

# Bahan Ajar Multimedia Interaktif Kewirausahaan SMK Menggunakan model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Yulian Findawati<sup>1</sup>, Suprianto<sup>2</sup>

**Abstract**—Currently there are no alternative materials other than text book teaching entrepreneurship. In this study the authors will mengembangkan interactive multimedia teaching materials entrepreneurship in vocational class X as an alternative teaching materials entrepreneurship. The Interactive Multimedia Instructional Materials using the Problem Based Learning approach in the form of learning method that uses problems as a first step in collecting and integrating new knowledge based on experience . Where the Problem Based Learning approach will be built in the form of interactive multimedia using Macromedia Flash MX . In accordance with the terminology used is problem based learning or problem-based learning , the interactive multimedia teaching materials is an interactive multimedia teaching materials teaching materials the user to position for the character / characters prospective entrepreneurs who will know and solve the problem in which entrepreneurship tailored to the vocational curriculum class X. Interactive multimedia teaching materials testing will be conducted using a questionnaire by media expert and expert due diligence expected materi.upaya interactive multimedia instructional materials that are built to attract students to alternative learning entrepreneurship With the validation performed by media specialists and materials experts as efforts are expected to test the feasibility of an interactive multimedia instructional materials that are built to attract students to learn entrepreneurial

**Intisari**—Saat ini belum adanya alternatif bahan ajar kewirausahaan selain *text book* kewirausahaan. Dalam penelitian ini penulis akan mengembangkan bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan pada SMK kelas X sebagai alternatif bahan ajar kewirausahaan. Bahan Ajar Multimedia Interaktif ini ini menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* berupa metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya. Dimana pendekatan *Problem Based Learning* ini akan dibangun dalam bentuk multimedia interaktif menggunakan software *Macromedia Flash MX*. Sesuai dengan istilah yang digunakan yaitu *problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah, maka bahan ajar multimedia interaktif ini merupakan sebuah bahan ajar multimedia interaktif yang memposisikan pengguna bahan ajar untuk memerankan tokoh/karakter calon wirausaha yang akan mengetahui dan menyelesaikan permasalahan di dalam kewirausahaan yang disesuaikan dengan kurikulum SMK kelas X. Pengujian bahan ajar multimedia interaktif ini akan dilakukan menggunakan metode kuisioner oleh ahli media dan ahli materi.upaya uji kelayakan diharapkan bahan ajar multimedia interaktif yang dibangun mampu menarik siswa untuk alternatif pembelajaran kewirausahaan Dengan adanya validasi yang dilakukan oleh ahli

<sup>1,2</sup>Dosen Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jl. Raya Gelam 250 Candi Sidoarjo (email:yulianfindawati@umsida.ac.id , suprianto@umsida.ac.id)

media dan ahli materi sebagai upaya uji kelayakan diharapkan bahan ajar multimedia interaktif yang dibangun mampu menarik siswa untuk belajar kewirausahaan

**Kata Kunci**— Bahan Ajar, multimedia interaktif, kewirausahaan, *problem based learning*.

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Bahan Ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/infrastruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.[1].

Multimedia dalam konteks komputer adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks,grafik, audio,video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi,berkreasi, dan berkomunikasi. Interaktif berarti bersifat saling mempengaruhi. Maka Bahan ajar multimedia interaktif yaitu alat pembelajaran dalam konteks komputer yang saling mempengaruhi antara pengguna dan media[2].

Sejalan dengan Renstra Kementrian Pendidikan Nasional, maka dalam *Road Map* Pengembangan SMK 2010-2014 tentang Visi Direktorat Pembinaan SMK diharapkan terwujudnya SMK yang dapat menghasilkan tamatan berjiwa wirausaha (*entrepreneur*) yang siap kerja, cerdas, kompetitif, dan memiliki jati diri bangsa, serta mampu mengembangkan keunggulan lokal dan dapat bersaing dipasar global. Sehingga penyelenggaraan pendidikan kewirausahaan diterapkan di Sekolah Menengah Kejuruan(SMK).

Saat ini pembelajaran kewirausahaan menggunakan metode ceramah yang divariasikan dengan metode diskusi belum menekankan pada proses berfikir siswa secara mandiri. Sebab pada umumnya diskusi dilakukan pada kelas besar yang didominasi oleh guru, materi yang dibahas tidak sesuai dengan konteks dan isu-isu moral yang sedang berkembang dalam masyarakat, terutama yang berhubungan dengan kewirausahaan selain itu bahan ajar pada mata pelajaran kewirausahaan masih *text book oriented*.

Untuk mempelajari suatu ilmu, seseorang harus cekatan dalam menyimak, memahami dan mengambil keputusan, agar nantinya lebih mampu bertahan hidup[3] . Untuk itu, pendidik tidak boleh *text book oriented* , sebab menurut biasanya bercorak generalisasi dan mendorong proses pembelajaran hanya sekedar menjejalkan ide-ide abstrak, sehingga siswa cenderung *memorizing not understanding* [4]

Beberapa kenyataan di atas menjadikan pembelajaran kewirausahaan di SMK menjadi kurang menarik. Sebagai akibatnya , muncul kebosanan dan kejenuhan dari siswa untuk mempelajarinya, karena mereka hanya diarahkan untuk sekedar menghafalkan saja.

Hal tersebut terjadi karena selama ini materi yang dipelajarinya tidak menyentuh kebutuhan mereka. Atau

dengan kata lain materi yang dipelajari tidak relevan dengan pengalaman mereka sehari-hari, akhirnya materi tersebut dianggap kurang menantang.

Oleh karena itu, penulis mengangkat penelitian ini sangat penting karena belum adanya alternatif bahan ajar kewirausahaan selain *text book* kewirausahaan. Dalam penelitian ini penulis akan membangun Bahan ajar multimedia interaktif menggunakan pendekatan *Problem Based Learning*. *Problem based Learning* merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk “belajar bagaimana belajar” bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata[1].

Masalah ini digunakan untuk mengikat siswa pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud. Sedangkan arti yang lain yaitu *Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada masalah nyata sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan ketrampilan tingkat tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan dirinya[5].

Bahan ajar multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* merupakan bahan ajar menggunakan pendekatan berbasis penyelesaian masalah.

Bahan ajar multimedia interaktif ini merupakan sebuah bahan ajar multimedia interaktif yang memposisikan pengguna bahan ajar untuk memerankan tokoh/karakter calon wirausaha yang akan mengetahui permasalahan di dalam kewirausahaan dan menyelesaikan masalah yang dihadapi calon wirausaha seperti analisis kelayakan usaha *Break Event Point* dan Kelayakan strategi tempat dan memerankan posisi wirausaha di dalam pelayanan pelanggan secara baik dan cepat.

Penyelesaian masalah bisa dilakukan secara interaktif terhadap media bahan ajar sehingga pengguna merasa tidak bosan. Selain itu bahan ajar multimedia interaktif yang dikembangkan juga dilengkapi materi-materi yang ada di kurikulum kewirausahaan SMK kelas X selain itu juga ada latihan soal sesuai dengan kurikulum.

Dengan menggunakan bahan ajar multimedia interaktif ini diharapkan siswa mampu menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan ketrampilan tingkat tinggi, memandirikan siswa dan memahami konsep-konsep kewirausahaan .

#### B. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana merancang dan membangun bahan ajar multimedia interaktif pada mata pelajaran kewirausahaan SMK kelas X dengan pendekatan pembelajaran *problem based learning* menggunakan *software Macromedia Flash MX* . ?
- 2) Bagaimana merancang dan membangun bahan ajar multimedia interaktif pada mata pelajaran kewirausahaan SMK kelas X yang menarik dan mudah dipahami?
- 3) Bagaimana melakukan uji kelayakan bahan ajar multimedia interaktif pada mata pelajaran kewirausahaan yang dilakukan oleh oleh validasi ahli media dan validasi ahli materi ?

#### C. Tujuan

Meningkatkan kualitas pembelajaran kewirausahaan pada SMK kelas X. Mengetahui tanggapan dari ahli media dan ahli materi pada bahan ajar multimedia interaktif pada mata pelajaran kewirausahaan sebagai upaya uji kelayakan bahan ajar multimedia interaktif pada mata pelajaran kewirausahaan bagi siswa SMK kelas X

## II. MODEL PEMBELAJARAN

### A. Bahan Ajar

Bahan Ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/infrastruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran[6].Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulismaupun tidak sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

### B. Multimedia Interaktif

Definisi Multimedia adalah dalam konteks komputer pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks,grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi,berkreasi, dan berkomunikasi[2]

Interaktif berarti bersifat saling mempengaruhi. Artinya antara pengguna (user) dan media (program) ada hubungan timbal balik, user memberikan respon terhadap permintaan/tampilan media (program), kemudian dilanjutkan dengan penyajian informasi/konsep berikutnya yang disajikan oleh media (program) tersebut.

User harus berperan aktif dalam pembelajaran berbantuan komputer ini. Maka berdasarkan pengertian di atas maka multimedia interaktif yaitu pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks,grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi,berkreasi, dan berkomunikasi yang saling mempengaruhi pengguna dengan media.

### C. Kewirausahaan

Kewirausahaan (entrepreneurship) adalah proses kreatif, inovatif, mampu memanfaatkan peluang, berani mengambil risiko, dan mampu memasarkan sekolahnya. Para ahli sepakat bahwa yang dimaksud dengan kewirausahaan menyangkut tiga perilaku yaitu: kreatif, komitmen (motivasi tinggi dan penuh tanggung jawab), dan berani mengambil risiko dan kegagalan.

Kewirausahaan adalah proses inovasi dan kreasi[3][6].Program kewirausahaan di SMK pada dasarnya merupakan salah satu program pembelajaran yang bertujuan untuk penanaman nilai kewirausahaan melalui pembiasaan, penanaman sikap, dan pemeliharaan perilaku wirausaha[7]

### D. Problem Based Learning

*Problem based Learning* merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk “belajar bagaimana belajar” bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata[1]. Masalah ini digunakan untuk

mengikat siswa pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud. Sedangkan menurut [8].

*Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada masalah nyata sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan ketrampilan tingkat tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan dirinya[9].

#### E. Kriteria Penilaian kualitas media pembelajaran

Menurut beberapa aspek penilaian pada media pembelajaran yaitu diantaranya aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek desain pembelajaran [10]

1) *Aspek Rekayasa Perangkat Lunak* :Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran. Reliable (kehandalan). Maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah). Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya). Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada).

Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi. Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), trouble shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), dan desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program). Reusable (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).

2) *Aspek Desain Pembelajaran* :Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan dan realistis). Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum. Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran. Interaktivitas. Pemberian motivasi belajar. Kontekstualitas dan aktualitas.

Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Kedalaman materi. Kemudahan untuk dipahami. Sistematis, runut dan alur logika jelas. Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, dan latihan. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran. Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

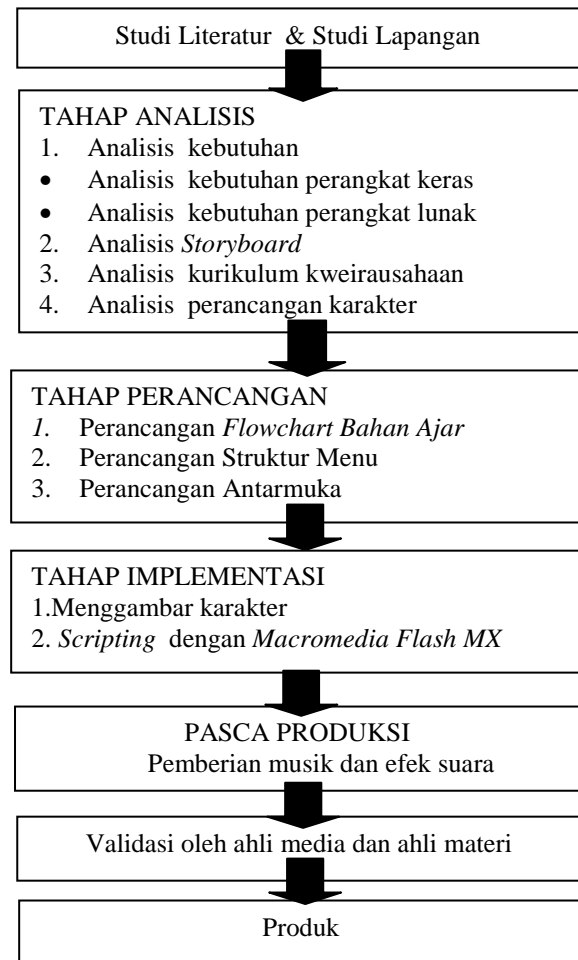
### III. METODOLOGI

Metode penelitian merupakan tahapan-tahapan proses penelitian atau urutan langkah-langkah yang harus oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Penelitian ini memiliki tahap-tahap sebagai berikut :

#### A. Tahap Penelitian

Tahap-tahap penelitian meliputi tahap analisis, tahap perancangan, serta tahap implementasi, untuk kemudian diakhiri oleh tahap pasca produksi. Sebagai gambaran tahapan

ini ditunjukkan gambar detail sebagaimana diperlihatkan oleh Gbr. 1



Gbr 1. tahap Penelitian

1) *Tahap analisis* : Tahap analisis terdiri atas analisis kebutuhan perangkat keras dan kebutuhan perangkat lunak. Kebutuhan perangkat keras minimal yaitu Microphone, Laptop Intel Core 2 Duo 2 Ghz untuk membuat Bahan ajar menggunakan *Macromedia Flash MX* .

*Analisis Storyboard*, sangat membantu dalam menyusun frame by frame pembuatan Bahan ajar multimedia interaktif berbasis *problem based learning*. Dimana bahan ajar multimedia interaktif ini menggunakan alur cerita memerankan tokoh/karakter wirausaha yang akan mengetahui permasalahan di dalam kewirausahaan yaitu analisis kelayakan usaha *Break Event Point* dan Kelayakan strategi tempat serta pelayanan pelanggan.

Dalam menentukan ide cerita, ketika membuat sebuah Bahan ajar multimedia interaktif yang menarik ditambahkan cerita yang mengiringi bahan ajar dan memuat juga kurikulum kewirausahaan pada siswa SMK kelas X . Ide cerita pada penelitian ini yaitu seorang siswa yang bercita-cita menjadi wirausahawan Toko Kue. Adapun ide cerita memuat kurikulum kewirausahaan pada siswa SMK kelas X yaitu : kewirausahaan (pengertian kewirausahaan , disiplin ilmu kewirausahaan, faktor penghambat kewirausahaan, budaya

bangsa Indonesia yang menghambat kewirausahaan, mengubah pola pikir, motivasi berprestasi, kemampuan dasar kewirausahaan, Kompetensi Kewirausahaan).

Sikap dan perilaku kerja prestatif (kepribadian wirausaha, mitos-mitos penghambat prestasi pengusaha, mengubah pola pikir, motivasi berprestasi). Masalah, Teknik pengambilan keputusan dan pengambilan resiko (masalah dan pengambilan keputusan, pengambilan keputusan, penentuan masalah, penentuan /identifikasi masalah, pemecahan masalah, analisis sebab-sebab potensial, identifikasi kemungkinan solusi, pilih solusi terbaik, menyusun rencana tindakan, implementasi dan evaluasi, pengambilan keputusan praktis, kreatif dan inovatif dalam berwirausaha, kreativitas dan inovasi, tuntutan kreativitas dalam bisnis masa kini, hambatan dan teknik meningkatkan kreativitas, arti penting inovasi dalam kewirausahaan, membangun komitmen, membangun komitmen dengan integritas).

Proses berikutnya dalam analisis adalah menentukan *logline*, setelah *logline* ditemukan, ditulis sinopsisnya. Sinopsis merupakan gambaran keseluruhan cerita kasar dari sebuah cerita. *Logline* terdiri atas dialog sekelompok siswa di depan SMK tentang hobi masing-masing dan keinginannya menjadi wirausahawan, bahan ajar memuat materi sifat-sifat kewirausahaan dan mental penghambat kewirausahaan, daftar pertanyaan tentang kewirausahaan. Dialog analisis kelayakan bisnis berupa analisis kelayakan tempat dan analisis *Break Event Point*. Membuka Toko Kue Cupcake. Melayani pelanggan dengan baik, cepat dan tepat.

Setelah *logline* ditemukan, maka dilanjutkan dengan membuat Sinopsis, ditulis sinopsisnya. Sinopsis merupakan gambaran keseluruhan cerita kasar dari sebuah cerita yang ditambahkan di bahan ajar multimedia interaktif. Sinopsis terdiri atas dialog sekelompok siswa di depan SMK tentang hobi masing-masing dan keinginannya menjadi wirausahawan. Sekelompok siswa terdiri atas 3 orang siswa di depan SMK setelah pulang SMK. Mereka berdialog untuk menentukan usaha apa yang akan didirikan. Dan akhirnya mereka sepakat untuk mendirikan usaha toko kue Cupcake. Bahan ajar memuat materi sifat-sifat kewirausahaan dan mental penghambat kewirausahaan. Bahan ajar ini dipadupadankan dengan permainan penyelesaian berbasis masalah yaitu berupa permainan di dalam peta kota, dimana 3 siswa harus mencari koin emas di sebuah peta kota. Untuk mendapatkan skor maka pemain harus mencari koin emas dan harus menambak koin hitam yang direpresentasikan sebagai mental penghambat wirausaha. Daftar pertanyaan tentang kewirausahaan.

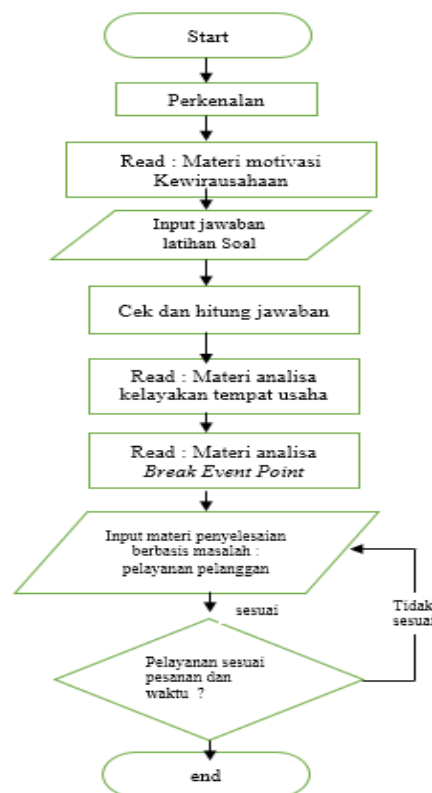
Dialog analisis kelayakan bisnis berupa analisis kelayakan tempat dan analisis *Break Event Point*. Sekelompok siswa yang terdiri atas 3 siswa akan mendirikan usaha toko kue cupcake. Analisis kelayakan tempat, siswa akan berkeliling kota dan menentukan tempat yang tepat untuk mendirikan usaha. Sedangkan analisis *break event point* akan diberikan contoh langsung untuk menghitung usaha toko kue cupcake. Membuka toko kue cupcake. Melayani pelanggan dengan baik, cepat dan tepat. Di sesi ini siswa telah membuka toko kue

cupcake dan harus melayani pelanggan dalam waktu 7 detik dan pesanan kue harus sesuai yang dipesan oleh pelanggan.

Merancang diagram scene. Secara umum babak awal yaitu berupa pengenalan sekelompok siswa, babak ke dua yaitu berupa pengenalan karakteristik kewirausahaan, analisis kelayakan bisnis, sedangkan babak ke tiga berupa pelayanan pelanggan pada toko kue. Pengembangan karakter, sebuah cerita dipandu dan dimainkan oleh karakter untuk menyelesaikan masalah di bahan ajar multimedia interaktif. Karakter terdiri atas 3 siswa dengan nama vivi, lili, dan nino.

Analisis perancangan karakter akan membahas tentang perwatakan dan latar belakang karakter yang berperan dalam bahan ajar multimedia interaktif ini. Dimana karakter utama yaitu seorang calon pengusaha muda, yang akan berbisnis sehingga dia bisa menentukan bisnis yang akan dilakukan dan bagaimana menjalankan usahanya.

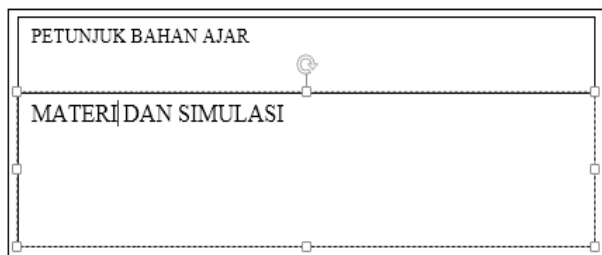
2) *Tahap perancangan*: Setelah dilakukan analisis maka dilakukan tahap perancangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis *problem based learning* yang merupakan gambaran analisis yang ditampilkan dalam bentuk diagram sehingga lebih mudah dipahami ketika dilakukan *Scripting*. Adapun tahap perancangan bahan ajar ini akan digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut: perancangan *flowchart* Bahan Ajar. *Flowchart* yang akan menunjukkan gambaran umum alur bahan ajar multimedia interaktif. Adapun gambaran sederhana perancangan *flowchart* bahan ajar multimedia interaktif dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



Gbr 2. Flowchart bahan ajar

Perancangan Antar muka, Perancangan antar muka menggambarkan desain antar muka Bahan ajar multimedia interaktif ini secara garis besar.

Gbr3. Perancangan antarmuka bahan ajar



Gbr 3 menunjukkan perancangan antar muka yang secara besar bagian atas berupa petunjuk ajar dan bagian bawah merupakan materi/simulasi.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Implementasi

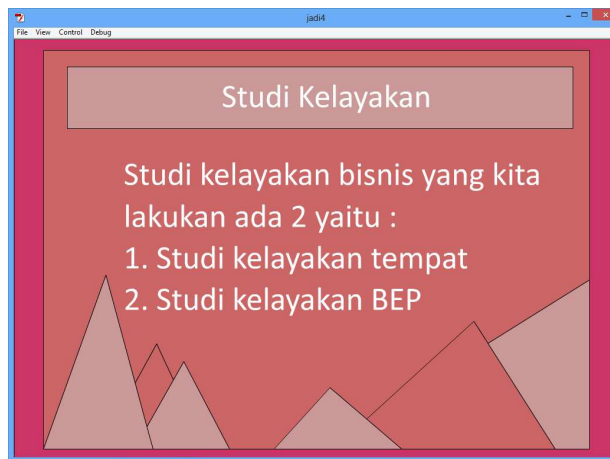
Tahap implementasi ini merupakan pengerjaan dari analisis dan perancangan Bahan Ajar tersebut. Tahap dari implementasi yaitu terdiri atas penanaman visual dan audio. Dimana tahap ini terdiri atas pembuatan karakter dan cerita menggunakan *software Macromedia Flash MX*.

Setelah melakukan *coding*/pemrograman maka dilakukan penanaman audio untuk mendukung cerita penyelesaian berbasis masalah pada bahan ajar multimedia interaktif.



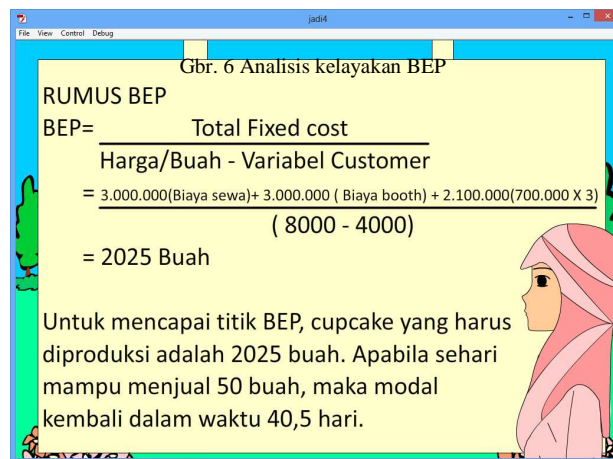
Gbr 4. Materi karakteristik kewirausahaan

Gbr. 4 menunjukkan salah satu contoh bahan ajar multimedia interaktif berbasis problem based learning yang terdapat di dalam materi-materi pelajaran karakteristik kewirausahaan



Gbr 5. materi kewirausahaan analisis kelayakan

Gbr. 5 menunjukkan materi kewirausahaan yang akan dibahas yaitu studi kelayakan tempat dan studi kelayakan Break event Point



Gbr. 6 pembelajaran analisis kelayakan Break Event Point

Pada Gbr. 6 ditunjukkan materi tentang pembelajaran analisis kelayakan Break Event Point



Gbr 7. Gambar peta studi kelayakan tempat

Pada gbr. 7 menunjukkan pembelajaran studi kelayakan tempat wirasaha dengan mempertimbangan letak strategis dalam berbisnis.



Gbr 8. Materi pelayanan pelanggan pada toko kue

Gbr. 8 menunjukkan bahan ajar multimedia interaktif di dalam menyelesaikan pelayanan pelanggan pada toko kue. Dimana bahan ajar pelayanan pelanggan terdiri atas melayani pelanggan sesuai pesanan dan tepat waktu.

#### B. Tahap Pengujian

Uji validitas merupakan suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi dari suatu instrumen, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian.

Dalam pengembangan model pengajaran berbasis multimedia, maka uji validitas dimaksudkan untuk menguji sejauh mana model bahan ajar multimedia interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu model media pengajaran, sehingga dapat diketahui tingkat kebenaran dan ketepatan penggunaan media tersebut

1) *Validasi ahli media* : Pada instrumen ahli media berisikan poin tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran. Instrumen disebarikan 10 ahli media yaitu 5 dosen Teknik Informatika, 3 guru Rekayasa Perangkat Lunak di SMK dan 2 dosen desain grafis untuk memvalidasi bahan ajar multimedia interaktif.

TABEL I  
HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

No	Pernyataan	Sangat Bagus	Bagus	Kurang	Sangat Kurang
1	Keterjelasan petunjuk penggunaan program	0	5	5	0
2	Keterbacaan teks/tulisan	5	5	0	0
3	Kualitas tampilan gambar	8	2	0	0
4	Sajian Animasi	9	1	0	0
5	Komposisi Warna	8	2	0	0
6	Kejelasan Suara	7	3	0	0
7	Daya dukung Musik	7	3	0	0

Adapun saran revisi dari ahli media yaitu perlu dilengkapi petunjuk penggunaan program pada beberapa materi latihan soal maupun simulasi dan ditambahkan *background* yang bisa dimatikan jika tidak diperlukan.

TABEL II  
HASIL VALIDASI AHLI MATERI

No	Pernyataan	Sangat Bagus	Bagus	Kurang	Sangat Kurang
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	0	1	4	0
2	Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum	0	4	1	0
3	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran.	0	3	2	0
4	Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran.	5	0	0	0
5	Interaktivitas	5	0	0	0
6	Pemberian motivasi belajar	0	0	5	0
7	Kontekstualitas dan aktualitas	3	2	0	0
8	Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar.	2	3	0	0
9	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	0	4	1	0
10	Kedalaman materi	0	2	3	0
11	Kemudahan untuk dipahami	0	3	2	0
12	Sistematis, runtut dan alur logika jelas.	0	5	0	0
13	Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, dan latihan.	5	0	0	0
14	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran.	0	3	2	0
15	Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi.	0	3	2	0
16	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	0	2	3	0

Berdasarkan tabel 1 maka yang memiliki nilai sangat bagus yaitu di kualitas tampilan gambar(8), sajian animasi(9) dan komposisi warna(8).

Hal ini dapat dilihat pada tampilan kualitas gambar dan warna yang ada di bahan ajar multimedia interaktif. Sedangkan yang memiliki nilai kurang yaitu di kejelasan petunjuk penggunaan program(5).

2) *Validasi ahli materi*. Pada instrumen validasi ahli materi berisikan poin tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan materi media pembelajaran meliputi dari aspek pembelajaran, materi dan Kebenaran isi. Pada validasi ahli materi telah disebarkan ke 5 ahli materi yaitu guru kewirausahaan pada SMK kelas X.

Tabel 2 menunjukkan bahwa yang memiliki nilai sangat bagus yaitu pada indikator ketepatan penggunaan strategi pembelajaran(5), interaktivitas(5), kejelasan contoh dan simulasi(5) dan konstektualitas(3). Sedangkan yang memiliki nilai kurang yaitu pemberian motivasi belajar(5), kejelasan tujuan pembelajaran(4), kedalaman materi(3), dan pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi(3).

Adapun saran revisi dari ahli materi yaitu Perlu disajikan Standar kompetensi dan kompetensi dasar di awal media pembelajaran, perlu disajikan kejelasan tujuan pembelajaran, adanya evaluasi umpan balik tiap siswa dan penambahan materi.

## V. KESIMPULAN

### A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian yaitu : Berdasarkan validasi ahli media pada bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* yang memiliki nilai sangat bagus yaitu di kualitas tampilan gambar(8), sajian animasi(9) dan komposisi warna(8). Sedangkan yang memiliki nilai kurang yaitu di kejelasan petunjuk penggunaan program(5).

Berdasarkan validasi ahli media maka perlu kejelasan petunjuk penggunaan program pada bahan ajar dapat ditambahkan sehingga memudahkan penggunaan bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan.

Berdasarkan validasi ahli materi pada bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* menunjukkan yang memiliki nilai sangat bagus yaitu pada indikator ketepatan penggunaan strategi pembelajaran(5), interaktivitas(5), kejelasan contoh dan simulasi(5) dan konstektualitas(3). Sedangkan yang memiliki nilai kurang yaitu pemberian motivasi belajar(5), kejelasan tujuan pembelajaran(4), kedalaman materi(3), dan pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi(3).

Berdasarkan validasi ahli materi pada bahan ajar multimedia interaktif ini materi mudah dipahami, hal ini dapat dilihat pada validasi indikator Kemudahan untuk dipahami terdapat 4 orang yang memberikan nilai. Diperlukan adanya perbaikan di pemberian motivasi belajar yang perlu ditambahkan, kejelasan tujuan pembelajaran, kedalaman materi berdasarkan keseluruhan kurikulum pada SMK kelas X, dan perlu ditambahkan umpan balik pada hasil evaluasi siswa

Berdasarkan validasi ahli materi model pembelajaran *problem based learning* sangat bagus. hal ini dapat

ditunjukkan pada indikator ketepatan penggunaan strategi pembelajaran.

Validasi ahli media memiliki respon lebih baik dibandingkan validasi ahli materi. Berdasarkan hal tersebut maka materi perlu ditambahkan sesuai dengan kurikulum pada SMK kelas X.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih kepada DIKTI yang telah membiayai penelitian ini pada pembiayaan 2013/2014.

## REFERENSI

- [1] National Center For Vocational Education Research Ltd/ National Center for Competency Based Training
- [2] Hofstetter, Fred T. (2001). Multimedia Literacy. Third Edition. McGraw-Hill. International Edition, New York.
- [3] Hisrich, R & Peters, M. 2002. Entrepreneurship. McGraw-Hill Higher Education
- [4] Galbraith, J. K. 1967. The New Industrial State A signed Book. Library Inc. New York
- [5] Kementerian Pendidikan Nasional. 2009. Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Nasional 2010-2014. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta
- [6] Kuratko, D & Hodgetts, R. 2006. Entrepreneurship. South-Western College Pub
- [7] Lastarawati, B. 2012. Pentingnya kelas kewirausahaan pada SMK pariwisata. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 2, Nomor 1.
- [8] Trianto. (2007). Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta. Prestasi Pustaka
- [9] Sukarman. 1988. Sumbangan Media Massa Khususnya Surat Kabar terhadap Pelajaran Ekonomi pada SMA di Propinsi DIY. Disertasi. Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Malang
- [10] Romi Satrio Wahono. 2006. *Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> diakses 6 Juni 2014