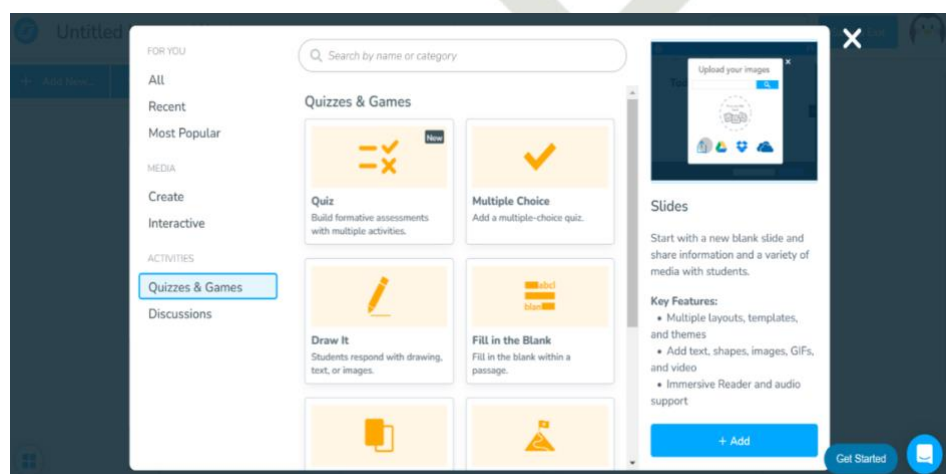
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



Gambar 2.3 Tampilan halaman *My lesson* Nearpod

4. Dalam kegiatan "Activities", instrumen penilaian dapat dikembangkan dengan berbagai opsi. Pendidik dapat merancang soal pilihan ganda menggunakan fitur "Quiz", serta membuat soal dengan jawaban singkat melalui fitur "Fill in the Blank" atau "Time to Climb" Open-Ended Question, Mtching Pairs, Flipgrid, Draw It, Collaborate Board, Poll, dan Memory Test. Setelah memilih template, klik tombol Create atau Add Slide untuk membuat kuis baru. Tambahkan pertanyaan, jawaban, dan tandai jawaban yang benar. Dan dapat menambahkan gambar atau multimedia untuk memperkaya kuis.

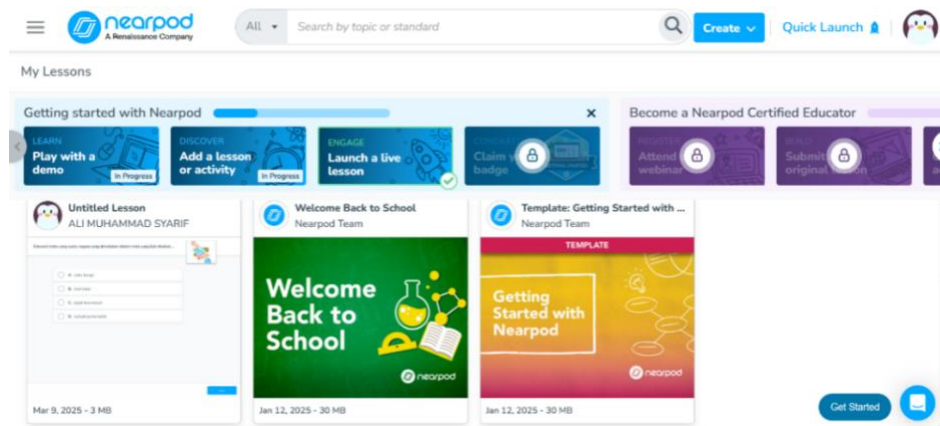


Gambar 2.4 Tampilan fitur

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Setelah itu, daftar kuis yang telah dibuat akan ditampilkan. Pilih kuis yang ingin dimainkan oleh peserta. Di bawah ini terdapat ilustrasi yang memperlihatkan tampilan daftar aktivitas kuis yang telah disiapkan.



Gambar 2.5 Tampilan halaman *Activities Nearpod*

6. Setelah memilih soal yang akan dimainkan oleh siswa, klik di sebelah kiri bawah soal.
7. Kemudian klik tugas yang telah dibuat.
8. Setelah memilih "tugas", akan muncul tampilan seperti yang terlihat di bawah ini. Kemudian klik "copy link atau kode " yang akan diberikan kepada siswa untuk mengakses tugas.

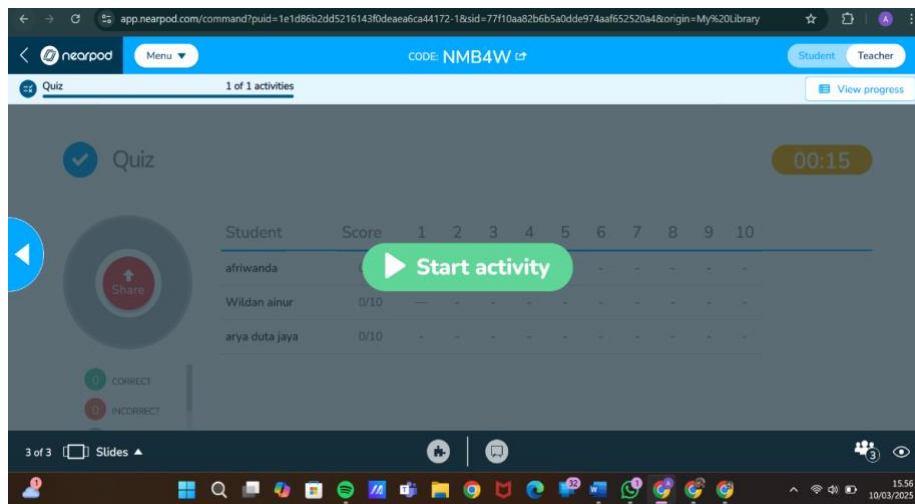


Gambar 2.6 Tampilan Share

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

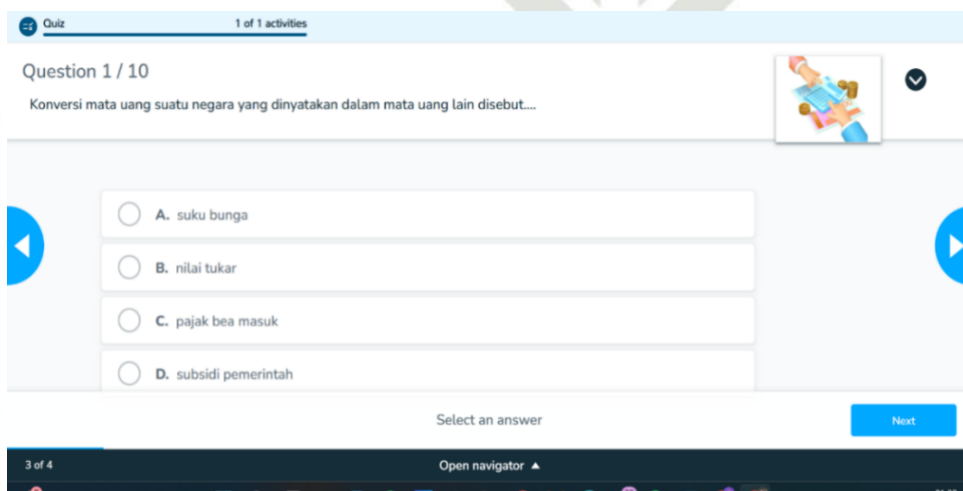
1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Setelah menyalin tautan, guru membagikannya kepada siswa. Siswa kemudian mengakses tautan tersebut dengan mengkliknya, sehingga muncul tampilan awal seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.7 Tampilan Awal Soal

10. Setelah siswa memulai quiz dengan menekan "Start", mereka akan mulai melihat pertanyaan. Pada bagian pojok kiri atas layar, terdapat teks yang menampilkan soal terkait. Di bagian kanan atas terdapat ikon gambar mengenai soal, seperti yang terlihat pada gambar berikut.

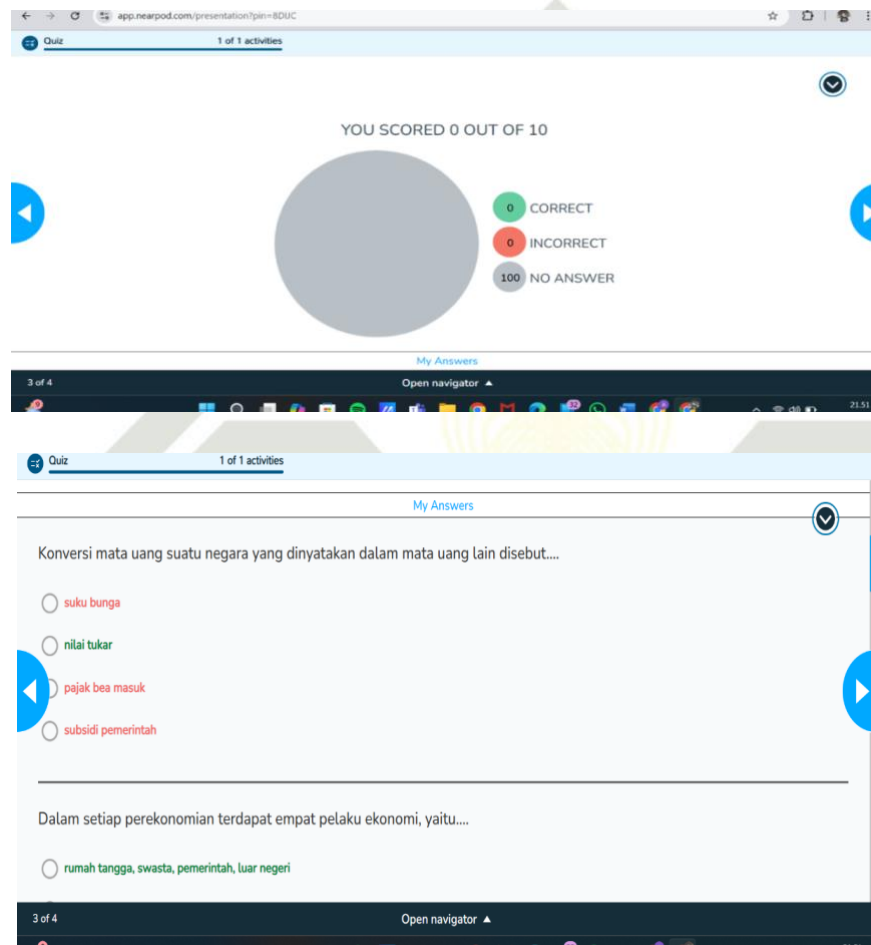


Gambar 2.8 Tampilan Soal

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Siswa melanjutkan dengan mengerjakan soal yang tersedia. Setelah menyelesaikan semua soal, mereka dapat melihat skor terkait jawaban yang benar dan salah serta hasil jawaban dari soal yang telah di kerjakan dengan meng klik “My Answer” seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.9 Tampilan Skors dan My Answer

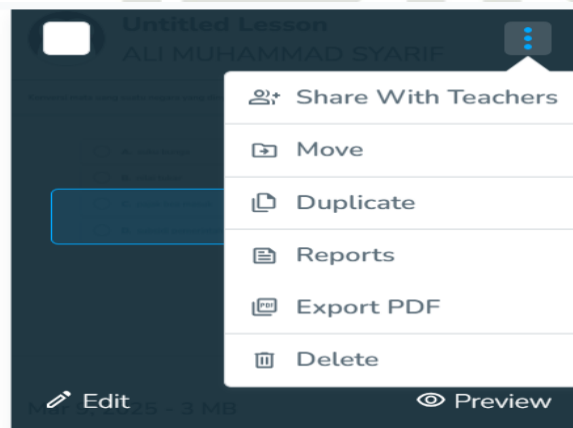
Setelah siswa menyelesaikan kuis, guru dapat melihat laporan hasilnya melalui menu "Reports" di dashboard Nearpod. Di sana, Guru akan menemukan data lengkap seperti skor siswa, jawaban yang benar maupun salah, dan analisis performa secara keseluruhan. Data ini kemudian dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa dan memberikan umpan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

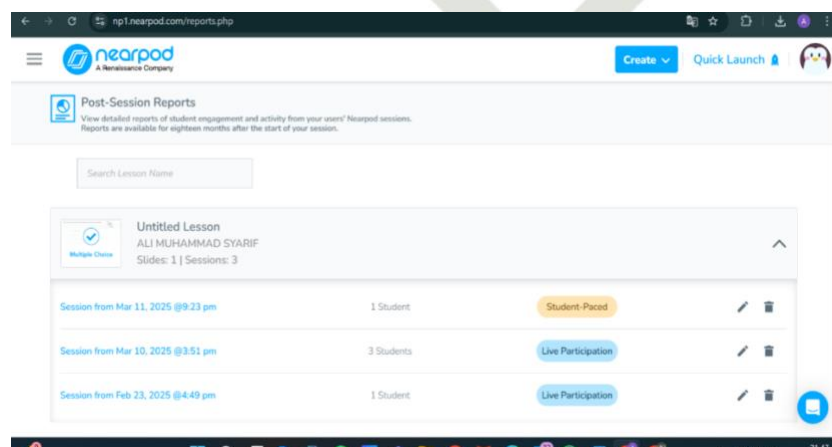
balik yang berguna guna membantu mereka meningkatkan hasil belajar. Dengan fitur ini, Nearpod memudahkan guru dalam memantau perkembangan siswa dan menyempurnakan proses pembelajaran.

Klik tugas yang telah di buat dan klik titik tiga pada bagian atasnya, kemudian klik reports untuk melihat laporan hasil tugas siswa seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2.10 Tampilan Report

Kemudian klik sesi pengerjaan tugas yang dilakukan siswa untuk melihat hasil dari soal yang di jawab dari masing masing siswa.

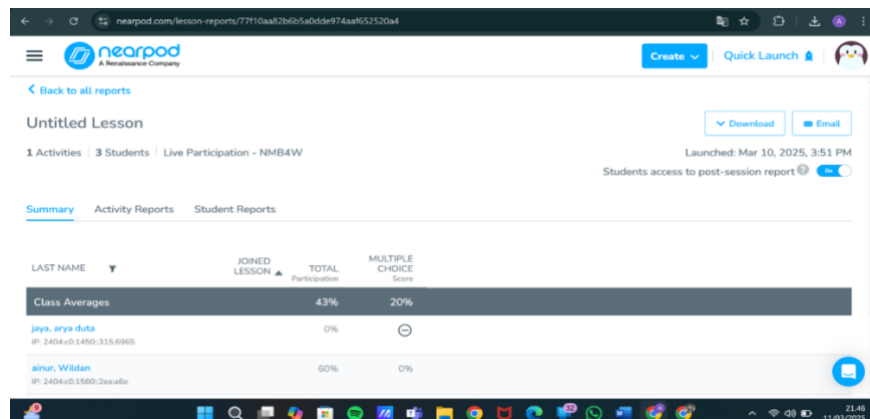


Gambar 2.11 Tampilan Sesi Tugas dan laporan pelaksanaan tugas

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

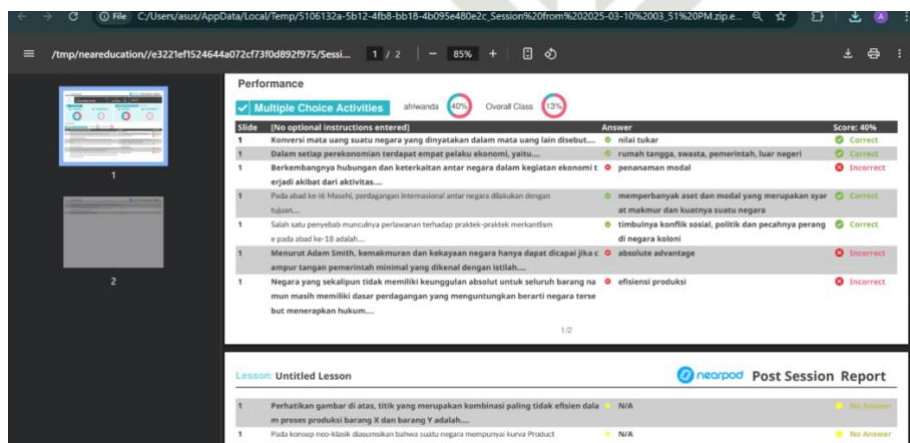
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Guru dapat memantau jumlah siswa yang bergabung dan mengerjakan soal yang di berikan serta dapat melihat hasil jawaban dari setiap peserta didik dengan mengklik “Download” pada bagian kanan.



Gambar 2.12 Tampilan hasil Report tugas games

4. Guru dapat menemukan data lengkap seperti skor siswa, jawaban yang benar maupun salah, dan analisis performa secara keseluruhan. Data ini kemudian dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa dan memberikan umpan balik yang berguna guna membantu mereka meningkatkan hasil belajar contohnya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.13 Tampilan data Skors, Benar dan Salah dan Performa

Siswa

Kelebihan Dan Kekurangan Nearpod

Menurut Raudhatul Aslami, Nearpod memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya:¹⁸

1) Kelebihan

- Nearpod memiliki banyak fitur gratis.
- Nearpod memiliki fitur-fitur yang inovatif, interaktif, dan edukatif.
- Nearpod memiliki fitur laporan untuk merekap dan mengevaluasi hasil pembelajaran.
- Nearpod memungkinkan terjadinya pembelajaran online atau jarak jauh.
- Nearpod memungkinkan pengecekan otomatis untuk soal-soal latihan

2) Kekurangan

- Nearpod memiliki beberapa fitur berbayar.
- Nearpod memerlukan data internet yang cukup untuk mengakses fitur-fiturnya.
- Nearpod perlu didukung dengan sinyal yang kuat.
- Nearpod menggunakan bahasa Inggris dalam sistemnya.
- Nearpod memiliki batasan jumlah siswa dan waktu akses materi.

Berdasarkan pemaparan di atas, beberapa kelebihan Nearpod sangat memungkinkan untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran bagi guru dan peserta didik. Untuk kelemahan Nearpod, bukanlah sebuah permasalahan yang signifikan dengan segala kemudahan yang ada saat ini dan pastinya setiap

¹⁸ Raudhatul Aslami Ami, *'Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod'*, Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia, 2021.

perkembangan zaman sebuah media akan bertransformasi dari kelemahan-kelemahan sebelumnya.

B. Materi Ketenagakerjaan

1. Konsep Ketenagakerjaan

Salah satu faktor utama yang menyebabkan adanya kesenjangan dalam perekonomian adalah ketidakcocokan antara jumlah orang yang siap bekerja dengan peluang pekerjaan yang tersedia. Di bagian ini, kita akan membahas lebih dalam tentang apa itu ketenagakerjaan. Tenaga kerja sendiri jadi elemen krusial buat mendorong kemajuan ekonomi suatu negara. Masalah-masalah seputar ketenagakerjaan ini sering banget dihadapi oleh berbagai negara, termasuk Indonesia. Salah satu langkah yang bisa diambil untuk mengatasi itu adalah dengan menyediakan program pelatihan agar kemampuan para pekerja bisa ditingkatkan, yang pada akhirnya bisa membantu mengurangi berbagai kendala di bidang ketenagakerjaan.¹⁹

a) Tenaga Kerja

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003, yang mengatur ketenagakerjaan, istilah ketenagakerjaan itu sendiri mencakup semua hal yang berkaitan dengan tenaga kerja, mulai dari sebelum mereka mulai bekerja, saat mereka bekerja, dan setelah mereka menghabiskan waktu mereka di tempat kerja. Adapun tenaga kerja didefinisikan sebagai siapa saja yang punya kemampuan untuk melakukan tugas-tugas produksi, baik

¹⁹ Alam S, Aristanti W, 2024, *Ekonomi untuk SMA/MA kelas XII*, Jakarta: Penerbit Erlangga hal 58

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

itu membuat barang atau menyediakan jasa, entah itu buat kepentingan pribadi atau untuk orang lain di masyarakat.²⁰

Tenaga kerja dapat di klasifikasikan menjadi tiga kriteria, yaitu:

- 1) Tenaga kerja yang sudah terdidik ialah orang-orang yang punya kemampuan khusus atau pengetahuan mendalam di bidang tertentu. Kemampuan dan pengetahuan itu biasanya didapat lewat pendidikan formal yang resmi. Contohnya, seperti dokter, guru, atau akuntan..
- 2) Tenaga kerja yang terlatih itu orang yang punya kemampuan atau keahlian khusus yang diperoleh lewat pendidikan yang bukan formal. Pendidikan semacam itu bisa dalam bentuk kursus atau program latihan. Misalnya, sopir, montir, atau tukang jahit.
- 3) Tenaga kerja yang nggak terdidik dan terlatih itu sebenarnya pekerja yang nggak perlu pendidikan atau latihan khusus. Kemampuan mereka biasanya datang dari kebiasaan sehari-hari dan jenis pekerjaan yang nggak butuh keahlian spesifik. Misalnya, buruh cuci, kuli panggul, atau kuli bangunan.

5) Angkatan Kerja

Menurut organisasi buruh internasional seperti ILO, angkatan kerja itu meliputi orang-orang dalam usia produktif yang sedang kerja atau lagi cari kerja (termasuk yang nganggur). Kadang-kadang istilah ini juga disebut sebagai populasi yang aktif secara ekonomi. Nah, sesuai dengan pandangan

²⁰ Ibid. h. 59.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

ILO, Badan Pusat Statistik (BPS) di Indonesia mendefinisikan angkatan kerja sebagai penduduk berusia 15 tahun ke atas yang punya pekerjaan, lagi kerja, atau sedang nganggur. Sedangkan yang nggak masuk kategori angkatan kerja adalah penduduk usia kerja yang masih sekolah, sibuk urus rumah tangga, atau terlibat dalam aktivitas lain di luar urusan pribadi.

3) Kesempatan Kerja

Kesempatan kerja dipahami sebagai kebutuhan atau permintaan terhadap tenaga kerja. Saat perusahaan membuat barang atau menyediakan jasa, mereka butuh orang-orang yang bekerja dan juga modal sebagai bahan dasar untuk proses produksinya. Kebutuhan tenaga kerja ini muncul dari seberapa besar permintaan masyarakat terhadap hasil produksi perusahaan. Kalau minat orang terhadap barang atau jasa yang dihasilkan perusahaan naik, maka perusahaan akan butuh lebih banyak pekerja, jadi mereka akan merekrut lebih banyak orang. Tapi kalau minatnya turun, perusahaan nggak butuh sebanyak itu lagi, jadi kebutuhan tenaga kerja juga berkurang. Akibatnya, bisa-bisa perusahaan terpaksa melakukan pemutusan hubungan kerja atau PHK.

2) Masalah Ketenagakerjaan

Masalah di bidang ketenagakerjaan itu sebenarnya bicara soal bagaimana pekerja bisa dapat hak-haknya dan juga menjalankan tanggung jawabnya dengan baik. Di Indonesia, yang penduduknya begitu banyak, tentu saja muncul berbagai macam persoalan ketenagakerjaan. Mulai dari kualitas tenaga kerja yang masih

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

krang, sampai penawaran tenaga kerja yang terlalu tinggi, plus masalah kesehatan dan keselamatan kerja yang sering jadi sorotan.

3. Konsep Pengangguran

Pengangguran sebenarnya merujuk pada orang-orang dalam angkatan kerja yang saat ini tidak punya pekerjaan atau lagi sibuk mencari kerja. Kondisi ini sering muncul ketika jumlah orang yang siap kerja melebihi apa yang dibutuhkan oleh perusahaan. Singkatnya, ada kelebihan pasokan di pasar tenaga kerja, atau kalau mau disebut surplus.

Pengangguran itu sering jadi masalah besar di negara-negara yang lagi berkembang. Penyebabnya biasanya karena jumlah penduduk yang banyak banget tapi lapangan kerja yang tersedia nggak cukup, akhirnya bikin pendapatan masyarakat jadi timpang. Kalau mau tahu berapa angka pengangguran di Indonesia, bisa cek langsung di situs resmi BPS.

4. Jenis jenis pengangguran

Pengangguran itu bisa dibedakan jadi beberapa macam, tergantung dari berapa lama orang itu nganggur dan apa alasannya, berikut ini jenis-jenis pengangguran :

a. Pengangguran berdasarkan lamanya waktu bekerja

1. Pengangguran terbuka sebenarnya merujuk pada individu dalam angkatan kerja yang tidak memiliki pekerjaan sama sekali. Salah satu contohnya adalah mahasiswa yang baru lulus kuliah tetapi belum

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

mendapatkan pekerjaan. BPS menyatakan bahwa pengangguran terbuka ini terdiri dari individu yang:

- a) Nggak punya pekerjaan dan lagi sibuk mencari kerja
 - b) Nggak punya pekerjaan dan lagi mempersiapkan usaha
 - c) Nggak punya pekerjaan dan nggak cari kerja karena merasa nggak mungkin dapat pekerjaan
 - d) Sudah punya pekerjaan tapi belum mulai kerjanya.
2. Setengah pengangguran merujuk pada kelompok tenaga kerja yang memang memiliki pekerjaan, tetapi aktivitasnya belum sepenuhnya produktif atau masih berada di bawah standar jam kerja yang wajar. Misalnya, seorang petani yang tidak memiliki kegiatan tetap karena harus menunggu datangnya musim panen.
3. Pengangguran terselubung menggambarkan kondisi tenaga kerja yang memang memiliki pekerjaan, tetapi tidak dapat memaksimalkan potensi dirinya karena bidang yang digeluti tidak sejalan dengan latar belakang pendidikan maupun kemampuan yang dimiliki. Misalnya, seorang lulusan hukum yang bekerja sebagai petugas layanan nasabah di bank, padahal secara ideal keahliannya lebih tepat digunakan sebagai pengacara, jaksa, atau notaris.

Pengangguran berdasarkan penyebabnya

1. Pengangguran struktural muncul ketika struktur ekonomi negara berubah, misalnya ketika sistem agraris berubah menjadi sistem industri. Kondisi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

ini terjadi karena keterampilan yang dimiliki para pekerja tidak lagi sejalan dengan jenis pekerjaan yang dibutuhkan pada masa sekarang.

2. Pengangguran friksional terjadi ketika seseorang dari angkatan kerja memilih untuk tidak bekerja sementara waktu karena sedang mencari peluang yang dianggap lebih baik dibandingkan pekerjaan sebelumnya. Situasi ini bersifat sementara, sebab penyebabnya bukanlah ketidakmampuan mendapatkan pekerjaan, melainkan adanya dorongan untuk memperoleh posisi dan penghasilan yang lebih sesuai dengan harapan.
3. Pengangguran siklis muncul akibat melemahnya aktivitas ekonomi. Ketika permintaan terhadap barang dan jasa menurun, perusahaan terpaksa melakukan pengurangan tenaga kerja sebagai langkah efisiensi biaya. Pendapatan perusahaan yang bergantung pada penjualan otomatis ikut merosot, sehingga keuntungan pun menurun tajam. Demi menjaga kelangsungan usaha, perusahaan akhirnya memilih untuk memangkas jumlah pekerja agar beban biaya tenaga kerja dapat ditekan.

5. Upaya mengatasi pengangguran

Penciptaan lebih banyak kesempatan kerja adalah cara pertama untuk mengurangi pengangguran. Hal ini penting karena pengangguran terjadi ketika jumlah tenaga kerja yang tersedia melebihi kebutuhan pasar. Oleh karena itu, solusi yang tepat adalah meningkatkan permintaan tenaga kerja. Beberapa pekerjaan yang dapat dilakukan antara lain:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

a. Meningkatkan investasi

Investasi yang masuk ke dalam perusahaan berperan penting dalam menambah modal sehingga memungkinkan terbukanya usaha-usaha baru. Dengan adanya ekspansi tersebut, perusahaan dapat menyerap lebih banyak tenaga kerja. Kemudahan dalam proses investasi juga membawa dampak yang luas, sebab selain membuka peluang kerja, investasi mampu mendorong roda perekonomian sekaligus mempercepat laju pertumbuhan ekonomi.

b. Pelatihan kerja

Pengangguran dapat terjadi ketika tenaga kerja tidak memiliki keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan pasar. Untuk mengatasi masalah ini, masyarakat perlu mendapatkan pelatihan agar mereka memiliki keahlian dan kualifikasi yang dibutuhkan perusahaan. Program pelatihan juga membantu meningkatkan kualitas tenaga kerja sehingga mereka dapat bekerja dengan lebih baik dan lebih efisien.

c. Program kerja sama luar negeri

Kerja sama dengan negara lain dapat dimanfaatkan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan penyerapan tenaga kerja. Salah satu cara untuk meningkatkan penyerapan tenaga kerja Indonesia adalah dengan bekerja sama dengan negara lain. Upaya ini bisa dijalankan baik oleh pemerintah maupun pihak swasta. Melalui bentuk kolaborasi tersebut, peluang kerja bagi masyarakat menjadi lebih terbuka, sekaligus membantu mengatasi ketidakseimbangan antara jumlah tenaga kerja yang tersedia dengan kebutuhan di dalam negeri.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

Salah satu langkah penting dalam memerangi pengangguran adalah meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya membangun usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). Masyarakat dapat menciptakan lapangan kerja secara mandiri melalui pembinaan dan dukungan modal. Oleh karena itu, mereka tidak hanya memenuhi kebutuhan pekerjaan orang lain, tetapi juga membantu membuka peluang bisnis baru, yang dapat menurunkan tingkat pengangguran dan mendorong perekonomian berjalan.

6. Sistem upah

Upah, menurut Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang ketenagakerjaan, adalah hak yang wajib diterima pekerja atau buruh dalam bentuk uang sebagai balasan atas jasa yang diberikan pengusaha atau pemberi kerja. Upah ditetapkan melalui perjanjian kerja, kesepakatan bersama, atau ketentuan hukum yang berlaku, dan mencakup berbagai tunjangan bagi pekerja dan keluarganya atas pekerjaan atau jasa yang telah atau akan dilaksanakan.

7. Jenis upah

Di Indonesia terdapat beberapa bentuk sistem pengupahan, antara lain:

- a. Upah berdasarkan waktu, yaitu sistem pembayaran yang ditentukan oleh lamanya seseorang bekerja.
- b. Upah berdasarkan satuan hasil, yakni sistem pengupahan yang dihitung dari jumlah produk yang berhasil dibuat oleh pekerja.
- c. Upah borongan, yaitu sistem pembayaran yang ditetapkan melalui kesepakatan antara pemberi kerja dengan pekerja.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

Upah Minimum

Pemerintah menetapkan kebijakan upah minimum dalam sistem pengupahan untuk memastikan bahwa orang memperoleh penghasilan yang layak. Upah minimum, yang ditetapkan berdasarkan tingkat produktivitas dan pertumbuhan ekonomi suatu negara, adalah standar gaji yang wajib diberikan pengusaha kepada pekerja mereka.

Dewan pengupahan

Dewan Pengupahan adalah badan non-struktural yang bersifat tripartit, menurut Keputusan Presiden RI Nomor 107 Tahun 2004 tentang Dewan Pengupahan. Dewan Pengupahan Nasional (Depenas), Dewan Pengupahan Provinsi (Depeprov), dan Dewan Pengupahan Kabupaten/Kota (Depekab/Depeko) adalah tiga tingkat dewan pengupahan.

a. Dewan pengupahan nasional

Dewan Pengupahan Nasional, juga dikenal sebagai Depenas, dibentuk oleh presiden untuk memberikan nasihat dan masukan kepada pemerintah selama proses pembuatan kebijakan dan pembentukan sistem pengupahan nasional. Depenas bekerja sama dengan pemerintah, industri, dan lainnya. Pemerintah, organisasi pengusaha, serikat pekerja atau buruh, universitas, dan ahli adalah anggota Depenas, dengan rasio 2:1:1. Universitas dan ahli disesuaikan sesuai kebutuhan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

b. Dewan pengupahan provinsi

Dewan Pengupahan Provinsi (Depeprov) dibentuk oleh gubernur dan memiliki peran memberikan masukan serta pertimbangan kepada pemerintah daerah. Tugas utama lembaga ini meliputi:

- 1) Memberikan rekomendasi terkait penetapan upah minimum provinsi (UMP).
- 2) Menyampaikan pertimbangan mengenai penetapan upah minimum kabupaten/kota (UMK) serta upah minimum sektoral (UMS).
- 3) Mengarahkan penerapan sistem pengupahan di tingkat provinsi.

Selain menjalankan tugas pokoknya, Depeprov juga memiliki tanggung jawab menyiapkan berbagai bahan yang diperlukan untuk merumuskan arah pengembangan sistem pengupahan nasional. Dalam proses tersebut, lembaga ini menjalin kerja sama dengan pemerintah, pihak swasta, serta mitra lain yang dinilai berhubungan dengan tugasnya. Keanggotaan Depeprov terdiri dari perwakilan pemerintah, organisasi pengusaha, dan serikat pekerja/serikat buruh dengan perbandingan 2:1:1. Adapun jumlah perwakilan dari kalangan akademisi maupun pakar ditetapkan menyesuaikan kebutuhan.

c. Dewan pengupahan kabupaten/kota

Dewan Pengupahan Kabupaten/Kota (Depekab/Depeko) berada di bawah kepemimpinan bupati atau wali kota. Lembaga ini memiliki tugas utama memberikan masukan serta pertimbangan kepada kepala daerah terkait:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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) Usulan penetapan upah minimum kabupaten/kota (UMK) maupun upah minimum sektoral kabupaten/kota (UMSK).
- 2) Pelaksanaan sistem pengupahan di wilayah kabupaten/kota..

Selain menjalankan tanggung jawab utamanya, Depekab/Depeko juga bertanggung jawab untuk menyiapkan berbagai dokumen yang diperlukan untuk merumuskan garis besar pengembangan sistem pengupahan nasional. Perusahaan ini memiliki anggota dari pemerintah, organisasi pengusaha, serikat pekerja atau buruh, perguruan tinggi, dan para ahli. Perwakilan pemerintah, pengusaha, dan serikat pekerja atau buruh diatur dengan rasio 2:1:1, dan jumlah anggota dari akademisi dan pakar diatur sesuai kebutuhan.

C. Penelitian Relevan

1. **Penelitian yang dilaksanakan pada tahun 2021 oleh Didah Nurhamidah yang berjudul Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia, *Pena Literasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 2021(S4)*.** Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu dalam produk sama, Pengembangan Media Evaluasi Berbasis Games Nearpod. Keduanya berfokus pada penggunaan Nearpod sebagai media evaluasi yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dalam proses penilaian. Selain itu, kedua penelitian sama-sama mengembangkan metode evaluasi yang lebih interaktif dibandingkan dengan pendekatan tradisional. Teknik pengumpulan data sama melakukan observasi, wawancara, angket, dokumentasi. Perbedaannya dapat dilihat penelitian sebelumnya menggunakan media evaluasi berbasis nearpod pada

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

mata kuliah Bahasa Indonesia sedangkan penelitian sekarang menggunakan media evaluasi berbasis Nearpod pada materi Ketenagakerjaan SMA kelas XI.²¹

2. **Penelitian yang dilaksanakan pada tahun 2023 oleh Nindah Nispiah, dan Alwin yang berjudul Pemanfaatan media pembelajaran interaktif Nearpod terhadap hasil belajar *Jurnal Georafflesia, Vol 8 No. 1. 2023 (S5)*.** Penelitian ini memiliki titik kesamaan dengan studi sebelumnya karena sama-sama memanfaatkan Nearpod sebagai media pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan tujuan yang cukup menonjol. Pada penelitian terdahulu, fokus utamanya adalah meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan lingkungan belajar yang interaktif berbantuan Nearpod di kelas XI SMA. Sedangkan peneliti mengembangkan metode evaluasi yang lebih interaktif dibandingkan dengan pendekatan tradisional. Dengan penggunaan Nearpod sebagai media evaluasi yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dalam proses penilaian.²²

3. **Penelitian yang dilaksanakan pada tahun 2023 oleh Kurnia Ningsih, Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, dan Rofiana Kusuma Pinawadhani yang berjudul Kelayakan Media Interaktif Berbasis Nearpod Pada Materi Sistem Ekskresi Di Kelas XI SMA, *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi, Vol 1 No. 2 2023 (S3)*.** Penelitian ini memiliki kesamaan dengan

²¹ Didah Nurhamidah, *Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod Dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia*, Pena Literasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2021.

²² Nindah Nispiah, Alwin, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod Terhadap Hasil Belajar*, Jurnal Georafflesia, 2023.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

studi sebelumnya karena sama-sama berfokus pada pengembangan media pembelajaran menggunakan Nearpod. Namun, terdapat perbedaan yang cukup jelas. Penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod pada materi Sistem Ekskresi untuk siswa kelas XI, sedangkan penelitian yang saya lakukan berfokus pada pengembangan media evaluasi berbasis Nearpod pada materi Ketenagakerjaan untuk tingkat kelas XI.²³

D. Konsep Operasional

Konsep operasional mencakup penjelasan tentang variabel yang akan dikaji dalam penelitian, serta indikator yang digunakan untuk mengukur variabel tersebut. Penelitian ini menggunakan Model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap terstruktur: analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang dilakukan secara sistematis dan terarah.²⁴

1. Analisis Kebutuhan

Penelitian dilakukan dengan mengintegrasikan dua metode utama, yaitu studi lapangan dan tinjauan literatur. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang ada di lapangan.

²³ Kurnia Ningsih, Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, and Rofiana Kusuma Pinawadhani, 'Kelayakan Media Interaktif Berbasis Nearpod Pada Materi Sistem Ekskresi Di Kelas XI SMA', *Jurnal Ilmiah Biologi*, 2023.

²⁴ Endang Mulyatiningsih. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2014, h. 200

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Tahap Desain

Pada tahap ini, peneliti merancang media evaluasi berbasis permainan Nearpod, termasuk pemilihan materi yang akan digunakan serta perencanaan uji coba dalam skala terbatas.

Tahap Development

Peneliti telah membuat media evaluasi berbasis game Nearpod. Setelah desain produk selesai, tahap berikutnya adalah validasi. Proses validasi ini akan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran, dan hasilnya akan digunakan sebagai referensi untuk revisi produk dengan mempertimbangkan saran dan umpan balik dari para validator.

d. Tahap Implementasi

Media evaluasi berbasis Nearpod akan melalui proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran dan ahli media. Selanjutnya, uji coba kecil akan dilakukan dengan satu guru mata pelajaran ekonomi dan siswa kelas XI ekonomi. Hasilnya akan digunakan sebagai dasar untuk perbaikan sebelum pengembangan produk lebih lanjut.

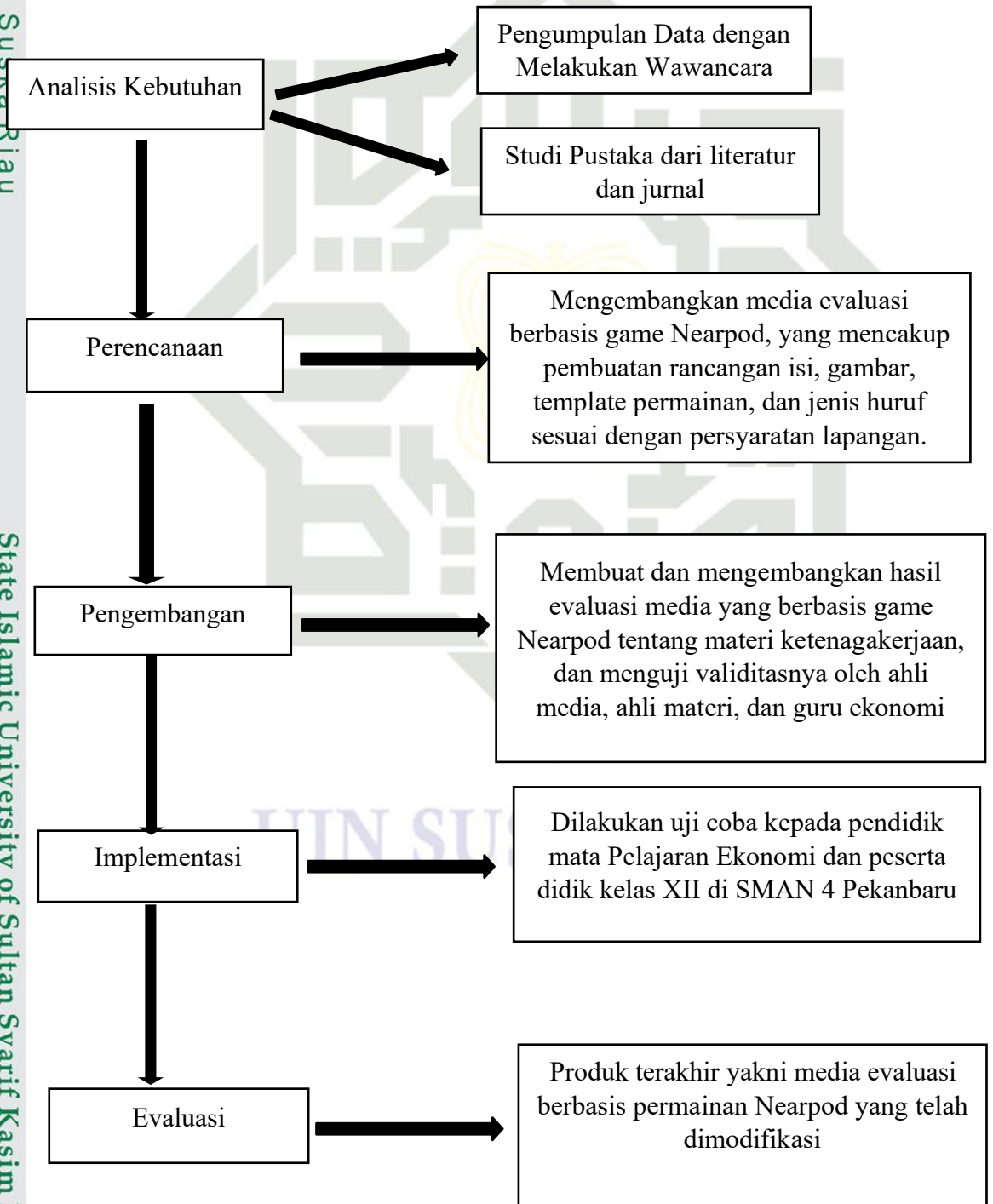
Tahap Evaluasi

Tahap ini merupakan proses revisi berdasarkan saran dan masukan yang telah diperoleh sebelumnya. Perubahan dan peningkatan dilakukan untuk menyempurnakan media evaluasi berbasis permainan Nearpod, sehingga lebih siap untuk dikembangkan menjadi produk akhir.



Kerangka Berpikir

Peneliti mengembangkan produk berupa media evaluasi berbasis permainan Nearpod yang dirancang untuk mempermudah peserta didik dalam melakukan evaluasi. Dengan demikian, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan evaluasi.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis dan desain Penelitian yang akan dilakukan adalah Research and Development (R&D), atau yang dikenal sebagai research dan pengembangan. Tujuan utama dari penelitian R&D ini adalah menciptakan atau mengembangkan produk-produk baru yang lebih efektif serta dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.²⁵

Penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai pedoman utama. Model tersebut merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang bersifat sistematis dan dirancang dengan urutan langkah yang jelas agar dapat menjawab kebutuhan serta karakteristik proses belajar. Dalam penerapannya, ADDIE memuat lima tahap pokok, yaitu:²⁶

1) Tahap Analisis

Dalam tahap analisis, fokus utama adalah mengevaluasi urgensi pemanfaatan serta kelayakan pengembangan sistem penilaian berbasis media Nearpod untuk mata pelajaran Ekonomi. Proses ini mencakup analisis kurikulum guna menelaah Kompetensi Dasar (KD) dalam merumuskan indikator-indikator pembelajaran, dan analisis terhadap kebutuhan siswa.

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2016), h. 297.

²⁶ Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2010), H.127

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Tahap Desain

Pada tahap ini berfokus pada penyusunan kerangka konseptual media, yang mencakup perancangan struktur produk, pengumpulan berbagai referensi, pengembangan materi pembelajaran, serta penyusunan instrumen evaluasi.

Tahap Development

Pada tahap ini, seluruh rancangan mulai diwujudkan menjadi sebuah produk yang siap digunakan, termasuk menentukan media pendukung yang diperlukan. Instrumen evaluasi berbasis Nearpod untuk mata pelajaran Ekonomi mulai dibuat dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, proses validasi juga dilakukan oleh ahli materi serta ahli media atau desain pembelajaran untuk menilai apakah media yang dikembangkan sudah layak dan sesuai standar.

Tahap Implementasi

Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan media yang telah dipersiapkan untuk diuji coba dalam proses pembelajaran guna menilai efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran siswa. Setelah itu, siswa memberikan umpan balik terhadap media yang digunakan melalui angket sebagai instrumen pengumpulan data.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi adalah bagian penutup dalam proses pengembangan media. Pada fase ini, peneliti menelaah kembali hasil yang diperoleh untuk melihat apakah tujuan yang ditetapkan sejak awal sudah terpenuhi.

Kesimpulan disusun berdasarkan analisis angket, sehingga dapat diketahui sejauh mana keberhasilan produk yang telah dibuat.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 tepatnya pada tahun ajaran 2025/2026.

Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas XI/F SMA Negeri 4 Pekanbaru, Jl. Adi Sucipto No.67, Perhentian Marpoyan, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini terdiri dari validator yang mengevaluasi media pembelajaran berbasis Nearpod. Validator mencakup pakar desain pembelajaran, pakar materi, pakar uji kepraktisan, serta peserta didik dari SMAN 4 Pekanbaru. Subjek penelitian ini diantaranya:

a. Ahli Media

Dalam penelitian ini, ahli media pembelajaran yang dilibatkan harus memiliki latar belakang pendidikan minimal sarjana (S1) di bidang komunikasi media, seni, atau desain komunikasi visual. Mereka juga dituntut memiliki pengalaman kerja dan keterlibatan profesional di bidang tersebut sekurang-kurangnya lima tahun. Selain

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

itu, para ahli tidak diperkenankan ikut serta dalam proses produksi media pembelajaran atau perangkat bantu mengajar yang akan dinilai, baik sebagai penulis, editor, pembuat, maupun penanggung jawab.²⁷

b. Ahli Materi

Dalam penelitian ini, ahli materi pembelajaran yang dilibatkan harus memiliki latar belakang pendidikan minimal sarjana (S1) di bidang pendidikan sesuai mata pelajaran tertentu. Mereka juga diharuskan memiliki pengalaman kerja dan penguasaan bidang tersebut sekurang-kurangnya lima tahun. Selain itu, para ahli tidak diperbolehkan berperan dalam pembuatan media pembelajaran atau perangkat ajar yang menjadi objek penilaian. Mereka tidak boleh terlibat sebagai penyusun, penyunting, pembuat, ataupun pihak yang bertanggung jawab atas produk tersebut.²⁸

c. Ahli Uji Praktikalitas

Uji kepraktisan media pembelajaran dilakukan kepada instruktur industry, guru dan siswa. Guru memiliki latar belakang minimal S1. Para ahli yang menilai tidak boleh memiliki keterlibatan apa pun dalam pembuatan media pembelajaran atau perangkat ajar yang diuji, baik sebagai penyusun, penyunting, pembuat, maupun pihak yang bertanggung jawab. Sementara itu, pengujian produk dilakukan pada

²⁷ Uwes Anis Chaeruman, *Instrument Evaluasi Media Pembelajaran*, Jakarta: Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2015.

²⁸ *Ibid*, Hal 4

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

peserta didik kelas XI.8 SMAN 4 Pekanbaru yang sedang mempelajari materi Ketenagakerjaan..

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah kelas XI 8 Tingkat SMA (SMAN 4 Pekanbaru).

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini yaitu 4 guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik kelas XI di SMAN 4 Pekanbaru yang terdiri dari 3 kelas Humaniora dengan jumlah populasi 130 orang.

2. Sampel Penelitian

Sampel yang digunakan melibatkan satu kelas, yaitu Kelas XI.8 dengan 40 peserta didik dan 1 guru ekonomi di SMAN 4 Pekanbaru. Pengambilan sampel menggunakan metode random sampling, di mana sampel dipilih secara acak dari populasi tanpa mempertimbangkan kriteria tertentu. Proses ini dilakukan dengan menyampaikan pertanyaan yang sama kepada seluruh sampel, bertujuan memperoleh jawaban yang akurat terkait objek penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara merupakan metode interaksi berbentuk tanya jawab, baik secara lisan maupun tertulis, antara pewawancara dan narasumber guna memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian. Metode ini efektif

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

dalam mengumpulkan informasi langsung dari sumbernya. Tujuan utama wawancara adalah mendapatkan data awal atau informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang terjadi di sekolah.²⁹ Wawancara ini dilakukan terhadap guru ekonomi di SMAN 4 Pekanbaru.

Angket

Salah satu metode pengumpulan data adalah angket, yang mengharuskan responden mengisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis. Melalui jawaban responden, peneliti dapat mendapatkan informasi yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan penelitian.³⁰ Penelitian ini menggunakan 2 angket yaitu angket untuk uji validitas dan angket untuk uji praktikalitas.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berfungsi sebagai sumber data langsung yang digunakan oleh peneliti di lokasi penelitian. Data yang diperoleh mencakup foto, video, serta laporan kegiatan yang mendukung proses analisis.³¹

²⁹ Sugiyono, *Op. Cit* h. 138

³⁰ Sugiyono, *Op. Cit* h. 142

³¹ Dr. Riduwan, M.B.A. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta 2013) h. 31

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini , adapun beberapa instrumen yang akan digunakan untuk penelitian yaitu sebagai berikut

1. Lembar Angket Validasi Para Ahli

Untuk menunjukkan adanya tingkat kevalidan atau kelayakan media, pada penelitian ini menggunakan angket validasi. Ada dua penilaian untuk memvalidasi pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis nearpod pada materi ketenagakerjaan yaitu angket ahli materi dan ahli media

a. Ahli Media

Angket validasi yang diberikan kepada ahli media digunakan sebagai pedoman bagi validator untuk menilai produk yang dikembangkan, terutama terkait kecocokannya sebagai media pembelajaran. Adapun rincian atau aspek yang menjadi acuan dalam instrumen angket bagi ahli media adalah sebagai berikut

TABEL III. 1

INDIKATOR LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Aspek	Indikator
Desain tampilan	Kejelasan teks (ukuran huruf)
	Kesesuaian front yang digunakan pada aplikasi
	Tata letak teks pada media tersusun baik
	Isi kuis variatif

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Aspek	Indikator
Aksestabilitas	Akses masuk aplikasi mudah
	Penggunaan Media mudah
	Kelancaran penggunaan media
	Tingkat keefektifan dan kepraktisan penggunaan alat evaluasi
Penggunaan Bahasa	Ketepatan penyajian bahasa dengan PUEBI
	Bahasa yang mudah dipahami
	Evaluasi yang tersedia dalam media sesuai dengan materi pembelajaran
Penyajian	Penyediaan soal yang menarik dan variatif
	Kejelasan tentang cara menggunakan alat evaluasi
	Tampilan kunci jawaban
	Kejelasan tampilan nilai akhir yang diperoleh peserta didik
Rekayasa perangkat lunak	Efektif dan efisien
	Kemudahan penggunaan (usable)
	Penggunaan ulang (reusable)
	Ketepatan memilih aplikasi

(Sumber: modifikasi aspek dari BSNP 2008)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

b. Ahli Materi

Angket validasi yang diberikan kepada ahli materi diperlukan untuk memastikan bahwa isi yang disajikan dalam produk benar-benar sejalan dengan tujuan pembelajaran dan aspek pendukung lainnya. Dengan alasan tersebut, disusunlah instrumen penilaian bagi ahli materi sebagai berikut:

TABEL III. 2

INDIKATOR LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Aspek	Indikator
Aspek Kelayakan Isi	Materi yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan SK dan KD.
	Keakuratan materi
	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu dan perkembangan fakta yang ada
Aspek Penyajian	Konsep dalam media pembelajaran disajikan secara runtut mulai dari yang mudah ke yang tersulit
	Keakuratan istilah ekonomi yang digunakan
	Memudahkan siswa memahami soal

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Aspek	Indikator
Aspek Bahasa	Evaluasi tersedia dalam media pembelajaran sesuai dengan konteks materi
	Bahasa mudah dipahami peserta didik
Evaluasi	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan peserta didik
Evaluasi	Kesesuaian tingkat kesukaran butir soal
	Kesesuaian antara daya pembeda yang berbeda
	Pertanyaan yang sesuai dengan perkembangan kognitif
	Kesesuaian urutan penyajian soal
	Menumbuhkan motivasi siswa

(Sumber : Modifikasi aspek dari BSNP 2008)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Kisi-kisi angket Praktikalitas oleh Guru Ekonomi

Angket praktikalitas yang ditujukan kepada guru berfungsi untuk mengetahui respon mereka terhadap tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Indikator dalam angket tersebut disusun dengan ketentuan sebagai berikut:

TABEL III. 3

INDIKATOR LEMBAR ANGKET PRAKTIKALITAS OLEH GURU

Aspek	Indikator
Desain Media	Kesesuaian Materi dengan KD
	Kejelasan teks
	Kecepatan proses memuat
	Tingkat keefektifan penggunaan alat evaluasi
Aspek	Indikator
Penggunaan	Materi evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran
	Memudahkan guru dalam hal keterlaksanaan proses pembelajaran dan waktu
	Alat evaluasi pembelajaran memudahkan evaluasi pembelajaran.
	Kemampuan untuk menyediakan alat untuk menilai pembelajaran
	Media evaluasi pembelajaran dapat mengatasi kejenuhan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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
Penyajian	Sajian butir soal variatif
	Kejelasan petunjuk penggunaan alat evaluasi
	Tampilan kunci jawaban
	Kejelasan nilai akhir
Latihan dan Evaluasi	Kesesuaian item soal dengan pembelajaran yang diuraikan
	Feedback yang diberikan kepada siswa setelah menyelesaikan soal
	Mengurangi tingkat kecurangan
	Kemudahan secara keseluruhan untuk mengakses aplikasi
Keterlaksanaan	Penggunaan alat evaluasi membantu siswa menjadi lebih mandiri dalam menyelesaikan soal.

(Sumber: modifikasi aspek dari BSNP 2008)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Angket yang ditujukan kepada peserta didik digunakan untuk mengetahui tanggapan mereka setelah memanfaatkan produk yang telah dikembangkan. Instrumen angket respon peserta didik tersebut disusun dengan ketentuan sebagai berikut:

TABEL III. 4
INDIKATOR LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Aspek	Indikator
Desain tampilan	Kejelasan teks
	Bahasa yang mudah dipahami
	Tampilan aplikasi menarik
Aksestabilitas	Kemudahan penggunaan aplikasi
	Kemampuan untuk menggunakan aplikasi
	Media membantu pembelajaran mandiri.
	Kecepatan proses memuat
Latihan dan evaluasi	Kemudahan dalam belajar
	Kesesuaian item soal dengan materi pelajaran
	Kemudahan menggunakan aplikasi untuk menjawab pertanyaan

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

Aspek	Indikator
Latihan dan evaluasi	Mengevaluasi pemahaman peserta didik tentang materi yang telah diajarkan
	feedback yang diterima setelah mengerjakan soal-soal
	Mengurangi tingkat kecurangan
	Meningkatkan motivasi siswa

(Sumber: modifikasi aspek dari BSNP 2008)

G. Teknik Analisis Data

Dua metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Untuk melakukan analisis deskriptif kualitatif, masukan, kritik, dan rekomendasi untuk perbaikan yang diperoleh dari angket dikumpulkan dalam kelompok-kelompok. Evaluasi ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi terhadap media evaluasi pembelajaran berbasis Nearpod.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

a. Analisis Validitas media evaluasi Nearpod

Data analisis validitas dari hasil pengumpulan penilaian kuesioner validitas yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Selanjutnya menilai lembar validitas menggunakan skala Likert,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

TABEL III. 5
Tabel Skala Likert

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

1) Menetapkan Skor Maksimal

Skor maksimal = banyaknya validator x jumlah butir komponen x skor maksimal.

2) Menetapkan skor yang didapatkan dengan menjumlahkan skor dari setiap validator.

Menentukan presentase keidealan³²

$$\text{Persentase keidealan} = \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Hasil dari presentase keidealan akan di tafsikan pada pengertian kualitatif berdasarkan tabel berikut³³

³²Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan* (Jakarta: Kencana, 2011) h. 82

³³Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta 2007), h. 15

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

TABEL III. 6

KRITERIA PERSENTASE HASIL VALIDITAS

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

b. Analisis Kepraktisan media evaluasi Nearpod

Melakukan analisis kepraktisan media evaluasi Nearpod yang telah dikembangkan, menggunakan skala Likert sebagai metode evaluasi.

Hasilnya disajikan sebagai berikut:

TABEL III. 7

Tabel Skala Likert

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- 1) Menetapkan skor maksimal

Skor maksimal banyaknya validator x jumlah butir komponen x skor maksimal

- 2) Menetapkan skor yang diperoleh dengan menggabungkan skor di setiap validator

- 3) Menentukan presentase keidealan³⁴

$$\text{Presentase keidealan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Hasil dari presentase keidealan akan di tafsirkan pada pengertian kualitatif berdasarkan pada tabel berikut.³⁵

TABEL III. 8
KRITERIA PERSENTASE HASIL KEPRAKTIKAN

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

³⁴ Prianto, *Loc. Cit.* h. 82

³⁵ Kiduwan, *Loc. Cit.* h. 15

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Analisis Respon Siswa

Penilaian angket respon siswa dilakukan dengan menggunakan skala likert.

TABEL III. 9

Tabel Skala Likert

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

- 1) Menetapkan skor maksimal
- 2) Skor maksimal banyaknya validator x jumlah butir komponen x skor maksimal
- 3) Menetapkan skor yang diperoleh dengan menggabungkan skor di setiap validator
- 4) Menentukan presentase keidealan³⁶

$$\text{Presentase keidealan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

³⁶ Trianto, *Loc. Cit.* h. 82

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Hasil dari presentase keidealan akan di tafsirkan pada pengertian kualitatif berdasarkan pada tabel berikut.³⁷

TABEL III.10

KRITERIA PERSENTASE RESPON SISWA

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

³⁷ Riduwan, *Loc. Cit*, h. 15

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada pembahasan, pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis nearpod pada materi ketenagakerjaan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil penilaian validitas menunjukkan bahwa instrumen evaluasi pembelajaran berbasis Nearpod pada materi ketenagakerjaan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Dengan demikian, media ini layak dan tepat digunakan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Ekonomi di tingkat SMA atau setara.
2. Tingkat kepraktisan alat evaluasi berbasis Nearpod pada materi ketenagakerjaan berada pada kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan dan sesuai diterapkan sebagai sarana evaluasi dalam pembelajaran Ekonomi di tingkat SMA atau sederajat.
3. Respon peserta didik terhadap penggunaan alat evaluasi berbasis Nearpod pada materi ketenagakerjaan berada pada kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ini layak dan cocok digunakan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Ekonomi di tingkat SMA atau yang setara.

B. Saran

1. Alat evaluasi pembelajaran berbasis nearpod pada materi ketenagakerjaan yang telah dikembangkan hendaknya dapat diuji pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik.
2. Penggunaan alat evaluasi pembelajaran berbasis nearpod pada materi ketenagakerjaan yang telah dikembangkan hendaknya dilakukan dengan memperhatikan kesiapan dari alat evaluasi pembelajaran seperti koneksi jaringan dan alat yang memadai demi lancarnya keterlaksanaan proses evaluasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Amam S, Aristanti W, *Ekonomi untuk SMA/MA kelas XII*, Jakarta: Penerbit Erlangga, (2024)
- Ami, Raudhatul Aslami, ‘*Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod*’, *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, (2021)
- Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakartas: Dian Rakyat, (2010)
- Endang Mulyatiningsih. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, (2012)
- Helnanelis dan Ahya Ulyanti, *Pengembangan Media Pembelajaran ICT berbasis Platform Nearpod untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Materi Sejarah Perkembangan Islam di Asia Tenggara*, 2023
- Rina Febriana. M.Pd. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, (2019)
- Riduwan, M.B.A. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*, Bandung: Alfabeta (2013)
- Fejri, Muhammad, Ajo Sutarjo, and Muhammad Hanif, ‘*Pengaruh Implementasi Nearpod Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Dalam Jaringan Terhadap Hasil Belajar Kognitif*’, (2022)
- Nikmatu Sholikhah and Lailatul Nuraini, ‘*Pengaruh Model CPS (Creative Problem Solving) Berbantuan Media Assessment Nearpod Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMA*’, (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.

- Ningsih, Kurnia, Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, and Rofiana Kusuma Pinawadhani, '*Kelayakan Media Interaktif Berbasis Nearpod Pada Materi Sistem Ekskresi Di Kelas XI SMA*', *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, (2023)
- Nispiyah, Nindah, '*Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod Terhadap Hasil Belajar*', *Jurnal Georafflesia*, (2023)
- Nora Erika Aulia, Agik Nur Efendi dan Liana Rochmatul Wachidah, '*Pengaruh Reliabilitas Instrumen Evaluasi Berbasis Nearpod terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Sosiolinguistik*', 2025
- Nurhamidah, Didah, '*Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod Dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia*', *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, (2021)
- Nurhasanah, Elmustian, and Silvia Permatasari, '*Inovasi Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Nearpod Pada Materi Teks Eksposisi Kelas X SMA*', *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7.6 (2024)
- Penaji Setyosari, M. ED., *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, (2012)
- Salsabila Azhar Alzakiyyah dkk, "*Pengembangan Media Pembelajaran Nearpod Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPAS*", *Pendas, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2025
- Sharsimi Arikunto, *Evaluasi Program Pendidikan*, (Jakarta, PT Bumi Aksara, (2008)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Haspitasari, Gloria Lintang, *‘Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Nearpod Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Godong.* (2024)
- Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta (2007)
- Rozi, Fahrur, and Ayunda Kristari, *‘Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung’*, *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*,. (2020)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta (2016)
- Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan* Jakarta: Kencana, (2011)
- Uwes Anis Chaeruman, *Instrument Evaluasi Media Pembelajaran*, Jakarta: Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2015.
- Yeni, Dewi Fitri, Desi Rahmatika, Muriani Muriani, and Desi Armi Eka Putri, *‘Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa’*, *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1.2 (2020).

Lampiran

Lampiran 1

1. Modul Ajar

MODUL AJAR DEEP LEARNING

MATERI : Ketenagakerjaan

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah : SMA NEGERI 4 PEKANBARU
Nama Penyusun : RISNISYAH TAMBUN, S.Pd
Mata Pelajaran : IPS (Ekonomi)
Kelas / Fase /Semester : XI/ F / Ganjil
Alokasi Waktu : 5 x Pertemuan @45 Menit
Tahun Pelajaran : 2025 / 2026

B. Identifikasi Kesiapan Peserta Didik

Peserta didik diharapkan telah memiliki pengetahuan dasar tentang:

Konsep Dasar Ekonomi: Pemahaman dasar tentang kebutuhan, kelangkaan, produksi, konsumsi, dan distribusi.

Peran Individu dalam Ekonomi: Kesadaran tentang peran individu sebagai produsen dan konsumen.

Isu-isu Sosial Ekonomi Sederhana: Pernah mendengar atau membaca berita tentang isu-isu terkait pekerjaan, upah, atau pengangguran di lingkungan sekitar atau media massa.

Keterampilan Berpikir Kritis Dasar: Mampu menganalisis informasi sederhana dan mengidentifikasi masalah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Keterampilan Berkomunikasi: Mampu menyampaikan ide atau pendapat secara lisan maupun tulisan.

KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi "Ketenagakerjaan" merupakan bagian penting dari ilmu ekonomi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan masa depan peserta didik.

Jenis Pengetahuan: Konseptual (memahami definisi dan klasifikasi ketenagakerjaan, pengangguran, sistem upah), Faktual (data terkait ketenagakerjaan di Indonesia), Prosedural (melakukan analisis data, merumuskan solusi), dan Metakognitif (merencanakan strategi penyelesaian masalah sosial ekonomi).

- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata:** Sangat relevan karena peserta didik akan menjadi bagian dari angkatan kerja di masa depan. Materi ini membahas isu-isu yang dekat dengan mereka, seperti pilihan karier, upah minimum, dampak pengangguran pada masyarakat, dan upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Ini juga membantu mereka memahami berita ekonomi dan sosial di media.

Tingkat Kesulitan: Moderat hingga tinggi. Konsep dasar mudah dipahami, tetapi analisis data, identifikasi penyebab masalah (pengangguran), dan perumusan solusi membutuhkan penalaran kritis dan pemahaman konteks yang lebih dalam.

Struktur Materi: Terstruktur mulai dari definisi dan klasifikasi dasar (penduduk, angkatan kerja, kesempatan kerja), kemudian beranjak ke masalah-masalah ketenagakerjaan (pengangguran, dampaknya), lalu solusi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

(sistem upah, pelatihan kerja), dan diakhiri dengan indikator keberhasilan pembangunan SDM (Indeks Pembangunan Manusia).

Integrasi Nilai dan Karakter: Menumbuhkan rasa empati terhadap isu pengangguran, sikap mandiri dalam mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja, kolaborasi dalam mencari solusi, tanggung jawab sosial, serta keimanan dalam menyadari bahwa setiap individu memiliki potensi dan perlu bersyukur atas kesempatan yang diberikan.

DIMENSI PROFIL LULUSAN PEMBELAJARAN

Berdasarkan tujuan pembelajaran, dimensi profil lulusan yang akan dicapai adalah:

- **Penalaran Kritis:** Mampu menganalisis data ketenagakerjaan, mengidentifikasi penyebab dan dampak pengangguran, serta mengevaluasi kebijakan pemerintah terkait ketenagakerjaan.

Kreativitas: Mampu merumuskan gagasan atau solusi inovatif untuk mengatasi masalah ketenagakerjaan di lingkungan sekitar.

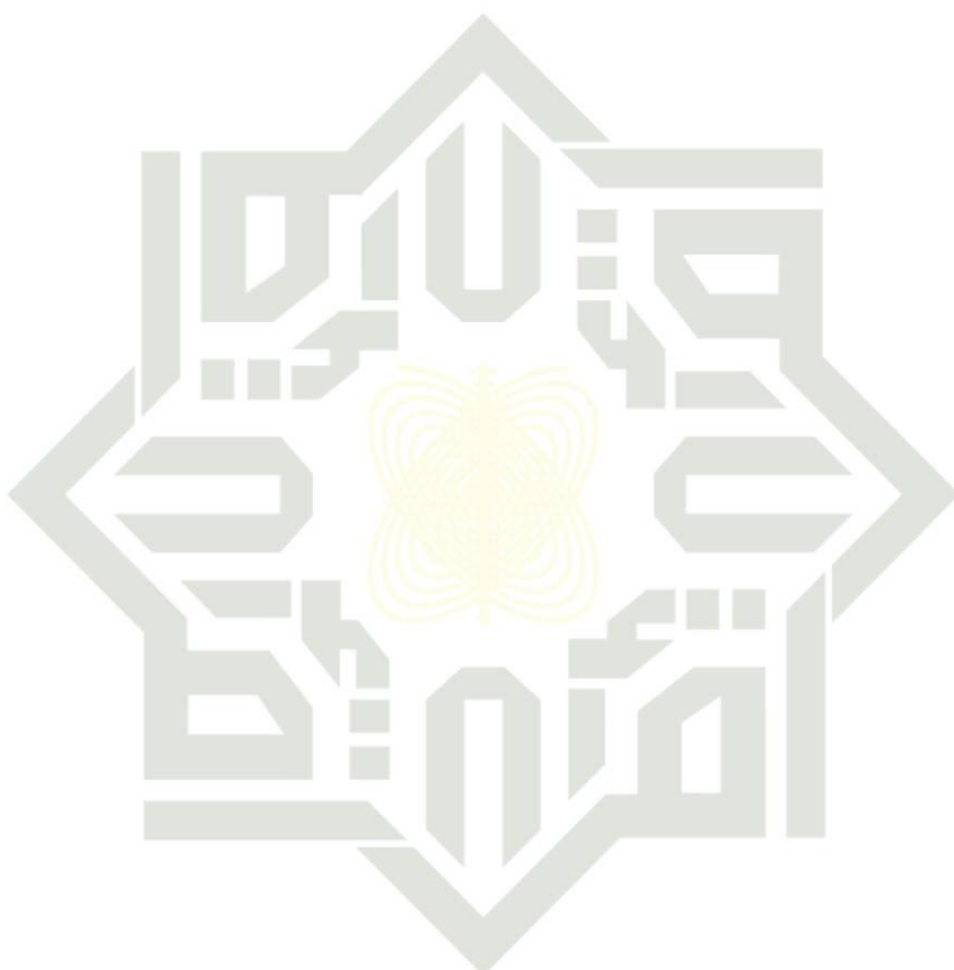
Kolaborasi: Mampu bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan isu, mengumpulkan data, dan merancang proyek.

Kemandirian: Mampu mencari informasi terkait pasar kerja dan mengembangkan diri secara mandiri untuk meningkatkan kompetensi.

Komunikasi: Mampu menyampaikan hasil analisis, ide, dan solusi secara jelas dan persuasif.

Kewargaan: Mampu berperan aktif sebagai warga negara yang peduli terhadap isu-isu ketenagakerjaan dan berkontribusi dalam mencari solusi.

Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan: Peserta didik dapat menyadari pentingnya bekerja keras dan berusaha sebagai bentuk ibadah, serta bersyukur atas rezeki dan kesempatan yang diberikan.



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.



DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase F (Kelas XI), peserta didik mampu:

Menganalisis konsep ketenagakerjaan, angkatan kerja, dan kesempatan kerja dengan benar.

Mengidentifikasi jenis-jenis pengangguran, penyebab, dan dampaknya terhadap perekonomian dan masyarakat.

Menganalisis kebijakan pemerintah dalam mengatasi masalah ketenagakerjaan dan pengangguran.

- Memahami berbagai sistem upah dan perhitungannya.
- Menganalisis konsep dan komponen Indeks Pembangunan Manusia (IPM) sebagai indikator kualitas ketenagakerjaan.
- Menyajikan hasil analisis masalah ketenagakerjaan dan mengusulkan solusi kreatif yang relevan dengan konteks lokal dan nasional.

LINTAS DISIPLIN ILMU YANG RELEVAN

Sosiologi: Memahami dampak sosial dari pengangguran, struktur masyarakat terkait ketenagakerjaan, dan mobilitas sosial.

Geografi: Menganalisis sebaran tenaga kerja dan pengangguran berdasarkan wilayah geografis, serta faktor-faktor demografi.

Matematika: Pengolahan data statistik, perhitungan persentase (angka partisipasi angkatan kerja, tingkat pengangguran), dan analisis grafik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

Informatika/TIK: Penggunaan internet untuk riset, pengolahan data menggunakan spreadsheet, pembuatan presentasi digital.

Pendidikan Kewarganegaraan: Hak dan kewajiban warga negara terkait ketenagakerjaan, peran pemerintah dalam menciptakan keadilan sosial.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Konsep Ketenagakerjaan dan Angkatan Kerja

- **Tujuan Pembelajaran:** Peserta didik mampu menjelaskan pengertian ketenagakerjaan, tenaga kerja, angkatan kerja, dan bukan angkatan kerja, serta mengidentifikasi karakteristik dan perbedaan antara keduanya dengan tepat, melalui analisis data statistik ketenagakerjaan sederhana dan diskusi kelompok.

Pertemuan 2 dan 3: Pengangguran: Jenis, Penyebab, dan Dampak

- **Tujuan Pembelajaran:** Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai jenis pengangguran (siklis, friksional, struktural, musiman, teknologi), menganalisis penyebab utamanya, serta mengevaluasi dampak pengangguran terhadap individu, masyarakat, dan perekonomian nasional dengan kritis, melalui studi kasus dan diskusi kelas.

Pertemuan 4: Upaya Mengatasi Pengangguran dan Sistem Upah

- **Tujuan Pembelajaran:** Peserta didik mampu menganalisis berbagai upaya pemerintah dan masyarakat dalam mengatasi masalah pengangguran (pelatihan kerja, BLK, UMKM, kebijakan fiskal/moneter), serta menjelaskan berbagai sistem upah yang berlaku di

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Indonesia (upah minimum, UMR, UMP/UMK) dengan jelas, melalui wawancara (virtual/kontekstual) dan presentasi.

Pertemuan 5: Indeks Pembangunan Manusia (IPM) dan Proyek Ketenagakerjaan

- **Tujuan Pembelajaran:** Peserta didik mampu menganalisis konsep dan komponen Indeks Pembangunan Manusia (IPM) sebagai indikator kualitas SDM dan ketenagakerjaan, serta merancang dan mempresentasikan solusi kreatif untuk masalah ketenagakerjaan di lingkungan sekitar (proyek), dengan mandiri dan kolaboratif.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Topik pembelajaran akan berpusat pada "Masa Depan, Ketenagakerjaan Bangsa: Tantangan dan Peluang". Peserta didik akan diajak untuk mengamati dan menganalisis isu-isu ketenagakerjaan yang relevan dengan lingkungan mereka dan Indonesia secara luas, seperti:

Peluang kerja di daerah mereka, apakah ada industri yang berkembang?

Mengapa banyak lulusan sekolah masih menganggur?

Bagaimana teknologi (AI, otomatisasi) memengaruhi jenis pekerjaan di masa depan?

Berapa upah yang layak untuk pekerjaan tertentu?

Bagaimana peran UMKM dalam menyerap tenaga kerja?

Bagaimana pemerintah berusaha meningkatkan kualitas SDM agar lebih kompetitif? Mereka akan diajak untuk berpikir tentang jalur karier 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.

sendiri, keterampilan apa yang perlu mereka kembangkan, dan bagaimana mereka dapat berkontribusi untuk mengurangi pengangguran di masa depan.

KERANGKA PEMBELAJARAN

Praktik Pedagogik:

Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL): Peserta didik akan merancang proyek mini seperti "Rencana Aksi Mengurangi Pengangguran di Komunitas Saya" atau "Analisis Potensi Ekonomi Lokal dan Kebutuhan Tenaga Kerja". Proyek ini melibatkan pengumpulan data (observasi/wawancara sederhana), analisis, dan perumusan solusi.

- **Diskusi Kelompok:** Menganalisis studi kasus terkait isu pengangguran, sistem upah, atau IPM. Berbagi hasil temuan dari eksplorasi data.
- **Eksplorasi Lapangan (Virtual/Kontekstual):** Mengamati bursa kerja (virtual), atau mencari informasi tentang balai latihan kerja (BLK) terdekat. Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal siswa.

Wawancara (Virtual/Kontekstual): Mengundang narasumber (misalnya, pengusaha UMKM, kepala dinas tenaga kerja, kepala bagian HRD perusahaan, atau alumni yang sudah bekerja) secara virtual untuk berbagi pengalaman dan wawasan tentang dunia kerja.

Presentasi: Mempresentasikan hasil proyek, analisis studi kasus, atau hasil wawancara.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Mitra Pembelajaran:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru Bimbingan Konseling (BK) untuk informasi karier dan pengembangan diri. Guru mata pelajaran Sosiologi/Sejarah untuk konteks sosial dan historis.
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Dinas Tenaga Kerja setempat, Balai Latihan Kerja (BLK), pelaku UMKM, perusahaan lokal, lembaga non-pemerintah yang bergerak di bidang pemberdayaan masyarakat.
- **Masyarakat:** Orang tua/wali peserta didik (terutama yang memiliki pengalaman kerja), tokoh masyarakat yang peduli isu ketenagakerjaan.

Lingkungan Belajar:

- **Ruang Fisik:** Kelas yang fleksibel untuk diskusi kelompok dan presentasi. Perpustakaan sekolah untuk sumber bacaan dan data.
- **Ruang Virtual:** Akses ke situs web resmi pemerintah (BPS, Kemenaker) untuk data statistik.
- **Budaya Belajar:** Mendorong budaya belajar yang kolaboratif, di mana peserta didik aktif berpartisipasi, berani menyampaikan ide, dan menghargai perbedaan pendapat. Menumbuhkan rasa ingin tahu yang mendalam tentang isu-isu ketenagakerjaan dan dampaknya pada masyarakat. Membangun lingkungan yang mendukung pemikiran kritis dan solusi inovatif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Pemanfaatan Digital:

- **Perpustakaan Digital:** Mengakses e-book, jurnal, atau artikel ilmiah tentang ketenagakerjaan, ekonomi pembangunan, atau kebijakan publik terkait SDM.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan kuis di Google Classroom atau platform interaktif seperti Kahoot/Mentimeter untuk evaluasi pemahaman konsep.
- **Aplikasi Pengolah Data:** Penggunaan Google Sheets atau Microsoft Excel untuk mengolah data statistik ketenagakerjaan yang diunduh dari BPS.
- **Media Sosial dan Video Dokumenter:** Mengidentifikasi dan menganalisis isu ketenagakerjaan dari berita daring, video dokumenter, atau kanal YouTube yang relevan.

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

Kegiatan Pendahuluan (Mindful Learning, Joyful Learning)

Pembukaan (5 menit):

- Guru menyambut peserta didik dengan semangat. (Joyful Learning)
- Guru menampilkan klip video pendek (misalnya, iklan lowongan kerja, cuplikan berita tentang tingkat pengangguran, atau video inspiratif tentang sukses berwirausaha). (Mindful Learning - memicu perhatian dan fokus).
- Guru mengajukan pertanyaan pemicu: "Apa impian pekerjaan kalian di masa depan?" atau "Menurut kalian, mengapa ada orang yang sulit

Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang

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

mendapatkan pekerjaan?" (Meaningful Learning - mengaitkan dengan aspirasi dan realitas).

Apersepsi (5 menit):

- Guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari: "Setiap hari kita berinteraksi dengan orang yang bekerja, ada orang tua kalian, tetangga, penjual di pasar. Ada juga yang mungkin sedang mencari kerja. Hari ini kita akan membahas lebih dalam tentang fenomena ini."
- Guru mengajak peserta didik berpikir tentang pentingnya pekerjaan dalam kehidupan manusia.

Motivasi (5 menit):

- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan bahasa yang menarik, menekankan bahwa pemahaman tentang ketenagakerjaan akan membantu mereka merencanakan masa depan, menjadi warga negara yang peduli, dan bahkan mungkin menciptakan lapangan kerja. (Meaningful Learning, Joyful Learning - menumbuhkan motivasi intrinsik).
- Guru menyampaikan bahwa mereka akan belajar tidak hanya dari buku, tetapi juga dari realitas di sekitar mereka.

Kegiatan Inti (Meaningful Learning, Joyful Learning, Mindful Learning)

Pertemuan 1: Konsep Ketenagakerjaan dan Angkatan Kerja

Memahami (Mindful Learning):

- Guru menjelaskan definisi kunci: penduduk, tenaga kerja, bukan tenaga kerja, angkatan kerja, dan bukan 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.

- Guru menggunakan contoh-contoh nyata dari kehidupan sehari-hari (misalnya, perbedaan antara pelajar SMA, mahasiswa, ibu rumah tangga, dan pekerja) untuk memperjelas konsep.
- Guru menunjukkan data statistik ketenagakerjaan Indonesia (misalnya dari BPS) dan memandu peserta didik untuk memahami cara membacanya.

Mengaplikasi (*Meaningful Learning, Joyful Learning*):

- Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. (Diferensiasi konten: beberapa kelompok fokus pada identifikasi kelompok angkatan kerja dari data, kelompok lain pada analisis struktur penduduk).
- Setiap kelompok diberikan lembar kerja berisi data hipotetis atau data aktual BPS tentang penduduk dan angkatan kerja. Mereka diminta untuk mengklasifikasikan penduduk dan menghitung angka partisipasi angkatan kerja.
- Guru berkeliling, memberikan bimbingan dan scaffolding sesuai kebutuhan, serta mendorong diskusi yang aktif.

Merefleksi (*Mindful Learning*):

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil klasifikasi dan perhitungan mereka.
- Guru memfasilitasi diskusi dan memberikan umpan balik, menguatkan pemahaman tentang konsep dasar ketenagakerjaan.
- Guru mengajak peserta didik merefleksikan pentingnya data statistik dalam memahami kondisi ketenagakerjaan suatu negara.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Pertemuan 2 dan 3: Pengangguran: Jenis, Penyebab, dan Dampak

Memahami (Mindful Learning):

- Guru menjelaskan berbagai jenis pengangguran (friksional, siklis, struktural, musiman, teknologi) dengan contoh konkret.
- Guru memaparkan penyebab-penyebab pengangguran (misalnya, ketidaksesuaian skill, resesi ekonomi, perubahan teknologi, dll.).
- Guru mengajak peserta didik berpikir tentang dampak pengangguran (ekonomi dan sosial) melalui diskusi singkat.

Mengaplikasi (Meaningful Learning, Joyful Learning):

- Peserta didik bekerja dalam kelompok. Setiap kelompok diberikan studi kasus tentang pengangguran (misalnya, kasus PHK massal di suatu perusahaan, lulusan baru yang sulit mendapat pekerjaan, atau petani yang menganggur di luar musim tanam). (Diferensiasi proses: Beberapa kelompok dapat fokus pada identifikasi jenis pengangguran, yang lain pada analisis penyebab dan dampak).
- Mereka menganalisis studi kasus tersebut, mengidentifikasi jenis pengangguran, penyebab, dan dampaknya.
- Guru dapat menampilkan video dokumenter singkat tentang pengangguran di suatu daerah.

Merefleksi (Mindful Learning):

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis studi kasus mereka.
- Guru memfasilitasi diskusi kelas tentang pentingnya memahami jenis pengangguran untuk merumuskan kebijakan yang tepat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Guru menumbuhkan empati dan kesadaran akan masalah sosial yang ditimbulkan oleh pengangguran.

Pertemuan 4: Upaya Mengatasi Pengangguran dan Sistem Upah

Memahami (Mindful Learning):

- Guru menjelaskan berbagai upaya pemerintah dan masyarakat dalam mengatasi pengangguran (misalnya, program pelatihan, pembukaan lapangan kerja, kebijakan fiskal/moneter).
- Guru memperkenalkan berbagai sistem upah (upah minimum, upah sektoral, upah berdasarkan prestasi) dan faktor-faktor yang memengaruhinya.
- Guru dapat menampilkan infografis atau video singkat tentang sistem upah di Indonesia.

Mengaplikasi (Meaningful Learning, Joyful Learning):

- Peserta didik berpasangan atau individu melakukan "wawancara mini" (secara langsung jika memungkinkan atau melalui studi kasus/teks) dengan orang tua, tetangga, atau pengusaha UMKM tentang pengalaman mereka terkait pekerjaan, pelatihan, atau sistem upah. (Diferensiasi produk: Beberapa siswa dapat membuat peta pikiran tentang upaya pemerintah, yang lain membuat infografis tentang sistem upah).
- Hasil wawancara atau studi kasus didiskusikan dalam kelompok kecil.
- Guru berkeliling memberikan bimbingan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Merefleksi (Mindful Learning):

- Beberapa peserta didik berbagi hasil wawancara atau poin penting dari diskusi mereka.
- Guru menyimpulkan berbagai upaya penanggulangan pengangguran dan pentingnya sistem upah yang adil.
- Guru mendorong peserta didik untuk berpikir tentang bagaimana mereka bisa berkontribusi dalam menciptakan lapangan kerja di masa depan.

Pertemuan 5: Indeks Pembangunan Manusia (IPM) dan Proyek Ketenagakerjaan

Memahami (Mindful Learning):

- Guru menjelaskan konsep IPM sebagai indikator kualitas hidup dan pembangunan manusia, serta komponen-komponennya (kesehatan, pendidikan, standar hidup layak).
- Guru menunjukkan data IPM Indonesia dan perbandingannya dengan negara lain.

Mengaplikasi (Meaningful Learning, Joyful Learning):

- **Proyek Berbasis Kelompok:** Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk merancang "solusi inovatif" untuk masalah ketenagakerjaan di lingkungan sekitar mereka (misalnya, proyek pelatihan keterampilan untuk remaja putus sekolah, kampanye kesadaran pentingnya pendidikan, atau ide start-up yang menciptakan lapangan kerja). (Diferensiasi minat: kelompok dapat memilih masalah 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.

yang paling menarik bagi mereka; diferensiasi produk: hasil proyek bisa berupa proposal, presentasi, poster digital, atau video pendek).

- Setiap kelompok membuat rencana aksi dan mempersiapkan presentasi singkat.
- Guru memfasilitasi dan memberikan masukan konstruktif.

Merefleksi (Mindful Learning):

- Setiap kelompok mempresentasikan ide proyek mereka secara singkat.
- Guru memberikan umpan balik dan mengaitkan ide-ide tersebut dengan peningkatan IPM.
- Guru menguatkan kesadaran peserta didik tentang peran mereka sebagai agen perubahan di masa depan.

Kegiatan Penutup (Memberikan Umpan Balik, Menyimpulkan, Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya)

Umpan Balik Konstruktif (5 menit):

- Guru memberikan umpan balik umum tentang partisipasi, pemikiran kritis, dan kolaborasi peserta didik selama unit ini.
- Guru menekankan bahwa memahami isu ketenagakerjaan adalah kunci untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Menyimpulkan Pembelajaran (5 menit):

- Guru memimpin diskusi singkat untuk merangkum konsep-konsep kunci ketenagakerjaan, pengangguran, sistem upah, dan IPM.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Peserta didik diminta untuk menyebutkan satu kesimpulan penting yang mereka dapatkan dari pembelajaran ini dan bagaimana mereka akan menerapkannya dalam kehidupan mereka.
- Guru mengajak peserta didik untuk bersyukur atas potensi yang mereka miliki dan kesadaran untuk memanfaatkannya demi kebaikan bersama. (Keimanan dan Ketakwaan)

Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya (5 menit):

- Guru mengaitkan materi ketenagakerjaan dengan materi selanjutnya (misalnya, pembangunan ekonomi atau sistem ekonomi).
- Guru menanyakan kepada peserta didik: "Setelah mempelajari ketenagakerjaan, apa lagi yang ingin kalian ketahui tentang dunia kerja atau ekonomi Indonesia?" (Melibatkan siswa dalam perencanaan).
- Guru memberikan tugas mandiri untuk membaca berita atau artikel tentang isu ketenagakerjaan terkini.
- Guru menutup pelajaran dengan ungkapan terima kasih dan motivasi.

ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen Awal Pembelajaran:

Observasi: Guru mengamati respons dan partisipasi peserta didik saat apersepsi dan pertanyaan pemicu.

Wawancara (singkat): Guru menanyakan beberapa peserta didik tentang pemahaman awal mereka tentang "pekerjaan" atau "pengangguran."

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Kuesioner (digital/lisan):

"Menurut Anda, apa yang dimaksud dengan 'tenaga kerja'?"

"Sebutkan salah satu masalah ekonomi yang paling sering Anda dengar di Indonesia."

Tes Diagnostik (pre-test singkat - 5 soal):

1. Jelaskan perbedaan antara 'penduduk' dan 'tenaga kerja'.
2. Menurut Anda, apa penyebab utama orang sulit mendapatkan pekerjaan?
3. Apa dampak negatif pengangguran bagi individu dan masyarakat?
4. Sebutkan salah satu jenis pekerjaan yang paling banyak dibutuhkan saat ini.
5. Apa yang Anda ketahui tentang 'upah minimum'?

Asesmen Proses Pembelajaran:

Tugas Harian (selama Kegiatan Inti):

Pertemuan 1: Lembar kerja klasifikasi penduduk dan angkatan kerja.

1. Definisikanlah konsep: Penduduk, Tenaga Kerja, Angkatan Kerja, Bukan Angkatan Kerja.
2. Dari data yang diberikan, hitunglah Angka Partisipasi Angkatan Kerja (APAK).
3. Berikan 3 contoh kelompok masyarakat yang termasuk 'Bukan Angkatan Kerja'.
4. Menurut Anda, mengapa penting untuk memahami perbedaan konsep-konsep 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.

5. Bagaimana data ketenagakerjaan dapat membantu pemerintah membuat kebijakan?

Pertemuan 2 dan 3: Hasil analisis studi kasus pengangguran.

1. Identifikasi jenis pengangguran yang terjadi dalam studi kasus ini.
2. Jelaskan penyebab utama dari pengangguran tersebut.
3. Analisis dampak ekonomi dan sosial yang ditimbulkan oleh pengangguran dalam studi kasus.
4. Bagaimana perasaan Anda jika menghadapi situasi seperti dalam studi kasus?
5. Apakah ada solusi awal yang terlintas di benak Anda untuk mengatasi masalah ini?

- **Diskusi Kelompok:** Guru menilai partisipasi, kemampuan berargumentasi, dan kolaborasi dalam kelompok.

Presentasi: Guru menilai kejelasan presentasi, pemahaman konsep, dan kemampuan menjawab pertanyaan.

Asesmen Akhir Pembelajaran:

Jurnal Reflektif: Peserta didik menulis jurnal reflektif tentang pemahaman mereka terhadap materi ketenagakerjaan.

1. Bagian mana dari materi ketenagakerjaan yang paling menarik bagi Anda dan mengapa?
2. Bagaimana pemahaman Anda tentang ketenagakerjaan berubah setelah mempelajari bab 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.

3. Jika Anda adalah Menteri Tenaga Kerja, kebijakan apa yang akan Anda prioritaskan untuk mengatasi pengangguran di Indonesia?
4. Bagaimana Anda dapat mempersiapkan diri secara pribadi untuk menghadapi tantangan dunia kerja di masa depan?
5. Bagaimana isu ketenagakerjaan ini mencerminkan tanggung jawab kita sebagai bagian dari masyarakat dan negara?

Tes Tertulis (5 soal - mencakup pemahaman konsep dan aplikasi):

1. Jelaskan perbedaan mendasar antara pengangguran struktural dan pengangguran friksional, serta berikan masing-masing satu contoh.
2. Analisis dampak negatif dari tingginya tingkat pengangguran terhadap pertumbuhan ekonomi suatu negara.
3. Pemerintah suatu daerah menetapkan Upah Minimum Provinsi (UMP) sebesar Rp2.500.000,00 per bulan. Jelaskan mengapa penetapan UMP ini penting bagi pekerja dan pengusaha.
4. Indeks Pembangunan Manusia (IPM) digunakan untuk mengukur kualitas hidup penduduk. Sebutkan dan jelaskan tiga dimensi utama yang digunakan dalam perhitungan IPM.
5. Sebagai seorang siswa, bagaimana Anda dapat berkontribusi secara nyata dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) di Indonesia, meskipun Anda belum terjun ke dunia kerja?

Tugas Akhir/Proyek: Presentasi proyek "Solusi Inovatif Ketenagakerjaan".



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

Rubrik Penilaian Proyek:

Identifikasi Masalah: (1-5) - Seberapa jelas dan relevan masalah ketenagakerjaan yang diidentifikasi?

Kreativitas Solusi: (1-5) - Sejauh mana ide solusi yang ditawarkan inovatif dan realistis?

Kesesuaian dengan Konsep Ekonomi: (1-5) - Seberapa akurat penerapan konsep ketenagakerjaan (misal, jenis pengangguran, kebijakan) dalam proyek?

➤ **Kualitas Presentasi:** (1-5) - Seberapa jelas, menarik, dan persuasif presentasi proyek?

➤ **Kolaborasi Kelompok:** (1-5) - Sejauh mana setiap anggota kelompok berkontribusi dan bekerja sama?

Mengetahui,

Kepala SMA Negeri 4 Pekanbaru

Pekanbaru, Juli 2025

Guru Mata Pelajaran

Sahid Suwarno, S.Pd., M.M

NIP. 19661006 199003 1 004

Risnisyah Tambun, S.Pd

NIP.19810110 200903 2 003

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lampiran 2

2.1 Angket Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Angket Uji Validitas Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Ketenagakerjaan Di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Pekanbaru (Ahli Media)

Hari/Tanggal	: Jumat 10 Okt 2025
Nama Validator	: Pizarini, St. W. Kom
Instansi/ Lembaga	: UIN Suska

Judul : Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Ketenagakerjaan Di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Pekanbaru

Penyusun : Ali Muhammad Syarif Hidayatullah Siregar

Pembimbing : Mia Salmiah, S.Pd. M.Pd. E.

Instansi : Pendidikan Ekonomi FTK UIN SUSKA RIAU

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan di kembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis nearpod dalam pembelajaran ekonomi pada materi Ketenagakerjaan, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan mengisi angket yang telah disediakan. Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui valid atau tidaknya media tersebut digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan dari media ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket validasi media ini, saya ucapkan terimakasih.

Pekanbaru, 2025
Pemohon

Ali Muhammad Syarif
Nim. 12110614806



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

A. Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini ditunjukkan untuk penilaian terhadap Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Ketenagakerjaan:

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

Keterangan pada skala skor sebagai berikut:

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

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

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
A. Tampilan						
1.	Kejelasan teks (huruf)	✓				
2.	Kesesuaian font yang digunakan		✓			
3.	Kesesuaian teks dan jenis huruf yang digunakan		✓			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

4.	Tata letak teks pada media evaluasi pembelajaran disusun dengan baik	✓				
5.	Isi kuis variatif	✓				
B. Kepraktisan						
8.	Akses masuk aplikasi mudah	✓				
	Media evaluasi pembelajaran mudah digunakan	✓				
9.	Kelancaran dalam pengoperasian media evaluasi pembelajaran	✓				
10.	Tingkat keefektifan dan kepraktisan penggunaan alat evaluasi	✓				
C. Penggunaan bahasa						
11.	Ketepatan penyajian bahasa dengan PUEBI	✓				
12.	Evaluasi yang tersedia dalam media pembelajaran sesuai dengan konteks materi	✓				
13.	Bahasa mudah di pahami peserta didik	✓				
D. Penyajian						
13.	Sajian butir soal variatif dan menarik	✓				
14.	Kejelasan petunjuk penggunaan alat evaluasi	✓				
15.	Kejelasan tampilan nilai akhir yang	✓				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

	diperoleh peserta didik					
E.	Rekayasa perangkat lunak					
17.	Efektif dan efisien		✓			
18.	Dapat digunakan (Usable)	✓				
19.	Dapat digunakan kembali (Reusable)	✓				
20.	Ketepatan memilih media		✓			

Komentar dan Saran

- Gantikan kata kata lulausu ya BAKU
- Tambahkan ilustrasi / gambar



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Kesimpulan

Lembar validasi oleh validator ahli media mengenai pengembangan media Evaluasi pembelajaran Berbasis Nearpod dalam pembelajaran ekonomi pada materi ketenagakerjaan ini dinyatakan:

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

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

Pekanbaru, 10 Okt 2025

Validator Ahli Media

RIZKI NISWANTO

NIP.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

**Angket Uji Validitas Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Nearpod
Pada Materi Ketenagakerjaan Di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Pekanbaru
(Ahli Materi)**

Hari/Tanggal :
Nama Validator :
Instansi/ Lembaga :

Judul : Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Ketenagakerjaan Di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Pekanbaru
Penyusun : Ali Muhammad Syarif Hidayatullah Siregar
Pembimbing : Mia Salmiah, S.Pd. M.Pd. E.
Instansi : Pendidikan Ekonomi FTK UIN SUSKA RIAU

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan di kembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis nearpod dalam pembelajaran ekonomi pada materi ketenagakerjaan, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan mengisi angket yang telah disediakan. Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui valid atau tidaknya media tersebut digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan dari media ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket validasi media ini, saya ucapkan terimakasih.

Pekanbaru, 2025
Pemohon

Ali Muhammad Svarif
Nim. 12110614806



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

A. Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini ditunjukkan untuk penilaian terhadap Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Ketenagakerjaan:

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

Keterangan pada skala skor sebagai berikut:

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

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

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
A. Aspek Kelayakan Isi						
1.	Materi pada media pembelajaran sesuai dengan SK dan KD	√				
2.	Keakuratan materi yang disajikan	√				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

3.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu dan perkembangan fakta yang ada	✓				
B. Aspek Penyajian						
4.	Konsep dalam media pembelajaran disajikan secara runtut mulai dari yang mudah ke yang tersulit	✓				
5.	Keakuratan istilah ekonomi yang digunakan	✓				
6.	Memudahkan peserta didik dalam memahami soal	✓				
C. Aspek Bahasa						
7.	Evaluasi yang tersedia dalam media pembelajaran sesuai dengan konteks materi	✓				
8.	Bahasa mudah dipahami peserta didik	✓				
D. Evaluasi						
9.	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan peserta didik	✓				
10.	Kesesuaian tingkat kesukaran butir soal	✓				
11.	Kesesuaian daya pembeda antar butir soal	✓				
12.	Kesesuaian pertanyaan dengan	✓				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

	perkembangan kognitif					
13.	Kesesuaian urutan penyajian soal	✓				
14.	Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik		✓			

Komentar dan Saran

Bisa dilanjutkan ke tahap penelitian.
 Uji cobakan dulu soal-nya ini, baru masukkan ke aplikasi.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Kesimpulan


Lembar validasi oleh validator ahli materi mengenai pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis nearpod dalam pembelajaran ekonomi pada materi ketenagakerjaan ini dinyatakan:

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

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

Pekanbaru, 01 - 10 - 2025

Validator Ahli Materi


Ristiana, M.Pd.E.
NIP. 19900225 2023212 039



2.2 Angket Praktikalitas Guru

Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang

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

Angket Respon Guru Terhadap Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Ketenagakerjaan Di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Pekanbaru

Judul Penelitian : Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Ketenagakerjaan Di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Pekanbaru

Materi Pokok : Ketenagakerjaan

Peneliti : Ali Muhammad Syarif Hidayatullah Siregar

Pembimbing : Mia Salmiah, S.Pd. M.Pd. E.

Yang Terhormat,

Nama : RISMAYAH TAMBUK, S.Pd

Asal Instansi : SMAN 4 Pekanbaru

Hari/Tanggal : RABU, 29 OKTOBER 2025

Sehubungan dengan dikembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis nearpod pada materi ketenagakerjaan di sma negeri 4 pekanbaru, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai guru ekonomi untuk memberikan penilaian terhadap media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan tersebut. Angket penilaian media evaluasi pembelajaran ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media evaluasi pembelajaran berbasis nearpod yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui apakah media evaluasi pembelajaran berbasis nearpod tersebut membantu atau tidak untuk digunakan pada pembelajaran disekolah. Untuk itu saya memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai guru ekonomi untuk mengisi angket penelitian media evaluasi pembelajaran berbasis nearpod berikut ini. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media evaluasi pembelajaran berbasis nearpod ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media evaluasi pembelajaran berbasis nearpod ini, saya ucapkan terimakasih.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

A. Petunjuk Pengisian

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

Gunakan kriteria pada lampiran untuk memberikan penilaian.

Keterangan pada skala skor sebagai berikut:

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

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

Pekanbaru, 29 Oktober 2025

Guru Ekonomi SMAN 4 Pekanbaru



RUSLIYAH TAMBUK, S.Pd
NIP. 19810110 200903 2 003



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
A.	Desain Media					
1.	Kesesuaian materi dengan KD	✓				
2.	Kejelasan teks	✓				
3.	Kecepatan proses memuat (Loading)	✓				
4.	Tingkat keefektifan penggunaan alat evaluasi		✓			
B.	Penggunaan					
5.	Kesesuaian materi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓				
6.	Memudahkan guru dalam aspek waktu dan keterlaksanaan proses evaluasi hasil belajar peserta didik	✓				
7.	Alat evaluasi pembelajaran memberikan kemudahan dalam proses evaluasi belajar	✓				
8.	Kemampuan menyajikan alat evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang telah di ajarkan	✓				
9.	Media evaluasi pembelajaran 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.

	mengatasi kejenuhan peserta didik saat ujian					
C. Penyajian						
10.	Sajian butir soal variatif dan menarik	✓				
11.	Kejelasan petunjuk penggunaan alat evaluasi	✓				
12.	Tampilan kunci jawaban	✓				
13.	Kejelasan nilai akhir yang diperoleh peserta didik	✓				
D. Latihan dan Evaluasi						
14.	Kesesuaian butir soal dengan materi yang telah dijelaskan	✓				
15.	Feedback yang diterima peserta didik setelah mengerjakan butir soal		✓			
16.	Mengurangi tingkat kecurangan		✓			
E. Keterlaksanaan						
17.	Kemudahan dalam aksesibilitas aplikasi secara keseluruhan		✓			
18.	Penggunaan alat evaluasi mendukung peserta didik mandiri dalam mengerjakan butir soal		✓			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Itan Syarif Kasim Riau

Komentar dan Saran

Penggunaan Nearpod dalam evaluasi pembelajaran sangat membantu guru dalam mengukur pemahaman siswa secara cepat, guru dapat memantau hasil belajar siswa secara langsung sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Perlunya memastikan koneksi internet stabil sebelum kegiatan evaluasi agar berjalan lancar dan tidak mengganggu fokus siswa.

Instrumen angket praktikalitas mengenai pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis nearpod dalam pembelajaran ekonomi pada materi ketenagakerjaan ini dinyatakan:

1.	Praktis tanpa revisi	<input checked="" type="checkbox"/>
2.	Praktis dengan revisi	<input type="checkbox"/>
3.	Tidak praktis	<input type="checkbox"/>

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

Pekanbaru, 29 Oktober 2025

Validator

RISTISYA TAMBUN, S.Pd
NIP. 19810110 200903 2 003

2.3 Angket Respon Peserta Didik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Angket Respon Siswa Terhadap Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Ketenagakerjaan Di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Pekanbaru

Peneliti : Ali Muhammad Syarif Hidayatullah Siregar

Nim : 12110614806

Responden

Nama : A2 - ZAHRA SAKHI TAMBUNAN

Kelas : XI.8

Sekolah : SMAN 4 Pekanbaru

A. Petunjuk Pengisian

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon anda terhadap media evaluasi pembelajaran berbasis nearpod yang sedang dikembangkan dalam pembelajaran ekonomi khususnya materi ketenagakerjaan
2. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian anda terhadap media evaluasi pembelajaran berbasis nearpod pada materi ketenagakerjaan

Keterangan pada skala skor sebagai berikut:

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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

B. Pertanyaan Angket

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
A. Desain tampilan						
1.	Kejelasan teks soal	✓				
2.	Bahasa yang digunakan dalam media komunikatif dan mudah dipahami	✓				
3.	Tampilan aplikasi menarik		✓			
B. Aksestabilitas						
4.	Kemudahan dalam mengakses aplikasi	✓				
5.	Kemudahan penggunaan aplikasi		✓			
6.	Penggunaan media mendukung pembelajaran mandiri	✓				
7.	Kecepatan proses memuat (loading)	✓				
C. Latihan dan evaluasi						
8.	Kemudahan dalam belajar	✓				
9.	Kesesuaian butir soal dengan materi pembelajaran yang telah di ajarkan	✓				
10.	Kemudahan dalam menjawab butir soal melalui media	✓				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

11.	Menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah di ajarkan	✓				
12.	Feedback yang diterima setelah mengerjakan butir soal	✓				
13.	Mengurangi tingkat kecurangan		✓			
14.	Media dapat memotivasi dalam belajar	✓				

Komentar dan Saran

Media Pembelajaran untuk mengerjakan soal sangat menarik.

Pekanbaru, 10 November 2025

Responden



AZ-ZAHRA SAKHI T.



Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang

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

Angket Respon Siswa Terhadap Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Ketenagakerjaan Di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Pekanbaru

Peneliti : Ali Muhammad Syarif Hidayatullah Siregar

Nim : 12110614806

Responden

Nama : Devan Rizaldi Pratama

Kelas : XI.8

Sekolah : SMA 4 Pekanbaru

A. Petunjuk Pengisian

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon anda terhadap media evaluasi pembelajaran berbasis nearpod yang sedang dikembangkan dalam pembelajaran ekonomi khususnya materi ketenagakerjaan
 2. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian anda terhadap media evaluasi pembelajaran berbasis nearpod pada materi ketenagakerjaan
- Keterangan pada skala skor sebagai berikut:

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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

B. Pertanyaan Angket

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
A.	Desain tampilan					
1.	Kejelasan teks soal	✓				
2.	Bahasa yang digunakan dalam media komunikatif dan mudah dipahami	✓				
3.	Tampilan aplikasi menarik	✓				
B.	Aksestabilitas					
4.	Kemudahan dalam mengakses aplikasi	✓				
5.	Kemudahan penggunaan aplikasi	✓				
6.	Penggunaan media mendukung pembelajaran mandiri	✓				
7.	Kecepatan proses memuat (loading)		✓			
C.	Latihan dan evaluasi					
8.	Kemudahan dalam belajar	✓				
9.	Kesesuaian butir soal dengan materi pembelajaran yang telah di ajarkan		✓			
10.	Kemudahan dalam menjawab butir soal melalui media	✓				



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

11.	Menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah di ajarkan		✓			
12.	Feedback yang diterima setelah mengerjakan butir soal				✓	
13.	Mengurangi tingkat kecurangan	✓				
14.	Media dapat memotivasi dalam belajar	✓				

Komentar dan Saran

Yaiku Semoga kita Lebih bijak menggunakan Aplikasi Yang kita gunakan, supaya kita Lebih Tahu materi Pembelajaran Yang kita Ketahui

Pekanbaru, 2025
Responden



Lampiran 3

3.1 Hasil Validitas Media

1. Hasil Rekapitan angket

Nomor Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	5	5
2	4	5
3	4	5
4	4	5
5	5	5
6	5	5
7	5	5
8	5	5
9	4	5
10	4	5
11	5	5
12	4	5
13	4	5
14	5	5
15	5	5
16	4	5
17	5	5
18	5	5
19	4	5
Jumlah	86	95

Sumber Data Olahan 2025

Penilaian Keseluruhan Validitas Media

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Jawaban Validator}}{\text{Nilai Tertinggi Validator}} \times 100\%$$

$$\text{Validitas} = \frac{86}{95} \times 100\%$$

$$= 90,52\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

2. Hasil Aspek Desain Tampilan

Nomor Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	5	5
2	4	5
3	4	5
4	4	5
5	5	5
Jumlah	22	25

Penilaian hasil validitas pada aspek Desain tampilan :

$$\text{Aspek Desain Tampilan} = \frac{\text{Jawaban Validator}}{\text{Nilai Tertinggi Validator}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Aspek Desain Tampilan} &= \frac{22}{25} \times 100\% \\ &= 88\% \end{aligned}$$

3. Hasil Aspek Kepraktisan

Nomor Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
6	5	5
7	5	5
8	5	5
9	4	5
Jumlah	19	20

Penilaian hasil validitas pada aspek Kepraktisan:

$$\text{Aspek Kepraktisan} = \frac{\text{Jawaban Validator}}{\text{Nilai Tertinggi Validator}} \times 100\%$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

$$\text{Aspek Kepraktisan} = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

4 Hasil Aspek Penggunaan Bahasa

Nomor Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
10	4	5
11	5	5
12	4	5
Jumlah	13	15

Penilaian hasil validitas pada aspek Penggunaan Bahasa:

$$\text{Aspek Penggunaan Bahasa} = \frac{\text{Jawaban Validator}}{\text{Nilai Tertinggi Validator}} \times 100\%$$

$$\text{Aspek Penggunaan Bahasa} = \frac{13}{15} \times 100\%$$

$$= 86,66\%$$

5 Hasil Aspek Penyajian

Nomor Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
13	4	5
14	5	5
15	5	5
Jumlah	14	15

Penilaian hasil validitas pada aspek Penyajian:

$$\text{dengan persentase: Aspek Penyajian} = \frac{\text{Jawaban Validator}}{\text{Nilai Tertinggi Validator}} \times 100\%$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

$$\text{Aspek Penyajian} = \frac{14}{15} \times 100\%$$

$$= 93,33\%$$

6 Hasil Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

Nomor Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
16	4	5
17	5	5
18	5	5
19	4	5
Jumlah	18	20

Penilaian hasil validitas pada aspek Rekayasa Perangkat Lunak:

$$\text{Aspek Rekayasa Perangkat Lunak} = \frac{\text{Jawaban Validator}}{\text{Nilai Tertinggi Validator}} \times 100\%$$

$$\text{Aspek Rekayasa Perangkat Lunak} = \frac{18}{20} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

3. Hasil Validitas Materi

1 Hasil Rekapitulasi angket

Nomor Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	5	5
2	5	5
3	5	5
4	5	5
5	5	5
6	5	5
7	5	5
8	5	5

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

9	5	5
10	5	5
11	5	5
12	5	5
13	5	5
14	4	5
Jumlah	69	70

Sumber Data Olahan 2025

Penilaian Keseluruhan Validitas Materi

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Jawaban Validator}}{\text{Nilai Tertinggi Validator}} \times 100\%$$

$$\text{Validitas} = \frac{69}{70} \times 100\%$$

$$= 98,57\% \text{ (Sangat Valid)}$$

2. Hasil Aspek Kurikulum

Nomor Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	5	5
2	5	5
3	5	5
Jumlah	15	15

Penilaian hasil validitas pada aspek Kurikulum:

$$\text{Aspek Kurikulum} = \frac{\text{Jawaban Validator}}{\text{Nilai Tertinggi Validator}} \times 100\%$$

$$\text{Aspek Kurikulum} = \frac{15}{15} \times 100\%$$

$$= 100\%$$



3. Hasil Aspek Penyajian Materi

Nomor Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
4	5	5
5	5	5
6	5	5
Jumlah	15	15

Penilaian hasil validitas pada aspek Penyajian Materi:

$$\text{Aspek Penyajian Materi} = \frac{\text{Jawaban Validator}}{\text{Nilai Tertinggi Validator}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Aspek Penyajian Materi} &= \frac{15}{15} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

4. Hasil Aspek Penggunaan Bahasa

Nomor Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
7	5	5
8	5	5
Jumlah	15	15

Penilaian hasil validitas pada aspek Penggunaan Bahasa:

$$\text{Aspek Penggunaan Bahasa} = \frac{\text{Jawaban Validator}}{\text{Nilai Tertinggi Validator}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Aspek Penggunaan Bahasa} &= \frac{10}{10} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

5 Hasil Aspek Evaluasi

Nomor Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
9	5	5
10	5	5
11	5	5
12	5	5
13	5	5
14	4	5
Jumlah	29	30

Penilaian hasil validitas pada aspek Evaluasi:

$$\text{Aspek Evaluasi} = \frac{\text{Jawaban Validator}}{\text{Nilai Tertinggi Validator}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Aspek Evaluasi} &= \frac{29}{30} \times 100\% \\ &= 96,66\% \end{aligned}$$

3.3 Hasil Praktikalitas

1. Hasil Rekapitulasi Angket

Nomor Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	5	5
2	5	5
3	4	5
4	5	5
5	5	5
6	5	5
7	5	5
8	5	5
9	5	5
10	5	5
11	5	5
12	5	5
13	5	5
14	5	5

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

15	5	5
16	4	5
17	4	5
18	4	5
Jumlah	86	90

Sumber Data Olahan 2025

Penilaian Keseluruhan Praktikalitas

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Jawaban Validator}}{\text{Nilai Tertinggi Validator}} \times 100\%$$

$$\text{Validitas} = \frac{86}{90} \times 100\%$$

$$= 95,55\% \text{ (Sangat Valid)}$$

2. Hasil Aspek Desain Media

Nomor Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	5	5
2	5	5
3	4	5
4	5	5
Jumlah	19	20

Penilaian hasil validitas pada aspek Desain Media :

$$\text{Aspek Desain Media} = \frac{\text{Jawaban Validator}}{\text{Nilai Tertinggi Validator}} \times 100\%$$

$$\text{Aspek Desain Media} = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$= 95\%$$



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

3 Hasil Aspek Penggunaan

Nomor Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
5	5	5
6	5	5
7	5	5
8	5	5
9	5	5
Jumlah	25	25

Penilaian hasil validitas pada aspek Penggunaan:

$$\text{Aspek Penggunaan} = \frac{\text{Jawaban Validator}}{\text{Nilai Tertinggi Validator}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Aspek Penggunaan} &= \frac{25}{25} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

4 Hasil Aspek Penyajian

Nomor Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
10	5	5
11	5	5
12	5	5
13	5	5
Jumlah	20	20

Penilaian hasil validitas pada aspek Penyajian:

$$\text{Aspek Penyajian} = \frac{\text{Jawaban Validator}}{\text{Nilai Tertinggi Validator}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Aspek Penyajian} &= \frac{20}{20} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

5 Hasil Aspek Latihan Dan Evaluasi

Nomor Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
14	5	5
15	5	5
16	4	5
Jumlah	14	15

Penilaian hasil validitas pada aspek Latihan dan Evaluasi::

$$\text{Aspek Latihan Dan Evaluasi} = \frac{\text{Jawaban Validator}}{\text{Nilai Tertinggi Validator}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Aspek Latihan Dan Evaluasi} &= \frac{14}{15} \times 100\% \\ &= 93,33\% \end{aligned}$$

6. Hasil Aspek Keterlaksanaan

Nomor Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
17	4	5
18	4	5
Jumlah	8	10

Penilaian hasil validitas pada aspek Keterlaksanaan:

$$\text{Aspek Keterlaksanaan} = \frac{\text{Jawaban Validator}}{\text{Nilai Tertinggi Validator}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Aspek Keterlaksanaan} &= \frac{8}{10} \times 100\% \\ &= 80\% \end{aligned}$$

3.4. Hasil Respon Peserta Didik

1. Hasil Rekapitulasi Angket

Responden	Butir Pertanyaan													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	3	5
2	5	5	4	3	4	4	4	4	5	5	5	4	3	5
3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
4	5	5	3	4	4	5	5	5	5	5	4	5	3	4
5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5
6	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	3	3	3	5
7	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	3	4	5
8	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	2	5	5
9	5	4	5	5	5	4	3	5	5	5	5	4	5	5
10	5	4	5	4	5	5	3	4	5	5	4	4	2	3
11	4	5	5	3	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4
12	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	3	5
13	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	3	3	4
14	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	3	4
15	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	3	4	5
16	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	3	3
17	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	3
18	4	5	5	4	4	5	3	5	5	5	4	3	2	5
19	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

20	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	3	5
21	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
22	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	4	4	3	2
23	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5
24	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4
25	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
26	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
27	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
28	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	3	3	3	4
29	5	5	4	3	4	4	3	5	4	5	3	1	3	3
30	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5
31	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	3	3	3	4
32	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3
33	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	4	3	2	3
34	5	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	4	3	5
35	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	3	4
36	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	3	2	4
37	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	3	3	2	4
38	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4
39	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5
40	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	3	4	4	4

Sumber Data Olahan 2025

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Penilaian Keseluruhan Angket Respon Peserta didik

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Jawaban Validator}}{\text{Nilai Tertinggi Validator}} \times 100\%$$

$$\text{Validitas} = \frac{2505}{2800} \times 100\%$$

$$= 89,46\% \text{ (Sangat Valid)}$$

2. Hasil Aspek Desain Tampilan

Nomor Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	195	200
2	191	200
3	179	200
Jumlah	565	600

Penilaian hasil validitas pada aspek Desain tampilan :

$$\text{Aspek Desain dan Tampilan} = \frac{\text{Jawaban Validator}}{\text{Nilai Tertinggi Validator}} \times 100\%$$

$$\text{Aspek Desain dan Tampilan} = \frac{565}{600} \times 100\%$$

$$= 94,16\%$$

3. Hasil Aspek Aksestabilitas

Nomor Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
4	174	200
5	182	200
6	188	200
7	173	200
Jumlah	717	800

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Penilaian hasil validitas pada aspek Aksesibilitas:

$$\text{Aspek Aksestabilitas} = \frac{\text{Jawaban Validator}}{\text{Nilai Tertinggi Validator}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Aspek Aksestabilitas} &= \frac{717}{800} \times 100\% \\ &= 89,62\% \end{aligned}$$

4. Hasil Aspek Latihan dan Evaluasi

Nomor Komponen	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
8	194	200
9	192	200
10	200	200
11	167	200
12	158	200
13	139	200
14	173	200
Jumlah	1.223	1.400

Penilaian hasil validitas pada aspek Latihan dan Evaluasi:

$$\text{Aspek Latihan dan Evaluasi} = \frac{\text{Jawaban Validator}}{\text{Nilai Tertinggi Validator}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Aspek Latihan dan Evaluasi} &= \frac{1.223}{1.400} \times 100\% \\ &= 87,35\% \end{aligned}$$

Lampiran 4

4.1 Daftar Identitas Validator Produk (Media Evaluasi)

No.	Kode	Nama	Instansi	Jabatan	Bidang Keahlian
1	PZ	Pizaini, ST, M.Kom	UIN Suska Riau	Dosen Teknik Informatika	Validator Ahli Media
2	RS	Ristiliana, M.Pd.E	UIN Suska Riau	Dosen Pendidikan Ekonomi	Validator Ahli Materi

4.2 Daftar Identitas Praktisi Guru

No.	Kode	Nama	Instansi
1	RT	Risnisyah Tambun, S.Pd	SMAN 4 Pekanbaru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik 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.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

4.3 Daftar Identitas Peserta Didik

No.	Kode	Nama
1	PDK 1	Ali Akbar Hasibuan
2	PDK 2	Anggun Ramafitri
3	PDK 3	Anjani
4	PDK 4	Annisa Fitri Rafidla
5	PDK 5	Az Zahra Sakhi Tambunan
6	PDK 6	Bryan Freddy Sirait
7	PDK 7	Daffa Darmansyah
8	PDK 8	Devan Rizaldi Pratama
9	PDK 9	Dinda Fitriyani
10	PDK 10	Dzaky Al Buchoiry
11	PDK 11	Fadlan Syaputra Pane
12	PDK 12	Fakhri Al Zaky
13	PDK 13	Fara Salsabila
14	PDK 14	Fikri Ramadhan
15	PDK 15	Filzah Khairana Aisyah
16	PDK 16	Firza Amira Naura Nst
17	PDK 17	Grecia Inri Ginting
18	PDK 18	Hannisya Delfiani
19	PDK 19	Hana Nafiisah
20	PDK 20	Imelda Putri Pratama
21	PDK 21	Indah Barokah
22	PDK 22	Kanaya Puspita Sardi

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

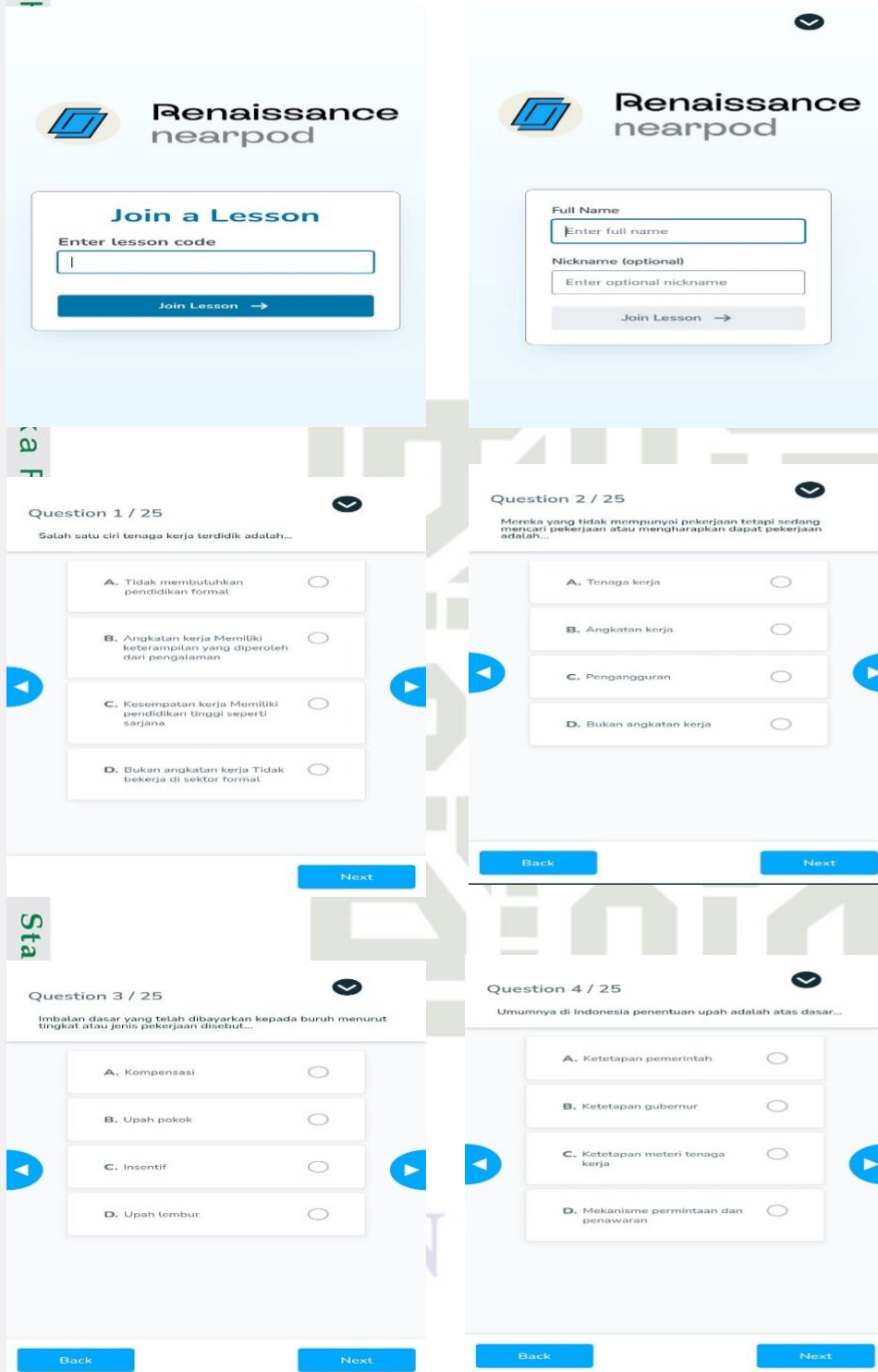
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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.	Kode	Nama
23	PDK 23	Luthfi Khairun Nafis
24	PDK 24	M. Radhitya Natayudha
25	PDK 25	Maryam Jameelah Edwar
26	PDK 26	Melfrida Prapat
27	PDK 27	Nabila Febri Yanti
28	PDK 28	Nadyra Allysa Indriani
29	PDK 29	Nayla Faradisa
30	PDK 30	Nur Aini
31	PDK 31	Nurul Hadi Sakirun
32	PDK 32	Prisilia Putri
33	PDK 33	Reyvalin Kairen Pradika
34	PDK 34	Salsabila
35	PDK 35	Sapitri Zaharani
36	PDK 36	Shahana Nafeesa Zahwa
37	PDK 37	Shine Fairi Zannah
38	PDK 38	Surya Akbar
39	PDK 39	Yarsih Pitriadi Hajja
40	PDK 40	Zaskia Az-Hara Erlis

Lampiran 5

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



The screenshot displays the Renaissance Nearpod app interface. At the top, the app logo is visible. Below it, there is a 'Join a Lesson' section with a text input field for 'Enter lesson code' and a 'Join Lesson' button. The main content area shows four multiple-choice questions, each with a 'Back' and 'Next' button at the bottom.

Question 1 / 25
Salah satu ciri tenaga kerja terdidik adalah...

- A. Tidak membutuhkan pendidikan formal
- B. Angkatan kerja Memiliki keterampilan yang diperoleh dari pengalaman
- C. Kesempatan kerja Memiliki pendidikan tinggi seperti sarjana
- D. Bukan angkatan kerja Tidak bekerja di sektor formal

Question 2 / 25
Mereka yang tidak mempunyai pekerjaan tetapi sedang mencari pekerjaan atau mengharapkan dapat pekerjaan adalah...

- A. Tenaga kerja
- B. Angkatan kerja
- C. Pengangguran
- D. Bukan angkatan kerja

Question 3 / 25
Imbalan dasar yang telah dibayarkan kepada buruh menurut tingkat atau jenis pekerjaan disebut...

- A. Kompensasi
- B. Upah pokok
- C. Insentif
- D. Upah lembur

Question 4 / 25
Umumnya di Indonesia penentuan upah adalah atas dasar...

- A. Ketetapan pemerintah
- B. Ketetapan gubernur
- C. Ketetapan meteri tenaga kerja
- D. Mekanisme permintaan dan penawaran

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Question 5 / 25

Mereka yang mempunyai pekerjaan, baik sedang bekerja maupun yang sementara tidak sedang bekerja karena suatu sebab, seperti petani yang sedang menunggu panen, pegawai yang sedang cuti, sakit, dan sebagainya adalah...

A. Tenaga kerja ☐

B. Angkatan kerja ☐

C. Kesempatan kerja ☐

D. Bukan angkatan kerja ☐

Back Next

Question 6 / 25

Dalam ilmu ekonomi, pengangguran menjadi salah satu masalah serius yang dihadapi banyak negara. Istilah pengangguran merujuk pada kondisi...

A. Angkatan kerja yang tidak memiliki pekerjaan tetapi sedang berusaha mencari pekerjaan ☐

B. Seluruh penduduk usia produktif yang tidak bekerja ☐


C. Orang yang memilih berhenti bekerja karena alasan pribadi ☐

D. Masyarakat yang tidak bekerja karena masih bersekolah ☐

Back Next

Question 7 / 25

Pengangguran yang terjadi karena perbedaan waktu antara mencari pekerjaan dan mendapatkan pekerjaan disebut...



A. Pengangguran musiman ☐

B. Pengangguran friksional ☐

C. Pengangguran struktural ☐

D. Pengangguran terbuka ☐

Back Next

Question 8 / 25

Pengangguran yang terjadi akibat tidak sesuai jenis pekerjaan yang diminta dengan yang ditawarkan disebut pengangguran...

A. Pengangguran siklis ☐

B. Pengangguran musiman ☐

C. Pengangguran struktural ☒

D. Pengangguran friksional ☐

Back Next

Question 9 / 25

Jenis pengangguran terbuka, setengah menganggur, dan pengangguran terselubung adalah pembagian jenis pengangguran menurut...

A. Lama waktu kerja ☐

B. Tempat bekerja ☐

C. Volume kerja ☐

D. Upah kerja ☐

Back Next

Question 10 / 25

Berikut ini yang menyebabkan terjadinya pengangguran struktural adalah...

A. Terjadinya karena berhentinya penanaman modal asing ☐

B. Timbul karena adanya perputaran usaha ☐

C. Karena adanya pergantian pekerjaan atau pergeseran tenaga kerja ☐

D. ketidak sesuaian jenis pekerjaan dengan keahlian pekerja ☐


Back Next

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Question 12 / 25

Program pemerintah untuk mengurangi masalah ketenagakerjaan melalui pelatihan kerja bertujuan untuk...



- A. Membatasi jumlah angkatan kerja ☐
- B. Meningkatkan keterampilan dan daya saing tenaga kerja ☐
- C. Mengurangi jumlah penduduk usia produktif ☐
- D. Menambah jumlah pengangguran ☐

Back Next

Question 13 / 25

Pak Hasan di PHK oleh perusahaan tempat ia bekerja, karena perusahaan mengurangi kapasitas produksi akibat permintaan pasar terus menurun. Jenis pengangguran yang dialami Pak Hasan adalah...

- A. Pengangguran Siklis ☐
- B. Pengangguran Sukareta ☐
- C. Pengangguran Musiman ☐
- D. Pengangguran Friksional ☐

Back Next

Question 14 / 25


Penduduk dalam usia kerja yang siap melakukan pekerjaan, yaitu mereka yang sudah bekerja, mereka yang sedang mencari pekerjaan, mereka yang bersekolah, dan mereka yang mengurus rumah tangga adalah...

- A. Tenaga kerja ☐
- B. Angkatan kerja ☐
- C. Kesempatan kerja ☐
- D. Bukan angkatan kerja ☐

Back Next

Question 15 / 25

Pegawai negeri sipil (PNS) menerima gaji/Upah Rp. 3.000.000,- per bulan. Sistem pengupahan seperti ini menggunakan cara...



- A. Menurut waktu ☐
- B. Indeks ☐
- C. Skala ☐
- D. Prestasi ☐

Back Next

Question 16 / 25

Upah Minimum Regional (UMR) Jakarta lebih besar dibandingkan UMR daerah lainnya dikarenakan...

- A. Penduduk Jakarta lebih padat dibanding daerah yang lainnya ☐
- B. Biaya hidup di Jakarta lebih tinggi dibandingkan daerah lainnya ☐
- C. Penetapan upah di Jakarta ditentukan oleh Dewan Pengupahan Daerah ☐
- D. Tingkat pendidikan pekerja di Jakarta lebih tinggi dibandingkan tingkat pendidikan tenaga kerja di daerah lain ☐

Back Next

Question 17 / 25

Pak Martono ingin merehab rumah dengan ukuran yang lebih besar dan model yang baru. Untuk keperluan tersebut beliau meminta Pak Tugiman seorang tukang bangunan menghitung besarnya upah pekerja, dan disepakai untuk 1 m² bangunan sebesar Rp. 75.000,00. Sistem upah yang diterapkan Pak Martono adalah...

- A. Upah harian ☐
- B. Upah bonus ☐
- C. Upah indeks ☐
- D. Upah borongan ☐

Back Next

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Question 18 / 25

Suatu keadaan yang menggambarkan tersedianya lapangan kerja (pekerjaan) untuk diisi pencari kerja adalah...

A. Tenaga kerja ☐

B. Angkatan kerja ☐

C. Kesempatan kerja ☐

D. Bukan angkatan kerja ☐

Question 19 / 25

Sistem pemberian upah yang didasarkan pada lamanya seseorang bekerja disebut sistem...

A. Waktu ☐


B. Partisipasi ☐

C. Bonus ☐

D. Mitra usaha ☐

Question 20 / 25

Upah per jam, upah pokok, dan upah lembur termasuk dalam...



A. Insentif ☐

B. Tunjangan ☐

C. Gaji ☐

D. Kompensasi ☐

Question 21 / 25

Di sebuah daerah, jumlah tenaga kerja yang tersedia lebih banyak dibandingkan jumlah lapangan pekerjaan yang ada. Hal ini menyebabkan sebagian masyarakat usia produktif tidak terserap dalam dunia kerja. Berdasarkan analisis tersebut, jenis masalah ketenagakerjaan yang terjadi adalah...

A. Kelebihan angkatan kerja ☐

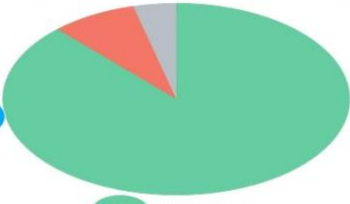
B. Pengangguran friksional ☐

C. Pengangguran musiman ☐

D. Kesempatan kerja penuh ☐

Soal Ketenagakerjaan

YOU SCORED 22 OUT OF 25



88 CORRECT

8 INCORRECT

4 NO ANSWER

Salah satu ciri tenaga kerja terdidik adalah...

☐ Tidak membutuhkan pendidikan formal

☐ Angkatan kerja Memiliki keterampilan yang diperoleh dari pengalaman

☒ Kesempatan kerja Memiliki pendidikan tinggi seperti sarjana

☐ Bukan angkatan kerja Tidak bekerja di sektor formal

Mereka yang tidak mempunyai pekerjaan tetapi sedang mencari dapat pekerjaan adalah...

☐ Tenaga kerja

☐ Angkatan kerja

☒ Pengangguran

☐ Bukan angkatan kerja

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

Question 23 / 25

Pengangguran merupakan permasalahan ekonomi yang berdampak pada masalah sosial dan keamanan. Untuk mengatasinya dapat dilakukan dengan cara-cara berikut ini, kecuali...

- A. Meningkatkan kesejahteraan pegawai ☐
- B. Memperluas kesempatan kerja ☐
- C. Meningkatkan kualitas SDM ☐
- D. Melaksanakan program padat karya ☐

Back

Next

Question 24 / 25

Cara-cara mengatasi pengangguran antara lain:

- 1) Peningkatan mobilitas modal.
- 2) Menggatakan pengembangan sektor informal seperti home industri.
- 3) Mengadakan pelatihan tenaga kerja
- 4) Mendirikan pusat-pusat latihan kerja
- 5) Kebijakan padat karya.

Yang tergolong cara mengatasi pengangguran siktis adalah...

- A. 1, 2 dan 3 ☐
- B. 1, 2 dan 5 ☐
- C. 2, 3 dan 4 ☐
- D. 2, 4 dan 5 ☐

Question 25 / 25

Berikut pernyataan yang berhubungan dengan prinsip pemberian upah dan faktor yang mempengaruhi upah.

- 1) permintaan dan penawaran tenaga kerja.
- 2) produktivitas kerja
- 3) biaya hidup pekerja
- 4) adil dan tidak diskriminatif
- 5) tanggung jawab

Faktor-faktor yang mempengaruhi besar kecilnya upah adalah...

- A. 1), 2) dan 3 ☐
- B. 1), 2) dan 4) ☐
- C. 1), 3) dan 5) ☐
- D. 2), 3) dan 4) ☐

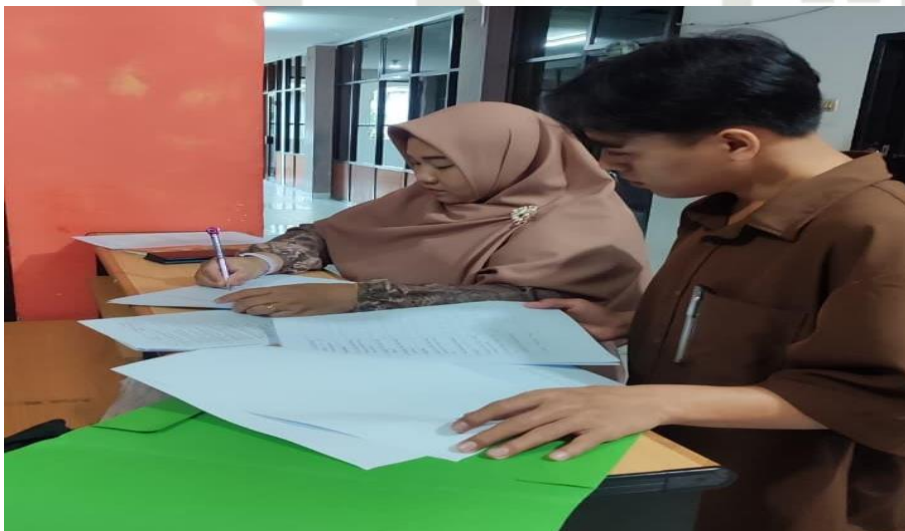
Lampiran 6

6.1 Dokumentasi Penelitian

a. Validator Ahli Media



b. Validator 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.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



d. Respon Peserta Didik



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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






Lampiran 7



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 4 PEKANBARU
 NSS : 301096007038, NPSN : 10404015
 AKREDITASI : A (AMAT BAIK)
 Jl. Adi Sucipto No. 67 Kelurahan Maharatu Kec. Marpoyan Damai Kode Pos 28125
 Website : www.sman4pku.sch.id, Email : smanegeri4pekanbaru@gmail.com



SURAT KETERANGAN PRA RISET
 Nomor : 500.10.30.8 / SMAN 4 / 2025 /285


Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 4 Pekanbaru dengan ini menerangkan bahwa:

N a m a	: ALI MUHAMMAD SYARIF HIDAYATULLAH SIREGAR
Nim	: 12110614806
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Universitas	: UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Benar telah melaksanakan *Pra Riset* di SMA Negeri 4 Pekanbaru guna mendapatkan data untuk penyelesaian Skripsi dengan judul :

“PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS NEARPOD PADA MATERI EKONOMI INTERNASIONAL”

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



21 Mei 2025
 Kepala Sekolah,
HASRIH SUWARNO, S.Pd., M.M
 NIDN 10061990031004

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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



UIN SUSKA RIAU

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

Nomor : B-23059/Un.04/F.II/PP.00.9/10/2025
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 16 Oktober 2025

Yth : Kepala
SMA Negeri 4 Pekanbaru
Di Pekanbaru

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

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

Nama : Ali Muhammad Syarif
NIM : 12110614806
Semester/Tahun : IX (Sembilan)/ 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 : PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS NEARPOD PADA MATERI KETENAGAKERJAAN DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 4 PEKANBARU
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 4 Pekanbaru
Waktu Penelitian : 3 Bulan (16 Oktober 2025 s.d 16 Januari 2026)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Wassalam,
Rektor
Pekanbaru

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

Tembusan :
Rektor UIN Sultan Syarif Kasim 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: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-23061/Un.04/F.II/PP.00.9/10/2025
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 16 Oktober 2025

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 : Ali Muhammad Syarif
NIM : 12110614806
Semester/Tahun : IX (Sembilan)/ 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 : PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS NEARPOD PADA MATERI KETENAGAKERJAAN DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 4 PEKANBARU
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 4 Pekanbaru
Waktu Penelitian : 3 Bulan (16 Oktober 2025 s.d 16 Januari 2026)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Wassalam,

Rektor

Pekanbaru

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

NIP 19751115 200312 2 001

Tembusan :
Rektor 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.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 4 PEKANBARU
 NSS : 301096007038, NPSN : 10404015
 AKREDITASI : A (AMAT BAIK)
 Jl. Adi Sucipto No. 67 Kelurahan Maharatu Kec. Marpoyan Damai Kode Pos 28125
 Website : www.sman4pku.sch.id, Email : smanegeri4pekanbaru@gmail.com



SURAT KETERANGAN RISET

Nomor : 500.10.30.8 / SMAN 4 / 2025 /1254

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 4 Pekanbaru dengan ini menerangkan bahwa:

N a m a	: Ali Muhammad Syarif Hidayatullah Siregar
Nim	: 12110614806
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi
Fakultas	: Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas	: UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Benar telah melaksanakan *Riset* di SMA Negeri 4 Pekanbaru guna mendapatkan data untuk penyelesaian Skripsi dengan judul :

"PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS NEARPOD PADA MATERI KETENAGAKERJAAN DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 4 PEKANBARU"

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 26 November 2025
 Kepala Sekolah,



IL SAHID SOWARNO, S.Pd., M.M
 Pembina Utama Muda / IV /C
 NIP.1961066 199003 1 004

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

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Ali Muhammad Syarif Hidayatullah Siregar, Lahir di Padangsidempuan pada tanggal 4 Juli 2003. Penulis merupakan anak kesatu, dari pasangan Bapak Paraduan Siregar dan Ibu Masgahani Harahap. Penulis Memulai Pendidikan formal di SDN 12 Padangsidempuan pada tahun 2009 dan lulus pada tahun 2015. Kemudian Penulis melanjutkan di MTsN 1 Padangsidempuan dan lulus pada tahun 2018. Selanjutnya, Penulis menempuh pendidikan di SMAN 4 Padangsidempuan dan lulus pada tahun 2021. Kemudian pada tahun 2021 penulis melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi Negeri dan mengambil jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru. Pada Tahun 2024 Penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Koto Tuo, Kecamatan 13 Koto Kampar, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Penulis juga mengikuti program Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 4 Pekanbaru untuk mengajarkan mata pelajaran Ekonomi.

Atas berkat rahmat Allah SWT serta do'a dan dukungan dari orang-orang tercinta, akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul **Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Ketenagakerjaan Di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Pekanbaru**, di bawah bimbingan Ibu Mia Salmiah, M.Pd.E.