

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA
PEMBELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS
POTENSI LOKAL UNTUK MENINGKATKAN SIKAP
KEWIRAUSAHAAN SISWA SMA DI CIREBON**

TESIS

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Studi Magister Teknologi Pendidikan



Oleh:

Mochamad Kamil B.

NIM S811808006

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2021

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN PUBLIKASI

Saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis yang berjudul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS POTENSI LOKAL UNTUK MENINGKATKAN SIKAP KEWIRAUSAHAAN SISWA SMA DI CIREBON” ini adalah karya penelitian saya sendiri dan bebas plagiat, serta tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis digunakan sebagai acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber acuan serta daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam karya ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan (Permendiknas No. 17, Tahun 2010).
2. Publikasi sebagian atau keseluruhan isi Tesis pada jurnal atau forum ilmiah lain harus seijin dan menyertakan tim pembimbing sebagai author dan FKIP UNS sebagai Institusinya. Apabila dalam waktu sekurang-kurangnya satu semester (enam bulan sejak pengesahan Tesis) saya tidak melakukan publikasi dari sebagian atau keseluruhan Tesis ini, maka Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, FKIP UNS berhak mempublikasikan pada jurnal ilmiah yang diterbitkan oleh Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, FKIP UNS. Apabila saya melakukan pelanggaran dari ketentuan publikasi ini, maka saya bersedia mendapatkan sanksi akademik yang berlaku.

Surakarta, Januari 2021

Penulis,





Mochamad Kamil B.
S811808006

**PENGEMBANG MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA
PEMBELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRIAUSAHAAN BERBASIS
POTENSI LOKAL UNTUK MENINGKATKAN SIKAP
KEWIRIAUSAHAAN SISWA SMA DI CIREBON**

TESIS

Oleh
Mochamad Kamil B.
S811808006

Komisi Pembimbing	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I	Dr. Triana Rejekiningsih, M.Pd NIP. 197507052005012001		7 Januari 2021
Pembimbing II	Dr. Sudiyanto, M.Pd NIP. 195702171981091001		8 Januari 2021

**Telah dinyatakan memenuhi syarat
pada tanggal13 Januari 2021.....**

Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret




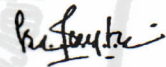
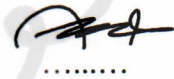

Dr. Triana Rejekiningsih, M.Pd.
NIP. 197507052005012001

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA PEMBELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN
BERBASIS POTENSI LOKAL UNTUK MENINGKATKAN
SIKAP KEWIRAUSAHAAN SISWA SMA DI CIREBON**

Oleh
Mochamad Kamil B.
S811808006

Tim Penguji

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	Prof. Dr. Sunardi, M.Sc. NIP. 195409161977031001		26-01-2021
Sekretaris	Dr. Sri Sumaryati, M.Pd. NIP. 196912292005012001		28 Januari 2021
Anggota Penguji	Dr. Triana Rejekiingsih, M.Pd NIP. 197507052005012001		29-01-2021
	Dr. Sudiyanto, M.Pd NIP. 195702171981091001		25-01-2021

**Telah dipertahankan di depan penguji
Dinyatakan telah memenuhi syarat
pada tanggal29-01-2021.....**



Dr. Mardiyana, M.Si.
NIP. 196602251993021002

Kepala Program Studi Magister
Teknologi Pendidikan,

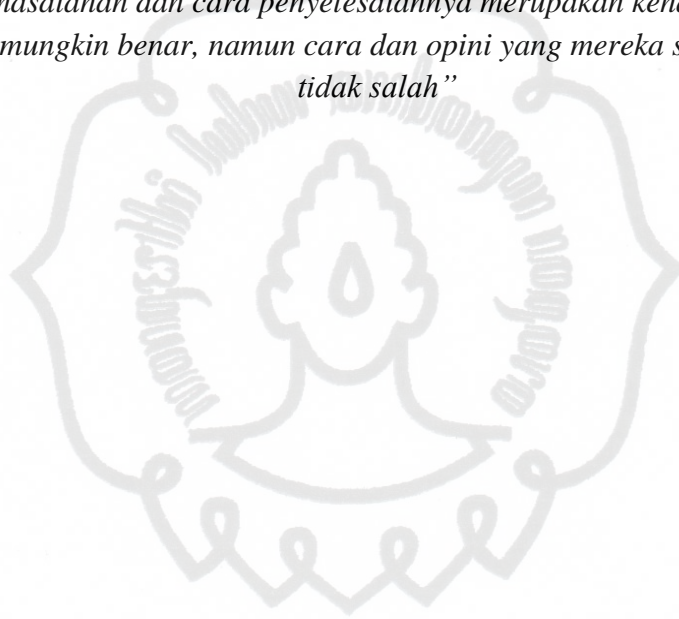


Dr. Triana Rejekiingsih, M.Pd.
NIP. 197507052005012001

MOTTO

*“Dont compare yourself with anyone in this world; if you do so, you are insulting yourself”
(Bill Gates)*

“ $5+2 = 7$, namun $4+3 = 7$. Cara kita mengerjakan dan menyelesaikan sesuatu bukanlah satu – satunya cara. Menghargai cara orang lain dalam memandang suatu permasalahan dan cara penyelesaiannya merupakan keharusan. Karena, cara kita mungkin benar, namun cara dan opini yang mereka sampaikan juga tidak salah”



PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan untuk:

- Terkhusus kepada kedua orang tua, yang telah menjadi motivasi dan inspirasi serta memberikan dukungan do'a yang tiada henti.
- Kepada keluarga, teman dan teman dekat yang senantiasa menjadi penyemangat.



Mochamad Kamil Budiarto 2021. *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Berbasis Potensi Lokal untuk Meningkatkan Sikap Kewirausahaan Siswa SMA Di Cirebon*. Tesis. Pembimbing: Dr. Triana Rejekiingsih, M.Pd. Kopembimbing: Dr. Sudiyanto, M.Pd. Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui penggunaan media pembelajaran dan sikap kewirausahaan siswa di SMA N 1 Susukan. (2) Mengembangkan multimedia interaktif berbasis potensi lokal yang layak untuk meningkatkan sikap kewirausahaan siswa di SMA N 1 Susukan. (3) Menguji keefektifan multimedia interaktif berbasis potensi lokal untuk meningkatkan sikap kewirausahaan peserta didik SMA N 1 Susukan.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*R&D*) yang mengadopsi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang pada tahapannya dikategorikan ke dalam tahap I studi pendahuluan, tahap II pengembangan produk, tahap III pengujian produk. Subjek penelitian pada tahap I, II dan III masing masing adalah pendidik, peserta didik serta validator. Instrumen yang digunakan yakni 1) tahap I adalah pedoman wawancara, angket, dan lembar pengamatan, 2) tahap II angket validasi ahli, pendidik, dan peserta didik, 3) tahap III angket skala sikap untuk peserta didik. Sementara untuk teknik analisis data pada masing – masing tahapan yaitu: 1) tahap I triangulasi teknik, 2) tahap II analisis skor rerata untuk tingkat kelayakan produk, dan 3) tahap III uji keefektifan melalui *independent t-test*.

Hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa: (1) Hasil tahap I: studi pendahuluan menunjukkan guru masih menggunakan modul cetak yang disediakan oleh pemerintah dan media *powerpoint* sebagai media pembelajaran di kelas, serta metode belajar diskusi, ceramah, disamping itu melalui hasil wawancara dan observasi diperoleh informasi bahwa sikap kewirausahaan siswa belum diidentifikasi oleh guru. (2) Hasil pengembangan multimedia interaktif yang materinya terintegrasi potensi lokal dikembangkan dengan aplikasi *adobe flash cs6* mendapatkan predikat layak berdasarkan penilaian ahli media I & II dengan total rerata **4,59**, ahli materi I & II dengan total rerata **4,75** (sangat baik), uji praktisi oleh guru dan siswa yang masing – masing memperoleh keputusan ‘sangat baik’. (3) Hasil uji keefektifan multimedia interaktif menunjukkan bahwa produk ini efektif untuk meningkatkan sikap kewirausahaan siswa hal ini terbukti melalui uji *t independent* dengan taraf signifikansi **0,247 > 0,05** dengan kesimpulan bahwa kelas yang menggunakan produk model multimedia interaktif memiliki skor rerata (*mean*) yang lebih tinggi dibandingkan kelompok yang tidak menggunakan produk multimedia interaktif berbasis potensi lokal, dengan tingkat keefektifan 58% yang termasuk dalam kategori cukup efektif.

Kata Kunci: Multimedia, Sikap, Pembelajaran, Kewirausahaan, Potensi Lokal

Mochamad Kamil Budiarto 2021. *Development of Interactive Multimedia for Learning Craft and Entrepreneurship Based on Local Potential to Improve Entrepreneurial Attitudes of High School Students in Cirebon*. Consultant: Dr. Triana Rejekiningsih, M.Pd. Co-Consultant: Dr. Sudiyanto, M.Pd. Thesis. Surakarta. Educational Technology Magister Department, Sebelas Maret University of Surakarta.

ABSTRACT

This study aimed to: (1) Determine the use of instructional media and the entrepreneurial attitude of students at SMA N 1 Susukan. (2) Developing appropriate local potential-based interactive multimedia to improve the entrepreneurial attitude of students at SMA N 1 Susukan. (3) Testing the effectiveness of interactive multimedia based on local potential to improve entrepreneurial attitudes of students at SMA N 1 Susukan.

This research was a research and development (R & D) which adopts the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model which at the stage is categorized into stage I preliminary studies, stage II product development, stage III product testing. The research subjects in stages I, II and III were educators, students and validators. The instruments used were 1) stage I was an interview guide, questionnaire, and observation sheet, 2) stage II a validation questionnaire for experts, educators, and students, 3) stage III an attitude scale questionnaire for students. While for the data analysis technique at each stage, namely: 1) stage I triangulation technique, 2) stage II analysis of the mean score for the product feasibility level, and 3) stage III effectiveness test through independent t-test.

The results of research and development can be concluded that: (1) The results of stage I: a preliminary study showed that teachers were still using print modules provided by the government and powerpoint media as learning media in class, as well as learning methods discussion, lectures. In addition to that through interviews and observations, Information obtained that the entrepreneurial attitude of students has not been identified by the teacher. (2) The results of the development of interactive multimedia with local potential integrated material developed with the Adobe Flash CS6 application got the appropriate predicate based on the assessment of media experts I & II with a total mean of 4.59, material experts I & II with a total mean of 4.75 (very good), the practitioner test by the teacher and students who each obtained a 'very good' decision. (3) The results of the interactive multimedia effectiveness test showed that this product was effective in improving students' entrepreneurial attitudes. This is evidenced by the independent t test with a significance level of $0.247 > 0.05$ with the conclusion that classes using interactive multimedia model products have a mean score (mean) which is higher than the group that did not use interactive multimedia products based on local potential, with an effectiveness level of 58% which was categorized as quite effective.

Keyword: *Multimedia, Attitudes, Learning, Entrepreneurship, Local Potential.*

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah – Nya penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Berbasis Potensi Lokal untuk Meningkatkan Sikap Kewirausahaan Siswa SMA di Cirebon”** dengan baik, dan tepat.

Penulis mensyukuri bahwa tanpa adanya kerjasama dan dukungan dari berbagai pihak, tesis ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis bermaksud untuk mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Jamal Wiwoho, S.H., M.Hum., selaku Rektor Universitas Sebelas Maret (UNS).
2. Dr. Mardiyana, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.
3. Dr. Triana Rejekiingsih, S.H., K.N., M.Pd., selaku Kepala Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan serta sebagai Pembimbing yang dengan kesabaran selalu memberikan semangat, bimbingan, motivasi, perhatian serta saran – saran yang berharga dan luar biasa sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Dr Sudiyanto, M.Pd., selaku Kopembimbing yang senantiasa memberikan masukan, saran, dan motivasi dalam proses penyelesaian tesis ini.
5. Bapak, Ibu Dewan Dosen Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan masukan, ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Kepala Sekolah SMA N 1 Susukan dan Plt Kepala Sekolah SMA N 1 Ciwaringin yang telah memberiikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
7. Pendidik, tenaga kependidikan serta peserta didik SMA N 1 Susukan dan SMA N 1 Ciwaringin yang telah memberikan masukan, arahan dan memfasilitasi

peneliti dalam menyelesaikan kegiatan penelitian. Khususnya pendidik mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.

8. Ryas Cahya Annisa, S.Pd., yang selalu memberikan dorongan, motivasi, dan perhatian dalam segala kondisi sehingga terselesaikannya tesis ini.
9. Teman – teman mahasiswa dan Admin Program Studi Magister Teknologi Pendidikan FKIP UNS yang telah memberikan motivasi masukan dalam penyusunan tesis. Semoga jalinan silaturahmi tidak akan lekang oleh waktu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Saran dan kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan untuk melengkapi segala kekurangan yang ada pada tesis ini. Sehingga diharapkan tesis ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Surakarta, Januari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS DAN PUBLIKASI.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
Bab I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
Bab II. LANDASAN TEORI	14
A. Kajian Pustaka	14
B. Penelitian yang Relevan.....	38
C. Kerangka Berpikir.....	45
Bab. III METODE PENELITIAN	49
A. Jenis Penelitian	49
1. Tempat dan Waktu Penelitian	49
2. Model Pengembangan.....	50
B. Prosedur Penelitian	55
1. Tahap I: Pendahuluan.....	50

2. Tahap II: Pengembangan.....	58
3. Tahap III: Pengujian.....	71
Bab. IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	78
A. Hasil Tahap Pendahuluan.....	78
B. Hasil Pengembangan Produk.....	90
1. Penyusunan Rancangan Produk.....	90
2. Penyusunan <i>Protoype</i> Produk.....	97
3. Hasil Uji Coba Kelayakan Produk.....	99
C. Pengujian Produk.....	121
D. Pembahasan.....	129
Bab V. SIMPULAN DAN SARAN.....	
A. Simpulan.....	146
B. Implikasi.....	147
C. Saran.....	148
DAFTAR PUSTAKA.....	149
LAMPIRAN.....	161

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Penggunaan Media Pembelajaran di Kelas	4
Gambar 2. Jenis Penggunaan Media Pembelajaran di Kelas	4
Gambar 3. Alur Kerangka Pikir Penelitian	48
Gambar 4. Prosedur Penelitian & Pengembangan Multimedia Interaktif.....	54
Gambar 5. Triangulasi Teknik/Metode	58
Gambar 6. Penggunaan Metode Ceramah dalam Pembelajaran	83
Gambar 7. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer	85
Gambar 8. Penggunaan Modul sebagai Media Pembelajaran.....	86
Gambar 9. Respon tentang Pengembangan Multimedia Interaktif	88
Gambar 10. Peta Konsep Materi	91
Gambar 11. Flowchart Multimedia Pembelajaran	93
Gambar 12. Sintak Penggunaan Multimedia Interaktif	95
Gambar 13. Tampilan Awal Program Multimedia Interaktif.....	99
Gambar 14. Tampilan Sebelum Direvisi.....	101
Gambar 15. Tampilan Multimedia Setelah Diberi Identitas	102
Gambar 16. Tampilan Multimedia Sebelum Direvisi	102
Gambar 17. Ukuran Font Diperkecil.....	102
Gambar 18. Tampilan Fungsi Tombol Sebelum Direvisi	104
Gambar 19. Tampilan Fungsi Tombol Setelah Direvisi	105
Gambar 20. Tampilan Peta Konsep Sebelum Direvisi.....	105
Gambar 21. Tampilan Peta Konsep Setelah Direvisi.....	105
Gambar 22. Hasil Total Penilaian Ahli Media Pembelajaran	106
Gambar 23. Tampilan Latihan Soal Essay	108
Gambar 24. Tampilan Sebelum Revisi Penulisan	108
Gambar 25. Tampilan Setelah Revisi Penulisan (<i>Italic</i>).....	108
Gambar 26. Tampilan Sebelum Revisi Tata Tulis	109
Gambar 27. Tampilan Setelah Revisi Tata Tulis	109
Gambar 28. Hasil Total Penilaian Ahli Materi	111
Gambar 29. Hasil Total Penilaian Praktisi Pembelajaran	113

Gambar 30. Hasil Uji Coba Perorangan Multimedia Interaktif	114
Gambar 31. Hasil Uji Coba Skala Kecil	118
Gambar 32. Hasil Uji Lapangan terhadap Multimedia Interaktif	120
Gambar 33. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	140



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kompetensi Inti Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan SMA ..	23
Tabel 2. Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan	25
Tabel 3. Jadwal Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan	49
Tabel 4. Kisi – kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	61
Tabel 5. Kisi – kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	63
Tabel 6. Kisi – kisi Instrumen Penilaian untuk Guru	65
Tabel 7. Kisi – kisi Instrumen Penilaian Siswa	68
Tabel 8. Konversi Nilai	69
Tabel 9. Konversi Nilai untuk Kriteria Kelayakan Produk	71
Tabel 10. Desain <i>Non equivalent Control Group Design</i>	72
Tabel 11. Hasil Uji Validitas Instrumen	74
Tabel 12. Hasil Uji Reliabilitas <i>Cronbach's Alpha</i>	75
Tabel 13. Kategori N-gain (%)	77
Tabel 14 Pengembangan Indikator Berdasarkan KD 3.5 dan KD 3.7	91
Tabel 15. <i>Storyboard</i> Produk Multimedia Pembelajaran	96
Tabel 16. Hasil Penilaian Validator Media I	100
Tabel 17. Hasil Penilaian Validator Media II	103
Tabel 18. Hasil Penilaian Validator Materi I	107
Tabel 19. Hasil Penilaian Validator Materi II	109
Tabel 20. Hasil Penilaian oleh Praktisi	111
Tabel 21. Perolehan Skor Uji Coba Skala Kecil	116
Tabel 22. Perolehan Skor Uji Coba Lapangan	119
Tabel 23. Frekuensi Siswa Kelas Kontrol	121
Tabel 24. Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	121
Tabel 25. Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	121
Tabel 26. Frekuensi Siswa Kelas Eksperimen	122
Tabel 27. Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	122
Tabel 28. Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	122

Tabel 29. Hasil Uji Normalitas Data.....	123
Tabel 30. Hasil Uji Homogenitas Data	124
Tabel 31. Hasil statistik terhadap <i>pre test</i>	125
Tabel 32. Hasil statistik <i>independent t test (pre test)</i>	125
Tabel 33. Statistik hasil <i>Independent t – test (post test)</i>	126
Tabel 34. Perolehan Hasil <i>Independent t – test (Post test)</i>	126
Tabel 35. Hasil Uji Skor Gain (N-Gain)	127



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kuisioner Penelitian Pendahuluan.....	161
Lampiran 2. Hasil Kuisioner Penelitian Pendahuluan	162
Lampiran 3. Kuisioner Identifikasi Kebutuhan Siswa	163
Lampiran 4. Hasil Kuisioner Identifikasi Kebutuhan Siswa.....	166
Lampiran 5. Pedoman Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran.....	170
Lampiran 6. Hasil Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran	171
Lampiran 7. Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran	176
Lampiran 8. Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran	177
Lampiran 9. Instrumen Penilaian Ahli Media.....	182
Lampiran 10. Instrumen Penilaian Ahli Materi	186
Lampiran 11. Instrumen Penilaian Media oleh Guru.....	189
Lampiran 12. Instrumen Penilaian Media oleh Siswa	192
Lampiran 13. Lembar dan Hasil Penilaian Ahli Media	195
Lampiran 14. Lembar dan Hasil Penilaian Ahli Materi	203
Lampiran 15. Hasil Penilaian Media oleh Guru.....	209
Lampiran 16. Hasil Penilaian Media oleh Siswa	210
Lampiran 17. RPP Prakarya dan Kewirausahaan SMA.....	215
Lampiran 18. Luaran Penelitian.....	226
Lampiran 19. Indikator & Instrumen Sikap Kewirausahaan	227
Lampiran 20. Hasil Uji Validitas Angket Sikap Kewirausahaan.....	234
Lampiran 21. Hasil <i>Pre Test - Post Test</i> Kelas Eksperimen	236
Lampiran 22. Hasil <i>Pre Test - Post Test</i> Kelas Kontrol.....	238
Lampiran 23. Hasil Uji N-Gain.....	240
Lampiran 24. Surat Ijin Penelitian	241
Lampiran 25. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	244