

**PENGEMBANGAN KARTU ENTERPOKER PADA MATA PELAJARAN  
KEWIRAUSAHAAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN BUDI MULIA  
DUA YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan**



**Oleh:  
OSE LIJUSE WIKARYA  
NIM 08511241028**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2014**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi yang berjudul

### **PENGEMBANGAN KARTU ENTERPOKER PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN BUDI MULIA DUA YOGYAKARTA**

Disusun oleh:

Ose Lijuse Wikarya  
NIM 08511241028

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen pembimbing untuk  
dilaksanakan Ujian Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 28 Januari 2014

Mengetahui,  
Ketua Progran Studi  
Pendidikan Teknik Boga



Sutriyati Purwanti, M.Si  
NIP. 19611216198803 2 001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



Fitri Rahmawati, M.P  
NIP.19751010 200112 2 002


**HALAMAN PENGESAHAN**  
Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN KARTU ENTERPOKER  
PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN  
DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN BUDI MULIA DUA YOGYAKARTA**

Disusun Oleh  
Ose Lijuse Wikarya  
NIM 08511241028

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada  
Tanggal 29 Januari 2014

**TIM PENGUJI**

Nama / Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Fitri Rahmawati, M.P</u> Ketua Penguji		29 Januari
<u>Sutriyati Purwanti, M.Si</u> Sekretaris		29 Januari
<u>Dr. Mutiara Nugraheni</u> Penguji Utama		29 Januari

Yogyakarta, 22 Januari 2014.

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



**Dr. Moch. Bruri Triyono, M.Pd.**  
NIP. 19560216 198603 1 003

## **SURAT PERNYATAAN**

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Ose Lijuse Wikarya  
NIM : 08511241028  
Prodi : Pendidikan Teknik Boga  
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana  
Fakultas : Teknik  
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Kartu Enterpoker Pada Mata  
Pelajaran Kewirausahaan Di Sekolah Menengah  
Kejuruan Budi Mulia Dua Yogyakarta

Menyatakan bahwa tugas akhir skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan kary ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Januari 2014

Yang menyatakan,



Ose Lijuse Wikarya  
NIM. 08511241028

## **"MOTTO"**

"Bismillah, karena benar. "

Jadilah sebaik-baiknya dirimu, yaitu menjadi sebaik-baiknya dari dirimu sendiri bukan menjadi orang lain, itu modal awal menjadikan kamu berbeda dan terbaik"

"memaknai hidup dengan aksi dan reaksi Tuhan YME"

"ALLAH SWT, nyawaku, ibadahku, hidupku, hartaku, keluargaku, hanya untukmu"

Permudahkanlah urusanmu dengan orang lain maka allah memberimu kemudahan dalam segala hal

Rendahkan lah derajatmu maka allah akan meninggikan derajatmu

Berikan lah maka allah akan memberimu jauh melebihi itu

Senangkanlah orang disekitarmu maka kelak kamu akan diberi kesenangan

Maafkanlah mereka maka kamu akan disucikan

Mulailah dari dirimu yang pertama jangan jangan malu dan ukirlah sejarahmu, hingga orang lain akan bercerita tentangmu.

## **PERSEMBAHAN**

Allah SWT yang telah memberiku kehidupan

Ayah dan Ibu sebagai motivasi dan impianku

**“Kaki Mungil “ El Azam Munggaran Lungguh Wisesa**

istriku yang menjadi bagian dari hidupku

Sahabat – sahabat yang memberiku contoh

Teman-teman kelas reguler angkatan 08

Rekan-rekan karyawan yang telah ikhlas mengabdikan diri kepadaku

Teman-teman UGM yang selalu setia memberiku nafkah rizky

Terima kasih pula kepada mereka yang secara tidak langsung membantu,

Almamater ku Universitas Negeri Yogyakarta

kepada DIKTI, Kemahasiswaan UNY, Dosen PTBB,

Kesra Kab. Cirebon, Prof. Murdianto, Prof Jumadi

teman teman PMW. Terima kasih.

**PENGEMBANGAN KARTU ENTERPOKER  
PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN  
DI SMK BUDI MULIA DUA YOGYAKARTA**

**Oleh:**

**Ose Lijuse Wikarya**

**08511241028**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan media kartu enterpoker sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran kewirausahaan, (2) Mengetahui hasil uji kelayakan kartu enterpoker sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran kewirausahaan.

Penelitian ini merupakan penelitian *research and development* (R&D). Penelitian ini menggunakan objek uji coba instrumen terbatas yaitu siswa kelas x program keahlian manajemen jasa boga di SMK Budi Mulia Dua Yogyakarta. Pengumpulan data dengan angket, wawancara dan observasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket. Validitas instrumen diuji menggunakan *expert judgement* dan uji validitas dan reliabilitas instrumen menggunakan rumus alfa cronbach dan dengan bantuan spss 16. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif, selanjutnya hasil uji kelayakan kemudian diproyeksikan menggunakan skala likert sehingga diperoleh persentase validitas kelayakan produk dari para ahli maupun dari uji lapangan dengan aspek materi, media, tata tulis, grafis, serta aspek fungsi dan manfaat.

Penelitian menunjukkan : (1) Pengembangan kartu enterpoker melalui beberapa tahap yaitu tahap *analysis, design, development* . (2) dengan tingkat kelayakan aspek materi sebesar 54,2% dengan hasil sangat layak, aspek media dengan nilai 45,8% dengan kategori layak, aspek tata tulis dengan nilai 66,7% dengan hasil sangat layak, pada aspek grafis memiliki nilai 62,5% dengan kategori sangat layak, serta pada aspek fungsi dan manfaat dengan nilai 50% berada pada kategori sangat layak. Kartu enterpoker setelah divalidasi dan diujicobakan dengan hasil penilaian seperti diatas, maka kartu enterpoker telah dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Kewirausahaan.

Kata Kunci : *enterpoker, kewirausahaan,*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "Pengembangan Kartu Enterpoker Pada Mata pelajaran Kewirausahaan di SMK Budi Mulia Dua Yogyakarta". Tugas Akhir Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta.

Keberhasilan kegiatan Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari kerjasama berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. (Fitri Rahmawati, M.P.) selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi bimbingan saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. (Wika Rinawati, M.Pd) yang telah memberikan segenap tenaga, pikiran, dan waktu sebagai validator instrumen.
3. (Fitri Rahmawati, M.P., Sutriyati Purwanti, M.Si, Dr. Mutiara Nugraheni) selaku Ketua Penguji, Sekretaris, dan Pengguji yang memberikan koreksi perbaikan TAS ini
4. (Noor Fitrihana M.Eng, Sutriyati Purwanti, M.Si), selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Boga.
5. (Dr. Moch. Bruri Triyono, M.Pd.) selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
6. (Siti Nur Nisa, S.Pd) selaku Kepala SMK Budi Mulia Dua Yogyakarta yang telah memberi ijin penelitian.

7. Semua pihak yang secara langsung maupun yang tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhirnya semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari ALLAH SWT, Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 28 Januari 2014

Penulis

Ose Lijuse Wikarya  
NIM. 08511241028

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMA JUDUL .....</b>	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	v
<b>ABSTRAK.....</b>	vii
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	viii
<b>DAFTAR ISI.....</b>	x
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Teori SMK dan SMK Budi Mulia Dua.....	7
B. Teori Mata Pelajaran Kewirausahaan.....	10
C. Teori Media Pembelajaran.....	14
D. Media Bentuk Kartu .....	22
E. Model Pengembangan .....	23
F. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	26
G. Kerangka Berfikir.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
B. Jenis penelitian.....	30
C. Model Pengembangan .....	31
D. Subjek Penelitian.....	31
E. Prosedur Pengembangan.....	32
F. Penilaian Produk.....	35
G. Instrumen Penelitian.....	36
H. Uji Instrumen.....	41
I. Teknik Pengumpulan data.....	45
J. Teknik Analisis Data.....	47

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil penelitian.....	49
B. Analisis .....	49
C. Design.....	52
D. Development .....	53
E. Penilaian Uji Validasi / Revisi Ahli.....	56
F. Validasi Pengembangan Kartu Enterpoker.....	58
G. Penilaian Lapangan / Uji Coba Peserta Didik .....	60
H. Tingkat Kelayakan Kartu Enterpoker.....	62
I. Pembahasan.....	70
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	81
B. Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>85</b>

## DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.	Standart Kompetensi dan kompetensi Dasar Mata Pelajaran Kewirausahaan kelas X SMK Budi Mulia Dua Yogyakarta.....	13
Tabel 2.	Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Kartu Enterpoker Untuk Ahli Media Pembelajaran .....	37
Tabel 3.	Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Kartu Enterpoker Untuk Ahli Materi .....	38
Tabel 4.	Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Kartu Enterpoker Pada Siswa SMK Budi Mulia Dua .....	39
Tabel 5.	Penerapan Standart Kompetensi Pada Butir Soal Kartu Enterpoker .....	40
Tabel 6	Interprestasi Koefisien Korelasi .....	43
Tabel 7	Kategori Skala Likert .....	48
Tabel 8	Tabel Pengkatagorian Skor Penilaian .....	48
Tabel 9	Daftar Revisi Ahli Materi .....	56
Tabel 10	Daftar Revisi Ahli Media .....	57
Tabel 11	Kelayakan Media Kartu Enterpoker Ditinjau Dari Ahli Materi ..	59
Tabel 12	Kelayakan Media Kartu Enterpoker Ditinjau Dari Ahli Media ...	60
Tabel 13	Hasil Perhitungan Pada Aspek Relevansi Materi .....	63
Tabel 14	Hasil Perhitungan Pada Aspek Relevansi Media Pembelajaran.....	64
Tabel 15	Hasil Perhitungan Pada Aspek Relevansi Pada Aspek Tata Tulis .....	66
Tabel 16	Hasil Perhitungan Pada Aspek Relevansi Fungsi dan Manfaat .....	67
Tabel 17	Hasil Perhitungan Pada Aspek Relevansi Grafis .....	69
Tabel 18	Tabel pengkategorian hasil.....	80

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1	Kerangka Berpikir..... 29
Gambar 2	Diagram Alir Prosedur Pengembangan Kartu Enterpoker ..... 33
Gambar 3	Frekuensi Relatif Kelayakan Kartu Berdasarkan Aspek Materi ..... 63
Gambar 4	Frekuensi Relatif Kelayakan Kartu Enterpoker Pada Aspek Media Pembelajaran ..... 65
Gambar 5	Frekuensi Relatif Kelayakan Kartu Enterpoker Pada Aspek Tata Tulis ..... 66
Gambar 6	Frekuensi Relatif Kelayakan Kartu Enterpoker Pada Aspek Fungsi dan Manfaat ..... 68
Gambar 7	Frekuensi Relatif Kelayakan Kartu Enterpoker Pada Aspek Grafis ..... 70

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Silabus Smk Budi Mulia Dua
Lampiran 2	Surat Pengantar Validasi Instrumen Untuk Ahli Media
Lampiran 3	Surat Pengantar Validasi Instrumen Untuk Ahli Materi
Lampiran 4	Surat Ijin Penelitian Dari Fakultas Teknik Uny
Lampiran 5	Surat Ijin Penelitian Dari Pemkab. Sleman
Lampiran 6	Surat Keputusan Ujian Dari Dekan
Lampiran 7	Angket Validasi Instrumen Untuk Ahli Media
Lampiran 8	Angket Validasi Instrumen Untuk Ahli Materi
Lampiran 9	Surat Keterangan Validasi Ahli Media
Lampiran 10	Surat Keterangan Validasi Ahli Materi
Lampiran 11	Angket Uji Kelayakan Untuk Siswa
Lampiran 12	Perhitungan Reliabilitas Angket
Lampiran 13	Perhitungan Validitas Angket
Lampiran 14	Perhitungan Analisis Data Skala Likert
Lampiran 15	Dokumentasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Rencana strategi pendidikan nasional pada tahun 2015 menargetkan rasio antara jumlah SMA dan SMK berkisar 70:30, jauh berbeda dengan kondisi saat ini yang memiliki perbandingan antara 35:65. Kebijakan baru yang akan diterapkan ini perlu mendapatkan apresiasi yang positif. Pendidikan dan pelatihan kejuruan (SMK) sebagai jenis pendidikan yang menyiapkan peserta didik memasuki dunia kerja dipercaya mampu menjadi *leading partner* pemerintah dalam mengurangi angka pengangguran (A.R.Baswedan,dkk,2011:7). Seperti halnya SMK Budi Mulia Dua yang merupakan sekolah berbasis pendidikan pelatihan dan kejuruan yang mencetak tenaga ahli siap kerja dan telah menjadi sekolah unggulan yang memiliki sistem yang berbeda dengan sekolah pada umumnya.

SMK Budi Mulia Dua yang merupakan lembaga pendidikan swasta milik H. Amien Rais, telah berhasil membuktikan kepada masyarakat, menjadi sekolah menengah kejuruan dengan berbagai keunggulan dan menjadi sekolah swasta yang banyak diminati, dengan sistem yang unik dan berbeda dengan sekolah menengah kejuruan (SMK) lain pada umumnya. Sistem pendidikan dan pelatihan yang berbeda inilah, yang menjadikan SMK Budi Mulia Dua banyak dipilih oleh para orang tua siswa yang memiliki aktifitas padat, dan sebagian besar dari mereka adalah tingkat ekonomi menengah keatas ([http://vocational\\_high\\_school\\_budimulia\\_dua](http://vocational_high_school_budimulia_dua), diakses tanggal 12 Februari 2012). Bagi para orang tua siswa, yang memiliki tingkat ekonomi menengah ke bawah kesulitan memasukan

anaknya di SMK Budi Mulia Dua, selain biaya pendidikan yang tinggi ada biaya-biaya tambahan yang dibebankan untuk menunjang kegiatan para siswanya di sekolah tersebut, seperti biaya pengembangan ekstrakurikuler dan biaya yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran yang berbasis teknologi.

Salah satu mata pelajaran yang ada di SMK Budi Mulia Dua yaitu kewirausahaan. Mata pelajaran kewirausahaan adalah mata pelajaran teori dengan jumlah jam 360 menit dalam sebulan. Mata pelajaran ini sangat berperan bagi keberhasilan sekolah tersebut dalam mencetak karakter peserta didik yang kreatif dan memiliki keahlian skill dengan kompetensi khusus yang dibutuhkan industri. Akan tetapi dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran ini terkadang membosankan bagi siswa dikarenakan banyak penjelasan yang teoritis dan abstrak. Terutama bagi kelas X yang menempuh kelas teori pada secara keseluruhan. Teknik dan pola mengajar yang masih banyak menggunakan teori didalam kelas dan penyampaian materi oleh guru yang monoton membuat siswa menjadi jenuh dan bosan.

Kegiatan belajar mengajar untuk mata pelajaran kewirausahaan, di SMK Budi Mulia Dua, belum menggunakan media sebagai bahan ajarnya, sehingga siswa merasa bosan dan jenuh dengan kelas teori tersebut, terkadang ada siswa yang sengaja membolos di kantin sekolah, hanya untuk menghindari mata pelajaran Kewirausahaan, sehingga sangat perlu pengadaan media sebagai penunjang mata pelajaran ini. Akan tetapi dalam penggunaan media sebagai alat bantu perlu dibuat sedemikian rupa, yang bisa membuat siswa benar-benar merasa semangat dan mendapatkan umpan balik untuk terus konsentrasi pada setiap materi yang diajarkan. Dalam hal ini harus dibuat media pembelajaran

yang benar-benar bisa merangsang mereka untuk mencintai mata pelajaran kewirausahaan.

Penggunaan media dalam mata pelajaran teori memang sangat dibutuhkan, guna meningkatkan motivasi peserta didik khususnya pada mata pelajaran kewirausahaan, penggunaan media akan membuat respon siswa lebih antusias, terutama penggunaan media yang memadukan unsur permainan dan kuis. Di SMK Budi Mulia Dua penggunaan media pembelajaran khususnya media yang memadukan unsur permainan belum tersedia, sehingga pengadaan media pendidikan sangat dibutuhkan. Mengingat pentingnya mata pelajaran kewirausahaan yang memiliki peran penting dalam pendidikan pelatihan dan kejuruan khususnya di SMK Budi Mulia Dua yang merupakan sekolah unggulan yang banyak mencetak tenaga terampil.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret. Media Pembelajaran yang memiliki pengaruh terhadap respon besar peserta didik adalah media audio, media visual, media proyeksi gerak, benda-benda tiruan, dan media yang menggabungkan antara indera pendengar, dan penglihatan serta bentuk dimensi ruang. Kegiatan–kegiatan yang berunsur permainan dalam pendidikan merangsang motorik untuk lebih berperan aktif, *Heinic Molenda (2005)*.

Kegiatan yang sifatnya bermain lebih menarik minat siswa oleh karena itu banyak dibuat media yang sifatnya dan penggunaannya seperti permainan yaitu media kartu, puzzle, komik dan lain-lain.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi dalam beberapa hal berikut:

1. Semangat siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan masih rendah.
2. Penyampaian materi secara teori oleh guru masih monoton.
3. Penyampaian materi secara teoritis dan konvensional pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Budi Mulia Dua dianggap membosankan bagi para siswa.
4. Belum adanya media pembelajaran yang menarik untuk mata pelajaran Kewirausahaan di SMK Budi Mulia Dua.

## **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pembuatan sebuah media kartu enterpoker yang memenuhi kriteria kelayakan media, materi, tata tulis, grafis, serta fungsi dan manfaat media tersebut.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media kartu enterpoker sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Kewirausahaan?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan kartu enterpoker sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Kewirausahaan?

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media kartu enterpoker menjadi media pembelajaran pada mata pelajaran Kewirausahaan.
2. Mengetahui hasil uji kelayakan kartu enterpoker sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Kewirausahaan.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi berbagai manfaat, yaitu:

1. Bagi Peneliti :
  - a. Dapat memberikan pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat di bangku kuliah ke dalam suatu karya atau penelitian.
  - b. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai media pembelajaran.
  - c. Membuat suatu inovasi di dunia pendidikan
2. Manfaat Bagi Guru Mata Pelajaran :
  - a. Sebagai media pendidikan berupa alat bantu kegiatan belajar mengajar dikelas.
  - b. Sebagai bahan ajar yang unik guna menciptakan suasana kelas yang berbeda.
  - c. Membantu mempercepat penyampaian materi dan mempersingkat waktu belajar.
  - d. Membantu mengukur prestasi akademik peserta didik.
  - e. Sebagai alat bantu guru yang belum bisa menguasai kelas.

3. Manfaat Bagi Peserta Didik :
- a. Meningkatkan dan mempercepat pemahaman materi.
  - b. Menambah pengetahuan akan kosakata dan istilah.
  - c. Membantu meningkatkan motorik sehingga berperan aktif.
  - d. Memberikan suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.
  - e. Mempercepat materi yang ditempuh.
  - f. Melatih jiwa sosial dan *leadership*.
  - g. Memberi rangsangan dalam menyenangi atau menyukai pelajaran.
  - h. Meningkatkan intelegensi dan daya pikir.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Sekolah Menengah Kejuruan dan SMK Budi Mulia Dua**

##### 1. Sekolah Menengah Kejuruan

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTS, atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. ([http://id.wikipedia.org/wiki/Sekolah\\_menengah\\_kejuruan](http://id.wikipedia.org/wiki/Sekolah_menengah_kejuruan), diakses tanggal 31 Januari 2012 pukul 21.31 WIB)

Pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan peserta didik untuk hidup mandiri, dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya. Agar dapat bekerja secara efektif dan efisien serta mengembangkan keahlian dan ketrampilan, mereka harus memiliki stamina yang tinggi, menguasai bidang keahliannya, dan dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi dan mampu berkomunikasi sesuai dengan tuntutan pekerjaannya, serta memiliki kemampuan mengembangkan diri. (Peraturan Mendiknas No.22 dan 23 Tahun 2006 tentang Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Menengah SMA-MA-SMK-MAK).

##### a. Tujuan Pendidikan Kejuruan

1) Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat,

berperasaan halus, berilmu, cakap, kreatif, inovatif, mandiri, demokratis dalam sikap dan perilaku serta memahami sistem ketatanegaraan demokratis, memiliki tanggung jawab sosial, memiliki wawasan kebangsaan, menghargai pluralisme dan hak-hak asasi manusia, peduli pada pelestarian lingkungan, memiliki integritas dan taat kepada hukum termasuk kesadaran membayar pajak dan sikap antikorupsi, serta tidak tercabut dari akar budaya Indonesia.

2) Membentuk manusia berkualitas secara spiritual, emosional, intelektual, dan fisik, yang menguasai ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, serta memiliki sikap wirausaha untuk mendukung peningkatan daya saing bangsa.

3) Memberikan bekal kompetensi keahlian kejuruan kepada peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu.

#### b. Fungsi Pendidikan Kejuruan

1) Menyiapkan peserta didik menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri atau mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia kerja sebagai tenaga kerja tingkat menengah.

2) Menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karier, ulet dan gigih dalam berkompetisi, beradaptasi di lingkungan kerja, dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya.

3) Menyiapkan peserta didik untuk mampu mengembangkan diri secara berkelanjutan.

Sesuai tujuan dan fungsi di atas, maka dapat diartikan bahwa SMK mempunyai ciri khusus yang membedakan dengan lembaga pendidikan lainnya karena proses pendidikan di SMK dalam kurikulumnya tidak hanya berbasis pada kompetensi, akan tetapi program pendidikannya memang dirancang dengan cara

mengimplementasikannya dalam bentuk pendidikan sistem ganda yang artinya ada kerja sama antara SMK dengan dunia usaha/dunia industri di luar sekolah. Sehingga pada praktiknya siswa dapat terjun langsung ke lapangan untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam dunia kerja di lapangan. Dengan demikian, SMK mempunyai peranan yang sangat penting sebagai penghubung antara peserta didik dengan dunia kerja. (undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada PP Presiden tentang pendidikan kejuruan)

## 2. Deskripsi SMK Budi Mulia Dua

Program keahlian boga merupakan salah satu program keahlian di SMK yang mencetak lulusannya berkompeten di bidang kuliner, yang mencakup ruang lingkup makanan dan minuman dan jasa, mulai dari persiapan, pengolahan, jasa sampai dengan manajemennya.

Program keahlian di SMK Budi Mulia Dua menggunakan desain kurikulum yaitu mata pelajaran umum, mata pelajaran transisi dan mata pelajaran program studi, dengan dua penjurusan studi yaitu *professional culinary management* dan *game art and design*. Mata pelajaran kejuruan program keahlian *professional culinary management* terdiri dari mata pelajaran kompetensi kejuruan, mata pelajaran transisi dan mata pelajaran umum. Contoh mata pelajaran kompetensi kejuruan adalah mata pelajaran pengolahan makanan kontinental, sedangkan untuk mata pelajaran transisi yaitu mata pelajaran umum yang mengarah kepada bidang kejuruanya seperti bisnis manajemen atau kewirausahaan. Berbeda dengan mata pelajaran umum, mata pelajaran tersebut diatas jumlah jam belajar lebih banyak dari pada mata pelajaran umum. Sedangkan mata pelajaran umum

diantaranya adalah kewirausahaan yang merupakan mata pelajaran umum yang wajib ditempuh di setiap sekolah kejuruan.

Keunggulan dari SMK Budi Mulia Dua adalah sistem dan manajemen yang digunakan selalu berkiblat ke arah yang lebih modern, dan menyesuaikan kondisi dunia industri yang terus berkembang dan selalu diimbangi dengan teknologi, informasi dan komunikasi sehingga menjadikan SMK unggulan yang memiliki kualitas yang sesuai standar dunia industri. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dari pukul 07.00 WIB - 15.30 WIB, dengan jumlah siswa dalam kelas maksimal adalah 24 tiap kelasnya. Suasana kelas dan penataan ruang dibuat semenarik mungkin menyerupai kondisi dunia kerja sesungguhnya. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode *hand of learning*.

## **B. Mata Pelajaran Kewirausahaan**

Mata pelajaran kewirausahaan merupakan salah satu mata pelajaran atau standar kompetensi yang diajarkan kepada siswa SMK program keahlian *professional culinary management* di SMK Budi Mulia Dua. Pada kurikulum KTSP yang berlaku, standar kompetensi kewirausahaan terdiri dari 5 kompetensi dasar. Kewirausahaan berasal dari kata wira dan usaha. Wira berarti pejuang, pahlawan, manusia unggul, teladan, berbudi luhur, gagah berani dan berwatak agung. Usaha, berarti perbuatan amal, bekerja, berbuat sesuatu. Jadi wirausaha adalah pejuang atau pahlawan yang berbuat sesuatu. Ini baru dari segi etimologi (asal usul kata). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, wirausaha adalah orang yang pandai atau berbakat mengenali produk baru, menentukan cara

produksi baru, menyusun operasi untuk mengadakan produk baru, mengatur permodalan operasinya serta memasarkannya.

Dalam lampiran Keputusan Menteri Koperasi dan Pembinaan Pengusahaan Kecil Nomor 961/KEP/M/XI/1995, dicantumkan bahwa:

- 1) Wirausaha adalah orang yang mempunyai semangat, sikap, perilaku dan kemampuan kewirausahaan.
- 2) Kewirausahaan adalah semangat, sikap, perilaku dan kemampuan seseorang dalam menangani usaha atau kegiatan yang mengarah pada upaya mencari, menciptakan serta menerapkan cara kerja, teknologi dan produk baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan yang lebih baik dan atau memperoleh keuntungan yang lebih besar.

Maka wirausaha itu mengarah kepada orang yang melakukan usaha/kegiatan sendiri dengan segala kemampuan yang dimilikinya. Sedangkan kewirausahaan menunjuk kepada sikap mental yang dimiliki seorang wirausaha dalam melaksanakan usaha/kegiatan. Kewirausahaan dilihat dari sumber daya yang ada di dalamnya adalah seseorang yang membawa sumber daya berupa tenaga kerja, material, dan asset lainnya pada suatu kombinasi yang menambahkan nilai yang lebih besar daripada sebelumnya dan juga dilekatkan pada orang yang membawa perubahan, inovasi, dan aturan baru.

Kewirausahaan dalam arti proses yang dinamis adalah kewirausahaan merupakan sebuah proses mengkreasikan dengan menambahkan nilai sesuatu yang dicapai melalui usaha keras dan waktu yang tepat dengan memperkirakan dana pendukung, fisik, dan resiko social, dan akan menerima *reward* yang berupa keuangan dan kepuasan serta kemandirian personal.

Melalui pengertian tersebut terdapat empat hal yang dimiliki oleh seorang wirausahawan yakni :

- 1) Proses berkreasi yakni mengkreasikan sesuatu yang baru dengan menambahkan nilainya. Pertambahan nilai ini tidak hanya diakui oleh wirausahawan semata namun juga audiens yang akan menggunakan hasil kreasi tersebut.
- 2) Komitmen yang tinggi terhadap penggunaan waktu dan usaha yang diberikan. Semakin besar fokus dan perhatian yang diberikan dalam usaha ini maka akan mendukung proses kreasi yang akan timbul dalam kewirausahaan.
- 3) Memperkirakan resiko yang mungkin timbul. Dalam hal ini resiko yang mungkin terjadi berkisar pada resiko keuangan, fisik dan resiko sosial.
- 4) Memperoleh *reward*. Dalam hal ini reward yang terpenting adalah independensi atau kebebasan yang diikuti dengan kepuasan pribadi. Sedangkan reward berupa uang biasanya dianggap sebagai suatu bentuk derajat kesuksesan usahanya (Suryana,2003:13).

Mata pelajaran Kewirausahaan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 1) Memahami dunia usaha dalam kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi di lingkungan masyarakat
- 2) Berwirausaha dalam bidangnya
- 3) Menerapkan perilaku kerja prestatif dalam kehidupannya
- 4) Mengaktualisasikan sikap dan perilaku wirausaha.

Ruang lingkup mata pelajaran Kewirausahaan di SMK meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- 1) Sikap dan perilaku wirausaha
- 2) Kepemimpinan dan perilaku prestatif
- 3) Solusi masalah
- 4) Pembuatan keputusan.

a. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar kompetensi dan kompetensi dasar selalu mengacu pada kurikulum yang berlaku, Pada mata pelajaran kewirausahaan standar kompetensi yang diajarkan mengacu pada kurikulum KTSP, dan standar kompetensi dan kompetensi dasar tersebut bisa dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Kewirausahaan kelas X program manajemen jasa boga di SMK Budi Mulia Dua Yogyakarta

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
1. Konsep dan pengertian kewirausahaan	1. 1 Konsep-konsep kewirausahaan 1. 2 Pengertian umum 1. 3 Tokoh-tokoh yang berperan penting 1. 4 Mengembangkan semangat wirausaha 1. 5 Tujuan dan fungsi
2. Mengidentifikasi sikap dan perilaku wirausaha	2. 1 Menunjukkan sikap pantang menyerah dan ulet 2. 2 Keterampilan & soft skill 2. 3 Asas kewirausahaan 2. 4 Membangun visi dan misi usaha
3. Mengembangkan semangat wirausaha	3.1 Menganalisis peluang usaha 3.2 Sikap – sikap dalam berwirausaha 3.3 Menganalisis aspek-aspek pengelolaan usaha 3.4 Menyusun perencanaan usaha

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
4. Merumuskan solusi dan masalah	4.1 mengidentifikasi resiko menjalankan usaha 4.2 Merumuskan masalah 4.3 Mencari dan merumuskan solusi
5. Menerapkan sikap dan perilaku kerja	5.1 Berani bertanggung jawab 5.2 Kerja keras dan pantang menyerah 5.3 Integritas dan loyalitas

Sumber: kurikulum SMK Budi Mulia Dua Yogyakarta 2010.

### **C. Media Pembelajaran**

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan (isi atau materi ajar) dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan (siswa/pebelajar atau mungkin juga guru). Penyampaian pesan ini bisa dilakukan melalui simbol-simbol komunikasi berupa simbol-simbol verbal dan non-verbal atau visual, yang selanjutnya ditafsirkan oleh penerima pesan. Adakalanya proses penafsiran tersebut berhasil dan terkadang mengalami kegagalan. Kegagalan ini bisa saja disebabkan oleh beberapa faktor, misalnya adanya hambatan psikologis (yang menyangkut minat, sikap, kepercayaan, inteligensi, dan pengetahuan), hambatan fisik berupa kelelahan, keterbatasan daya alat indera, dan kondisi kesehatan penerima pesan.

Faktor lain yang juga berpengaruh adalah hambatan kultural (berupa perbedaan adat istiadat, norma-norma sosial, kepercayaan dan nilai-nilai panutan), dan hambatan lingkungan yaitu hambatan yang ditimbulkan oleh situasi dan kondisi keadaan sekitar (Sadiman, dkk,1990). Untuk mengatasi kemungkinan hambatan-hambatan yang terjadi selama proses penafsiran dan

agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, maka sedapat mungkin dalam penyampaian pesan (isi/materi ajar) dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Diharapkan dengan pemanfaatan sumber belajar berupa media pembelajaran, proses komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung lebih efektif (Gagne, 1985) dan efisien.

Perkembangan ilmu dan teknologi semakin mendorong usaha-usaha ke arah pembaharuan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam melaksanakan tugasnya, guru (pengajar) diharapkan dapat menggunakan alat atau bahan pendukung proses pembelajaran, dari alat yang sederhana sampai alat yang canggih (sesuai dengan perkembangan dan tuntutan jaman). Bahkan mungkin lebih dari itu, guru diharapkan mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajarannya sendiri. Oleh karena itu, guru (pengajar) harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi (Hamalik,1994): (i) media sebagai alat komunikasi agar lebih mengefektifkan proses belajar mengajar; (ii) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan; (iii) hubungan antara metode mengajar dengan media yang digunakan; (iv) nilai atau manfaat media dalam pengajaran; (v) pemilihan dan penggunaan media pembelajaran; (vi) berbagai jenis alat dan teknik media pembelajaran; dan (vii) usaha inovasi dalam pengadaan media pembelajaran.

Berdasarkan deskripsi di atas, maka media adalah bagian yang sangat penting dan tidak terpisahkan dari proses pembelajaran, terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, lebih jauh perlu dibahas tentang arti, posisi, fungsi, klasifikasi, dan karakteristik beberapa jenis

media, untuk mendapatkan gambaran dan pemahaman sebelum menggunakan atau mungkin memproduksi media pembelajaran.

Media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar' (Sadiman, dkk., 1990). Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (software) dan/atau alat (hardware). media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media. Dalam dunia pendidikan, sering kali istilah alat bantu atau media komunikasi digunakan secara bergantian atau sebagai pengganti istilah media pendidikan (pembelajaran). Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1994) bahwa dengan penggunaan alat bantu berupa media komunikasi, hubungan komunikasi akan dapat berjalan dengan lancar dan dengan hasil yang maksimal, yang secara implisit menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Dalam pengertian ini, buku/modul, tape recorder, kaset, video recorder, camera video, televisi, radio, film, slide, foto, gambar, dan komputer adalah merupakan media pembelajaran.

Tingkatan utama motif belajar ada 3, yaitu: *enactive* (pengalaman langsung), *iconic* (pengalaman piktorial atau gambar), dan *symbolic* (pengalaman abstrak). Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan serta

perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena adanya interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang telah dialami sebelumnya melalui proses belajar. Dalam tingkatan pengalaman langsung, untuk memperoleh pemahaman pebelajar secara langsung mengerjakan atau membuat cangkakan. Pada tingkatan kedua, iconic, pemahaman tentang mencangkok dipelajari melalui gambar, foto, film atau rekaman video.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam proses belajar mengajar sebaiknya diusahakan agar terjadi variasi aktivitas yang melibatkan semua alat indera pebelajar. Semakin banyak alat indera yang terlibat untuk menerima dan mengolah informasi (isi pelajaran), semakin besar kemungkinan isi pelajaran tersebut dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan pebelajar. Jadi agar pesan-pesan dalam materi yang disajikan dapat diterima dengan mudah (atau pembelajaran berhasil dengan baik), maka pengajar harus berupaya menampilkan stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indera pebelajar. Pengertian stimulus dalam hal ini adalah suatu "perantara" yang menjembatani antara penerima pesan (pebelajar) dan sumber pesan (pengajar) agar terjadi komunikasi yang efektif.

Media pembelajaran merupakan suatu perantara seperti apa yang dimaksud pada pernyataan di atas. Dalam kondisi ini, media yang digunakan memiliki posisi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, yaitu alat bantu mengajar bagi guru. Misalnya alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi

belajar siswa. Sehingga alat bantu yang banyak dan sering digunakan adalah alat bantu visual, seperti gambar, model, objek tertentu, dan alat-alat visual lainnya. Oleh karena dianggap sebagai alat bantu, guru atau orang yang membuat media tersebut kurang memperhatikan aspek desainnya, pengembangan pembelajarannya, dan evaluasinya. Dengan kemajuan teknologi di berbagai bidang, misalnya dalam teknologi komunikasi dan informasi pada saat ini, media pembelajaran memiliki posisi sentral dalam proses belajar dan bukan semata-mata sebagai alat bantu. Media pembelajaran memainkan peran yang cukup penting untuk mewujudkan kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam posisi seperti ini, penggunaan media pembelajaran dikaitkan dengan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media, yang mungkin tidak mampu dilakukan oleh guru. Dengan kehadiran media pembelajaran maka posisi guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator. Bahkan pada saat ini media telah diyakini memiliki posisi sebagai sumber belajar yang menyangkut keseluruhan lingkungan di sekitar pebelajar.

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan (misalnya teori/konsep baru dan teknologi), media pendidikan (pembelajaran) terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri. Dari sinilah kemudian timbul usaha-usaha untuk melakukan klasifikasi atau pengelompokan media, yang mengarah kepada pembuatan taksonomi media pendidikan/pembelajaran.

Usaha-usaha ke arah taksonomi media tersebut telah dilakukan oleh beberapa ahli. Klasifikasikan media berdasarkan unsur pokoknya yaitu suara, visual (berupa gambar, garis, dan simbol), dan gerak. Di samping itu juga, Bretz membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*). Dengan demikian, media menurut taksonomi Bretz dikelompokkan menjadi 8 kategori: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi gerak, 7) media audio, dan 8) media cetak.

Pengelompokan menurut tingkat kerumitan perangkat media, khususnya media audio-visual, dilakukan oleh C.J Duncan, dengan menyusun suatu hirarki. Dari hirarki yang digambarkan oleh Duncan dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa semakin tinggi tingkat hirarki suatu media, semakin rendah satuan biayanya dan semakin khusus sifat penggunaannya. Namun demikian, kemudahan dan keluwesan penggunaannya semakin bertambah. Begitu juga sebaliknya, jika suatu media berada pada hirarki paling rendah. (Sadiman, dkk.: 1990) juga melakukan pengelompokan media berdasarkan tingkat kerumitan dan besarnya biaya. Dalam hal ini, menurut Schramm ada dua kelompok media yaitu *big media* (rumit dan mahal) dan *little media* (sederhana dan murah). Lebih jauh lagi ahli ini menyebutkan ada media massal, media kelompok, dan media individu, yang didasarkan atas daya liput media.

Beberapa ahli yang lain seperti Gagne, Briggs, Edling, dan Allen, membuat taksonomi media dengan pertimbangan yang lebih berfokus pada proses dan interaksi dalam belajar, ketimbang sifat medianya sendiri. Gagne misalnya, mengelompokkan media berdasarkan tingkatan hirarki belajar yang

dikembangkannya. Menurutnya, ada 8 macam kelompok media seperti: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Briggs mengklasifikasikan media menjadi 13 jenis berdasarkan kesesuaian rangsangan yang ditimbulkan media dengan karakteristik siswa. Ketiga belas jenis media tersebut adalah: Objek/benda nyata, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film bingkai, film (16 mm), film rangkai, televisi, dan gambar (grafis).

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, Arsyad (2002) mengklasifikasikan media atas empat kelompok: 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi berbasis komputer, dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Seels dan Glasgow (Arsyad, 2002) membagi media ke dalam dua kelompok besar, yaitu: media tradisional dan media teknologi mutakhir. Pilihan media tradisional berupa media visual diam tak diproyeksikan dan yang diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, media cetak, permainan, dan media realia. Sedangkan pilihan media teknologi mutakhir berupa media berbasis telekomunikasi (misal *teleconference*) dan media berbasis mikroprosesor.

Selain alat-alat pembelajaran yang sederhana, masih ada beberapa teknik atau sistem pembelajaran yang sedemikian kompleks, sehingga jauh melebihi pengertian media yang biasa digunakan. Sebagai contoh, simulator, pengajaran dengan bantuan komputer, mesin pembelajaran, dan permainan pendidikan.

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang. Yang termasuk media grafis antara lain :

1. Grafik, yaitu penyajian data berangka melalui perpaduan antara angka, garis, dan simbol.
2. Diagram, yaitu gambaran yang sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik yang biasanya disajikan melalui garis-garis simbol.
3. Bagan, yaitu perpaduan sajian kata-kata, garis, dan simbol yang merupakan ringkasan suatu proses, perkembangan, atau hubungan-hubungan penting.
4. Sketsa, yaitu gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok dari suatu bentuk gambar.
5. Poster, yaitu sajian kombinasi visual yang jelas, menyolok, dan menarik dengan maksud untuk menarik perhatian orang yang lewat.
6. Kartu, yaitu kelompok atau lembaran gambar berisi kode-kode visual seperti angka dan tulisan maupun gambar.
7. Papan Flanel, yaitu papan yang berlapis kain flanel untuk menyajikan gambar atau kata-kata yang mudah ditempel dan mudah pula dilepas.
8. Bulletin Board, yaitu papan biasa tanpa dilapisi kain flanel. Gambar-gambar atau tulisan-tulisan biasanya langsung ditempelkan dengan menggunakan lem atau alat penempel lainnya. (Dwi Junianto,2012)

#### **D. Media Bentuk Kartu**

##### **1. Deskripsi media pembelajaran bentuk Kartu Permainan**

Kartu permainan merupakan bentuk media grafis, yang memuat kode-kode dan angka serta bahasa, yang berupa instruksi dan pernyataan serta berupa latihan. yang digunakan untuk mempelajari sesuatu hal dalam pengkajian tertentu. Yang dibuat dari kertas maupun bahan lain yang memiliki bentuk persegi maupun persegi panjang dengan kisaran ukuran 10 – 15 cm, dengan tujuan pembelajaran. Dimana peran peserta yang terlibat harus mengikuti aturan-aturan yang telah ditetapkan,

##### **2. Fungsi Permainan Kartu Pembelajaran**

- a) Menciptakan suasana dan kondisi pada psikologis anak yang memunculkan motivasi
- b) Membantu domain efektif (yang bersangkutan dengan perasaan dan budi pekerti) merubah pola-pola perubahan sikap kearah yang lebih positif.
- c) Membantu menumbuhkan pengertian konsep dari yang abstrak menjadi sesuatu yang lebih konkrit. ( Nana Sujana & Ahmad Rifai 1990).

Dari pengertian diatas dapat ditarik makna dari media kartu pembelajaran dalam penelitian ini adalah sebuah media cetak yang berisikan gambar, huruf dan instruksi serta perintah yang digunakan untuk melakukan sebuah tindakan dengan maksud permainan yang bertujuan untuk pembelajaran, dengan peraturan yang telah ditentukan.

## **E. Model Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran; kurikulum, kebijakan sekolah, dan lain-lain. Setiap produk yang dikembangkan membutuhkan prosedur penelitian yang berbeda (Endang Mulyatiningsih, 2011: 145).

Menurut Sugiyono (2009: 407) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian R&D (singkatan dari *research and development*) berawal dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Permasalahan yang ada dapat diatasi melalui R&D dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu model, pola, produk, atau sistem penanganan terpadu yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian R&D bermacam-macam. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Produk-produk pendidikan misalnya kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media pendidikan, buku ajar, modul, kompetensi tenaga kependidikan, sistem evaluasi, model uji kompetensi, penataan ruang

kelas untuk model pembelajaran tertentu, model unit produksi, model manajemen, sistem pembinaan pegawai, sistem penggajian, dan lain-lain. (Sugiyono, 2009: 412).

Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam membuat media pembelajaran seperti media kartu salah satunya adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development and Implementations and Evaluations* yang merupakan pengembangan dari AMDS . (Endang Mulyatiningsih, 2011: 179.)

a. *Define* (pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. (Endang Mulyatiningsih, 2011: 179-181):

a. Analysis

1) Analisis Kebutuhan

dalam hal ini sebelum mendapatkan bahan peneliti melakukan analisa kebutuhan-kebutuhan yang akan menjadi modal daan bahan penelitiannya.

2) Analisis Materi

Peneliti perlu mengkaji materi yang berlaku pada kurikulum karena di dalam kurikulum terdapat kompetensi yang ingin dicapai. Analisis materi berguna untuk menetapkan pada kompetensi yang mana bahan ajar tersebut akan dikembangkan. Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang akan digunakan untuk menyusun bahan ajar, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan, serta menyusunnya kembali secara sistematis.

### 3) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik peserta didik yang akan menggunakan bahan ajar perlu diketahui karena hal ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan untuk mengetahui karakteristik peserta didik antara lain: kemampuan akademik individu, karakteristik fisik, kemampuan kerja kelompok, motivasi belajar, latar belakang ekonomi dan sosial, pengalaman belajar sebelumnya, dan sebagainya.

### 4) Merumuskan Tujuan

Tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan digunakan untuk menyusun bahan ajar perlu dirumuskan terlebih dahulu sebelum menulis bahan ajar. Hal ini berguna untuk membatasi peneliti supaya tidak menyimpang dari tujuan semula pada saat sedang menulis bahan ajar.

#### b. *Design* (perancangan)

Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap ini dilakukan untuk membuat produk media pembelajaran sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi. Sebelum rancangan (*design*) produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, maka rancangan produk (model, buku ajar, dsb) tersebut perlu divalidasi. Validasi rancangan produk dilakukan oleh dosen atau guru dari bidang studi/bidang keahlian yang sama. Berdasarkan hasil validasi tersebut, ada kemungkinan rancangan produk masih perlu diperbaiki sesuai dengan saran validator. (Endang Mulyatiningsih, 2011: 181-182).

a. *Develop* (pengembangan)

Dalam konteks pengembangan bahan ajar, tahap pengembangan dilakukan dengan cara menguji isi dan keterbacaan modul atau buku ajar tersebut kepada pakar yang terlibat pada saat validasi rancangan dan peserta didik yang akan menggunakan modul atau buku ajar tersebut. Hasil pengujian kemudian digunakan untuk revisi sehingga modul atau buku ajar tersebut benar-benar telah memenuhi kebutuhan pengguna. Untuk mengetahui efektivitas modul atau buku ajar tersebut dalam meningkatkan hasil belajar, kegiatan dilanjutkan dengan memberi soal-soal latihan yang materinya diambil dari modul atau buku ajar yang dikembangkan. (Endang Mulyatiningsih, 2011: 182-183).

## **F. Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Muhamad Irkham. 2010. Penggunaan Media Kartu Huruf dalam Aksara Jawa Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 SDN Turungrejo 02 Kota Batu. Dari penelitian yang dilakukan bahwasanya siswa kelas 2 SDN Turungrejo sebelum dilakukan penelitian kondisi siswa kelas 2 SDN Turungrejo memiliki tingkat ketidakhadiran siswa yang tinggi pada mata pelajaran muatan lokal bahasa daerah. Setelah dilakukan penelitian maka siswa kelas 2 SDN Turungrejo sudah mengalami peningkatan dalam tingkat kehadiran siswa, serta siswa kelas 2 SDN Turungrejo menjadi lebih semangat dalam belajar.

2. Iboh humairoh. 2012. Pengembangan Komik Sejarah Nabi dalam Bentuk Kartu Bermain Siswa Taman Kanak-Kanak Amaliyah Kubang Sebagai Upaya Penanaman Karakter Kerohanian Islam pada Anak. Dari penelitian tersebut diperoleh nilai dan tingkat keaktifan siswa yang tinggi sebesar 87% dalam menjawab pertanyaan pelajaran sejarah nabi dan keikutsertaan mengaji Al Qur'an.
3. Lutfia Anam. 2009. Penggunaan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. Dari penelitian yang dilakukan tersebut disimpulkan bahwa penelitian tersebut, meningkatkan daya ingat dan lafal alpabet dalam membaca kalimat pada siswa sekolah dasar Tarogong Kidul. Dengan peningkatan 80,3 % dari sampel setelah dilakukan post test.

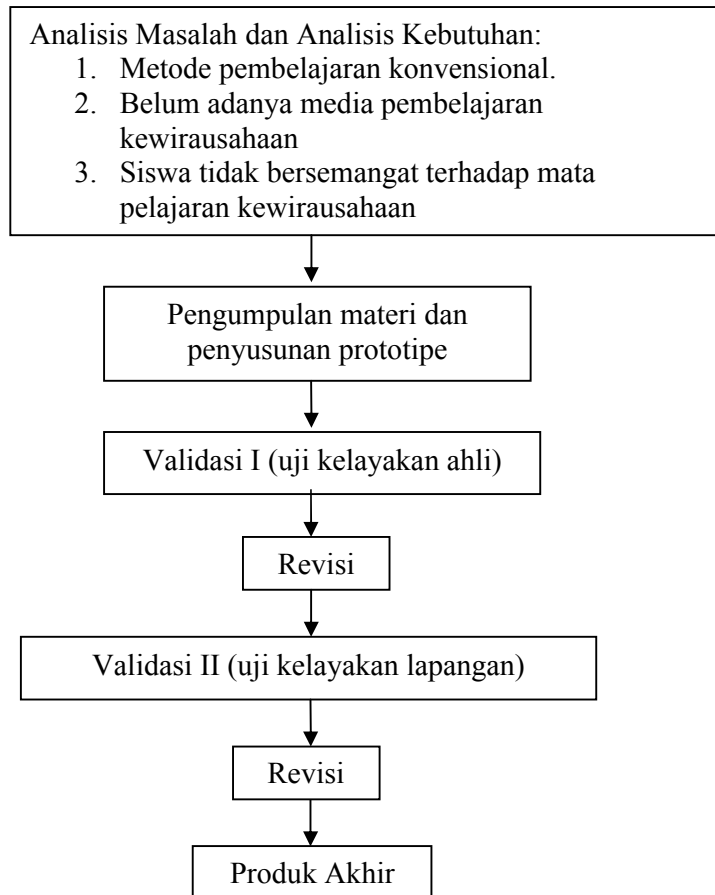
Dari beberapa penelitian yang relevan diatas, keterkaitan dengan penelitian ini adalah upaya untuk menangani problematika yang terjadi atau membuat solusi dari permasalahan yang terdapat dalam penelitian sehingga dihasilkan tujuan dan manfaat yang ingin dicapai. Dalam beberapa model media yang digunakan terdapat kesamaan jenis yaitu media pembelajaran bentuk grafis yang berupa kartu yang unik dan bermacam – macam guna menunjang penelitian tersebut sehingga penelitian diatas bisa menjadi referensi ide dalam penelitian ini.

## **G. Kerangka Berfikir**

Kerangka berfikir berfungsi untuk membentuk penalaran. Secara rasional kerangka berfikir digunakan untuk menjelaskan tahapan-tahapan penelitian. Selain itu, kerangka berfikir memiliki tujuan agar selama penelitian berlangsung tetap menggunakan dasar penelitian yang telah dibuat. Terkait dengan judul yang diangkat peneliti, disusunlah kerangka berfikir bahwa penyusunan atau pembuatan media kartu enterpoker yang penggunaannya sama seperti pada media kartu pembelajaran yang lain pada umumnya.

Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan memperhatikan metode pembelajaran disertai pemilihan dan penggunaan media pembelajaran dengan baik sesuai tujuan pembelajaran/kompetensi yang akan dicapai. Penyajian media pembelajaran juga penting karena media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap perhatian siswa untuk menangkap dan memahami pelajaran.

Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari masalah yang mempengaruhi keberhasilan proses tersebut. Di antaranya adalah kejenuhan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang monoton. Mata pelajaran kewirausahaan yang sebagian besar adalah mata pelajaran teori, maka akan lebih memberikan kesan bilamana dibuat dan dirancang suatu media yang bisa memberikan kesan *attractive* dan memberikan umpan balik bagi siswa. Adapun hal tersebut perlu dikaji dan diteliti maka rencana awal perlu disusunkan kerangka berfikir dalam penelitian ini, maka dibuatlah kerangka yang lebih jelas dapat dilihat pada gambar diagram alir berikut ini.



Gambar 1. Kerangka Berfikir

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Maret 2013 sampai Februari 2014 yang dilaksanakan di SMK Budi Mulia Dua program keahlian *culinary* kelas X, yang beralamat di Panjen, Wedomartani, Ngemplak, Sleman, Yogyakarta.

##### **B. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran, kurikulum, kebijakan sekolah, dan lain-lain.

Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009: 407). Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan model prosedural karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan dimana untuk mencapai tujuan

tersebut harus melalui langkah-langkah tertentu yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu. Model preosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Produk dari model penelitian ini adalah media pembelajaran bentuk kartu permainan yang peneliti sebut kartu enterpoker. (Sugiyono, 2009: 407 dan 412).

### **C. Model Pengembangan**

Metode penelitian dan pengembangan (R&D) memiliki beberapa model. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian membuat kartu enterpoker ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan model yang lebih rasional dan lebih lengkap model ini memiliki kesamaan dengan model basis data akan tetapi, model ini lebih sempurna dan dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan seperti model, strategi pembelajaran, metode, media, dan bahan ajar atau pengembangan produk terbaru sesuai dengan perkembangan pendidikan. Pengembangan model ADDIE meliputi *analysis, design, development, implementations, evaluations*. Akan tetapi peneliti hanya sebatas tahap *development* dikarenakan batasan penelitian yang hanya mencakup pada tingkat kelayakan.

### **d. Subjek Penelitian**

Dalam penelitian ini tidak ada populasi dan sampel tetapi yang digunakan adalah objek uji coba terbatas yaitu siswa kelas X yang berjumlah 24 orang sebagai objek uji coba instrumen. Siswa kelas x sebagai objek uji coba dikarenakan kelas X secara keseluruhan menempuh kelas teori pada mata

pelajaran kewirausahaan, sedangkan untuk kelas XI dan XII, mata pelajaran kewirausahaan sudah dalam bentuk kelas praktik dan praktik industri.

### **E. Prosedur Pengembangan**

Prosedur penelitian pengembangan memaparkan prosedur yang ditempuh oleh peneliti dalam mengembangkan produk. Sebagaimana dikemukakan dalam model pengembangan di atas, prosedur yang digunakan dalam mengembangkan produk media kartu enterpoker ini diadaptasi dari model pengembangan ADDIE. Penelitian penyusunan kartu enterpoker ini hanya dilakukan hingga tahap ke-3, yaitu *develop*.

Prosedur pengembangan kartu yang menggunakan model pengembangan ADDIE hanya dilakukan peneliti hingga tahap *development*, dengan langkah yang dilakukan, yaitu:

1. *Analisis*

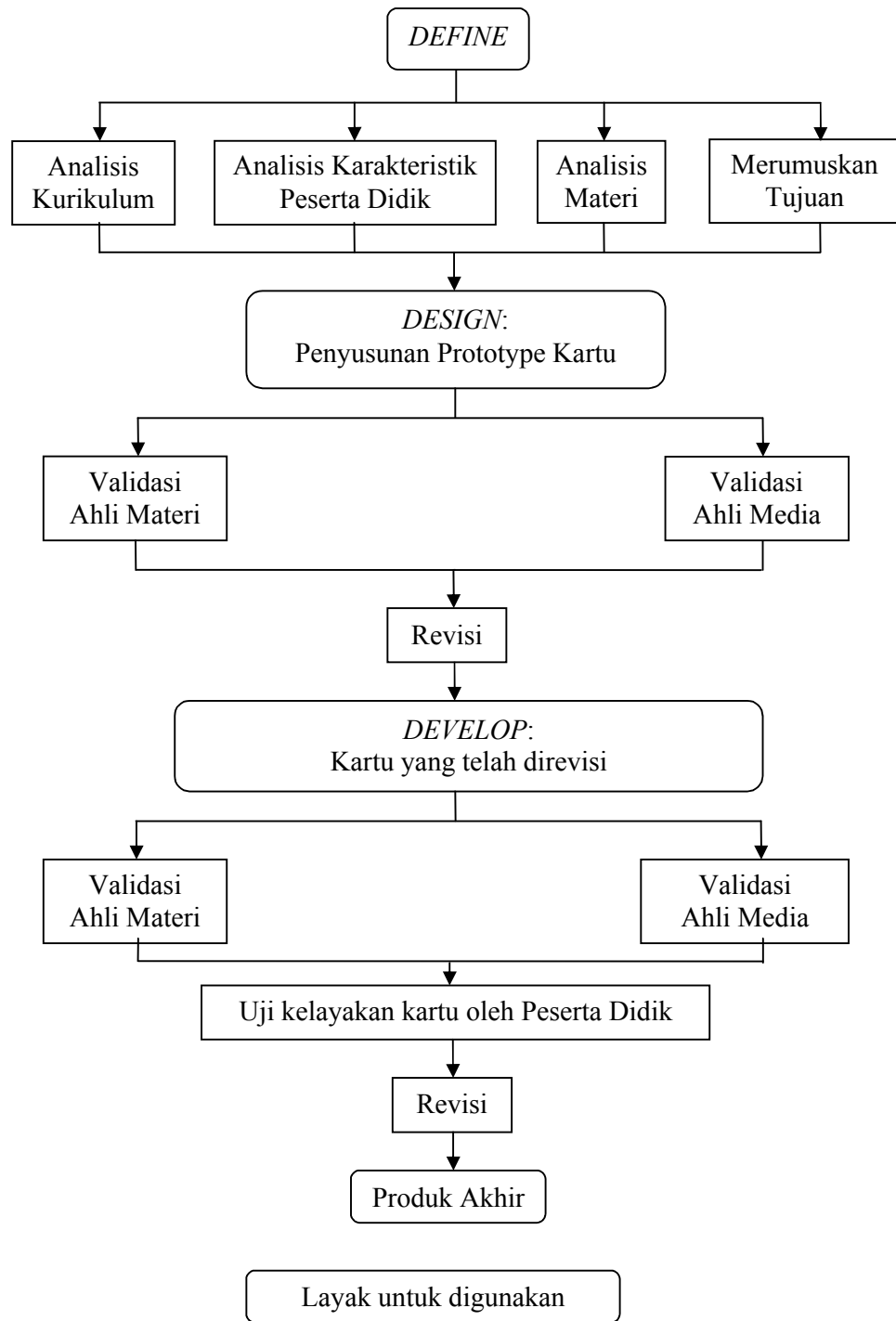
Pada tahap ini kegiatan utama adalah menganalisis kebutuhan dan syarat-syarat pengembangan dan menganalisis kelayakan produk.

2. *Design* (tujuan)

3. *Development* (pengembangan)

Secara prosedur tahap pengembangan merupakan realisasi dari *design*, yaitu membuat perangkat produk sehingga menjadi sebuah produk yang jadi dan siap digunakan.

Tahap pengembangan produk kartu permainan ini dapat dideskripsikan pada gambar diagram alir berikut ini.



Gambar 2. Diagram Alir Prosedur Pengembangan Kartu Enterpoker

## 1. Tahap Analisis

Tahap analisis ini disebut juga sebagai analisis kebutuhan. Tahap untuk menentukan kebutuhan dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung. Hal-hal yang diperhatikan dalam menentukan kebutuhan pembelajaran, antara lain kesesuaian kebutuhan pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku, tahap perkembangan siswa, dan kondisi sekolah. Analisis kebutuhan meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, dan merumuskan tujuan.

- a. Karakteristik peserta didik digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun kartu dan model yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- b. Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang akan digunakan untuk menyusun kartu enterpoker, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan, dan membuat menjadi lebih artistik.
- c. Analisis Tujuan pembelajaran perlu dirumuskan terlebih dahulu sebelum menulis bahan ajar, karena berguna untuk membatasi peneliti supaya tidak menyimpang dari tujuan semula pada saat sedang menulis bahan ajar.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan berupa menyusun produk awal kartu enterpoker. selanjutnya divalidasi oleh 3 ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang ketiganya merupakan dosen Universitas Negeri Yogyakarta. Berdasarkan hasil validasi, kartu enterpoker masih perlu diperbaiki sesuai dengan saran validator.

### 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini rancangan kartu enterpoker dibuat dan diproduksi sehingga menjadi suatu produk yang bisa di implementasikan dan dipergakan.

## **F. Penilaian Produk**

Produk hasil penelitian ini berupa kartu bermain yang disebut kartu enterpoker. Desain uji coba produk ini meliputi dua tahap, yaitu uji coba perorangan dan uji coba lapangan

#### 1. Uji coba perorangan

Uji coba perorangan dilakukan untuk menilai kartu enterpoker dari segi kelayakan. Penilaian dari segi kelayakan meliputi aspek materi pembelajaran, tata tulis, desain grafis, fungsi dan manfaat, serta pemilihan media pembelajaran kartu tersebut. Uji coba perorangan berfungsi untuk mengetahui dan membuang kesalahan yang ada pada prototype kartu yang dikembangkan. Pihak uji coba perorangan meliputi 1 ahli media, 1 ahli materi.

#### 2. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan untuk menilai kartu enterpoker dari segi kelayakan. Penilaian dari segi kelayakan meliputi aspek materi pembelajaran, tata tulis, kegrafisan, fungsi dan manfaat, serta pemilihan pada media tersebut. Uji efektivitas bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa terhadap pengetahuan siswa pada mata pelajaran kewirausahaan. Uji coba ini dilakukan pada saat proses pembelajaran mata pelajaran tersebut. Uji coba ini dilakukan dengan cara mengimplementasikan produk dan melihat reaksi serta umpan balik siswa.

## **G. Instrumen Penelitian**

### 1. Jenis data

Jenis data pada penelitian ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa masukan, koreksi, saran, dan kritik yang diberikan oleh para ahli dan peserta didik terhadap Kartu enterpoker. Data ini dianalisis secara deskriptif kemudian diteliti relevansinya oleh peneliti. Saran yang dianggap relevan selanjutnya digunakan sebagai bahan untuk revisi. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba perorangan dan uji coba lapangan yang berupa skor penilaian, yaitu sangat jelas/sangat tepat/sangat baik/sangat sesuai = 4, jelas/tepat/baik/sesuai = 3, kurang jelas/kurang tepat/kurang baik/kurang sesuai = 2, dan tidak jelas/tidak tepat/tidak baik/tidak sesuai = 1.

### 2. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. (Suharsimi Arikunto, 2006: 150). Kualitas instrumen sangat menentukan data yang terkumpul. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen *non test yang* digunakan untuk mengukur pendapat tentang kelayakan kartu enterpoker. Data yang berkaitan dengan kelayakan produk dikumpulkan menggunakan lembar angket/kuisisioner.

a. Instrumen Kelayakan Kartu Enterpoker untuk Ahli Media

Instrumen kelayakan kartu enterpoker untuk ahli media pembelajaran berisikan kesesuaian kartu dilihat dari aspek fungsi dan manfaat, karakteristik kartu, dan pemilihan media pembelajaran. Kisi-kisi instrumen kelayakan tersebut untuk ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Kartu Enterpoker untuk Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	No. Butir
1.	Fungsi dan manfaat	a. Membantu proses belajar mengajar	1
		b. Memperjelas penyampaian materi	2
		c. Menghilangkan sikap pasif	3
		d. Meningkatkan pemahaman siswa	4
		e. Fokus perhatian siswa	5
		f. Penyajian materi memberi suasana menyenangkan	6
		g. Mempermudah proses belajar	7
		h. Meningkatkan kreativitas siswa	8
		i. Menuntun peserta didik berpikir kritis	9
		j. melatih otak kanan pada siswa	10
2.	Karakteristik Kartu	a. Penyajian materi dilengkapi dengan gambar	11
		b. Jenis, ukuran, huruf, warna, dan spasi teks atau tulisan	12,13,14
		c. Disusun berdasarkan standar media	15
		d. Kesesuaian ukuran gambar	16,17
		e. Kesesuaian warna gambar	18
		f. Halaman belakang kartu	19,20
		g. <i>Layout</i>	21
		h. <i>Desain</i>	22
		i. Bentuk Isi pernyataan dan jawaban	23
		j. Cara menggunakan	24
3.	Pemilihan media pembelajaran	a. Penyajian menarik untuk digunakan	25
		b. Mudah untuk digunakan	26
		c. Menambah media pembelajaran	27
		d. Sesuai dari segi karakter siswa SMK	28
		e. Berfungsi sebagai media pembelajaran	29
		f. Dapat digunakan secara berkelompok	30
		g. Dapat digunakan untuk tes sikomotor	31
		h. Sesuai dengan perkembangan trend	32
		i. Penyajian materi menumbuhkan imajinasi penggunaan	33

Sumber: Masnur Muslic

b. Instrumen Kelayakan Kartu Enterpoker untuk Ahli Materi

Instrumen kelayakan kartu enterpoker untuk ahli materi berisikan kesesuaian kartu dilihat dari aspek isi dan karakteristik. Kisi-kisi instrumen kelayakan tersebut untuk ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Kartu Enterpoker untuk Ahli Materi

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator	No. Butir
1.	Materi pembelajaran	a. Relevansi standar kompetensi	1
		b. Relevansi kompetensi dasar	2
		c. Cakupan materi	3
		d. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4
		e. Kesesuaian dengan perkembangan ilmu dan teknologi	5
		f. Kemenarikan materi	6
		g. Konsep materi	7
		h. Keakuratan fakta	8
		i. Penggunaan istilah	9
		j. Penyajian materi menimbulkan suasana menyenangkan	10
		k. Kesesuaian ukuran gambar	11,12
		l. Penyajian materi dilengkapi gambar	13
		m. Relevansi materi	14
		n. Penjelasan materi	15
2.	Karakteristik kartu	o. Sumber materi	16
		a. Identitas kartu & tanda pengenal	17,18
		b. <i>Tata letak</i> pertanyaan dan jawaban	19
		c. Kelengkapan kartu	20

Sumber: Masnur Muslich, 2010

c. Instrumen Kelayakan Kartu Enterpoker untuk Siswa SMK Budi Mulia Dua

Instrumen kelayakan kartu enterpoker untuk siswa SMK program *Culinary* di SMK Budi Mulia Dua, berisikan kesesuaian kartu dilihat dari aspek materi pembelajaran, tata tulis, kegrafisan, fungsi dan manfaat, serta pemilihan media pembelajaran. Kisi-kisi instrumen kelayakan tersebut dapat dilihat pada tabel .

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakankartu Enterpoker untuk Siswa Program *professional culinary* SMK Budi Mulia Dua

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator	No.Butir
1.	Materi pembelajaran	a. Mudah dipahami	1
		b. Kemampuan untuk berpikir kritis	2
2.	Tata tulis	a. Penggunaan istilah	3
		b. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan kognisi	4
		c. Penulisan nama	5
3.	Kegrafisan	a. Sampul atau <i>cover</i> belakang	6
		b. Konsistensi penggunaan istilah, simbol, gambar, nama ilmiah, atau bahasa asing	7
		c. Ukuran gambar	8
		d. Manfaat gambar	9
		e. Jenis, ukuran huruf, warna, dan spasi teks atau tuisan	10
		f. Sistematika penyusunan secara teratur	11
4.	Fungsi dan manfaat	a. Memperjelas penyajian materi	12
		b. Meningkatkan pemahaman materi	13
		c. Meningkatkan pengetahuan materi	14
5.	Pemilihan media pembelajaran	a. Dapat digunakan secara kelompok besar	15
		b. Mudah dibawa	16
		c. Kesesuaian dengan karakter siswa	17
		d. Dapat digunakan untuk tes psikomotor	18
		e. Melatih otak kanan	19

Sumber: Masnur Muslich, 2010

Kompetensi Dasar pada mata pelajaran kewirausahaan dicantumkan dalam bentuk materi berupa butir soal pilihan ganda dengan jumlah 30 butir soal untuk 6 Standar Kompetensi. Butir soal dan penerapan Standar Kompetensi dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 5. Penerapan Standar Kompetensi pada Butir Soal dalam kartu Enterpoker

Cakupan Standar Kompetensi	Identitas kartu	Butir Soal dan Jawaban
Menjelaskan pengertian kewirausahaan	A1	- Kata "wira" penggalan kata " wirausaha" memiliki arti keberanian
	A5	- Senantiasa menjaga nama baik pribadi maupun instansi yang merupakan perwujudan dari ? reputasi
	C4	- Orang yang pertama memperkenalkan kata entrepreneur adalah? Richard Cantilon
	C5	- Tokoh yang mengemukakan bahwa kewirausahaan adalah penggunaan peluang ? penrose
	D2	- Meningkatkan ekonomi masyarakat, harkat serta martabat pribadi, bangsa, dan Negara adalah tujuan dari ? kewirausahaan
	E4	- Suatu proses melakukan sesuatu yang baru & berbeda dengan tujuan menciptakan kemakmuran bagi individu, dan memberi nilai tambah masyarakat disebut? Entrepreneurship
Mengidentifikasi sikap dan perilaku wirausaha	A2	- Wirausaha yang berjiwa integritas yang berarti? Kejujuran
	B3	- Wirausaha harus berorientasi pada penciptaan produk baru dan berbeda, makna dari? Inovatif
	B4	- Seseorang wirausaha akan selalu berorientasi pada masa depan? Visioner
	B5	- Wirausaha harus bisa mengontrol dan mengatur SDM yang ada, berarti harus bersikap? Leadership
	D3	- Seseorang wirausahawan akan memiliki banyak jaringan kerja dan mitra, dengan kata lain memiliki? Relasi
	E1	- Wirausahawan memiliki ketrampilan berhubungan sosial yang tinggi berarti memiliki ketrampilan dalam? Relationship
Merumuskan solusi masalah	C2	- Kewirausahaan sebagai suatu proses penerapan kreativitas dan inovasi untuk memecahkan persoalan dan perbaikan hidup dikemukakan oleh? Zimmerer
	F1	- Kemampuan memecahkan masalah, berkarya, berfikir, dan bertindak kreatif, bekerja keras dan produktif merupakan? Asas kewirausahaan
	F2	- Ciri wirausaha adalah selalu menciptakan peluang dan membuat ide-ide kreatif dalam memanfaatkan peluang tersebut? Opportunity
	F3	- Reward bagi para wirausaha adalah kecukupan financial dan? Kesuksesan usaha
Menerapkan sikap dan perilaku kerja	A3	- Kegiatan dan tindakan baik komersial maupun non komersial disebut? Usaha
	D1	- Bagi wirausahawan waktu adalah uang maka mereka akan selalu bersikap? Disiplin
	E2	- Wirausaha selalu berorientasi pada tugas dan hasil yang dicapai merupakan makna? Tanggung jawab
	F5	- Pemutusan dan penghentian hak-hak karyawan dalam menjalankan kinerjanya sering disebut? PHK

Cakupan Standar Kompetensi	Identitas kartu	Butir Soal dan Jawaban
Mengembangkan semangat wirausaha	B2	- Tahapan dalam merencanakan dan merancang segala sesuatu untuk start up? Planning
	C1	- Cirri-ciri wirausaha yang berhasil harus memiliki? Visi dan misi
	C3	- Tokoh yang mengemukakan bahwa sebuah Negara akan makmur bila 2% dari jumlah penduduknya sebagai wirausaha? David Mc.Clelend
	D5	- Mandiri, kreatif, berani mengambil resiko, kerja keras,, kepemimpinan merupakan? Nilai kewirausahaan
	E5	- Start up bisnis dilakukan bilaman suatu produk telah dibuat dengan proses dan tahapan tertentu menjadi barang setengah jadi atau barang jadi disebut? Produksi
Mengambil resiko dan hambatan usaha	A4	- Target dalam menjalankan usaha adalah penjualan hasil produksi terhadap ? market
	B1	- Ruang lingkup kewirausahaan pada sector pertanian, perkebunan,perhutani termasuk dalam lingkup? Agraria
	D4	- Kemampuan dalam menyediakan dana untuk produksi disebut? Modal kerja
	E3	- Bangkrut, kekurangan modal, rugi adalah resiko bagi wirausaha merupakan? Resikon financial.
	F4	- Pemilihan lokasi tempat usaha yang tepat adalah yang memiliki faktor? Strategis

## H . Uji Instrumen

### 1. Instrumen Angket atau Kuisisioner

#### a) Validitas Instrumen

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur, yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas rendah.

Menurut Nana Sudjana (1992: 12) validitas berkenaan dengan ketetapan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai. Uji validitas berguna untuk mengetahui apakah ada pernyataan-pernyataan pada kuesioner yang harus dibuang/diganti karena dianggap tidak relevan.

Pada angket kelayakan kartu enterpoker dilakukan uji validitas kriteria (berkenaan dengan tingkat ketepatan instrumen mengukur segi yang diukur) yakni dengan analisis butir. Untuk menguji validitas setiap butir maka skor-skor yang ada pada butir tersebut dikorelasikan dengan skor total. Dengan diperolehnya indeks validitas setiap butir, maka dapat diketahui dengan pasti butir yang memenuhi syarat ditinjau dari validitasnya.

#### b) Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas mempunyai pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2002:154). Dalam penelitian ini instrumen diuji reliabilitasnya dengan menggunakan rumus alfa cronbach. Pengujian validitas dan reliabilitas dengan menggunakan bantuan program SPSS 16. Dari hasil pengujian pertama, butir yang tidak valid tidak dimasukkan dalam pengujian selanjutnya. Pengujian dengan teknik alfa cronbach menggunakan rumus sebagai berikut :

$$= \frac{\sum}{-1} 1 - \frac{\sum}{\sum}$$

Keterangan :

: reliabilitas instrumen

: banyaknya butir soal

$\sum$  : jumlah varians butir

: varians total

Pedoman untuk menginterpretasikan koefisien menurut sugiyono (2010:257) dijelaskan pada tabel 6.

Tabel 6. Interpretasi koefisien korelasi

Interval koefisien (r)	Tingkat hubungan
0,80 sampai dengan 1,000	Sangat tinggi
0,60 sampai dengan 0,799	Tinggi
0,40 sampai dengan 0,599	Sedang
0,20 sampai dengan 0,399	Rendah
0,00 sampai dengan 0,199	Sangat rendah

Sumber : Sugiono (2010:257)

## 1. Instrumen

### a) Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Suharsimi Arikunto,2002: 144). Instrumen dikatakan valid apabila mempunyai unsur kejituan dan kejelian. Itu artinya instrumen tersebut dapat memberi fungsi sebagai mana mestinya dan teliti apabila instrumen tersebut memberikan hasil yang sesuai dengan besar kecilnya gejala atau sebagai mana gejala itu diukur.

Menurut Sugiyono (2006: 267) validitas berarti instrumen tersebut dapat digunakan apabila valid, validitasnya rendah berarti instrumen kurang valid.

Untuk menguji validitas suatu instrumen dilakukan dengan validitas kostruk yaitu dengan dikonsultasikan dengan para ahli. Untuk validasi ini dapat digunakan pendapat para ahli (*judgment experts*). Selanjutnya dilakukan uji coba pada sampel dimana populasi tersebut diambil.

Untuk mengetahui validitas instrumen pada penelitian pada penelitian ini digunakan rumus korelasi product moment yang dikemukakan oleh Pearson yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

Keterangan :

xy = koefisien korelasi

n = jumlah responden

xy = jumlah perkalian antara skor butir dan skor total

$\sum x$  = jumlah skor butir

$\sum y$  = jumlah skor total

$(\sum y)$  = jumlah kuadrat skor total

$(\sum x)$  = jumlah kuadrat skor butir

Kriteria pengujian suatu butir dikatakan sah apabila koefisien korelasi (xy) berharga positif dan lebih besar dari harga tabel pada taraf signifikan 5%. Pada penelitian ini uji validitas dilakukan dengan bantuan komputer program statistika SPSS 16.

## **I. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Riduwan (2009: 24) metode pengumpulan data adalah cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data sesuai dengan data yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga cara, yaitu wawancara, observasi, angket. Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. (Riduwan 2009: 24).

### **1) Wawancara Mendalam**

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dan informasi yang dilakukan secara lisan (Endang Mulyatiningsih, 2011: 32). Wawancara ini digunakan untuk mengetahui analisis kebutuhan di SMK Budi Mulia Dua. Responden dalam wawancara ini adalah guru mata pelajaran kewirausahaan di SMK Budi Mulia Dua dan guru bidang kurikulum.

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara bebas. Wawancara bebas adalah wawancara dimana peneliti dalam menyampaikan pertanyaan pada responden tidak menggunakan pedoman. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara bebas kepada responden guru mata pelajaran dan guru bidang Kurikulum. (Sukardi, 2009: 80).

### **2) Observasi**

Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. (Riduwan, 2009: 30). Kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu untuk memperoleh data tentang keadaan/situasi yang ada ketika pelaksanaan pembelajaran. Observasi dalam

penelitian ini bertujuan untuk mengamati dan mengetahui penggunaan media, penggunaan metode mengajar, dan sikap siswa dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan observasi ini pada bulan Maret 2013, saat mengirimkan surat penelitian, dan peneliti melakukan tanya jawab serta melihat situasi kegiatan belajar mengajar di kelas X *culinary* pada mata pelajaran kewirausahaan, setelah itu peneliti mendapatkan informasi dan data-data pendukung analisis kebutuhan.

### 3) Kuesioner atau Angket

Menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 28), kuesioner atau angket adalah alat pengumpulan data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Kuesioner efektif digunakan untuk penelitian yang memiliki jumlah sampel banyak karena pengisian kuesioner dapat dilakukan bersama-sama dalam satu waktu. Penelitian ini menggunakan jenis angket tertutup, disertai kolom penulisan saran.

Angket model tertutup memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan angket model tertutup adalah mudah memberikan nilai, mudah dalam pemberian kode, dan responden tidak perlu menulis. Kelemahan angket model tertutup adalah bagi peneliti kurang mampu memberikan alternatif jawaban yang relevan kepada responden, sedangkan bagi responden sulit untuk memilih alternatif jawaban (Riduwan, 2009: 2-3).

Angket ini digunakan untuk mengetahui hasil validasi revisi untuk kartu enterpoker yang telah dihasilkan. Validasi dilakukan oleh dosen ahli media, dosen ahli materi, dan siswa kelas X program *culinary*.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat kuisisioner (Sukardi, 2009: 78):

- a. Setiap item harus dibuat dengan bahasa yang jelas dan tidak mempunyai arti yang meragukan.
- b. Peneliti sebaiknya menghindari pertanyaan atau pernyataan ganda dalam satu item.
- c. Item pertanyaan atau pernyataan berkaitan dengan permasalahan yang akan dipecahkan dalam penelitian.
- d. Bahasa yang digunakan sebaiknya menggunakan bahasa yang baku.
- e. Peneliti sebaiknya tidak terlalu mudah menggunakan item-item negatif atau item yang menjebak responden.
- f. Peneliti sebaiknya membangun item kuisioner yang terarah dalam kisi-kisi kerja permasalahan.

#### **J. Teknik Analisis Data**

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran berupa kartu permainan, menguji tingkat validasi dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada mata pelajaran kewirausahaan.

Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksud untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel. Dengan cara ini diharapkan dapat mempermudah memahami data untuk proses selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

Data mengenai pendapat atau tanggapan siswa yang terkumpul melalui angket dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil angket dianalisis dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 7. Kategori skala likert

Skor nilai	Interprestasi
4	Sangat layak
3	Layak
2	Tidak layak
1	Sangat tidak layak

Untuk skor yang diperoleh dikonversikan menjadi nilai pada skala 4 (Djemari Mardapi,2008:123) yang diperhatikan seperti tabel 8.

Tabel 8. Tabel Pengkategorian Skor Penilaian

Interval skor	Kategori
$X > Mi + 1,5 (SDi)$	Sangat layak
$Mi < X < Mi + 1,5 (SDi)$	Layak
$Mi - 1,5 (SDi) < x < Mi$	Tidak layak
$X < Mi - 1,5 (SDi)$	Sangat tidak layak

Rerata ideal ( $Mi$ ) dan simpangan deviasi ( $SDi$ ) diperoleh dengan rumus :

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$SDi = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

Skor penilaian atau tingkat kelayakan baik setiap aspek maupun keseluruhan terhadap kartu enterpoker menggunakan tabel 9. Tabel 9 diatas sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari validitas ahli media, ahli materi, dan uji coba pada siswa agar mempermudah dalam pemberian suatu kriteria nilai bahwa media kartu yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. HASIL**

##### **A. Prosedur Pengembangan Kartu Enterpoker**

###### **1. *Analysis***

###### **a) Analisis Kebutuhan**

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan tahap awal berupa observasi dalam kegiatan survey lokasi dan objek penelitian yaitu siswa SMK Budi Mulia Dua Kelas X program manajemen jasa boga. Observasi awal dilakukan pada saat pertemuan pertama dengan dilakukannya pre test dalam bentuk wawancara langsung dengan siswa. Dari hasil observasi itulah didapatkan analisis mengenai pola belajar siswa, status ekonomi orang tua, lingkungan dan suasana kelas, kemampuan akademik tiap siswa, dan motivasi belajar, khususnya pada mata pelajaran kewirausahaan. Kegiatan belajar mengajar dengan pola teori yang dilakukan, membuat saya berfikir untuk membuat suatu media pembelajaran yang lebih menyenangkan, selanjutnya saya mengumpulkan data, dan mengidentifikasi masalah serta tujuan tersebut. Hasil dari analisis kebutuhan adalah:

- a) Pembuatan media pembelajaran dalam bentuk kartu.
- b) Memadukan animasi dan materi pada mata pelajaran
- c) Memasukan kurikulum kedalam media kartu.
- d) Membuat tampilan dan bentuk kartu yang menarik.
- e) Membuat sistem permainan mudah dipahami dan dimainkan.

b) Analisis Karakteristik Siswa

Pada dasarnya siswa SMK adalah remaja yang berada pada masa transisi dari anak-anak menuju dewasa, sehingga pola-pola dan karakteristik sulit ditebak, namun pada dasarnya, mereka adalah anak remaja yang memiliki jiwa labil, sehingga karakter mereka bisa saja berubah sesuai dengan lingkungan pendukungnya. Dalam hal ini siswa sebagai remaja tentu memiliki karakteristik sifat dan perilaku remaja yang senang mencari jati diri, mengikuti temanya, bermain, dan lain lain. Hal ini lah yang masih mendasari bahwa mereka masih seperti anak-anak yang senang bermain, oleh karena itu peneliti membuat suatu media dengan model yang disesuaikan dengan usia dan karakteristik mereka, peneliti memilih media bentuk kartu permainan dikarenakan sikap dan karakter mereka yang sering bermain berkelompok. Maka dibuatlah suatu permainan yang cara penggunaannya secara berkelompok.

c) Analisis Materi

Setelah analisis karakteristik lengkap dan jelas maka tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan materi. Materi yang dibuat dalam kartu, setelah dikumpulkan dari data-data kebutuhan siswa dan hasil observasi , maka tahap selanjutnya dibuatlah uraian materi, untuk dibuat butir soal dengan jenis pilihan ganda. Kebutuhan soal tertentu menggunakan acuan kurikulum yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan dibuat berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Adapun setelah mengalami berbagai proses, termasuk proses validasi dari ahli materi, maka didapat materi atau butir soal untuk media kartu tersebut yang diproyeksikan kedalam sebuah kartu dengan teknik acak dan isi

serta materi tetap berunsur bahan ajar yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar di sekolah tempat dikalukanya penelitian ini.

mengumpulkan sumber juga dibutuhkan sebagai referensi yang menunjang pengembangan media kartu pembelajaran ini. Materi untuk pengembangan media didapat dari sumber yang relevan yaitu:

- 1) Buku . *Kewirausahaan*. Alma ,Buchari Bandung: Alfabeta
  - 2) Buku . *Sekolah Entrepreneur*. Asmani, Yogyakarta : Harmoni
  - 3) Buku . *Kearifan dalam Pendidikan* A.R. Baswedan:7
  - 4) Buku . *Riset Terapan*. Endang Mulyatiningsih,Yogyakarta.
  - 5) Buku . *Metodologi Research*. Sutrisno Yogyakarta, Fakultas Psikologi UGM
  - 6) Mis Ika.2010. *Kurikulum SMK Budi Mulia Dua*.Sleman.SMKBMD
  - 7) Modul *kewirausahaan kelas X* . Siti Nurnisa, SMKDMD.
- d) Analisis Rumusan Tujuan

Tujuan dibuatnya media pembelajaran ini adalah membantu proses kegiatan belajar mengajar dikelas dengan media permainan kartu, hal ini bertujuan agar suasana kelas lebih ceria, siswa lebih antusias, disamping itu tujuan pembuatan ini adalah guna mempermudah atau membantu guru menyampaikan materi secara singkat dan menyeluruh, dalam arti dengan penggunaan kartu ini, ada beberapa standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sudah terwakili dalam butir soal pada kartu, sehingga media kartu ini bisa mematahkan anggapan bahwa penggunaan media didalam kegiatan belajar mengajar memakan waktu lama.

## **2. Design**

### 1) Merancang Konsep

Tahap desain dimulai dengan membuat rancangan awal pada kertas Hvs sebagai alur dari pemikiran peneliti agar mempermudah proses pengembangan. Penyaluran ide ini dibuat dalam bentuk gambar, abstrak dan tulisan sebagai penjabar ide yang akan di realisasikan yaitu sekumpulan kartu yang bisa dimainkan secara berkelompok.

### 2) Membuat perangkat pengembangan

Tahapan dilanjutkan dengan membuat perangkat pengembangan, dalam hal ini ada beberapa perangkat pengembangan yang berupa program komputer dan produk tambahan sebagai petunjuk. Perangkat pengembangan yang berasal dari program komputer yaitu perangkat lunak berupa software design grafis. Sedangkan untuk perangkat pengembangan yang lain adalah produk tambahan berupa buku panduan dan proses digital printing.

Buku panduan merupakan isi dari semua ide dan perintah serta model kartu, pembuatan ini meliputi, perintah tertulis untuk menggunakan kartu, materi yang terkandung dalam kartu serta tata cara penilaian siswa atau evaluasi. Buku panduan ini berisi semua hal yang melibatkan kartu dan cara penggunaannya.

### 3) Membuat / Rancangan Produk

Proses pembuatan rancangan atau sketsa kartu ini dilakukan dengan langkah awal pembuatan sketsa dalam program desain grafis dengan bantuan software komputer yaitu coreldraw versi 15 dan photoshop. Sehingga bisa memberikan tampilan yang dinamis dan bervariasi. Hal ini dilakukan oleh sendiri tanpa bantuan orang lain, dari hasil desain semua elemen-elemen pendukung

kartu dimasukkan dan diletakan secara sistematis sehingga terkesan artistik dan dinamis. Baik materi isi maupun unsur-unsur pendukung lainnya. Setelah jadi maka masuk kedalam proses pengecekan satu persatu desain kartu, langkah selanjutnya proses percetakan dan finishing. Dalam hal ini saya menggunakan jasa digital printing untuk membuat finishing produk seperti cetak doppel, jilid press, dan pemotongan produk. Sedangkan untuk packaging, harus dibuat manual dengan *handmade*. Dalam permainan kartu entepoker ada 4 kartu dengan fungsi yang berbeda, kartu permainan yang berfungsi untuk memainkan permainan dengan jumlah 30 lembar, dengan isi dan penomoran yang berbeda-beda. Kedua yaitu kartu master, berisi daftar pertanyaan dan jawaban dan penomoran kartu, sebagai panduan master untuk mengetahui benar atau salahnya para pemain dalam menjawab permainan. Ketiga yaitu kartu *punishmen* atau kartu hukuman yang fungsinya berlaku bagi para pemain yang salah dalam menjawab pertanyaan. Selanjutnya adalah kartu *reward* atau kartu hadiah, yang diberikan kepada para pemain yang berhasil menjawab dengan benar pertanyaan yang dilemparkan. Jadi masing-masing ke empat kartu tersebut memiliki fungsi dan peran yang berbeda-beda.

### **3. *Development* (pengembangan)**

Tahap pengembangan adalah tahapan produksi kartu ada beberapa proses produksi dalam pembuatan media kartu enterpoker ini sebagai pendukung dan kelengkapan produk.

a) Produksi Kartu Pemain

Kegiatan pengembangan proses yang dilakukan adalah proses pembuatan produk dalam hal ini yaitu pembuatan semua instrumen dan produk yang dibutuhkan. Tahap pertama yaitu pembuatan kartu permainan yang berjumlah 30 kartu masing-masing berbeda penomoran dan soal, kartu permainan ini juga dikelompokkan sesuai dengan pilihan jawaban yang sejenis sehingga menjadi pilihan yang homogen sesuai dengan identitas kartu tersebut. Identitas dituliskan dengan awalan huruf alpabetis dengan urutan angka mulai dari A1- F5. bentuk kartu adalah persegi panjang dengan model potrait, kartu pemain selain berisikan materi sola dan pilihan jawaban. ada pula tambahan unsur gambar berupa gambar karikatur yang dibubuhi kalimat bijak, sebagai penambah aksen dan unsur dinamis dan estetika. Gambar karikatur tersebut merupakan gambar sederhana berwarna hitam putih yang sering dan lazim dijumpai sebagai simbol – simbol dalam pesan tertentu. Ukuran dari kartu pemain ini adalah 11 cm dan lebar 7,5 cm. Ukuran ini adalah ukuran standar internasional kartu permainan poker.

b) Produksi Kartu Master

Tahapan kedua yaitu memproduksi kartu master. Kartu master adalah kartu yang berisi dan memaparkan pertanyaan serta jawaban dari kartu permainan yang berjumlah 30. Kartu ini bisa mewakili keseluruhan kartu permainan, sehingga fungsi dari kartu ini adalah untuk mensinkronkan pertanyaan dan jawaban yang dilontarkan para pemain. Kartu ini sebagai acuan untuk keputusan master membenarkan atau menyalahkan suatu jawaban yang diucapkan para pemain. Bentuk kartu ini ukurannya sama dengan ukuran kartu permainan,

sedangkan untuk jumlahnya ada 6 buah kartu yang berisikan masing masing 5 buah pertanyaan dan jawaban yang benar, lengkap beserta identitas kartu.

c) Produksi Kartu *Punishment* dan *Reward*

Tahap selanjutnya yaitu memproduksi kartu punishment dan kartu reward, kartu ini dibuat dengan fungsi sebagai kartu penanda, bahwasanya pemain yang bermain itu bisa menjawab dengan benar atau salah. Kartu ini juga sebagai acuan bagi siapa yang akan memenangkan permainan. Kartu ini berjumlah masing-masing 6 buah dengan ciri gambar seorang anak memegang piala untuk kartu reward. Sedangkan untuk kartu punishment adalah gambar seseorang yang sedang membawa neraca. Ukuran dari kartu ini memang lebih kecil yaitu 1/6 dari kartu permainan dan kartu master.

d) Produksi Buku Panduan

Buku panduan diproduksi sesuai dengan jumlah kartu enterpoker yang akan dibuat. Karena buku ini adalah buku panduan, maka sesuai namanya materi atau isi dari buku ini adalah, gambaran umum tentang kartu enterpoker dan instrumen pendukung seperti pendeskripsian jenis-jenis kartu, fungsi dan manfaat, prosedur penggunaan dalam permainan kartu, serta sampai pada evaluasi dari penggunaan kartu tersebut. Sehingga segala sesuatu tentang kartu enterpoker, sudah diwakili dengan penjelasan pada isi didalam buku panduan. Buku ini dibuat dengan cover berwarna coklat dan dengan ukuran A5 atau setengah ukuran dari HVS A4. Dengan ketebalan 21 halaman.

e) Produksi *Packaging*

*Packaging* memang memberikan peran penting dalam tampilan luar, proses pembuatan ini hanya bisa dilakukan dengan finishing manual. Setelah

dicetak digital printing baru masuk pada tahap finishing dengan cara melipat dan menekuk bagian yang dibuat jaring-jaring gambar tersebut. Selanjutnya kita tinggal mengelem dan melipat serta merekatkan jaring-jaring tersebut sehingga membentuk bangun 3 dimensi yaitu balok persegi panjang.

f) Alat dan Bahan

Alat yang digunakan dalam pembuatan kartu adalah alat tulis seperti kertas HVS untuk membuat sketsa, pensil, dan komputer sebagai pemrograman design grafis. Sedangkan untuk bahan sendiri semuanya menggunakan kertas berbahan ivory 260 gram, dengan cetakan digital printing yang dilaminasi dengan dop.

**H. Penilaian Validasi Ahli / Revisi Ahli**

1) Ahli Materi

Ahli materi kewirausahaan memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap media kartu dalam bentuk angket penilaian. Hal ini dilakukan untuk memperbaiki media bilamana ada yang kurang cocok dan salah. Adapun revisi dari ahli materi untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 9 berikut :

Tabel 9. Daftar Revisi dari Ahli Materi

Revisi Ahli Materi	
Komentar	Tindak lanjut
Penyesuaian pada butir soal dalam kartu, harus seimbang jumlah dan bobotnya.	Soal-soal dalam kartu, sudah seimbang bobot dan jumlahnya.
Pilihan jawaban yang tertera, pada kartu harus homogen jenis dan isinya.	Pilihan jawaban sudah dikelompokkan, berdasarkan jenis jawaban dan jenis pertanyaan, serta identitas kartu.
Perbaiki kesalahan penulisan dan nama.	Kesalahan penulisan pada nama, dan gelar, serta bahasa asing sudah diperbaiki.

Setelah dilakukan pengujian oleh ahli materi diperoleh saran untuk melengkapi materi dalam naskah kemudian dilakukan tindak lanjut untuk menyesuaikan dengan komentar dan saran perbaikan. Dari pengujian ulang yang dilakukan didapati hasil bahwa kartu enterpoker sudah valid dan dapat diproduksi sebagai media pembelajaran.

## 2) Ahli Media

Ahli media pembelajaran memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap kartu enterpoker berdasarkan aspek kaidah, penyajian, prosedur pengembangan, tata laksana, dan estetika. Adapun revisi oleh ahli media untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 10 berikut.

Tabel 10. Revisi dari ahli media pembelajaran.

Revisi Ahli Media	
Komentar	Tindak lanjut
Dilakukan uji tanya jawab kesukaan warna	Dilakukan tanya jawab kepada siswa dan teman, warna hitam, putih dan kuning lebih disukai
Berikan kesan elegan dan hidup	Kesan elegan sudah diberikan dalam bentuk packaging dan penggunaan warna
Masukan unsur estetika dan kehidupan sosial remaja, seperti cinta, kasih sayang dll	Unsur estetika dibuat dengan sedikit permainan desain corel dan gambar karikatur
Media yang sangat kreatif dan layak dijual	Belum diproduksi massal dan belum diurus hak paten, hanya sebatas kelayakan produk

Setelah dilakukan pengujian oleh ahli media diperoleh saran untuk melengkapi materi dalam naskah kemudian dilakukan tindak lanjut untuk menyesuaikan dengan komentar dan saran perbaikan. Dari pengujian ulang yang dilakukan didapati hasil bahwa kartu sudah valid dan dapat diproduksi sebagai media pembelajaran.

## **I. Validasi pengembangan kartu enterpoker pada media pembelajaran**

Penentuan kelayakan kartu enterpoker diukur berdasarkan penilaian dari para ahli yaitu ahli materi dosen (Ibu Sutriyati Purwanti, M.Si), ahli media dosen (Ibu Wika Rinawati, M.Pd) data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan kartu sebagai sumber belajar. Saran yang terdapat dalam instrumen digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan kartu lebih lanjut. Berikut ini hasil pengujian dari masing-masing validator.

### 1) Ahli Materi

Ahli materi memberikan saran dari materi yang terdapat dalam angket dan media serta buku panduan pada media kartu enterpoker. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi.

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 20 sampai dengan 80 sehingga diperoleh nilai rerata ideal ( $M_i$ ) sebesar 50 dan simpangan deviasi ( $SD_i$ ) sebesar 10. Serta hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi adalah 70 dan masuk kedalam kategori sangat layak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 11 dan pada perhitungan dibawah, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Skor terendah	: $1 \times 20 = 20$
Skor tertinggi	: $4 \times 20 = 80$
$M_i$	: $\frac{1}{2} (80 + 20) = 50$
$SD_i$	: $\frac{1}{6} (80 - 20) = 10$
Interval	: $\frac{1}{4} (80 - 20) = 15$
Hasil	: 70

Tabel 11. Kelayakan Media Kartu Enterpoker ditinjau dari Ahli Materi

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
65,1 – 80	Sangat layak	1	100%
50,1 – 65	Layak	0	0%
35,1 – 50	Tidak layak	0	0%
20 – 35	Sangat tidak layak	0	0%
Jumlah		1	100%

Berdasarkan tabel 11 di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan kartu enterpoker menurut ahli materi termasuk pada kategori sangat layak dengan nilai skor 70.

## 2) Ahli Media

Ahli media memberikan saran dari materi yang terdapat dalam kartu enterpoker. Setelah ahli media melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi.

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 33 sampai dengan 132 sehingga diperoleh nilai rerata ideal ( $M_i$ ) sebesar 82,5 dan simpangan deviasi ( $S_{Di}$ ) sebesar 16,5. Serta hasil dari kelayakan adalah pada skor 121 dengan kategori sangat layak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 12, dan perhitungan sederhana dibawah, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Skor terendah	: $1 \times 33 = 33$
Skor tertinggi	: $4 \times 33 = 132$
$M_i$	: $\frac{1}{2} (132 + 33) = 82,5$
$S_{Di}$	: $\frac{1}{6} (132 - 33) = 16,5$
Interval	: $\frac{1}{4} (132 - 33) = 24,75$
Hasil	: 121

Tabel 12. Kelayakan Media Kartu Enterpoker ditinjau dari Ahli Media

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
107,25 – 132	Sangat layak	1	100%
82,51- 107,25	Layak	0	0%
57,76 – 82,5	Tidak layak	0	0%
33 – 57,75	Sangat tidak layak	0	0%
Jumlah		1	100%

Berdasarkan tabel 12 di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan kartu enterpoker menurut ahli media termasuk pada kategori sangat layak dengan nilai skor 121.

#### **J. Penilaian Lapangan / Uji coba pada peserta didik**

Kartu pembelajaran enterpoker yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran selanjutnya diuji coba pada siswa untuk mendapatkan validitas dan reliabilitas instrumen uji angket pada siswa kelas X program manajemen jasa boga yang berjumlah 24 orang di SMK Budi Mulia Dua Sleman. Dari uji coba yang dilakukan diperoleh data secara rinci. Uji coba ini dilakukan dengan cara pembagian angket dan penilaian butir soal. Sebelum dibagikan angket, tentu kartu didemonstrasikan terlebih dahulu dan diterangkan secara detail cara dan penggunaan dalam permainan kartu tersebut. Kemudian setelah semua tata cara permainan dijelaskan, beberapa orang diambil sampel sebagai demonstran. Dalam kegiatan ini saya peragakan dengan 3 orang, 2 orang sebagai pemain dan saya sebagai master. Selanjutnya saya membagi kelompok anak kelas X menjadi 6 kelompok, masing masing kelompok berisi 3 orang pemain dan satu orang master. Pada uji coba ini saya memberlakukan sistem permainan 2 ronde, yang artinya ada 2 kali permainan atau 2 kali putaran

pemenang. Sehingga semua anggota bisa merasakan jadi pemain kartu. Setelah dibagi kelompok, maka saya pilih satu orang dari masing-masing kelompok sebagai master atau ketua permainannya. Setelah dipilih, saya kumpulkan dan saya memberikan *breafing* sebagai pembekalan bagi para master. Tahap selanjutnya, karena saya dibantu dengan beberapa rekan maka saya mengatur kelompok dalam 2 bagian besar sehingga saya bisa mengontrol permainan dengan kelompok yang seimbang. Saya mengontrol 3 kelompok dan rekan saya demikian. Setelah siap semua, maka permainan dimulai, pada tahap pertama, ada beberapa kelompok yang kurang memahami jalaanya permainan. Maka saya ulang permainan menjadi beberapa kali. Setelah selesai maka didapatkan pemenang dari tiap kelompok. Selanjutnya permainan saya ulangi dengan anggota yang saya ikutkan adalah masing masing pemenang dari tiap kelompok. Setelah itu permainan selesai dan saya memberikan waktu istirahat kepada mereka, dalam waktu jeda istirahat, anemo dari siswa sangat besar, banyak siswa yang masih membicarakan permainan kartu yang tadi saya berikan terutama dalam hal materi kartu. Tahap selanjutnya saya masuk kelas, kemudian ujicoba angket, dalam pengerjaanya, saya bagikan angket tiap orang satu berkas. Kemudian menjelaskan tiap butir soal dalam angket tersebut. Selanjutnya setelah saya menjelaskan maksud dari tiap butir soal dalam angket, saya memberikan waktu untuk pengisian angket tersebut.

Kartu enterpoker yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran selanjutnya diuji cobakan pada siswa untuk mendapatkan validitas dan reliabilitas instrumen pada angket untuk siswa kelas X program manajemen jasa boga yang berjumlah 24 orang di SMK Budi Mulia Dua. Dari uji coba yang

dilakukan diperoleh data secara rinci dari 19 butir indikator valid dan reliabel. Butir soal yang tidak valid dan reliabel akan gugur dan tidak digunakan untuk penelitian selanjutnya. Perhitungan uji kelayakan tiap siswa ada pada lampiran

#### **K. Tingkat Kelayakan Kartu Enterpoker**

Sedangkan tingkat kelayakan kartu enterpoker berdasarkan penilaian peserta didik dilihat dari aspek materi, aspek media, aspek tata tulis, aspek fungsi dan manfaat serta aspek grafis. Penentuan kelayakan media kartu ini diukur berdasarkan penilaian dari para peserta didik kelas X SMK Budi Mulia Dua. Data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan kartu sebagai sumber belajar. Berikut ini hasil pengujian dari para peserta didik berdasarkan beberapa aspek .

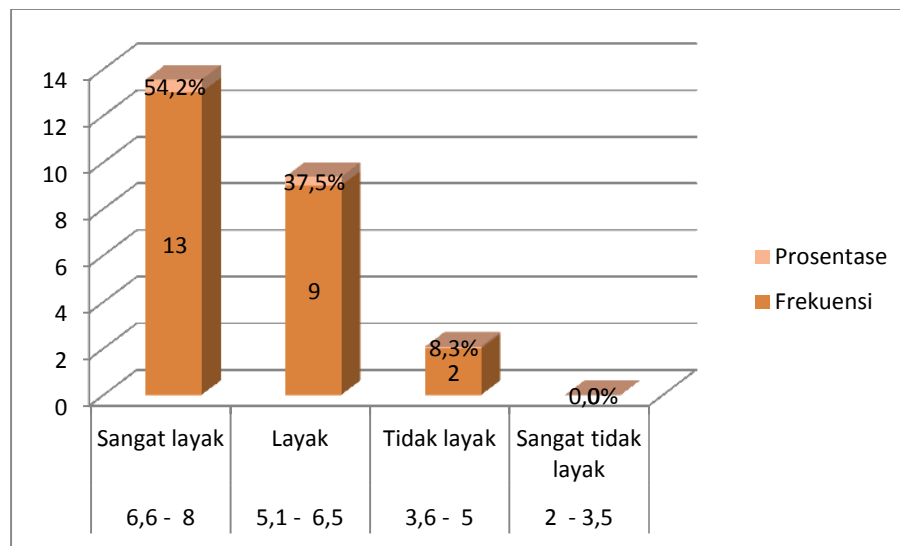
##### **a. Aspek Materi**

Berdasarkan perhitungan data pada 24 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 2 soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 2 sampai dengan 8 sehingga diperoleh nilai rerata ideal ( $M_i$ ) sebesar 5 dan simpangan deviasi ( $SD_i$ ) sebesar 1. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 13 dan gambar 4, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 13. Hasil Perhitungan Pada Aspek Materi

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
6,6 - 8	Sangat layak	13	54,2%
5,1 - 6,5	Layak	9	37,5%
3,6 - 5	Tidak layak	2	8,3%
2 - 3,5	Sangat tidak layak	0	0,0%
Jumlah		24	100%

Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan kartu pada aspek materi dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Frekuensi relatif kelayakan kartu berdasarkan aspek materi

Berdasarkan tabel dan gambar diatas bahwa kelayakan kartu ditinjau dari aspek materi termasuk dalam kategori sangat layak dengan frekuensi paling banyak pada kategori tersebut dengan nilai sebesar 54,2% dan kategori layak sebesar 37,5%. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada kartu enterpoker telah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran .

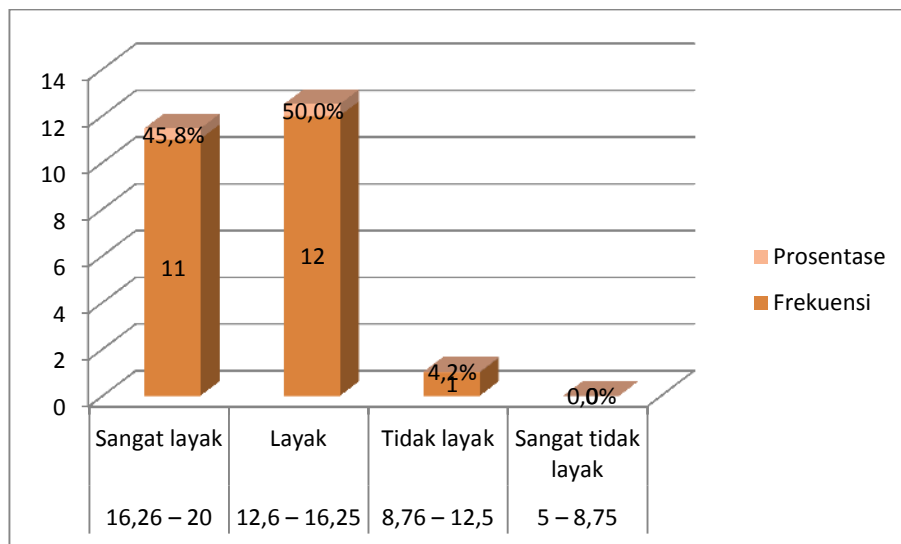
b. Aspek Media Pembelajaran

Berdasarkan perhitungan data pada 24 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 5 soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 5 sampai dengan 20 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 12,5 dan simpangan deviasi (SDi) sebesar 2,5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 14 dan gambar 4, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 14. Hasil perhitungan pada aspek relevansi media

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
16,25 – 20	Sangat layak	11	45,8%
12,5 – 16,25	Layak	12	50,0%
8,75 – 12,5	Tidak layak	1	4,2%
5 – 8,75	Sangat tidak layak	0	0,0%
Jumlah		24	100%

Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan kartu pada aspek media pembelajaran dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Frekuensi relatif kelayakan kartu berdasarkan aspek media pembelajaran

Berdasarkan tabel dan gambar diatas dapat diartikan bahwa kelayakan kartu ditinjau dari aspek materi termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 45,8% dan kategori layak sebesar 50%. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada kartu pembelajaran telah memenuhi kriteria layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang baik.

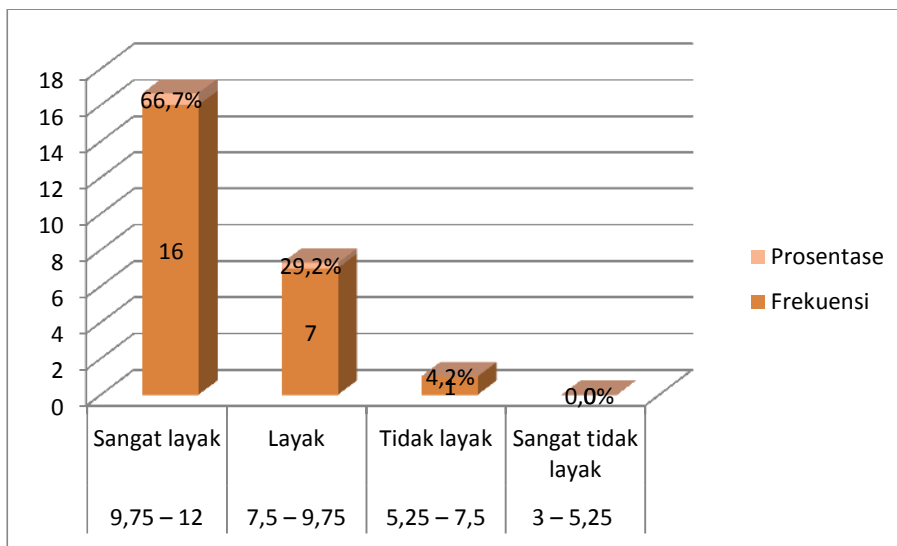
c. Aspek tata tulis

Berdasarkan perhitungan data pada 24 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 3 soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 3 sampai dengan 12 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 7,5 dan simpangan deviasi (SDi) sebesar 1,5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 15 dan gambar 5, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 15. Hasil perhitungan pada aspek relevansi Tata Tulis

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
9,75 – 12	Sangat layak	16	66,7%
7,5 – 9,75	Layak	7	29,2%
5,25 – 7,5	Tidak layak	1	4,2%
3 – 5,25	Sangat tidak layak	0	0,0%
Jumlah		24	100%

Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan kartu pada aspek tata tulis dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Frekuensi relatif kelayakan kartu berdasarkan aspek tata tulis

Berdasarkan tabel dan gambar diatas dapat diartikan bahwa kelayakan kartu ditinjau dari aspek tata tulis termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 66,7% dan kategori layak sebesar 29,2%. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada kartu enterpoker telah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang baik.

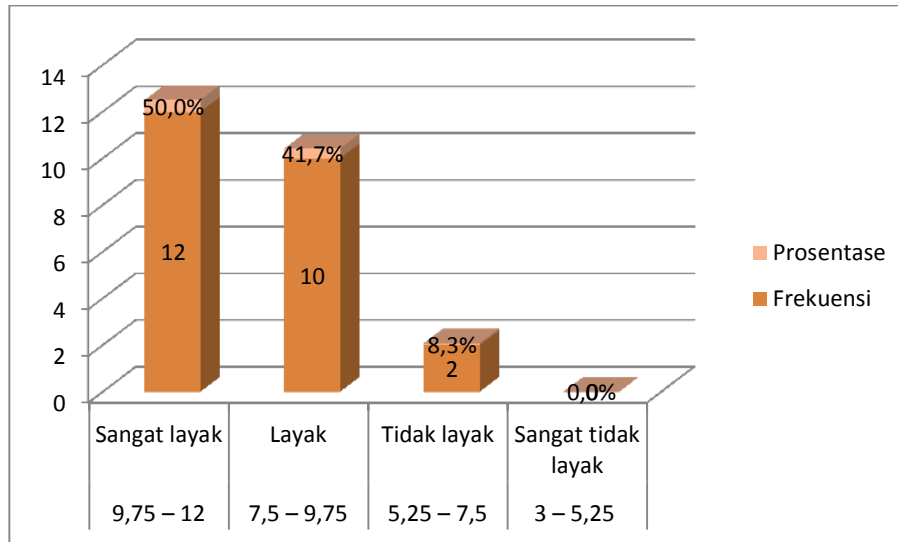
d. Aspek Fungsi dan Manfaat

Berdasarkan perhitungan data pada 24 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 3 soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 3 sampai dengan 12 sehingga diperoleh nilai rerata ideal ( $M_i$ ) sebesar 7,5 dan simpangan deviasi ( $SD_i$ ) sebesar 1,5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 16 dan gambar 6, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran

Tabel 16. Hasil perhitungan pada aspek fungsi dan manfaat

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
9,76 – 12	Sangat layak	12	50,0%
7,6 – 9,75	Layak	10	41,7%
5,26 – 7,5	Tidak layak	2	8,3%
3 – 5,25	Sangat tidak layak	0	0,0%
Jumlah		24	100%

Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan kartu pada aspek fungsi dan manfaat dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Frekuensi relatif kelayakan kartu berdasarkan aspek fungsi dan manfaat.

Berdasarkan tabel dan gambar diatas dapat diartikan bahwa kelayakan kartu ditinjau dari aspek fungsi dan manfaat termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 50% dan kategori layak sebesar 41,7%. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada kartu enterpoker telah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang baik.

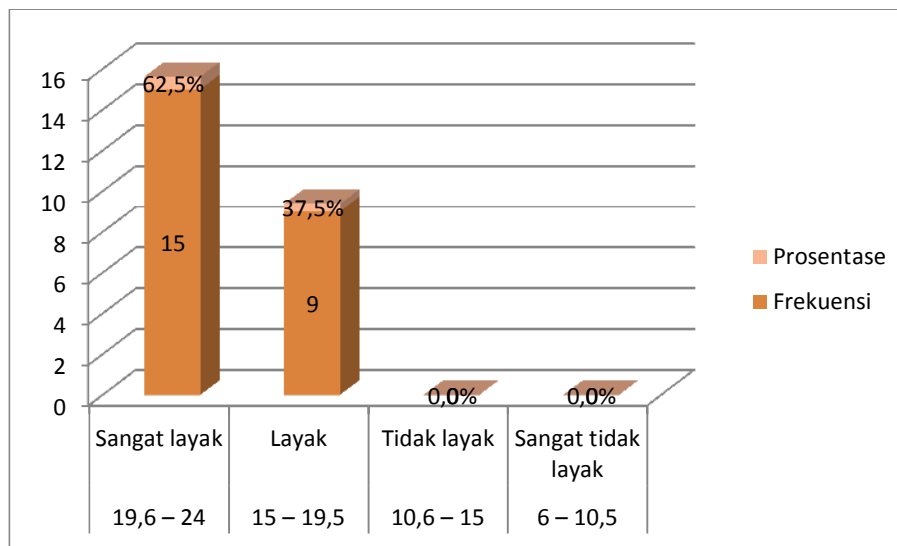
#### e. Aspek grafis

Berdasarkan perhitungan data pada 24 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 6 soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 6 sampai dengan 24 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 15 dan simpangan deviasi (SDi) sebesar 3. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 17 dan gambar 7, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran

Tabel 17. Hasil perhitungan pada aspek Grafis

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
19,6 – 24	Sangat layak	15	62,5%
15 – 19,5	Layak	9	37,5%
10,6 – 15	Tidak layak	0	0,0%
6 – 10,5	Sangat tidak layak	0	0,0%
Jumlah		24	100%

Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan kartu pada grafis dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Frekuensi relatif kelayakan kartu berdasarkan aspek grafis.

Berdasarkan tabel dan gambar diatas dapat diartikan bahwa kelayakan kartu ditinjau dari aspek grafis termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 62,5% dan kategori layak sebesar 37,5%. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada kartu enterpoker telah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang baik.

## **2. PEMBAHASAN**

### **A. Prosedur Pengembangan Kartu Enterpoker**

Berdasarkan hasil penelitian maka proses pembuatan kartu enterpoker melalui beberapa tahap sesuai dengan prosedur pengembangan yaitu tahap *analysis*, tahap *design*, tahap *Development*.

#### **a. ANALISIS**

##### 1) Analisis Kebutuhan

Seperti dikatakan dan dijelaskan pada awal bab bahwa siswa SMK Budi Mulia Dua program keahlian *culinary* kelas X membutuhkan sebuah media pembelajaran guna meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti mata pelajaran kewirausahaan sehingga setelah dianalisis kebutuhan tersebut didapatkan rancangan untuk membuat media pembelajaran yang bentuk dan sifatnya disesuaikan dengan karakter siswa pada masa usianya yang sedang menginjak masa remaja menuju dewasa, yaitu sebuah media yang memiliki unsur permainan anak remaja. Sehingga didapatkan rancangan atau ide untuk membuat media pembelajaran berbentuk kartu permainan.

##### 2) Analisis Karakteristik Siswa

Hasil dari observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa para siswa memiliki ketertarikan dan semangat yang rendah dalam mengikuti pembelajaran kewirausahaan secara teori didalam kelas dikarenakan pada mata pelajaran kewirausahaan kelas yang diambil adalah teori. Berbeda dengan pada saat mereka melaksanakan mata pelajaran kewirausahaan dalam bentuk praktek bisnis pada kelas XI. Kurangnya semangat dan perhatian atau konsentrasi siswa menunjukkan bahwa terjadi hambatan dalam proses pembelajaran yang

menimbulkan terganggunya informasi yang seharusnya diterima oleh siswa. Minat dan konsentrasi siswa dalam belajar merupakan dua faktor yang berkaitan. Minat pada dasarnya merupakan perhatian, dan dari perhatian tersebut akan muncul konsentrasi, terutama oleh perhatian yang bersifat spontan dan perhatian yang timbul secara sadar oleh peserta didik itu sendiri. Semangat dan konsentrasi dapat ditumbuhkan dengan metode atau perangkat pembelajaran yang baik, misalnya media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu cara, alat, atau proses, yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan.

### 3) Analisis Materi

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang diambil dari modul disekolah serta berbagai sumber yang relevan, oleh karena itu, peneliti membuat butir soal dalam kartu dengan mengambil materi-materi yang telah dipilih dari beberapa standar kompetensi, Materi yang digunakan adalah materi-materi pilihan yang sudah sedemikian rupa diolah dan dipilih bobot dan homogenitasnya dengan materi tiap kelompok sehingga memberikan kemudahan peneliti dalam pengelompokan soal yang akan disusun pada kartu.

### 4) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran disini adalah maksud dari tujuan dibuatnya media kartu enterpoker, setelah dijelaskan bahasan mengenai analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, maka tujuan dari pembelajaran dibuatnya media ini adalah memberikan, menumbuhkan, menanamkan semangat belajar kepada para siswa terhadap mata pelajaran kewirausahaan sehingga siswa lebih bersemangat dan

dapat meningkatkan motorik mereka menjadi lebih berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

## **b. *Membuat Design***

### **1. Merancang Konsep**

Konsep kartu enterpoker adalah kartu permainan yang diadopsi dari permainan wayangan anak-anak yang berisikan deskripsi sebuah tokoh, sedangkan kartu ini adalah kartu yang bisa dimainkan dengan cara berkelompok, prosedurnya sama dengan permainan wayangan pada anak-anak, akan tetapi materi dan isi adalah materi pendidikan yaitu butir soal yang dibentuk pilihan ganda dan diacak jawabannya, yang berisikan soal-soal dan jawaban.

### **2. Membuat perangkat pengembangan**

Perangkat pengembangan dalam produk ini adalah program desain grafis yaitu program komputer berupa coreldraw 15 dan photoshop. Selain itu perangkat pengembangan yang lain juga ditambahkan seperti unsur gambar dan karikatur dari sistem permainan yang diadopsi dari permainan wayangan anak-anak, semua yang berkaitan dengan media kartu ini diterangkan dan dijelaskan dalam perangkat pendukung berupa buku panduan.

Perangkat pengembangan yang lain adalah unsur-unsur pendukung sebagai komposisi dari kartu seperti unsur gambar sebagai penambah estetika, unsur gambar yang digunakan adalah gambar karikatur berwarna hitam putih, karena unsur hitam putih memberikan kesan kesederhanaan dan penyeimbang dengan warna dasar dan warna pada huruf dan kosakata. Selain unsur gambar adapula unsur kalimat bijak yang dibuat dengan memperhatikan perkembangan

kebahasaan pada tingkatan anak remaja yang sedang berkembang di masyarakat. Unsur yang lain adalah unsur komposisi warna yang ideal warna didominasi dengan warna orange, hitam dan merah.

#### 4) Membuat Rancangan Produk

Rancangan kartu dibuat sebelum divalidasi dengan membuat prototipe atau produk pertama sebagai contoh atau maket, rancangan dibuat dengan desain awal dan dalam bentuk soft copy gambar, yang dibuat pada program komputer berupa correl draw dan belum diformat gambar, masih dalam bentuk CDR. rancangan ini belum diberikan finishing, sebatas produk sementara.

### **c. *Development* (pengembangan)**

Sedangkan pada tahap pengembangan meliputi memproduksi kartu permainan, kartu reward dan punishment, kartu master serta jaring-jaring *packaging* dan buku panduan, tahap selanjutnya yaitu pencetakan menggunakan digital printing dan proses finishing. Hal ini dilakukan setelah semua validator memberikan validasinya dan sudah diuji kelayakannya terhadap ahli baik ahli materi maupun ahli media. Dalam memproduksi kartu diberikan beberapa unsur pendukung seperti perangkat pengembangan yang dikomposisikan dalam kartu seperti unsur gambar dan komposisi warna.

## **B. Penilaian dan Revisi**

### 1) Revisi Kartu Enterpoker

Setelah dilakukan validasi media dan validasi materi diperoleh saran untuk memperbaiki media pembelajaran dari aspek materi dan aspek media, kemudian

dilakukan tindak lanjut untuk lebih menyempurnakan media pembelajaran tersebut. Dari pengujian ahli media dan ahli materi didapatkan hasil bahwa kartu enterpoker ini sudah valid dan dapat digunakan untuk uji coba pada peserta didik.

## 2) Validasi Kartu Enterpoker

### a) Ahli Materi

Berdasarkan kriteria kelayakan media kartu yang ditinjau dari ahli materi memperoleh persentase kelayakan 100% dengan nilai skor 70, maka dapat diartikan bahwa kartu enterpoker dalam kategori sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar, walaupun perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran ahli materi.

### b) Ahli media pembelajaran

Berdasarkan kriteria kelayakan media kartu enterpoker yang ditinjau dari ahli media memperoleh persentase kelayakan 100%, dengan nilai 121, maka dapat diartikan bahwa kartu enterpoker termasuk dalam kategori layak digunakan dalam proses belajar mengajar, walaupun perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran ahli media.

Setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya kartu diujicobakan kepada objek uji coba instrumen. Uji coba kartu ini bertujuan untuk mengetahui apakah kartu permainan ini layak digunakan dan apakah dapat diterima serta bermanfaat untuk peserta didik sebagaimana yang diharapkan oleh peneliti.

### 3) Uji kelayakan pada Objek Uji coba instrumen

Dari data para ahli dapat diketahui bahwa menurut ahli materi kartu enterpoker termasuk kategori sangat layak, ahli media pembelajaran juga termasuk dalam kategori sangat layak, dan uji coba pada peserta didik termasuk kategori sangat layak. Sehingga dapat diartikan bahwa media kartu enterpoker layak dan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran teori untuk mata pelajaran Kewirausahaan.

## **C. Tingkat Kelayakan Kartu Enterpoker**

Tingkat Kelayakan produk diperoleh dari data hasil penilaian peserta didik. Tingkat kelayakan kartu secara keseluruhan mencakup 5 aspek yaitu aspek materi, aspek media pembelajaran, aspek tata tulis, aspek grafis serta aspek fungsi dan manfaat.

### 1) Aspek materi

Berdasarkan hasil penelitian diatas dan analisis dari data penilaian peserta didik pada aspek materi menunjukkan nilai 8,3 % tidak layak dengan jumlah 2 dari 24 responden, pada aspek tersebut, instrumen yang tidak layak tersebut adalah instrumen butir No. 2 dengan butir instrumen yaitu "materi yang disajikan dalam kartu enterpoker dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berfikir secara tepat dalam memecahkan masalah". 2 orang memilih kategori tidak layak dengan pertimbangan masing-masing responden, akan tetapi pada kolom isian saran angket responden memberikan saran berupa produk atau media tersebut sudah bagus dan bermanfaat bagi dunia pendidikan. Pesentase nilai tingkat ketidaklayakan ini memberi masukan kepada peneliti agar lebih baik

lagi dalam menyusun dan menggunakan materi dalam pembuatan media kartu ini. dan untuk penelitian selanjutnya semoga bisa lebih detail dan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berfikirsecara tepat dalam memecahkan masalah. Penggunaan uji kelayakan ini menggunakan angket jenis tertutup, Angket jenis tertutup memang memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan angket ini adalah mudah memberikan nilai sedangkan kelemahanya adalah kurang memberikan alternatif jawaban yang relevan kepada responden dan bagi responden sulit untuk memilih alternatif jawaban (Riduwan,2009:2-3). Nilai 8,3% yang berada pada kategori tidak layak, tidak terlalu mempengaruhi tingkat validitas karena aspek materi menunjukkan bahwa media kartu enterpoker layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah dengan frekuensi relatif sebesar 54,2% dan kategori layak sebesar 37,5%. Aspek materi mendapat kategori sangat layak karena pemilihan materi sesuai dengan media yang dikembangkan serta sesuai kurikulum yang digunakan. Sehingga dapat mempersingkat waktu belajar tanpa kehilangan point-point penting dalam pembelajaran.

## 2) Aspek media pembelajaran

Dari hasil penelitian dan perhitungan data Berdasarkan kriteria aspek media pembelajaran, pada didapatkan frekuensi tertinggi adalah 12 responden yang memilih layak dan diperoleh satu responden yang menyatakan ketidaklayakan dengan persentase nilai sebesar 4,2%. Kategori tersebut berada pada nilai 11 dengan rentang skor 3,75 berada pada interval skor 8,75 – 12,5 sehingga nilai responden teersebut masuk kedalam kategori tidak layak. Dengan jawaban pada instrumen nomor 16,17,18 dan 19. Untuk instrumen nomor 16 yaitu "bentuk

kartu simpel dan praktis” memilih skor 2, instrumen nomor 17 yaitu “ model, bentuk, bahasa dan gambar sesuai dengan karakter siswa ” memilih skor 2, sedangkan untuk instrumen nomor 18 adalah” dapat mengetahui kemampuan memecahkan masalah dan mengambil keputusan serta peran aktif siswa” dan memilih skor 2 sebaagaai pilihan jawaban. Serta instrumen nomor 19 yaitu “ gambar dan kalimat motivasi menumbuhkan daya imajinatif siswa” dipilih skor 2 dari keempat nomor instrumen tersebut responden yang bersangkutan memilih angka 2 sebagai opsi untuk tingkatan tidak layak sehingga nilainya termasuk kedalam rentang interval pada kategori tidak layak. 1 dari 24 siswa yang menyatakan tidak layak, hal ini tidak mempengaruhi tingkat kelayakan media tersebut. Karena aspek media memiliki frekuensi relatif sebesar 50% dan kategori sangat layak sebesar 45,8%, dilihat instrumen penelitian dari nilai reliabilitas instrumen nilai berada pada kategori tinggi yaitu 0,714 (sugiono 2010). Sehingga tetap layak dan valid.

### 3) Aspek Tata Tulis

Sedangkan pada aspek tata tulis Berdasarkan hasil analisis dari data penilaian pada pemaparan hasil penelitian diatas menunjukkan 4,2% atau satu dari 24 responden yang menyatakan tidak layak, pada instrumen nomor 4 yaitu “bahasa dalam pernyataan dan pertanyaan serta cara penggunaan kartu telah sesuai dengan perkembangan kebahasaan saat ini dan mudah dimengerti” dengan pilihan skor 2, dan instrumen nomor 5 yaitu “ penulisan nama tokoh sudah sesuai dan benar” dengan pilihan skor 2. Pada aspek tata tulis hanya memiliki tiga butir instrumen yaitu yang pertama penggunaan istilah, butir kedua penggunaan bahasa, dan yang ketiga adaalah penulisan nama tokoh. Hal ini

memberikan lebih sedikit alternatif jawaban dari pada aspek grafis yang memiliki butir instrumen lebih banyak. Nilai 4,2% yang menunjukkan kategori tidak layak pada aspek tata tulis bisa menjadi bahan evaluasi dan kajian ulang agar peneliti lebih teliti dan berhati-hati dalam penggunaan tata tulis serta kebahasaan yang digunakan sehingga bisa memberikan saran bagi peneliti kearah yang lebih baik lagi.

Dari validasi ahli materi dan media pada aspek tata tulis dipilih skor 4 sebagai kategori sangat baik, sehingga untuk aspek tata tulis dilihat dari validasi ahli dan frekuensi relatif yang menunjukkan nilai 66,7% dan kategori layak sebesar 29,2% aspek tata tulis memiliki kategori sangat layak sehingga kartu pada aspek ini tetap valid dan layak digunakan karena telah memenuhi standar tata tulis dan kebahasaan sesuai EYD.

#### 4) Aspek Grafis

Berdasarkan pada hasil penelitian diatas, pada Aspek grafis menunjukkan bahwa dari frekuensi relatif sebesar 62,5% dan kategori layak sebesar 37,5% menunjukkan hasil bahwa dari 24 responden pada aspek grafis tidak ada responden yang memilih kategori tidak layak sehingga aspek grafis memiliki nilai akurasi dan ketepatan paling tinggi dari pada aspek yang lainnya. Dilihat dari jumlah butir instrumen, aspek grafis memiliki jumlah butir instrumen yang paling banyak, dengan demikian media tersebut sangat menarik dan unik karena pembuatan grafis dibuat sedemikian rupa sehingga bisa menarik perhatian dan berdasarkan hasil penelitian ini media enterpokerini valid dan layak dari aspek grafis.

#### 5) Aspek Fungsi dan Manfaat

Aspek fungsi dan manfaat jika dilihat dari segi media tentu setiap media harus memiliki fungsi dan manfaat dari dibuatnya produk tersebut, sehingga pada instrumen penelitian ini juga dibuat aspek fungsi dan manfaat guna mengukur seberapa besar responden bisa memberikan respon tentang fungsi dan manfaat kartu entrpoker ini, berdasarkan hasil penelitian didapati bahwa pada aspek ini ada 2 responden dari 24 orang yang memilih tidak layak dengan persentase nilai 8,3%. Hal ini berarti ada 2 skor nilai yang tidak layak pada butir instrumen nomor 13 yaitu instrumen " penggunaan kartu dapat memperjelas penyajian dan penyampaian materi yang disampaikan oleh guru" setra butir instrumen nomor 14 yaitu "penggunaan kartu dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang disajikan".dari 2 butir instrumen tersebut bagi responden yang memilih tidak layak, berarti kartu ini belum bisa memberikan penjelasan materi dan tidak bisa meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang disajikan. Hal ini bisa menjadi bahan revisian peneliti serta bisa dikaji ulang dalam penelitian selanjutnya, sehingga pada aspek fungsi dan manfaat bisa lebih tepat memberikan tujuan dari fungsi dan manfaat pada kartu ini. Dengan demikian dari berbagai aspek yang telah dibahas diatas dapat diambil ringkasan bahwa kelima aspek tersebut berada pada kategori seperti pada tabel data tingkatan pengkategorian. Data tingkatan pengkategorian tingkat kelayakan dari beberapa aspek bisa dilihat pada tabel 18 berikut ini:

Tabel 18. Perbandingan Pengkategorian Tiap-Tiap Aspek Pada Uji Kelayakan Kartu Enterpoker

No.	Aspek yang diuji	Persentase	Frekuensi	Kategori
1	Aspek Materi	54,2%	13	Sangat layak
2	Aspek Media	50%	12	Layak
3	Aspek Tata tulis	66,7%	16	Sangat layak
4	Aspek Grafis	62,5%	15	Sangat layak
5	Aspek Fungsi dan Manfaat	50%	12	Sangat layak

Dari data tabel diatas dapat dilihat bahwa dari lima aspek yang diujikan, ada 4 aspek yang memiliki tingkat kategori sangat layak, diantaranya aspek materi, aspek tata tulis, aspek graafis dan aspek fungsi dan manfaat. Dari keempat aspek tersebut sudah jelas bahwa pada aspek-aspek tersebut diatas dinyatakan kartu sudah sangat layak untuk digunakan dan sudah valid, sedangkan untuk aspek materi media menempati pada pengkategorian layak, ada 12 responden daari 24 yang memilih kategori layak. akan tetapi dilihat dari jumlah frekuensi relatif hal ini sudah membuktikan bahwa kartu enterpoker dilihat dari aspek media sudah layak untuk digunakan sebagaai media pembelajaran.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. SIMPULAN**

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Pengembangan media kartu enterpoker sebagai media pembelajaran melalui tiga tahapan antara lain : a) *analysis* dengan menganalisis kebutuhan, analisis karakteristik, analisis materi, serta analisis tujuan. b) *design* yaitu merancang konsep, merancang perangkat pengembangan, membuat rancangan produk, dan revisi dan validasi produk. c) *development* yaitu memproduksi produk sampai finishing.
2. Hasil uji kelayakan kartu enterpoker dengan lima aspek pengujian yaitu aspek materi dengan hasil sangat layak, dan frekuensi relatif sebesar 54,2%, Aspek media pembelajaran dengan hasil layak dan frekuensi relatif sebesar 45,8%. Aspek tata tulis memiliki hasil sangat layak, dengan frekuensi relatif sebesar 66,7%. Sedangkan penilaian kelayakan pada aspek grafis dengan hasil sangat layak, dengan frekuensi relatif sebesar 62,5%. Serta penilaian pada aspek fungsi dan manfaat dengan hasil sangat layak, dengan frekuensi relatif sebesar 50%. Hal ini menunjukkan bahwa kartu enterpoker sudah memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dengan kategori sangat layak sebagai media pembelajaran.

## **B. SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah:

1. Sesuai dengan hasil penelitian, bahwa kartu enterpoker ini adalah media pembelajaran yang berdasarkan pengujian tingkat kelayakan maka media ini layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar pada siswa kelas X mata pelajaran kewirausahaan di SMK .
2. Diharapkan adanya penelitian lebih lanjut terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran, terhadap kartu enterpoker sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchari. (2000). *Kewirausahaan*. Bandung: Alfabeta
- Asmani, Jamal Ma'mur. (2011). *Sekolah Entrepreneur*. Yogyakarta : Harmoni
- A.R.Baswedan. (2011). *Kearifan dalam Pendidikan* : JAKARTA. Gramedia
- Arsyad.(2002). *Media Pembelajaran Jilid 2*. Yogyakarta : Andi Offset
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Test dan Non Test*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Offset.
- Dwi Junianto. (2012) Media Pembelajaran Berdasarkan Bentuk Fisik. Jurnal pendidikan. 1.hlm 7-9.
- Endang, Mulyatiningsih. (2010). *Riset Terapan*. Yogyakarta. UNY Press
- Hadi, Sutrisno. (2002). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM
- Hamalik (1994). *Media Pembelajaran Sebagai Penghubung Komunikasi Efektif*. Jakarta: Balai pustaka
- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hartono. (2008). *SPSS 16.0 Analisis Data Statistik dan Penelitian*.Yogyakarta: Mediakom
- Ika.(2010). *Kurikulum SMK Budi Mulia Dua*. Sleman. SMK BMD.
- Iboh . (2012) Pengembangan Komik Sejarah Nabi Dalam Bentuk Kartu Bermain Siswa Taman Kanak-Kanak Amaliyah Kubang. *Skripsi*. Universitas Swadaya Gunung Jati.
- Mansur Muslich. (2010) *Teknik Penyusunan Instrumen Tes*. Bandung: Alfabeta
- Mendiknas. (2006). *Peraturan No.22 dan 23 tentang Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Menengah SMA-MA-SMK-MAK*. Jakarta : Kementrian Pendidikan Nasional
- Muhamad, Irkham. (2010). *Penggunaan Media Kartu Huruf dalam Aksara Jawa Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 SDN Turungrejo 02 Kota Batu*.Skripsi. UNM.
- Nana Sujana & ahmad Rifai. (1990). *Pengenalan Media Dalam Proses Pembelajaran*. Bandung : Grasindo

No name (2013) *media pembelajaran*. Diakses dari <http://id.wikipedia.org/wiki/>. Pada tanggal 24 Februari 2013, pukul 21.00 WIB

No name (2013) *Sekolah Menengah Kejuruan*. Diakses dari <http://id.wikipedia.org/wiki/>. pada tanggal 31 Januari 2013, pukul 21.31 WIB

Riduwan. (2009). *Metode Penelitian untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*, PPM, Jakarta,  
Sadiman, dkk.(1990). *Dasar-Dasar Media Pembelajaran*. Jakarta: Asia Global

Siti Nurnisa. (2012) *Modul Kewirausahaan untuk Kelas X Program Culinary*. Modul. Yogyakarta:SMKBMD.

Soemanto, Wasty . (1993). *Pendidikan Wirausaha*. Jakarta : PT. Bumi Aksara

Sugiyono. (2010). *Statistika untuk penelitian*. Bandung : Alfa Beta

Sugiyono. (2011). *Metode penelitian (kuantitatif kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfa Beta

Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur penelitian edisi revisi* . Jakarta: Rineka Cipta.

Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Ghalia Indonesia

Suryana. (2003) *Kewirausahaan Kelas X Berdasarkan KTSP*. Jakarta: Erlangga

Tarmudji, Tarsis. (2000). *Prinsip-Prinsip Kewirausahaan*. Yogyakarta : Liberty

Winarno Surakhmad. (1994). *Pengantar Interaksi Mengajar, Belajar, Dasar dan Teknik Metodologi Pengajaran Edisi ke V*. Bandung: Tarsito

Yanti Rahmawati. (2013). *Pengembangan dan Efektifitas Kamus Istilah Asing Pada Mata Pelajaran Tata Hidang di SMKN 3 Gunung Kidul. Skripsi*. UNY.

# LAMPIRAN



## SILABUS



**NAMA SEKOLAH** : SMK Budi Mulia Dua  
**MATA PELAJARAN** : Kewirausahaan / MBBS  
**KELAS/SEMESTER** : X/1  
**STANDAR KOMPETENSI** : 1. Mengaktualisasikan sikap dan perilaku wirausaha  
**KODE KOMPETENSI** : A  
**ALOKASI WAKTU** : 50 x 45 menit

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber Belajar
					TM	PS	PI	
1.1 Mengidentifikasi sikap dan perilaku wirausaha	<ul style="list-style-type: none"> <li>Disiplin, komitmen tinggi, jujur, kreatif dan inovasi, mandiri dan selalu bekerja dengan berprestasi</li> <li>Keberhasilan dan kegagalan wirausahawan diidentifikasi berdasarkan sikap dan perilakunya dalam keseharian</li> <li>Pengertian kewirausahaan</li> <li>Karakteristik wirausahawan yang meliputi : disiplin, komitmen tinggi, jujur, kreatif dan inovatif, mandiri dan realitis</li> <li>Cara mengidentifikasi 10 kegagalan dan keberhasilan seseorang berdasarkan karakteristik wirausahawan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aspek berwirausaha</li> <li>Sikap-sikap berwirausaha</li> <li>Asas-asas kewirausahaan</li> <li>Nilai-nilai dalam berwirausaha</li> <li>Hambatan dalam berwirausaha</li> <li>Pengertian kewirausahaan</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes tertulis</li> <li>Observasi/pengamatan dengan menggunakan instrumen dalam bentuk portofolio</li> <li>Hasil Penugasan dalam bentuk portofolio</li> </ul>	4	1 (2)	1 (4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ajeng, Sani, Modul Kewirausahaan Kelas X, Solo : CV sti-aji</li> <li>Ating tedjasutisna, 2007, Kewirausahaan untuk Kelas x semestert 1 dan 2, Bandung : CV armico</li> <li>Instrumen penilaian pelajaran kewirausahaan</li> <li>Laporan kinerja siswa yang dihasilkan</li> <li>Buku</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber Belajar
					TM	PS	PI	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian kewirausahaan, wirausaha dan wirausahawan</li> <li>Mengetahui dan mengimplementasikan karakteristik wirausahawan yang meliputi : disiplin, komitmen tinggi, jujur, kreatif dan inovatif, mandiri dan realitis dalam kehidupan keseharian di sekolah dan lingkungan siswa</li> <li>Mengetahui cara mengidentifikasi dan menerapkan 10 kegagalan dan keberhasilan seseorang berdasarkan karakteristik wirausahawan dalam keseharian siswa di sekolah dan lingkungan</li> <li>Menyimpulkan karakteristik wirausahawan yang berhasil dan yang gagal</li> <li>Menghargai karya dan pengalaman orang lain sebagai masukan bagi pengembangan diri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami karakteristik wirausahawan</li> <li>Cara mengetahui kegagalan dan keberhasilan seseorang</li> <li>Ciri wirausahawan yang sukses dan gagal</li> <li>Sikap menghargai karya orang lain</li> </ul>						referensi yang relevan
1.2 Menerapkan sikap dan perilaku kerja prestatif (selalu	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kerja prestatif (selalu ingin maju) meliputi :</li> <li>- Kerja ikhlas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian, tujuan, manfaat perilaku kerja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui pengertian, tujuan dan manfaat perilaku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes tertulis</li> <li>Observasi/pengamatan dengan menggunakan instrumen dalam</li> </ul>	5	2 (4)	1 (4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ajeng, Sani, Modul Kewirausahaan, Solo : CV sti-aji</li> <li>Ating</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber Belajar
					TM	PS	PI	
ingin maju)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kerja mawas &gt;&lt; emosional</li> <li>- Kerja cerdas</li> <li>- Kerja keras</li> <li>- Kerja tuntas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• prestatif</li> <li>• Perilaku kerja prestatif (selalu ingin maju) meliputi: <ul style="list-style-type: none"> <li>- kerja ikhlas</li> <li>- kerja mawas &gt;&lt; emosional</li> <li>- kerja cerdas</li> <li>- kerja keras</li> <li>- kerja tuntas</li> </ul> </li> <li>• Prinsip cara kerja prestatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>kerja prestatif <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan cara kerja prestatif (selalu ingin maju)</li> <li>• Menerapkan perilaku kerja prestatif (selalu ingin maju) dalam kehidupan keseharian di lingkungan keluarga, sekolah &amp; masyarakat :</li> </ul> </li> <li>- Kerja ikhlas</li> <li>- Kerja mawas &gt;&lt; emosiosonal</li> <li>- Kerja cerdas</li> <li>- Kerja keras</li> <li>- Kerja tuntas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bentuk portofolio</li> <li>• Hasil Penugasan dalam bentuk portofolio</li> </ul>				tedjasutisna, 2007, Kewirausahaan untuk kelas x semestert 1 dan 2, Bandung : CV armico <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumen penilaian pelajaran kewirausahaan</li> <li>• Laporan kinerja siswa yang dihasilkan</li> <li>• Buku referensi yang relevan</li> </ul>
1.3 Merumuskan solusi masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masalah diidentifikasi, dirumuskan dan dianalisis, dengan percaya diri</li> <li>• Kecakapan mengolah informnasi,</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui pengertian dan perbedaan masalah dan bukan masalah</li> <li>• Mengetahui</li> </ul>		5	2 (4)	1 (4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajeng, Sani, Modul Kewirausahaan Kelas X, Solo : CV sti-aji</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber Belajar
					TM	PS	PI	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berpikir kreatif</li> <li>Kecakapan memecahkan masalah,</li> <li>Kecakapan bekerjasama dengan teman sekerja</li> <li>Alternatif perumusan solusi masalah berdasarkan hasil analisis</li> <li>Pengertian masalah</li> <li>Teknik pemecahan masalah dan pembuatan keputusan</li> <li>Membedakan masalah dan bukan masalah</li> <li>Identifikasi masalah dan mencari penyebabnya</li> <li>Mencari dan menentukan alternatif pemecahan masalah</li> <li>Pertimbangan dalam merumuskan solusi masalah</li> <li>Dampak dari pengambilan keputusan</li> </ul>		<p>teknik pemecahan masalah dan pengambilan keputusan serta menerapkan dalam kehidupan aktivitas keseharian di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi masalah dan mencari penyebab terjadinya masalah <ul style="list-style-type: none"> <li>Menentukan alternatif pemecahan permasalahan</li> <li>Tes tertulis</li> <li>Observasi/ pengamatan dengan menggunakan instrumen dalam bentuk portofolio</li> <li>Hasil penugasan dalam bentuk portofolio</li> </ul> </li> </ul>					<ul style="list-style-type: none"> <li>Ating tedjasutisna, 2007, Kewirausahaan untuk kelas x semestert 1 dan 2, Bandung : CV armico</li> <li>Instrumen penilaian pelajaran kewirausahaan</li> <li>Laporan kinerja siswa yang dihasilkan</li> <li>Buku referensi yang relevan</li> </ul>
1.4 Mengembangkan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menciptakan daya saing sesuai dengan</li> </ul>		Menerapkan faktor pengaruh semangat	Hasil penugasan dalam bentuk portofolio	6	2 (4)		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ajeng, Sani,</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber Belajar
					TM	PS	PI	
n semangat wirausaha	<p>instrumen penilaian</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menciptakan sikap selalu ingin maju sesuai dengan instrumen penilaian</li> <li>Meningkatkan sikap disiplin dan etos kerja dengan instrumen penilaian</li> <li>Menumbuhkan kreativitas dan inovatif siswa sesuai dengan instrumen penilaian <ul style="list-style-type: none"> <li>Inovatif</li> <li>Kreatifitas</li> <li>Motivasi</li> <li>Sikap bekerja efektif dan efisien</li> </ul> </li> <li>Menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi semangat kerja wirausaha</li> <li>Mengetahui pengertian-pengertian inovasi, kreatifitas dan</li> </ul>		<p>kerja dalam kehidupan keseharian di sekolah dan lingkungan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tes tertulis</li> <li>Observasi/ pengamatan dengan menggunakan instrumen dalam bentuk portofolio</li> </ul>					<p>Modul Kewirausahaan Kelas X, Solo : CV sti-aji</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ating tedjasutis na, 2007, Kewirausahaan untuk kelas X semestert 1 dan 2, Bandung : CV armico</li> <li>Instrumen penilaian pelajaran kewirausahaan</li> <li>Laporan kinerja siswa yang dihasilkan</li> <li>Buku referensi yang relevan</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber Belajar
					TM	PS	PI	
	motivasi <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui prinsip-prinsip kerja yang efektif dan efisien</li> </ul>							

Sleman, 19 januari 2012

Mengetahui,

Kepala sekolah

Dra. Juniata Widiati Afrani

Guru mata pelajaran

Ani Syafaatun, S.Pd

**ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI TERHADAP  
KARTU ENTERPOKER PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN  
DI SMK BUDI MULIA DUA**

I. STANDAR KOMPETENSI (SK)

Mengaktualisasikan sikap dan perilaku wirausaha

II. KOMPETENSI DASAR (KD)

1. Menjelaskan pengertian-pengertian kewirausahaan
2. Mengidentifikasi sikap dan perilaku wirausaha
3. Menerapkan sikap dan perilaku kerja
4. Merumuskan solusi masalah
5. Mengembangkan semangat wirausaha
6. Mengambil resiko dan hambatan usaha

Petunjuk:

- a. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap kartu enterpoker yang telah saya buat sesuai dengan kriteria yang telah termuat di dalam instrumen penilaian.
- b. Berikan tanda *check list* (√) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Ada empat alternatif jawaban, yaitu:  
4 = sangat setuju  
3 = setuju  
2 = kurang setuju  
1 = tidak setuju
- c. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau ada yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberikan tanda, sehingga dapat segera dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
- d. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran pada tempat yang disediakan.
- e. Bapak/Ibu dimohon untuk melingkari kesimpulan umum dari hasil penilaian kartu enterpoker ini.
- f. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya sampaikan terima kasih.

Peneliti,

Ose Lijuse Wikarya

A. ASPEK MATERI PEMBELAJARAN

NO	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN			
		1	2	3	4
1.	Konsep materi dalam kartu ini sudah sesuai.				
2.	Materi pada kartu enterpoker ini sesuai atau relevan dengan kompetensi dasar.				
3.	Materi yang disajikan lengkap sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.				
4.	Pertanyaan dalam kartu disajikan sesuai dengan materi, benar, tidak memaksakan kehendak, dan tidak bertentangan dengan fakta yang muncul.				
5.	Materi dalam kartu ini disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan sesuai dengan perkembangan kartu-kartu permainan yang ada dipasaran.				
6.	Materi dalam kartu ini mudah dipahami dan menarik minat baca.				
7.	Materi dalam pertanyaan dan pernyataan serta pilihan jawaban sudah lengkap.				
8.	Materi yang disajikan dalam kartu ini dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berfikir secara tepat dalam memecahkan masalah.				
9.	Materi yang disajikan dalam pernyataan diambil dari materi dari modul.				
10.	Materi dalam kartu enterpoker ini disajikan dengan lugas dan mudah dipahami serta menumbuhkan keingintahuan.				
11.	Pemilihan jawaban berdasarkan materi yang ada dalam modul dan termasuk dalam bahan ajar.				
12.	Jawaban hanya ada 1 pilihan jawaban benar dari 30 pertanyaan yang disajikan. Tidak ada pengulangan dan duplikasi.				
13.	Penggunaan gambar sebagai nilai estetika tetapi tidak mendominasi persentase dari materi.				
14.	Gambar yang digunakan dalam kartu ini diambil dari gambar karikatur yang dibubuhi kalimat motivasi sebagai nilai tambah.				
15.	Penerapan Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar pada butir pertanyaan sudah sesuai dan seimbang.				
16.	Tiap-tiap butir pertanyaan dan jawaban pada kartu memiliki tingkat kesukaran yang seimbang dan berbobot.				



**ANGKET PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA TERHADAP  
KARTU ENTERPOKER PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN  
DI SMK BUDI MULIA DUA**

I. STANDAR KOMPETENSI (SK)

Mengaktualisasikan sikap dan perilaku wirausaha

II. KOMPETENSI DASAR (KD)

1. Menjelaskan pengertian-pengertian kewirausahaan
2. Mengidentifikasi sikap dan perilaku wirausaha
3. Menerapkan sikap dan perilaku kerja
4. Merumuskan solusi masalah
5. Mengembangkan semangat wirausaha
6. Mengambil resiko usaha

Petunjuk:

- a. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap kartu enterpoker yang telah saya buat sesuai dengan kriteria yang telah termuat di dalam instrumen penilaian.
- b. Berikan tanda *check list* (√) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Ada empat alternatif jawaban, yaitu:  
4 = sangat setuju  
3 = setuju  
2 = kurang setuju  
1 = tidak setuju
- c. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau ada yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberikan tanda, sehingga dapat segera dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
- d. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran pada tempat yang disediakan.
- e. Bapak/Ibu dimohon untuk melingkari kesimpulan umum dari hasil penilaian kartu enterpoker ini.
- f. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya sampaikan terima kasih.

Peneliti,

Ose Lijuse Wikarya

A. ASPEK FUNGSI DAN MANFAAT

NO	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN			
		1	2	3	4
1.	Kartu enterpoker ini dapat membantu dalam proses belajar mengajar.				
2.	Penggunaan kartu enterpoker ini dapat memperjelas penyajian atau penyampaian materi yang disampaikan oleh guru.				
3.	Penggunaan kartu ini dapat menghilangkan sifat pasif yang dimiliki oleh peserta didik.				
4.	Penggunaan kartu enterpoker ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang disajikan oleh guru.				
5.	Penggunaan kartu enterpoker ini dapat membuat perhatian siswa lebih fokus terhadap pembelajaran.				
6.	Materi dalam kartu enterpoker ini disajikan dengan gaya yang unik tidak stres, merasa senang, asik, semangat dan nyaman.				
7.	Penggunaan kartu enterpoker ini dapat mempermudah proses belajar.				
8.	Penggunaan kartu enterpoker ini dapat meningkatkan pengetahuan, materi, imajinasi, daya bayang gambar, dan stategi dan solusi.				
9.	Materi dalam kartu enterpoker ini dapat merangsang peserta didik untuk berfikir secara tepat, cepat, berpandangan jauh kedepan dalam memecahkan masalah.				
10.	Materi yang disajikan dalam kartu enterpoker ini dapat membantu daya imajinasi gaambar, kosa kata, posisi dan letak serta warna.				

B. ASPEK KARAKTERISTIK KARTU

NO	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN			
		1	2	3	4
11.	Penyajian materi tidak hanya naratif, tetapi materi menggunakan gambar dan kalimat pemberi motivasi yang dapat memberi unsur imajinatif.				
12.	Jenis, ukuran huruf, warna, dan spasi judul dan identitas kartu sudah sesuai sehingga mudah dibaca.				
13.	Jenis, ukuran huruf, warna, dan spasi pada pernyataan, pertanyaan dan opsi jawaban sudah sesuai sehingga mudah dibaca.				
14.	Jenis, ukuran huruf, warna, pada kartu petunjuk permainan sudah sesuai sehingga mudah dibaca.				
15.	Lebar, panjang serta tebal kartu disesuaikan seperti kartu poker pada umumnya.				
16.	Porsi gambar berbentuk kotak dan persegi panjang dengan ukuran yang kecil dan tidak terlalu besar				
17.	Tata letak gambar berada di tengah kartu sedang kan logo berada di bawah judul menggunakan transparansi.				
18.	Warna gambar yang digunakan adalah hitam putih yang memberikan kesan sederhana dan hidup.				
19.	Halaman belakang kartu berwarna minimalis dengan kata enter dan poker.				
20.	Gambar berupa logo uny yang berada dalam sebuah kartu yang ditumpuk dan nama ose di sudut atas melambangkan almamater dan identitas.				
21.	Tata letak atau <i>layout</i> kartu enterpoker ini menarik dan <i>eyecatching</i> .				
22.	Desain dibuat simple dan sederhana.				
23.	Kartu permatanian berisi pernyataan/ pertanyaan serta 1 opsi jawaban benar dan 3 jawaban untuk pertanyaan lain.				
24.	Penggunaan mudah dipahami dan sederhana.				

C. ASPEK PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

NO	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN			
		1	2	3	4
25.	Bentuk tampilan fisik, isi disajikan secara unik.				
26.	Kartu ini bisa dibawa kemana-mana dan tidak rumit.				
27.	Kartu ini sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
28.	Kartu ini disesuaikan dengan kondisi peserta didik.				
29.	Kartu ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran.				
30.	Kartu ini dapat diterapkan dalam beberapa macam strategi pembelajaran.				
31.	Kartu ini dapat mengasah kecepatan bertindak dan kelancaran mengucapkan kalimat.				
32.	Model dan desain serta bahan seperti kartu poker modern yang dijual secara komersial dipasaran.				
33.	Kalimat menumbuhkan daya baying secara imajiner.				

**KESIMPULAN**

Menurut saya, Kartu Enterpoker ini dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai item
- c. Tidak layak

**Komentor/Saran Umum:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Validator Ahli Media

Wika Rinawati, S.Pd

NIP. 19760420 200112 2 002

**ANGKET PENILAIAN UNTUK GURU MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN  
TERHADAP KARTU ENTERPOKER PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN  
DI SMK BUDI MULIA DUA**

I. STANDAR KOMPETENSI (SK)

Mengaktualisasikan sikap dan perilaku wirausaha

II. KOMPETENSI DASAR (KD)

1. Menjelaskan pengertian-pengertian kewirausahaan
2. Mengidentifikasi sikap dan perilaku wirausaha
3. Menerapkan sikap dan perilaku kerja
4. Merumuskan solusi masalah
5. Mengembangkan semangat wirausaha
6. Mengambil resiko usaha

Petunjuk:

- a. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap kartu enterpoker yang telah saya buat sesuai dengan kriteria yang telah termuat di dalam instrumen penilaian.
- b. Berikan tanda *check list* (√) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Ada empat alternatif jawaban, yaitu:
  - 4 = sangat setuju
  - 3 = setuju
  - 2 = kurang setuju
  - 1 = tidak setuju
- c. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau ada yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberikan tanda, sehingga dapat segera dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
- d. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran pada tempat yang disediakan.
- e. Bapak/Ibu dimohon untuk melingkari kesimpulan umum dari hasil penilaian kartu enterpoker ini.
- f. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya sampaikan terima kasih.

Peneliti,

Ose Lijuse Wikarya

A. ASPEK MATERI PEMBELAJARAN

NO	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN			
		1	2	3	4
1.	Konsep materi dalam kartu enterpoker ini benar.				
2.	Materi kartu ini sesuai atau relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.				
3.	Materi yang disajikan lengkap sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.				
4.	Fakta yang disajikan dalam kartu ini sesuai dengan kenyataan, benar, tidak memaksakan kehendak, dan tidak bertentangan dengan fakta yang muncul.				
5.	Materi dalam kartu ini berhubungan dengan konteks kehidupan peserta didik sehari-hari, yaitu dengan konteks lingkungan pribadinya, sosialnya, dan budayanya seperti lingkungan bermain.				
6.	Materi dalam kartu ini mudah dipahami dan diingat.				
7.	Materi yang dipaparkan mewakili keseluruhan bahan ajar dan sudah lengkap.				
8.	Materi yang disajikan dalam kartu ini dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berfikir secara tepat dalam memecahkan masalah.				
9.	Materi yang disajikan dalam kartu ini dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menarik kesimpulan dari suatu masalah dan pilihan.				
10.	Materi dalam kartu ini disajikan dengan gaya yang membuat rasa penasaran, merasa senang, dan nyaman.				

## B. ASPEK TATA TULIS

NO	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN			
		1	2	3	4
11.	Desain box atau <i>cover</i> menggunakan tulisan dan gambar yang jelas.				
12.	Semua kata atau kalimat dalam pernyataan menggunakan huruf yang sama dan ukuran yang bisa dilihat oleh mata.				
13.	Penggunaan opsi jawaban menggunakan warna yang berbeda dan tata letak yang pertama.				
14.	Kalimat yang digunakan efektif, tidak ambigu, dan sesuai dengan makna pesan yang ingin disampaikan.				
15.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan dan kemampuan berfikir peserta didik.				
16.	Nama tokoh sudah sesuai dengan tata cara penulisan nama dan gelar baik bahasa Indonesia dan asing.				

## C. ASPEK KEGRAFISAN

NO	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN			
		1	2	3	4
17.	Ilustrasi sampul atau <i>cover</i> menggambarkan logo UNY dan nama kartu				
18.	Penulisan istilah, simbol, dan nama ilmiah atau bahasa asing selalu konsisten.				
19.	Proporsi ukuran bahasa dengan gambar sudah seimbang tanpa ada yang dominan.				
20.	Gambar yang digunakan sesuai dengan perkembangan dan kemampuan berfikir peserta didik.				
21.	Gambar yang digunakan dapat berperan sebagai media untuk menyampaikan secara benardan merangsang daya pikir.				
22.	Jenis, ukuran huruf, warna, dan spasi nama kartu dan identitas kartu sudah sesuai sehingga mudah dibaca.				
23.	Jenis, ukuran huruf, warna, dan pertanyaan atau pernyataan sudah sesuai sehingga mudah dibaca.				
24.	Jenis, ukuran huruf, warna, dan spasi pada kalimat motivasi sudah sesuai sehingga mudah dibaca.				
25.	Sistematika kartu sudah teratur dan memiliki identitas kartu				
26.	Tata letak atau <i>layout</i> berbentuk potrait				

**KESIMPULAN**

Menurut saya, kartu enterpoker ini dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai item
- c. Tidak layak

**Komentar/Saran Umum:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**ANGKET PENILAIAN SISWA SMK BUDI MULIA DUA TERHADAP  
KARTU ENTERPOKER UNTUK PROGRAM *CULINERY***

Kepada

Para siswa

Angket ini berisikan butir-butir pertanyaan yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa tentang kartu enterpoker yang pernah digunakan saat mata pelajaran kewirausahaan minggu kemarin. Untuk itu berikan respon atau pendapat pada angket ini sesuai petunjuk yang diberikan.

Perhatikan petunjuk pengisian angket di bawah ini:

A. Identitas Pribadi

Nama :.....

Kelas :.....

B. Petunjuk pengisian angket

1. Tulis data diri Anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah angket penelitian ini dengan seksama.
3. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang telah disediakan dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Ada empat alternatif jawaban, yaitu:
  - 4 = sangat setuju
  - 3 = setuju
  - 2 = kurang setuju
  - 1 = tidak setuju
4. Bila telah selesai mengisi lembar angket, mohon segera dikembalikan.
5. Selamat mengisi, terima kasih atas partisipasi Anda dalam mengisi angket penelitian ini.

Peneliti,

Ose Lijuse

A. ASPEK MATERI PEMBELAJARAN

NO	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN			
		1	2	3	4
1.	Materi dalam kartu enterpoker ini mudah dipahami.				
2.	Materi yang disajikan dalam kartu enterpoker ini dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berfikir secara tepat dalam memecahkan masalah.				

B. ASPEK TATA TULIS

NO	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN			
		1	2	3	4
3.	Materi dalam kartu, menggunakan istilah yang sudah umum.				
4.	Bahasa dalam pernyataan dan pertanyaan serta cara penggunaan kartu sesuai dengan perkembangan kebahasaan saat ini dan mudah dimengerti.				
5.	Penulisan nama tokoh sudah sesuai dan benar.				

C. ASPEK GRAFIS

NO	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN			
		1	2	3	4
6.	Sampul cover belakang bisa dipahami dan jelas dalam segi huruf, kata, warna dan gambar.				
7.	Penggunaan kata asing, logo, gambar mudah dimengerti dan sering dipakai.				
8.	Gambar pada kartu, master card, dan pada gambar motivasi sudah proposional.				
9.	Gambar sesuai dengan makna yang disampaikan.				
10.	Penggunaan huruf , spasi, ukuran sudah sesuai dan mudah dibaca.				
11.	Sistematika penomoran kartu sudah rapih dan jelas				

**D. ASPEK FUNGSI DAN MANFAAT**

NO	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN			
		1	2	3	4
12.	Kartu enterpoker ini dapat membantu dalam proses belajar mengajar.				
13.	Penggunaan kartu ini dapat memperjelas penyajian atau penyampaian materi kewirausahaan yang disampaikan oleh guru.				
14.	Penggunaan kartu ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi kewirausahaan yang disajikan oleh guru.				

**E. ASPEK PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN**

NO	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN			
		1	2	3	4
15.	Kartu ini bisa digunakan untuk semua kalangan baik individu maupun kelompok dengan jumlah banyak.				
16.	Bentuknya simple dan praktis				
17.	Model, bentuk, bahasa, gambar dan warna sesuai dengan karakter para siswa SMK				
18.	dapat mengetahui kemampuan memecahkan masalah dan mengambil keputusan serta peran aktif siswa				
19.	gambar dan kalimat motivasi menumbuhkan daya imajinatif siswa				

**KESIMPULAN**

Menurut saya, Kartu enterpoker ini dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai item
- c. Tidak layak

**Komentar/Saran Umum:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## DAFTAR PERHITUNGAN ANALISIS DATA DENGAN PENILAAIAN SISWA

Tabel Pengkategorian Skor Penilaian

Interval skor	Kategori
$X > Mi + 1,5 (SDi)$	Sangat layak
$Mi < X < Mi + 1,5 (SDi)$	Layak
$Mi - 1,5 (SDi) < x < Mi$	Tidak layak
$X < Mi - 1,5 (SDi)$	Sangat tidak layak

Rerata ideal ( $Mi$ ) dan simpangan deviasi ( $SDi$ ) diperoleh dengan rumus :

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$SDi = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

Skor nilai	Interprestasi
4	Sangat layak
3	Layak
2	Tidak layak
1	Sangat tidak layak

### Aspek Grafis

Skor terendah :  $1 \times 6 = 6$

Skor tertinggi :  $4 \times 6 = 24$

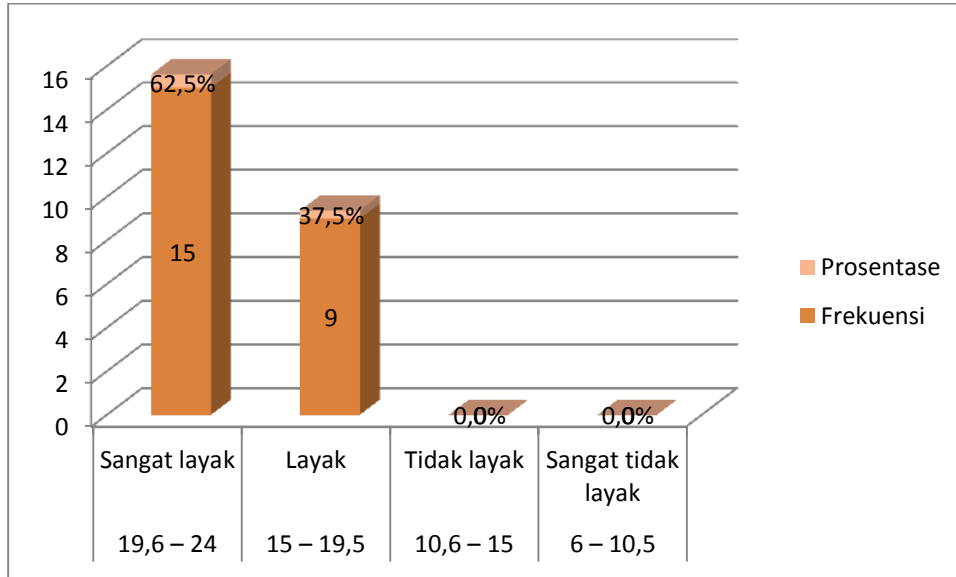
$Mi$  :  $\frac{1}{2} (24 + 6) = 15$

$Sdi$  :  $\frac{1}{6} (24 - 6) = 3$

Interval :  $\frac{1}{4} (24 - 6) = 4,5$

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
19,6 – 24	Sangat layak	15	62,5%
15 – 19,5	Layak	9	37,5%
10,6 – 15	Tidak layak	0	0,0%
6 – 10,5	Sangat tidak layak	0	0,0%
Jumlah		24	100%

ASPEK GRAFIS								
<b>NAMA / NOMOR SOAL</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>HASIL</b>	<b>KATEGORI</b>
1	4	4	3	3	3	3	20	SL
2	3	3	3	3	3	3	18	L
3	3	2	3	3	2	3	16	L
4	4	3	3	4	4	4	22	SL
5	3	3	3	3	3	3	18	L
6	3	3	4	3	3	4	20	SL
7	4	4	3	4	3	3	21	SL
8	3	4	3	3	3	3	19	L
9	3	3	3	3	3	3	18	L
10	4	4	3	3	4	3	21	SL
11	3	3	4	4	3	3	20	SL
12	4	4	3	3	4	4	22	SL
13	3	3	4	3	4	3	20	SL
14	3	3	4	3	3	4	20	SL
15	3	3	3	3	4	4	20	SL
16	3	4	3	3	3	3	19	L
17	4	4	3	3	3	3	20	SL
18	3	3	3	3	3	3	18	L
19	3	3	3	4	3	3	19	L
20	3	4	3	3	4	3	20	SL
21	3	3	4	3	4	3	20	SL
22	3	3	4	4	3	3	20	SL
23	3	4	3	3	4	3	20	SL
24	3	3	4	3	3	3	19	L



### Aspek fungsi dan manfaat

Skor terendah :  $1 \times 3 = 3$

Skor tertinggi :  $4 \times 3 = 12$

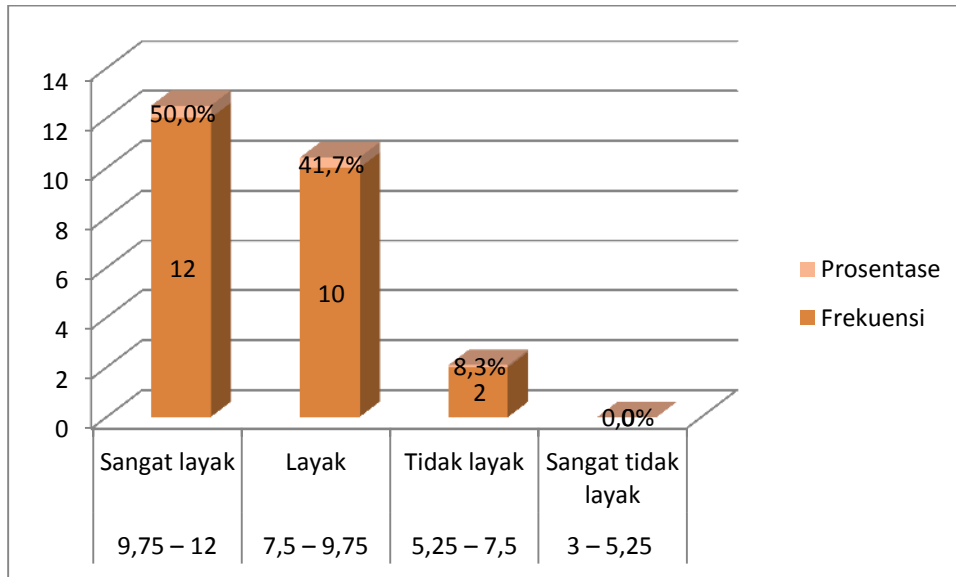
Mi :  $\frac{1}{2} (12 + 3) = 7,5$

Sdi :  $\frac{1}{6} (12 - 3) = 1,5$

Interval :  $\frac{1}{4} (12 - 3) = 2,25$

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
9,76 – 12	Sangat layak	12	50,0%
7,6 – 9,75	Layak	10	41,7%
5,26 – 7,5	Tidak layak	2	8,3%
3 – 5,25	Sangat tidak layak	0	0,0%
Jumlah		24	100%

ASPEK FUNGSI DAN MANFAAT					
<b>NAMA / NOMOR SOAL</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>HASIL</b>	<b>KATEGORI</b>
1	4	4	3	11	SL
2	3	4	3	10	SL
3	3	2	2	7	TL
4	3	4	3	10	SL
5	3	2	3	8	L
6	3	3	4	10	SL
7	2	3	3	8	L
8	3	3	3	9	L
9	3	3	2	8	L
10	3	4	4	11	SL
11	3	3	3	9	L
12	3	2	2	7	TL
13	4	4	3	11	SL
14	3	2	3	8	L
15	3	3	3	9	L
16	3	4	3	10	SL
17	3	4	3	10	SL
18	4	3	3	10	SL
19	4	4	3	11	SL
20	3	3	4	10	SL
21	4	4	3	11	SL
22	4	2	2	8	L
23	3	3	3	9	L
24	3	3	3	9	L



### Aspek Media

Skor terendah :  $1 \times 5 = 5$

Skor tertinggi :  $4 \times 5 = 20$

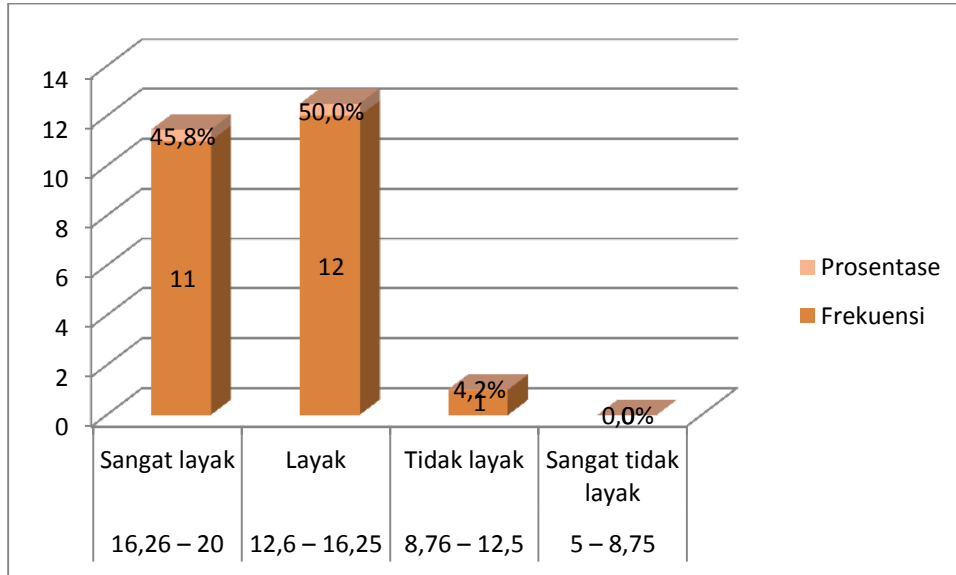
Mi :  $\frac{1}{2} (20 + 5) = 12,5$

Sdi :  $\frac{1}{6} (20 - 5) = 2,5$

Interval :  $\frac{1}{4} (20 - 5) = 3,75$

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
16,26 – 20	Sangat layak	11	45.8%
12,6 – 16,25	Layak	12	50.0%
8,76 – 12,5	Tidak layak	1	4.2%
5 – 8,75	Sangat tidak layak	0	0.0%
Jumlah		24	100.0%

<b>ASPEK MEDIA</b>							
<b>NAMA/NOMOR SOAL</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>HASIL</b>	<b>KATEGORI</b>
1	4	4	4	4	4	20	SL
2	3	3	3	4	3	16	L
3	3	2	2	2	2	11	TL
4	4	4	4	4	4	20	SL
5	3	3	2	3	2	13	L
6	2	3	4	2	3	14	L
7	3	3	3	4	3	16	L
8	3	3	3	3	3	15	L
9	3	4	4	2	4	17	SL
10	3	4	3	3	3	16	L
11	3	3	4	4	3	17	SL
12	3	4	3	4	2	16	L
13	3	4	3	3	3	16	L
14	3	3	4	3	3	16	L
15	4	3	4	4	4	19	SL
16	3	4	3	4	3	17	SL
17	3	4	3	3	3	16	L
18	4	3	4	4	3	18	SL
19	3	4	4	3	3	17	SL
20	4	3	3	3	4	17	SL
21	4	4	3	3	3	17	SL
22	4	4	4	2	3	17	SL
23	3	4	3	3	3	16	L
24	3	4	3	3	3	16	L



### Aspek tata tulis

Skor terendah :  $1 \times 3 = 3$

Skor tertinggi :  $4 \times 3 = 12$

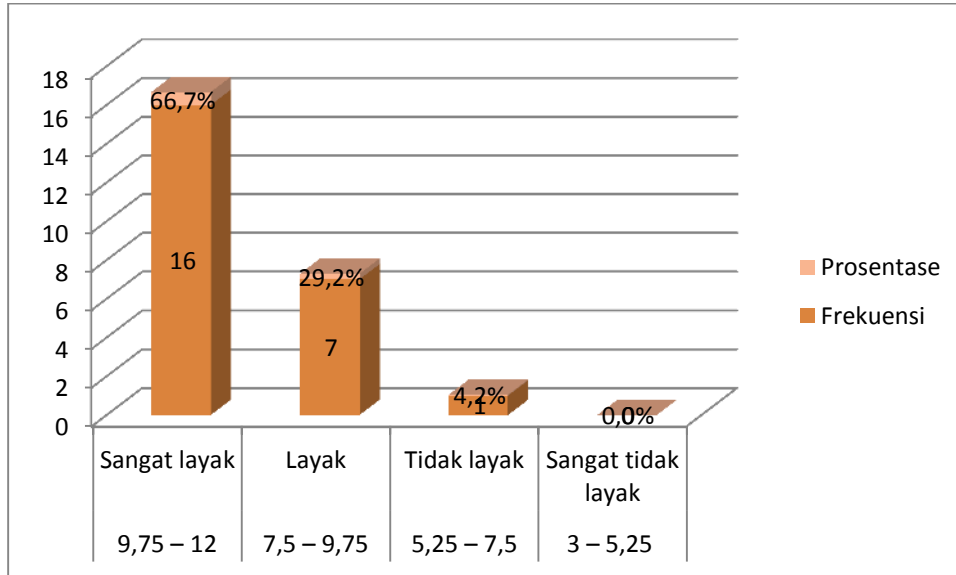
Mi :  $\frac{1}{2} (12 + 3) = 7,5$

Sdi :  $\frac{1}{6} (12 - 3) = 1,5$

Interval :  $\frac{1}{4} (12 - 3) = 2,25$

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
9,75 – 12	Sangat layak	16	66.7%
7,5 – 9,75	Layak	7	29.2%
5,25 – 7,5	Tidak layak	1	4.2%
3 – 5,25	Sangat tidak layak	0	0.0%
Jumlah		24	100%

ASPEK TATA TULIS					
<b>NAMA / NO SOAL</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>HASIL</b>	<b>KATEGORI</b>
1	4	3	3	10	SL
2	3	3	3	9	L
3	3	4	3	10	SL
4	3	4	3	10	SL
5	3	2	2	7	TL
6	2	3	3	8	L
7	4	3	3	10	SL
8	3	3	3	9	L
9	2	3	3	8	L
10	4	4	4	12	SL
11	3	4	4	11	SL
12	3	3	4	10	SL
13	3	4	3	10	SL
14	4	3	3	10	SL
15	3	3	4	10	SL
16	3	3	3	9	L
17	3	3	4	10	SL
18	3	3	4	10	SL
19	4	3	4	11	SL
20	3	3	3	9	L
21	3	4	3	10	SL
22	4	3	3	10	SL
23	3	3	3	9	L
24	3	3	4	10	SL



### Aspek materi

Skor terendah :  $1 \times 2 = 2$

Skor tertinggi :  $4 \times 2 = 8$

Mi :  $\frac{1}{2} (8 + 2) = 5$

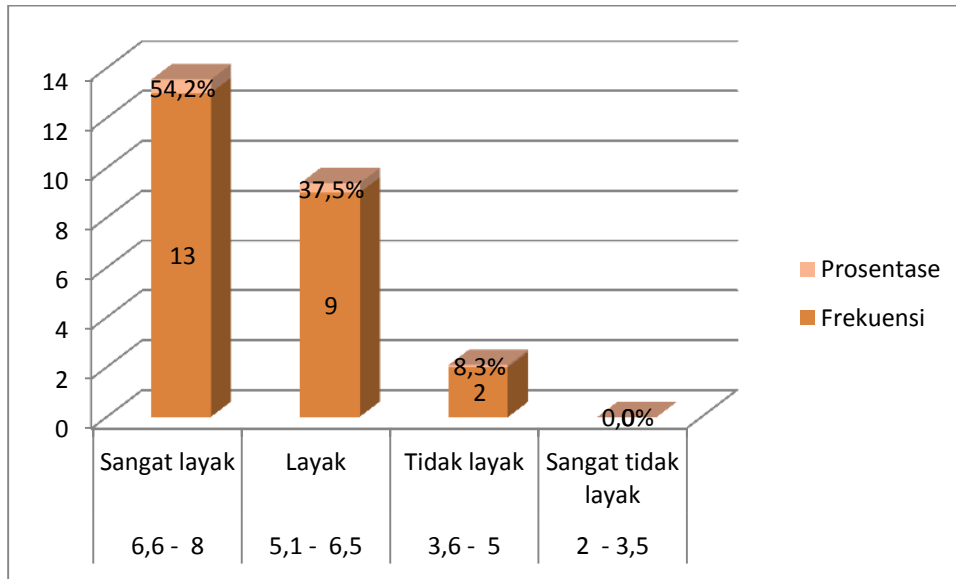
Sdi :  $\frac{1}{6} (8 - 2) = 1$

Interval :  $\frac{1}{4} (8 - 2) = 1,5$

### ASPEK MATERI

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
6,6 - 8	Sangat layak	13	54.2%
5,1 - 6,5	Layak	9	37.5%
3,6 - 5	Tidak layak	2	8.3%
2 - 3,5	Sangat tidak layak	0	0.0%
Jumlah		24	

ASPEK MATERI				
<b>NAMA / NOMOR SOAL</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>HASIL</b>	<b>KATEGORI</b>
1	4	4	8	SL
2	4	3	7	SL
3	3	3	6	L
4	4	4	8	SL
5	4	3	7	SL
6	3	3	6	L
7	3	4	7	SL
8	3	4	7	SL
9	3	2	5	TL
10	4	4	8	SL
11	3	3	6	L
12	3	2	5	TL
13	3	3	6	L
14	3	3	6	L
15	3	4	7	SL
16	3	4	7	SL
17	3	4	7	SL
18	3	3	6	L
19	3	4	7	SL
20	3	3	6	L
21	3	3	6	L
22	4	4	8	SL
23	3	3	6	L
24	4	4	8	SL



## Analisis data perhitungan validasi ahli

### A. AHLI MATERI

Skor terendah :  $1 \times 20 = 20$   
Skor tertinggi :  $4 \times 20 = 80$   
Mi :  $\frac{1}{2} (80 + 20) = 50$   
Sdi :  $\frac{1}{6} (80 - 20) = 10$   
Interval :  $\frac{1}{4} (80 - 20) = 15$   
Hasil : 70

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
65,1 – 80	Sangat layak	1	100%
50,1 – 65	Layak	0	0%
35,1 – 50	Tidak layak	0	0%
20 – 35	Sangat tidak layak	0	0%
Jumlah		1	100%

### AHLI MATERI

NO SOAL	HASIL	KATEGORI
1	3	S
2	4	SS
3	4	SS
4	3	S
5	3	S
6	3	S
7	4	SS
8	3	S
9	4	SS
10	3	S
11	3	S
12	3	S
13	3	S
14	4	SS
15	4	SS
16	3	S
17	4	SS
18	4	SS
19	4	SS
20	4	SS

## B. AHLI MEDIA

Skor terendah	: 1 X 33 = 33
Skor tertinggi	: 4 X 33 = 132
Mi	: $\frac{1}{2} (132 + 33) = 82,5$
Sdi	: $\frac{1}{6} (132 - 33) = 16,5$
Interval	: $\frac{1}{4} (132 - 33) = 24,75$
Hasil	: 121

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
107,25 – 132	Sangat layak	1	100%
82,51- 107,25	Layak	0	0%
57,76 – 82,5	Tidak layak	0	0%
33 – 57,75	Sangat tidak layak	0	0%
Jumlah			100%

ahli media

no soal	hasil	Kategori
1	3	S
2	4	Ss
3	4	Ss
4	4	Ss
5	4	Ss
6	4	Ss
7	4	Ss
8	3	S
9	3	S
10	4	Ss
11	3	S
12	4	Ss
13	4	Ss
14	3	S
15	4	Ss
16	4	Ss
17	4	Ss
18	2	Ks
19	3	S
20	4	Ss
21	4	Ss
22	4	Ss
23	4	Ss

24	4	Ss
25	4	Ss
26	4	Ss
27	4	Ss
28	4	Ss
29	4	Ss
30	3	S
31	4	Ss
32	3	S
33	3	S

### Perhitungan validitas angket

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi

$n$  = jumlah responden

$\sum xy$  = jumlah perkalian antara skor butir dan skor total

$\sum x$  = jumlah skor butir

$\sum y$  = jumlah skor total

$(\sum y)$  = jumlah kuadrat skor total

$(\sum x)$  = jumlah kuadrat skor butir

Kriteria pengujian suatu butir dikatakan sah apabila koefisien korelasi ( $r_{xy}$ ) berharga positif dan lebih besar dari harga tabel pada taraf signifikan 5%.

# LAMPIRAN



# BUKU PANDUAN

PETUNJUK PENGGUNAAN PERMAINAN KARTU

## ENTERPOKER



Penyusun  
Ose Lijuse Wikarya

Media Pembelajaran Kewirausahaan SMK

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

PERMAINAN KARTU

## ENTERPOKER



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**