

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) DENGAN ADOBE
FLASH CS5 PADA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Prasyaratana guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
Zalsagiant Septiana
13803241051

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) DENGAN ADOBE
FLASH CS5 PADA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

SKRIPSI



Oleh:

**ZALSAGIANT SEPTIANA
13803241051**

Telah disetujui dan disahkan pada tanggal 06 Juli 2017
Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Akuntansi
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui
Dosen Pembimbing



Endra Murti Sagoro, M.Sc
NIP. 19850409201012 1 005

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) DENGAN ADOBE
FLASH CS5 PADA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Oleh:


**ZALSAGIANT SEPTIANA
13803241051**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 13 Juli 2017
dan dinyatakan telah lulus

DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dhyah Setyorini, S.E., M.Si., Ak.	Ketua Penguji		18/07/2017
Endra Murti Sagoro, S.E., M.Sc	Sekretaris		18/07/2017
Dra. Isroah, M.Si.	Penguji Utama		18/07/2017

Yogyakarta, 19 Juli 2017
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Dr. Sugiharsono, M. Si.
NIP. 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zalsagiant Septiana
NIM : 13803241051
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Ekonomi
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif
Computer Based Instruction (CBI) Dengan *Adobe
Flash CS5* Pada Pembelajaran Kewirausahaan Program
Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri
Yogyakarta.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 05 Juli 2017



Zalsagiant Septiana
NIM. 13803241051

MOTTO

“Dan taatlah kepada Allah dan Rasul-Nya dan janganlah kamu berbantah-bantahan, yang menyebabkan kamu menjadi gentar dan hilang kekuatanmu dan bersabarlah. Sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar”
(Al- Anfal : 46)

Kerja keras bukan hanya untuk memenangkan diri sendiri, melainkan memenangkan kebahagiaan dalam hidup.
(Penulis)

Mimpi adalah kunci untuk kita menaklukkan dunia
Berlarilah tanpa lelah sampai engkau meraihnya.
(Nidji)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kemudahan dan kelancaran senantiasa mengiringi langkahku.

Tugas Akhir Skripsi ini, saya persembahkan untuk :

Kedua orang tuaku, Sugiyarno, S.Pd dan Sri Widaningsih atas doa, nasihat dan segala kasih sayang yang telah dilimpahkan selama ini.

BINGKISAN

1. Sahabat–sahabatku Dewi, Vilia, Engkur, Adet, Ridha, Yolanda, Imelda, dan Hernanda yang selama ini telah bersedia dengan senang hati menyanggiku dan menjadikanku bagian dari cerita indah hidup kalian.
2. Teman-teman seperjuangan Diksi A 2013.

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) DENGAN ADOBE
FLASH CS5 PADA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**Oleh:
ZALSAGIANT SEPTIANA
13803241051**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) dengan aplikasi *Adobe Flash* pada materi konsep dasar kewirausahaan untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta dan 2) Mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI). Penilaian kelayakan dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran kewirausahaan (dosen) dan mahasiswa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), namun hanya dilaksanakan hingga tahap *Implementation*. Subjek penelitian ini adalah tiga orang ahli media, tiga orang ahli materi, praktisi pembelajaran kewirausahaan, dan mahasiswa, sedangkan objek penelitian ini adalah kelayakan multimedia pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) sebagai multimedia pembelajaran kewirausahaan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui angket. Data dari angket kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan multimedia pembelajaran CBI berdasarkan penilaian dari : 1) Ahli Materi I diperoleh rata-rata 4,83 yang termasuk kategori Sangat Layak; 2) Ahli Materi II diperoleh rata-rata 4,92 yang termasuk kategori Sangat Layak; 3) Ahli Materi III diperoleh rata-rata 4,71 yang termasuk kategori Sangat Layak; 4) Ahli Media I diperoleh rata-rata 4,57 yang termasuk kategori Sangat Layak; 5) Ahli Media II diperoleh rata-rata 4,35 yang termasuk kategori Sangat Layak; 6) Ahli Media III diperoleh rata-rata 4,00 yang termasuk kategori Layak; 7) Praktisi Pembelajaran diperoleh rata-rata 4,02 yang termasuk kategori Layak; 8) Mahasiswa diperoleh rata-rata 4,00 yang termasuk kategori Layak. Dengan demikian multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) yang dikembangkan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran kewirausahaan.

Kata Kunci : Multimedia Pembelajaran, *Computer Based Instruction* (CBI), *Adobe Flash*, ADDIE .

**DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA INTERACTIVE LEARNING
COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) USE ADOBE
FLASH FOR ENTREPRENEURSHIP MAJOR ACCOUNTING
EDUCATION, FACULTY OF ECONOMICS, YOGYAKARTA STATE
UNIVERSITY**

**By :
ZALSAGIANT SEPTIANA
13803241051**

ABSTRACT

This research aim to 1) Develop multimedia interactive learning Computer Based Instruction (CBI) with Adobe Flash application for accounting of matter service company for entrepreneurship major accounting education, faculty of economics, yogyakarta state university and 2) Determine the feasibility multimedia interactive learning Computer Based Instruction (CBI). The feasibility assessment includes the assessment based on matter expert, media expert, entrepreneurship lecturer, and college student.

This research adapted from ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model which is a type of Research and Development, but this research is only carried out until the Implementation phase. Validation of the media is done by one matter expert, one media expert, one accounting teacher, and students. Data collection techniques in this study through a questionnaire. Data collection used in this research is questionnaire. Method of data analysis used in this research were qualitative and quantitative descriptive.

The result showed that the level of feasibility of multimedia interactive learning based on assesment: 1) The first subject matter expert obtained an average score of 4,83 are include in the category of Very Feasible; the second subject matter expert obtained an average score 4,92 are include in the category of Very Feasible; the third subject matter expert obtained an average 4,71 are include in the category of Very Feasible. 2) The first media expert obtained an average score of 4,57 are include in the category of Very Feasible; the second media expert obtained an average score of 4,35 are include in the category of Very Feasible; the third media expert obtained an average score of 4,00 are include in the category of Feasible. 3) Entrepreneurship lecturer obtained and average score of 4,02 are include in the category of Feasible. 4) college student obtained an average score of 4,00 which include in the category of Feasible The multimedia interactive learning Computer Based Instruction (CBI) is a feasible use as accounting service company learning media.

Keywords: Multimedia Interactive, Computer Based Instruction (CBI), Adobe Flash, ADDIE.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* Dengan *Adobe Flash CS5* Pada Pembelajaran Kewirausahaan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta” dengan lancar. Penulis menyadari tanpa adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak lain, Tugas Akhir Skripsi tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

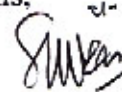
1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd sebagai Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., sebagai Dekan Fakultas Ekonomi yang telah memberikan ijin penelitian untuk penulisan tugas akhir ini.
3. Rr. Indah Mustikawati, M.Si., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi yang telah memberikan ilmu dan memberikan ijin penelitian.
4. Endra Murti Sagoro, M.Sc., sebagai Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Dra. Isroah, M.Si., sebagai Dosen narasumber yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan tugas akhir ini.
6. Adeng Pustikaningsih, M.Si., sebagai Ahli Materi I yang telah bersedia memberikan penilaian, masukan dan saran terhadap media pembelajaran.

7. Dra. Sukanti, M.Pd., sebagai Ahli Materi II yang telah bersedia memberikan penilaian, masukan dan saran terhadap media pembelajaran.
8. Nurkhamid, S.Si., M.Kom., Ph.D., sebagai Ahli Media I yang telah bersedia memberikan penilaian, masukan dan saran terhadap media pembelajaran.
9. Adi Dewanto, S.T., M.Kom., sebagai Ahli Media II yang telah bersedia memberikan penilaian, masukan dan saran terhadap media pembelajaran.
10. Prof. Drs. Herman Dwi Surjono, M.Sc., MT., Ph.D sebagai Ahli Media III yang telah bersedia memberikan penilaian, masukan dan saran terhadap media pembelajaran.
11. Merinda Noorma N.S., M.Pd., sebagai Dosen matakuliah kewirausahaan yang telah membantu selama pelaksanaan penelitian.
12. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Angkatan 2015 atas kerja sama dan partisipasi dalam pelaksanaan penelitian.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan serta bantuan dalam penyusunan skripsi ni.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Semoga semua yang terkandung dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta , 09 Mei 2017

Penulis,



Zalsagiant Septiana

13803241051

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
G. Manfaat Penelitian.....	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Deskripsi Teori.....	13
1. Pembelajaran Kewirausahaan.....	13
2. Media Pembelajaran.....	25
3. Multimedia Pembelajaran.....	38
4. <i>Adobe Flash</i>	44
5. <i>Computer Based Instruction (CBI)</i>	46

6. Penilaian Kelayakan Media dan Model <i>Research &Development</i> ..	51
B. Penelitian yang Relevan.....	60
C. Kerangka Berfikir	64
D. Pertanyaan Penelitian.....	66
BAB III METODE PENELITIAN.....	68
A. Desain Penelitian	68
B. Tempat dan Waktu Penelitian	69
C. Subjek dan Objek Penelitian	69
D. Prosedur Penelitian	69
E. Teknik Pengumpulan Data.....	73
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	74
G. Teknik Analisis Data.....	81
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	84
A. Deskripsi Penelitian	84
B. Hasil Penelitian	84
C. Pembahasan.....	131
D. Keterbatasan Penelitian.....	137
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	138
A. Kesimpulan	138
B. Saran	139
DAFTAR PUSTAKA	140
LAMPIRAN.....	143

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Kuliah Kewirausahaan.....	16
2. Ciri dan Watak Kewirausahaan.....	19
3. Kisi – kisi Instrumen Ahli Materi	75
4. Kisi – kisi Untuk Angket Penilaian Ahli Media	77
5. Kisi – kisi Untuk Praktisi Pembelajaran Kewirausahaan.....	78
6. Kisi – kisi Untuk Respon Mahasiswa	80
7. Pedoman Konverensi Skor.....	82
8. Hasil Validasi Ahli Materi I.....	101
9. Hasil Validasi Ahli Materi II.....	103
10. Hasil Validasi Ahli Materi III	105
11. Hasil Validasi Ahli Media I	107
12. Hasil Validasi Ahli Media II.....	109
13. Hasil Validasi Ahli Media III.....	111
14. Validasi Praktisi Pembelajaran Kewirausahaan (Dosen).....	113
15. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	126
16. Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Prosedur Pengembangan	73
2. Halaman Preface/Intro	90
3. Halaman Awal.....	90
4. Halaman Menu.....	91
5. Halaman Menu.....	92
6. Halaman Judul.....	92
7. Halaman Profil	93
8. Ketika Suara Media Pembelajaran Hidup	93
9. Ketika Suara Media Pembelajaran Mati	93
10. Halaman Petunjuk	94
11. Halaman Keluar	94
12. Daftar Pustaka	95
13. Video.....	95
14. Halaman Petunjuk Soal	96
15. Latihan Soal	96
16. Soal Setelah Selesai Dikerjakan.....	96
17. Tampilan Skor Dan Pembahasan	97
18. Tampilan Pembahasan Tiap Nomor Soal.....	97
19. Tampilan Awal Dari Menu KI & KD	97
20. Tampilan Menu KI.....	98
21. Tampilan KD.....	98
22. Materi I.....	99
23. Materi II	99
24. Materi III.....	99
25. Materi IV	100
26. Hasil Validasi Ahli Materi I.....	102
27. Hasil Validasi Ahli Materi II.....	104
28. Hasil Validasi Ahli Materi III	106
29. Hasil Validasi Ahli Media I	108
30. Hasil Validasi Ahli Media II	110
31. Hasil Validasi Ahli Media III.....	112
32. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Kewirausahaan.	114
33. Halaman Judul Sebelum Tertulis Kata Skripsi	116
34. Halaman Judul Setelah Tertulis Kata Skripsi.....	117
35. Sebelum Tampilan <i>Icon</i> Soal Diperjelas.....	117
36. Setelah Tampilan <i>Icon</i> Soal Diperjelas	118

37. Sebelum Halaman Utama Ditampilkan <i>Icon</i> Menuju Halaman Judul.	118
38. Setelah Halaman Utama Ditampilakn <i>Icon</i> Menuju Halaman Judul.	119
39. Sebelum Tombol <i>Icon</i> Sub Bab Diperjelas	119
40. Sesudah Tombol <i>Icon</i> Sub Bab Diperjelas.....	120
41. Sebelum Ditampilan Indikator Nomor Halaman pada Sub Bab Materi	120
42. Setelah Ditampilkan Indikator Nomor Halaman pada Sub Bab Materi.....	121
43. Tombol Mulai Sebelum Revisi	121
44. Tombol Mulai Sesudah Revisi	121
45. Sebelum Dimunculkan Tampilan <i>Icon</i> Navigasi Pembahasan	122
46. Setelah Dimunculkan Tampilan <i>Icon</i> Navigasi Pembahasan.....	122
47. Sebelum Ditampilkan <i>Icon</i> Navigasi Nonaktif.	123
48. Setelah Ditampilkan <i>Icon</i> Navigasi Nonaktif.	123
49. Pada Tampilan Tidak Langsung Menjadi <i>Full Screen</i> Saat Dijalankan	124
50. Pada Saat Tampilan Langsung Menjadi <i>Full Screen</i> Saat Dijalankan.....	124
51. Pada Tampilan yang Kurang Kontras dengan <i>Background</i>	125
52. Pada Tampilan yang Lebih Kontras dengan <i>Background</i>	125
53. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	127
54. Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	130
55. Saat Mahasiswa Berada di dalam Kelas.....	273
56. Saat Mahasiswa Menggunakan Media Pembelajaran	273
57. Saat Mahasiswa Menerima Penjelasan Penggunaan Media Pembelajaran...	273

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	145
2. <i>Storyboard</i>	148
3. Produk Akhir Multimedia Pembelajaran Kewirausahaan.....	158
4. Materi Multimedia	162
5. Soal Multimedia	176
6. Instrumen Penelitian.....	199
7. Hasil Validasi Materi I.....	216
8. Hasil Rekapitulasi Skoring Angket Validasi Ahli Materi I	220
9. Hasil Validasi Materi II.....	222
10. Hasil Rekapitulasi Skoring Angket Uji Validasi Ahli Materi II.....	226
11. Hasil Validasi Materi III	228
12. Hasil Rekapitulasi Skoring Angket Uji Validasi Ahli Materi III.....	234
13. Hasil Validasi Media I	236
14. Hasil Rekapitulasi Skoring Angket Validasi Ahli Media I.....	240
15. Hasil Validasi Media II	242
16. Hasil Rekapitulasi Skoring Angket Validasi Ahli Media II.....	246
17. Hasil Validasi Media III.....	248
18. Hasil Rekapitulasi Skoring Angket Validasi Ahli Media III	252
19. Validasi Praktisi Pembelajaran Kewirausahaan.....	254
20. Hasil Rekapitulasi Skoring Angket Praktisi Pembelajaran Kewirausahaan .	258
21. Hasil Rekapitulasi Skoring Angket Uji Coba Kelompok Besar	266
22. Daftar Hadir	268
23. Surat Izin Penelitian	271
24. Surat Telah Melakukan Penelitian	272
25. Dokumentasi	273

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan diperlukan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai salah satu cita-cita nasional. Bangsa yang cerdas dibutuhkan dalam pembangunan negaranya, baik dari segi ekonomi, sosial, dan budaya. Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan negara, melalui pendidikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mudah diserap sehingga memungkinkan suatu bangsa dan negara tersebut akan maju.

Pentingnya tujuan pendidikan bagi pembangunan negara diperlukan demi tercapainya tujuan pendidikan itu sendiri. Aturan dibuat pemerintah sebagai sebuah kebijakan yang harus dipatuhi oleh semua pihak yang menjalankan pendidikan. Kebijakan dikeluarkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memajukan pendidikan agar sesuai dengan perkembangan zaman. Sebagaimana tercantum pada Permenristek Indonesia Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi pasal 3, ayat 1:

(a) Menjamin tercapainya tujuan pendidikan tinggi yang berperan strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menerapkan nilai humaniora serta pembudayaan dan pemberdayaan bangsa Indonesia yang berkelanjutan. (b) Menjamin agar pembelajaran pada program studi, penelitian, dan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik

Indonesia mencapai mutu sesuai dengan kriteria yang ditetapkan dalam Standar Nasional pendidikan Tinggi.

Pendidikan sebagai sarana untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan merupakan sarana bagi manusia untuk mengembangkan kemampuan diri, untuk mendapatkan pengembangan serta kemampuan yang maksimal dalam pelaksanaan pendidikan harus dilakukan dengan sebaik-baiknya sehingga mampu mencetak tenaga profesional yang berkualitas serta memiliki kepekaan terhadap keadaan lingkungan, mampu berpikir nalar, logis dan sistematis. Untuk mencapai pendidikan yang dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pembelajaran dengan teknologi informasi khususnya dalam bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan memiliki dampak yang positif. Berkembangnya teknologi informasi di dunia pendidikan memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. Banyak hal berbeda dan berubah dibandingkan dengan cara yang berkembang sebelumnya. Berbagai aplikasi tercipta untuk memfasilitasinya. Perkembangan teknologi informasi telah memberikan pengaruh terhadap bidang pendidikan khususnya pembelajaran. Perkembangan teknologi yang dimaksud adalah komputer. Perkembangan dunia pendidikan melalui teknologi ini sangat pesat sehingga berbagai media dikembangkan melalui alat tersebut. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran

pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana bagi seorang pendidik untuk menyampaikan berbagai informasi dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media digunakan seorang pendidik tentunya dapat menstimulasi pikiran seorang peserta didik, perasaan, perhatian, kemampuan dan keterampilan sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Media mempunyai peran dalam proses pembelajaran karena pembelajaran merupakan sistem yang mengandung komponen-komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Komponen-komponen itu adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Jadi, setiap pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran harus memperhatikan komponen tersebut supaya tujuan pembelajaran sesuai dengan yang telah dirumuskan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada lima mahasiswa dan dua dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta pada bulan Oktober 2016 menemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan di Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta terkadang masih menggunakan sistem pembelajaran yang konvensional seperti ceramah dan menggunakan *handout* untuk menyampaikan materi terutama pada mata kuliah Kewirausahaan yang mengakibatkan belum ada media yang menarik bagi mahasiswa. Dalam mendukung pembelajaran disediakan *LCD* dan *Proyektor* di masing-masing kelas, tetapi jarang digunakan dan

dimanfaatkan secara optimal. Sistem pembelajaran yang masih konvensional tersebut membuat mahasiswa menjadi bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Minat Belajar yang rendah terlihat saat observasi kelas yang dilakukan oleh peneliti membuktikan bahwa sebagian mahasiswa jarang mengulang materi yang disampaikan dosen sebelumnya, hal ini terlihat saat dosen memberikan materi baru atau *mereview* pembelajaran sebelumnya hanya 26,19% atau sekitar 11 dari 42 mahasiswa yang mampu menjawab pertanyaan.

Proses pembelajaran kewirausahaan pada Kompetensi Dasar Kewirausahaan lazimnya dosen menjelaskan materi atau konsep dari mata kuliah tersebut kemudian memberikan latihan soal untuk berdiskusi untuk dikerjakan mahasiswa agar mahasiswa mengetahui konsep materi, selain itu juga memberikan bahan materi untuk didiskusikan bersama-sama. Dosen menggunakan metode yang monoton dari tahun ke tahun sehingga mahasiswa jenuh untuk mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Metode yang monoton tersebut membuat mahasiswa kesulitan dalam memahami materi dan mengakibatkan proses pembelajaran menjadi tidak kondusif seperti lebih memilih berbicara dengan teman yang lain, bermain *handphone*, bercermin, dan tidur didalam kelas.

Dosen mata kuliah kewirausahaan belum mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini merupakan tantangan bagi dosen untuk mengembangkan multimedia pembelajaran agar mahasiswa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Pengembangan multimedia pembelajaran diharapkan mahasiswa mudah mengerti setiap materi yang disampaikan dan antusias mengikuti proses pembelajaran karena adanya suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar.

Multimedia pembelajaran merupakan berbagai kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari pengirim ke penerima pesan/informasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Informasi yang disajikan melalui multimedia ini berupa dokumen yang hidup, dapat dilihat di komputer dan dapat didengar suaranya serta dilihat gerakannya (video atau animasi). Penggunaan multimedia pada materi pelajaran yang disampaikan akan mudah dimengerti oleh mahasiswa karena disajikan dengan menarik dan membuat mahasiswa menjadi fokus mengikuti proses pembelajaran karena mahasiswa lebih aktif.

Pembelajaran berbasis komputer atau yang sering disebut *Computer Based Instruction* (CBI) merupakan media yang sudah banyak memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran dengan memberikan pengertian materi yang lebih jelas dan mudah dipahami dengan berbagai macam simulasi yang sesuai. Menurut Rusman (2011: 98) *Computer Based Instruction* (CBI) atau pembelajaran berbasis komputer adalah suatu bentuk pembelajaran yang menempatkan komputer sebagai alat atau piranti sistem pembelajaran individual. Oleh sebab itu, mahasiswa dapat

berinteraksi langsung dengan sistem komputer yang sengaja didesain atau dirancang oleh dosen dengan diharapkan penggunaan multimedia ini mahasiswa lebih mudah memahami materi yang diberikan, antusias dalam proses pembelajaran, termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dan dapat menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar, sehingga mahasiswa akan mengalami proses yang jauh lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Multimedia pembelajaran *CBI* ini dikembangkan dengan menggunakan *software*. *Software* yang digunakan yaitu *Adobe Flash*. *Adobe Flash* adalah salah satu perangkat lunak yang menyediakan banyak fasilitas dalam pembuatan gambar vektor dan animasinya. Susunan dari gambar dan animasi tersebut dapat diolah untuk pembuatan desain media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pemilihan program *Adobe Flash* dalam mengembangkan media pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) karena program ini sangat andal dan populer di kalangan animator, berbagai fasilitas dan fitur telah disediakan untuk kemudahan dalam pengolahan para penggunaannya.

Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komputer yaitu “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) Menggunakan *Adobe Flash* Pada Pembelajaran Kewirausahaan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran kewirausahaan yaitu :

1. Masih menggunakan sistem pembelajaran yang konvensional terutama pada mata kuliah Kewirausahaan, dimana dosen hanya menggunakan *handout* dan ceramah untuk menyampaikan materi yang mengakibatkan belum ada media yang menarik bagi mahasiswa.
2. Minat Belajar yang rendah dibuktikan bahwa mahasiswa jarang mengulang materi yang disampaikan dosen di rumah dan kurang antusias dalam mengikuti mata kuliah, hal ini terlihat saat dosen memberikan materi baru atau *mereview* pembelajaran sebelumnya hanya 26,19% atau sekitar 11 siswa dari 42 mahasiswa yang mampu menjawab pertanyaan.
3. Metode yang monoton membuat mahasiswa kesulitan dalam memahami materi dan mengakibatkan proses pembelajaran menjadi tidak kondusif seperti lebih memilih berbicara dengan teman yang lain, bermain *handphone*, bercermin, dan tidur didalam kelas.
4. Dosen mata kuliah kewirausahaan belum mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis teknologi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, permasalahan yang ada masih sangat kompleks sehingga perlu diadakan pembatasan masalah agar peneliti lebih fokus dalam mengatasi permasalahan yang

terjadi. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia berbasis teknologi dalam proses pembelajaran Kewirausahaan, maka difokuskan pada “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* pada Pembelajaran Kewirausahaan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta Topik Konsep Dasar Kewirausahaan”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* pada Pembelajaran Kewirausahaan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta?
2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* Akuntansi Pembelajaran Kewirausahaan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta berdasarkan validasi/penilaian dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran akuntansi, dan mahasiswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai adalah untuk :

1. Mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash*.
2. Mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* sebagai Media Pembelajaran Kewirausahaan pada Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta berdasarkan validasi/ penilaian dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran Kewirausahaan, dan mahasiswa.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Multimedia pembelajaran ini dalam bentuk *software* aplikasi sehingga mahasiswa dapat menggunakannya sebagai sumber belajar mandiri.
2. Multimedia pembelajaran berupa file yang dapat disimpan di *DVD*, *Flaskdisk*, dan media simpan lainnya.
3. Multimedia pembelajaran ini memiliki komponen – komponen yang memungkinkan mahasiswa untuk mudah mempelajarinya, karena multimedia pembelajaran ini bersifat interaktif, sehingga mahasiswa bisa menentukan pilihan materi.
4. Multimedia pembelajaran ini dapat menarik perhatian mahasiswa, karena materi disajikan dengan audio visual bentuk teks, gambar, animasi dan video.
5. Multimedia pembelajaran ini dilengkapi dengan soal – soal latihan sehingga mahasiswa dapat mengevaluasi materi yang dipelajarinya.

6. Spesifikasi komputer yang diperlukan agar multimedia pembelajaran ini dapat bekerja dengan baik adalah :
 - a. *Processor intel Pentium IV 550Megahertz.*
 - b. *CD Rom (Compact Disc-Read Only Memory)drive 16x-52x speed.*
 - c. *Ram (Random Acces Memory) minimal 128Megabit.*
 - d. *Resolusi monitor 1024 x 768 pixel dengan kedalaman warna 32bit.*
 - e. *Speaker maupun headset aktif.*
 - f. *Kapasitas hardisk minimal 700Mb.*
 - g. *Sistem operasi komputer minimal Windows XP SP II.*

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instrustion (CBI)* menggunakan *Adobe Flash CS5* pada pembelajaran Kewirausahaan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penelti

Mendapatkan pengetahuan mengenai pembuatan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

b. Bagi Mahasiswa

Mempermudah mahasiswa untuk memahami konsep berwirausaha dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

c. Bagi Pendidik

Memberikan motivasi dalam proses belajar mengajar sehingga penyajian materi tidak monoton, dan menambah wawasan dosen untuk mengembangkan multimedia pembelajaran.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini terdapat beberapa asumsi :

- a. Proses belajar mengajar akan lebih mudah karena multimedia pembelajaran akan memperjelas pesan pembelajaran.
- b. Proses pembelajaran, dosen akan berorientasi pada mahasiswa dan menyediakan multimedia pembelajaran yang menyenangkan sehingga mahasiswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.
- c. Pengembangan multimedia pembelajaran didukung adanya laboratorium komputer dan rata-rata mahasiswa dapat mengoperasikan komputer.
- d. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memiliki kemampuan untuk menggabungkan audio visual dalam bentuk teks, gambar, animasi dan video, sehingga dapat merangsang siswa dalam pembelajaran.

- e. Media pembelajaran ini merupakan alternatif pemecahan masalah dalam pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain :

- a. Multimedia pembelajaran ini hanya terbatas pada pokok materi yaitu mata kuliah kewirausahaan dengan kompetensi dasar konsep dasar kewirausahaan.
- b. Pengembangan ini hanya ditekankan pada prosedur pengembangan analisis kebutuhan dan implementasi.
- c. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2015 .

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Kewirausahaan

a. Hakekat Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan kegiatan utama yang dilakukan oleh siswa dalam suatu proses pembelajaran. Belajar menjadikan siswa yang awalnya tidak bisa menjadi bisa melalui proses pembelajaran. Muhibbin Syah (2008: 135) mengatakan bahwa secara kuantitatif (ditinjau dari sudut jumlah) belajar berarti kegiatan mengisi atau mengembangkan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak – banyaknya. Secara kualitatif belajar dikatakan sebagai proses memperoleh arti – arti dan pemahaman serta cara menafsirkan dunia di sekeliling peserta didik. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2002:1) mengatakan bahwa adalah suatu kegiatan bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk merubah dirinya ke arah yang lebih baik, agar mendapatkan hidup yang layak. Unsur-unsur yang terdapat dalam belajar adalah :

- 1) Belajar merupakan proses dalam merubah perilaku individu yang tercermin dalam perubahan sikap, pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan.
- 2) Belajar dapat disebabkan oleh pengalaman yang dialami oleh individu.
- 3) Belajar mampu meningkatkan daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan permasalahan.

Pembelajaran adalah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar dan merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh pihak pendidik sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid (Syaiful Sagala, 2008:24).

Lain halnya dengan Sobri Sutikno (2013:34) menyebutkan bahwa ciri-ciri pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Memiliki tujuan, yaitu untuk membentuk peserta didik dalam suatu perkembangan tertentu.
- 2) Terdapat mekanisme, langkah-langkah, metode dan teknik yang direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- 3) Fokus materi jelas, terarah dan terencana dengan baik.
- 4) Adanya aktivitas peserta didik merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
- 5) Tindakan pendidik yang cermat dan tepat.
- 6) Terdapat pola aturan yang ditaati pendidik dan peserta didik dalam proporsi masing-masing.

Dari pengertian beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang dilakukan pendidik secara

terencana untuk memberikan pengalaman belajar terhadap peserta didik. Pembelajaran disusun oleh pendidik dengan perencanaan yang baik untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Kegiatan pembelajaran selalu diakhiri dengan adanya evaluasi baik selama proses maupun setelah pembelajaran.

b. Pengertian Pembelajaran Kewirausahaan

Menurut Erman Suherman (2010:20) kewirausahaan pada dasarnya merupakan jiwa dari seseorang yang diekspresikan melalui sikap dan perilaku yang kreatif dan inovatif untuk melakukan suatu kegiatan. Kewirausahaan muncul apabila seseorang individu telah berani mengembangkan usaha – usaha dan ide inovasi. Sedangkan menurut Suryana (2013:1) wirausaha adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda melalui berpikir kreatif dan bertindak inovatif untuk menciptakan suatu usaha.

Berdasarkan pengertian diatas pembelajaran kewirausahaan merupakan aktivitas yang dilakukan oleh pendidik dengan terencana untuk memberikan pengalaman belajar tentang cara berfikir kreatif dan inovatif untuk menciptakan suatu usaha kepada peserta didik.

c. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kewirausahaan

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Kuliah Kewirausahaan sebagai berikut :

Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Kuliah Kewirausahaan

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
Setelah mengikuti kuliah Kewirausahaan, mahasiswa diharapkan dapat memahami tentang konsep kewirausahaan dan mampu membuat proposal perencanaan bisnis, selain itu mahasiswa diharapkan memiliki kreatifitas yang diwujudkan dengan kreasi produk dan kemampuan untuk memasarkan rosuk tersebut.	Memahami dan menjelaskan konsep kewirausahaan
	Memahami, menjelaskan dan menghitung potensi bisnis dan potensi penjualan
	Memahami dan menjelaskan modal usaha
	Memahami dan menentukan produk dan produksi

Sumber : Silabus Dosen Mata Kuliah Kewirausahaan

Mengacu pada silabus Kompetensi dasar Mata Kuliah Kewirausahaan untuk Materi Pokok Konsep Kewirausahaan yakni:

- 1) Pengertian Kewirausahaan.
- 2) Tahap-Tahap Kewirausahaan.
- 3) Karakteristik Wirausaha.
- 4) Faktor Keberhasilan Dan Kegagalan Berwirausaha.
- 5) Manfaat Wirausaha.
- 6) Risiko Kewirausahaan.
- 7) Wirausaha Sukses.

a) Ruang Lingkup Materi Kompetensi Dasar Konsep Kewirausahaan

(1) Pengertian Kewirausahaan

Istilah kewirausahaan mulai dipopulerkan sejak tahun 1990 . Kewirausahaan berasal dari kata wirausaha. Wirausaha berasal dari kata **wira** artinya berani, utama, mulia. **Usaha** berarti kegiatan bisnis komersil maupun non komersil. Selain itu, kewirausahaan berasal dari istilah *entrepreneurship*, sedangkan wirausaha berasal dari kata *entrepreneur*, kata *entrepreneur*, secara tertulis digunakan oleh Savary pada tahun 1723 dalam buku “Kamus Dagang”.

(2) Tahap-tahap Kewirausahaan

Seorang wirausahawan secara umum harus memperhatikan tahap-tahap melakukan wirausaha, dimana tahap – tahap melakukan wirausaha sebagai berikut:

(a) Tahap Memulai

Tahap di mana seseorang yang berniat untuk melakukan usaha mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan, diawali dengan melihat peluang usaha baru yang mungkin apakah membuka usaha baru, melakukan akuisisi, atau melakukan "*ranchising*". Tahap ini juga memilih jenis usaha yang akan dilakukan.

(b) Tahap Melaksanakan Usaha

Dalam tahap ini seorang wirausahawan mengelola berbagai aspek yang terkait dengan usahanya, mencakup aspek-aspek: pembiayaan, SDM, kepemilikan, organisasi, kepemimpinan yang meliputi bagaimana mengambil risiko dan mengambil keputusan, pemasaran, dan melakukan evaluasi.

(c) Tahap Mempertahankan Usaha

Tahap di mana wirausahawan melakukan analisis perkembangan berdasarkan hasil yang telah dicapai untuk ditindaklanjuti sesuai dengan kondisi yang dihadapi.

(d) Tahap Mengembangkan Usaha

Tahap di mana jika hasil yang diperoleh tergolong positif atau mengalami perkembangan, maka wirausahawan memperluas usaha atau mengembangkan usaha.

(3) Karakteristik Wirausaha

Banyak ahli yang mengemukakan karakteristik kewirausahaan dengan konsep yang berbeda-beda. Seperti yang dikemukakan oleh Geoffrey G. Meredith, mengemukakan ciri-ciri dan watak kewirausahaan seperti berikut ini.

Tabel 2. Ciri dan Watak Kewirausahaan

Ciri-ciri	Watak
1. Percaya diri	Keyakinan, ketidaktergantungan, individualitas dan optimisme.
2. Berorientasi pada tugas dan hasil	Kebutuhan untuk beprestasi, berorientasi pada laba, ketekunan dan ketabahan, tekad kerja keras, mempunyai dorongan yang kuat, energitik dan inisiatif.
3. Pengambilan resiko	Kemampuan mengambil resiko yang wajar dan suka tantangan.
4. Kepemimpinan	Perilaku sebagai pemimpin, bergaul dengan orang lain, menanggapi saran-saran dan kritik.
5. Keorisinilan	Inovatif, kreatif dan fleksibel.
6. Berorientasi ke masa depan	Mempunyai pandangan kedepan dan prespektif.

Ahli lain seperti Thomas W Zimmemer mengemukakan delapan karakteristik , yang meliputi :

1. *Desire for responsibility* yaitu memiliki rasa tanggung jawab atas usaha – usaha yang dilakukannya.
2. *Preference for moderate risk* yaitu lebih memilih resiko yang moderat, artinya ia selalu menghindari risiko yang rendah dan menghindari risiko yang tinggi.
3. *Confidence in their ability to success*, yaitu percaya akan kemampuan dirinya untuk berhasil
4. *Desire for immediate feedback*, yaitu selalu menghendaki umpan balik yang segera.
5. *High level of energy* , yaitu memiliki semangat dan kerja keras untuk mewujudkan keinginannya demi masa depan yang lebih baik.
6. *Future orientation*, yaitu berorientasi ke masa depan, prespektif dan berwawasan jauh ke depan.

7. *Skill at organizing*, yaitu memiliki keterampilan dalam mengorganisasikan sumber daya untuk menciptakan nilai tambah.
8. *Value of achievement over money*, yaitu selalu menilai prestasi dengan uang.

Selain itu, karakteristik wirausahawan menurut pendapat Bygrave yang terkenal dengan istilah 10D adalah :

1. *Dream*, Seorang wirausaha mempunyai visi keinginan terhadap masa depan pribadi dan bisnisnya serta mempunyai kemampuan untuk mewujudkan impiannya.
2. *Decisiveness*, Seorang wirausaha adalah orang yang tidak bekerja lambat. Mereka membuat keputusan secara cepat dengan penuh perhitungan. Kecepatan dan ketepatan mengambil keputusan adalah faktor kunci dalam kesuksesan bisnis.
3. *Doers*, Seorang wirausaha dalam membuat keputusan akan langsung menindaklanjuti. Mereka melaksanakan kegiatannya secepat mungkin. Seorang wirausaha tidak mau menunda-nunda kesempatan yang baik dalam bisnisnya.
4. *Determination*, Seorang wirausaha, melaksanakan kegiatannya dengan penuh perhatian. Rasa tanggung jawabnya tinggi dan tidak mau menyerah, walaupun dihadapkan pada kalangan dan rintangan yang tidak mungkin dapat diatasi.
5. *Dedication*, Seorang wirausaha memiliki dedikasi yang tinggi terhadap bisnisnya, kadang-kadang mengorbankan kepentingan keluarga untuk sementara. Semua perhatian dan kegiatannya dipusatkan semata-mata untuk kegiatan bisnisnya.

6. *Devotion*, Seorang wirausaha mencintai pekerjaan bisnisnya dan produk yang dihasilkannya. Hal inilah yang mendorong keberhasilan yang sangat efektif untuk menjual produknya.
7. *Detail*, Seorang wirausaha sangat memperhatikan faktor-faktor kritis secara rinci. Dia tidak mau mengabaikan faktor-faktor kecil yang dapat menghambat kegiatan usahanya.
8. *Destiny*, Seorang wirausaha bertanggung jawab terhadap nasib dan tujuan yang hendak dicapainya. Dia merupakan orang yang bebas dan tidak mau tergantung kepada orang lain.
9. *Dollars*, Seorang wirausaha tidak mengutamakan mencapai kekayaan, motivasinya bukan karena masalah uang. Uang dianggap sebagai ukuran kesuksesan bisnisnya. Ia berasumsi jika berhasil dalam bisnis maka ia pantas mendapat laba, bonus, atau hadiah.
10. *Distribute*, Seorang wirausaha bersedia mendistribusikan kepemilikan bisnisnya kepada orang-orang kepercayaan itu yaitu orang-orang yang kritis dan mau diajak mencapai sukses dalam bidang bisnisnya.

(4) Faktor Keberhasilan dan Kegagalan Berwirausaha

(a) Faktor Keberhasilan Berwirausaha

- i. Faktor Peluang.
- ii. Faktor Manusia.
- iii. Faktor Keuangan.
- iv. Faktor Organisasi.
- v. Faktor Perencanaan.
- vi. Faktor Pengelolaan Usaha.

- vii. Faktor Pemasaran dan Penjualan.
- viii. Faktor Administrasi.
- ix. Faktor Peraturan Pemerintah, Politik, Sosial, Ekonomi, dan Budaya.

(b) Faktor Kegagalan Usaha

- i. Diabaikan oleh pemiliknya.
- ii. Kecurangan dan pencurian.
- iii. Lokasi usaha.
- iv. Bencana.
- v. Terlalu banyak aset.
- vi. Kesulitan Keuangan.

(5) Manfaat, Tujuan dan Risiko Kewirausahaan

(a) Manfaat Kewirausahaan

Manfaat kewirausahaan adalah :

1. Menambah daya tampung tenaga kerja sehingga dapat mengurangi pengangguran.
2. Memberi contoh bagaimana harus bekerja keras, tekun, dan punya kepribadian unggul yang pantas diteladani.
3. Berusaha mendidik para karyawan menjadi orang yang mandiri disiplin, tekun, dan jujur dalam menghadapi pekerjaan.

(b) Tujuan Kewirausahaan

Tujuan kewirausahaan :

1. Meningkatkan jumlah wirausahawan yang sukses.
2. Mewujudkan kemampuan dan kemantapan para wirausahawan untuk menghasilkan kemajuan dan kesejahteraan masyarakat.

3. Membudayakan semangat, sikap, perilaku dan kemampuan. kewirausahaan dikalangan masyarakat yang mampu, handal dan unggul.

(c) Risiko Kewirausahaan

Pada dasarnya terdapat resiko yang dihadapi oleh para wirausahawan ketika diberikan kesempatan untuk mengembangkan usahanya, yaitu :

1. Risiko Murni, adalah resiko yang muncul sebagai akibat dari sebuah situasi atau keputusan yang konsekuensinya adalah kerugian.
2. Risiko Spekulatif, adalah resiko yang muncul akibat situasi atau keputusan yang konsekuensinya bisa berupa keuntungan atau kerugian.
3. Risiko Riil, adalah resiko yang dapat terlihat, bisa dihitung, bisa diantisipasi dan bisa dihindari.
4. Risiko Psikologis, adalah resiko yang tidak terlihat, tidak bisa dihitung, bisa diantisipasi , tetapi belum tentu bisa dihindari.

(6) Kelebihan Menjadi Wirausahawan

Kelebihan menjadi seorang wirausahawan adalah :

1. Terbuka peluang untuk mencapai tujuan yang dikehendaki sendiri.
2. Terbuka peluang untuk mendemonstrasikan kemampuan serta potensi seseorang secara penuh.
3. Terbuka peluang untuk memperoleh manfaat dan keuntungan secara maksimal.

(7) Kelemahan Menjadi Wirausahawan

Kelemahan menjadi seorang wirausahawan adalah :

1. Memperoleh pendapatan yang tidak pasti, dan memikul berbagai resiko.
2. Bekerja keras dan waktu/jam kerjanya panjang.

3. Kualitas kehidupannya masih rendah sampai usahanya berhasil, sebab dia harus berhemat.

(8) Wirausaha Sukses

Berikut ini adalah beberapa wirausahawan terkenal yang membeberkan rahasia suksesnya :

1. Mary Kay Ash (Presiden Mary Kay Cosmetics)
“Sukses hanya dapat dicapai oleh orang – orang yang yaki akan apa yang dikerjakannya serta tidak membiarkan hal – hal untuk menyabotnya”.
2. Steve Jobs (Penemu Apple Computer, Wirausahawan Legendaris)
“Memandang produk kreativitas itu sebagai komoditi yang dapat dijual”.
3. Donald E. Petersen (Presiden Ford Motor Company)
“Bekerja sebagai team, bukan sebagai perorangan. Pertandingan tidak dimenangkan oleh satu orang, melainkan dengan beberapa orang. Perlakukanlah orang – orang dengan hormat dan layak dan percayalah kemampuan dasar manusia untuk melakukan hal yang terbaik”.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin yaitu adalah dalam bentuk jamak dari medium batasan pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Media adalah pembawa pesan atau informasi yang umumnya berupa gagasan manusia. Rossi dan Breidle (1996) dalam Wina Sanjaya (2013 : 163) memberikan definisi bahwa media adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan seperti buku, televisi, koran dan sebagainya.

Menurut (Arsyad 2011:3) kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah pengantar pesan dari pendidik kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda-beda dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi pada zamannya. Beberapa ahli menggolongkan media

pembelajaran dari sudut pandang yang berbeda. Scaramn (Rayandra Asyhar 2012: 46) menggolongkan media berdasarkan kompleksnya suara yaitu media kompleks (film, TV, video/VCD) dan media sederhana (*slide*, audio, transparansi, teks).

Sementara Seels & Glasgow (Sutirman 2013:16) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu :

Media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir. Media dengan teknologi tradisional meliputi: (a)visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi *opaque* (tak tembus pandang),proyeksi *overhead,slides, filmstrips*; (b)visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto,*charts*, grafik, diagram, pameran, papan info; (c) audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset ; (d) penyajian multimedia dibedakan menjadi *slide* plus suara dan *multi image*; (e) visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi, video; (f) media cetak seperti buku teks, modul teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, dan *hand out*; (g) permainan diantaranya teka-teki, simulasi, permainan papan ; (h) realita dapat berupa model, *specimen* (contoh), manipulative (peta,*miniature*,boneka).

Mengacu pada pengelompokan media yang disusun para ahli, ada lima kategori media pembelajaran menurut Setyosari & Sihkabudden (Rayandra Asyhar 2012:46) yaitu :

1) Pengelompokan Berdasarkan Ciri Fisik

- a) Media Pembelajaran Dua Dimensi (2D), yaitu media yang memperlihatkan satu arah pandangan saja, yang hanya bisa dilihat dimensi panjang dan lebar saja. Contohnya foto, grafik, peta dll.
- b) Media Pembelajaran Tiga Dimensi (3D), yaitu media yang tampilannya dapat dilihat dari arah mana saja dan

mempunyai panjang, lebar, dan tinggi/tebal. Contohnya model, *prototype*, bola kotak, kursi, meja, dan alam sekitar.

- c) Media Pandang Diam (*Still Picture*), yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam pada layar. Contohnya foto, tulisan, gambar binatang atau gambar alam semesta.
- d) Media Pandang Gerak (*Motion Picture*), yakni media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak, termasuk media televisi, film atau video *recorder* termasuk media pandang gerak yang disajikan melalui layar monitor (*screen*) di komputer atau layar *LCD* dan sebagainya.

2) Pengelompokan Berdasarkan Unsur Pokok

Berdasarkan unsur pokok atau indera yang dirangsang, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga macam, yakni media visual, media audio dan media audio-visual. Ketiga penggolongan ini dijabarkan lebih lanjut oleh Sulaiman (Rayandra Asyhar 2012:48) menjadi sepuluh macam, yaitu:

- a) Media *audio*: media yang menghasilkan bunyi, misalnya *audio cassette tape recorder*, dan radio.
- b) Media *visual*: media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi.
- c) Media *audio-visual*: media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam suatu unit media.
- d) Media *audio motion visual*: penggunaan segala kemampuan *audio* dan *visual* ke dalam kelas, seperti televisi, *video tape /cassette recorder* dan *sound-film*.

- e) Media *audio still visual*: media lengkap kecuali penampilan *motion*/ geraknya tidak ada, seperti *soundfilmstrip, sound-slides*, dan rekaman *still* pada televisi
- f) Media *audio semi-motion*: media yang berkemampuan menampilkan titik-titik tetapi tidak dapat menstransmit secara utuh suatu *motion* yang nyata. Contohnya *telewriting* dan *recorder telewriting*.
- g) Media *still visual*: gambar, *slides, filmstrips, OHP* dan transparansi.
- h) Media *audio*: telepon, radio, audio, *tape recorder* dan *audio disk*.
- i) Media cetak: media yang hanya menampilkan informasi yang berupa simbol-simbol tertentu saja dan berupa *alphanumeric*, seperti buku-buku, modul, majalah, dll.

3) Pengelompokan Berdasarkan Pengalaman Belajar

Thomas dan Sutjiono (Rayandra Asyhar 2012:50) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tiga kelompok, yakni pengalaman langsung, pengalaman tiruan dan pengalaman verbal (dari kata-kata).

- a) Pengalaman melalui informasi verbal, yaitu berupa kata-kata lisan yang diucapkan oleh pembelajar, termasuk rekaman kata – kata dari media perekam dan kata-kata yang ditulis maupun dicetak seperti bahan cetak, radio dan sejenisnya.
- b) Pengalaman melalui media nyata, yaitu berupa pengalaman langsung dalam suatu peristiwa (*first hand experience*) maupun mengamati atau objek sebenarnya di lokasi.

c) Pengalaman melalui media tiruan adalah berupa tiruan atau model dari suatu objek, proses atau benda. Contohnya *molimod* untuk model molekul, globe bumi sebagai model planet bumi, *prototype* produk dan lain-lain.

4) Pengelompokan Berdasarkan Penggunaan

Penggolongan media pembelajaran berdasarkan penggunaannya dapat dibagi dua kelompok, yaitu yang dikelompokkan berdasarkan jumlah pengguna dan berdasarkan cara penggunaannya. Menurut Midun dalam (Rayandra Asyhar 2012: 50) menjelaskan:

a) Berdasarkan Jumlah Penggunaannya

Berdasarkan jumlah penggunanya, media pembelajaran dapat dibedakan ke dalam tiga macam, yakni:

- 1) Media pembelajaran yang penggunaannya secara Individual oleh peserta didik.
- 2) Media pembelajaran yang penggunaannya secara berkelompok/kelas, misalnya film, *slide*, dan media proyeksi lainnya.
- 3) Media pembelajaran yang penggunaannya secara massal seperti televisi, radio, film, *slide*.

b) Berdasarkan Cara Penggunaannya

Berdasarkan cara penggunaannya, media pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu:

1) Media tradisional atau konvensional (sederhana, misalnya peta, ritatoon (simbol-simbol grafis), roatatoon (gambar berseri) dan lain – lain.

2) Media modern atau kompleks, seperti komputer diintegrasikan dengan media-media elektronik lainnya. Contohnya ruang kelas otomatis, sistem proyeksi berganda sistem interkomunikasi.

5) Berdasarkan Hirarki Manfaat Media

Jumlah penggunaan dan cara penggunaannya, media pembelajaran dapat pula digolongkan berdasarkan hirarki pemanfaatannya dalam pembelajaran, dan semakin rumit media yang dipakai maka semakin mahal biaya investasinya, semakin mahal biaya investasinya, semakin susah pengadaannya. Namun, semakin umum penggunaannya dan semakin luas lingkup sasarannya. Sebaliknya, semakin sederhana jenis perangkat medianya, semakin murah biayanya, semakin mudah pengadaannya, sifat penggunaannya semakin khusus dan lingkup sasarannya semakin terbatas. (Rayandra Asyhar:2012, 60).

Sementara itu, menurut taksonomi Leshin,dkk dalam (Azhar Arsyad, 2011: 81-101) mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut :

1) Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi melalui gaya tutorial. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dalam pemantauan pembelajaran.

2) Media Berbasis Cetakan

Media berbasis cetakan merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi melalui buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Media berbasis cetakan menuntut beberapa elemen yang perlu diperhatikan seperti : konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan spasi.

3) Media Berbasis Visual

Media berbasis visual merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi melalui gambar representasi (lukisan atau foto), diagram, peta, dan grafik.

4) Media Berbasis Audio-Visual

Media berbasis audio-visual merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi yang menggabungkan penggunaan suara dan gambar dalam pembuatannya.

5) Media Berbasis Komputer

Media berbasis komputer merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi yang menggunakan komputer sebagai manajer dalam proses pembelajaran (*Computer Managed Instruction/CMI*)

Berdasarkan penggolongan atau jenis – jenis media pembelajaran di atas, maka dalam penelitian ini jenis media yang digunakan atau dikembangkan tergolong dalam media berbasis komputer.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:15) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa”.

Selanjutnya Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

3. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Secara lebih khusus, Kemp & Dayton (Sutirman 2013:17)

mengidentifikasi delapan manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

1. Penyampaian perkuliahan menjadi lebih baku.
2. Pembelajaran cenderung menjadi lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Lama waktu pembelajaran dapat dikurangi.
5. Kualitas hasil belajar siswa lebih meningkat.
6. Pembelajaran dapat berlangsung di mana dan kapan saja.
7. Sikap positif siswa terhadap materi belajar dan proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan media pembelajaran sangat dirasakan manfaatnya dalam proses pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, membangkitkan motivasi siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan data.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Endang S Rahayu & I Made Nuryata D (2010:65-66)

terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran, yaitu :

- 1) Media pembelajaran mempunyai fungsi tersendiri dan bukan merupakan fungsi tambahan.
- 2) Media pembelajaran mencakup bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran mencakup penggunaannya yang sesuai dengan tujuan dan isi pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran digunakan untuk melengkapi proses pembelajaran agar menarik peserta didik.
- 5) Media pembelajaran untuk meningkatkan mutu belajar dan mengajar.

Selain fungsi diatas, menurut Levie & Lentz (1992) dalam Azhar Arsyad (2011:16) media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Fungsi Atensi

Fungsi ini merupakan fungsi media yang digunakan untuk menarik dan mengarahkan perhatian Mahasiswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang ditampilkan melalui media yang digunakan.

- 2) Fungsi Kognitif

Fungsi ini merupakan fungsi media yang digunakan untuk memperlancar pencapaian tujuan. Hal ini ditandai dengan tingkat pemahaman dan pengingatan informasi atau pesan yang terkandung didalam media.

3) Fungsi Afektif

Fungsi ini merupakan fungsi media yang terlihat dari tingkat kenikmatan Mahasiswa saat belajar.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi ini merupakan fungsi yang memberikan konteks untuk memahami teks. Hal ini berguna untuk membantu Mahasiswa yang lemah dalam membaca teks dan mengingatkannya kembali.

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Sebagaimana yang disebutkan oleh Asyar (2011:81) kriteria yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Jelas dan rapi. Media pembelajaran yang baik harus jelas dan rapi dalam tampilannya. Mencakup *layout* atau pengaturan format sajian, suara, tulisan dan ilustrasi gambar. Ini penting dalam proses penarikan sikap mahasiswa dalam proses belajar sehingga manfaat media itu sendiri maksimal dalam perbaikan pembelajaran.
- 2) Bersih dan menarik. Bersih dalam artian tidak ada gangguan yang tak perlu dalam tampilan media pembelajaran. Mencakup pada teks, gambar, suara dan video. Media yang tidak menarik akan menurunkan motivasi siswa dalam proses belajar.
- 3) Cocok dengan sasaran. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan jumlah sasaran. Media pembelajaran yang

diperuntukkan untuk kelompok besar belum tentu cocok digunakan dengan kelompok kecil atau perorangan.

- 4) Relevan dengan topik yang diajarkan. Media pembelajaran yang dibuat harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran menjadi efektif dan sesuai dengan kebutuhan dari mahasiswa itu sendiri.
- 5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat harus sesuai atau mengarah ke tujuan pembelajaran. Tujuan intruksional dalam pembelajaran media ditetapkan yang secara umum mengacu pada salah satu dari tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 6) Praktis, luwes, dan tahan. Media pembelajaran harus bersifat fleksibel. Artinya media dapat digunakan oleh siapapun dan dimengerti oleh siapa saja.
- 7) Berkualitas baik. Kriteria media pembelajaran harus berkualitas baik. Kualitas ini mencakup pada semua aspek pengembangan baik visual baik gambar fotografi. Misalnya visual pada *slide* harus jelas tidak terganggu oleh elemen lain, misalnya *layout*.
- 8) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan situasi atau kondisi dari lingkungan atau tempat media akan digunakan. Misalnya

di kelas yang sempit tidak cocok untuk media yang berukuran besar karena akan membuat pembelajaran tidak kondusif.

Lebih lanjut, Azhar Arsyad (2011:75) mengemukakan kriteria-kriteria dalam pemilihan media pembelajaran sebagai berikut :

1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media pembelajaran yang di kembangkan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan ini dapat diperlihatkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/diperuntukkan oleh siswa.

2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang isinya pelajaran sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.

3) Media pembelajaran harus praktis, luwes, dan bertahan.

4) Guru terampil menggunakannya.

5) Media pembelajaran dibuat dengan menyesuaikan kelompok sasaran, karena media untuk kelompok besar belum tentu cocok digunakan untuk kelompok kecil.

6) Mutu teknis.

Kualitas visual dari media harus jelas dan rapi, tidak boleh terganggu oleh elemen-elemen lainnya.

Sehubungan dengan berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan harus memiliki kriteria :

- 1) Jelas dan rapi.
- 2) Bersih dan menarik.
- 3) Cocok dengan sasaran.
- 4) Relevan dengan topik yang diajarkan.
- 5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 6) Praktis, luwes, dan tahan.
- 7) Berkualitas baik.
- 8) Guru terampil dalam menggunakannya.

3. Multimedia Pembelajaran

a. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif.

Teknologi memberikan kesan dalam media pembelajaran, karena dapat mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Multimedia sekarang telah berkembang dalam proses pembelajaran. Pengajaran dan pembelajaran yang interaktif akan menggalakkan komunikasi aktif antara siswa dan pendidik.

Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013:68) menyebutkan “multimedia diarahkan pada komputer yang dalam perkembangannya sangat pesat dan membantu dalam dunia pendidikan. Selain itu, Daryanto (2010: 51) menjelaskan bahwa :

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatmultimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan Film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh

pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dan lain-lain.

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses penciptaan lingkungan dimana terjadinya proses belajar. Sehingga yang paling utama dalam proses pembelajaran adalah bagaimana siswa belajar.

(Daryanto 2010:52) mengemukakan bahwa :

Aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga secara proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran dengan menggunakan berbagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna dan pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki dalam proses pembelajaran.

b. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif

Sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti tujuan, materi, strategi dan evaluasi pembelajaran. Adapun karakteristik multimedia pembelajaran menurut (Daryanto 2010:53) sebagai berikut :

- 1) Memiliki lebih dari satu multimedia yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.

- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Lain halnya menurut Deni Darmawan (2012:55) juga menyebutkan karakteristik multimedia pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Berisi konten yang representative dalam bentuk visual, audio, dan audiovisual.
- 2) Beragam media komunikasi dalam penggunaannya.
- 3) Memiliki kekuatan bahasa warna, dan bahasa resolusi objek
- 4) Tipe – tipe pembelajaran yang variatif.
- 5) Respons pembelajaran dan penguatan yang bervariasi.
- 6) Mengembangkan prinsip *self evaluation* dalam mengukur proses dan hasil belajarnya.
- 7) Dapat digunakan secara klasikal atau individu.
- 8) Dapat digunakan *offline* atau *online*.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik multimedia pembelajaran adalah :

- 1) Memiliki lebih dari satu multimedia yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Mempunyai variasi akan warna, resolusi objek.
- 3) Bersifat interaktif dan memiliki tipe – tipe pembelajaran yang bervariasi.
- 4) Bersifat mandiri yang didalamnya memberikan kemudahan bagi para pemakainya.

c. **Format Multimedia Pembelajaran**

Format multimedia pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Format multimedia

pembelajaran interaktif diantaranya format tutorial, *drill* and *practice*, simulasi, percobaan dan eksperimen, dan permainan. Menurut Daryanto (2010:54) yang menjelaskan format multimedia pembelajaran sebagai berikut :

1) Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Format sajian ini disajikan dalam bentuk teks, gambar baik diam atau bergerak dan grafik.

2) *Drill* dan *Practise*

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga mempunyai kemahiran di dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan teradap suatu konsep. Program ini juga menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan soal atau pertanyaan tersebut akan tampil berbeda.

3) Simulasi

Format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata. Format ini juga memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko.

4) Percobaan atau eksperimen

Format ini mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan – kegiatan yang bersifat eksperimen,

seperti kegiatan praktikum di laboratorium IPA, biologi atau kimia. Format ini menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan atau eksperimen sesuai dengan petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen lain berdasarkan petunjuk.

5) Permainan

Format ini disajikan mengacu pada proses pembelajaran serta diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian, pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar. Format ini menggunakan berbagai macam media yang dikenal dengan berbasis multimedia, format ini dapat dibuat dengan berbagai macam perangkat lunak yang dapat untuk mengolah gambar, teks, audio, dan video. Misal *Macromedia Family (Flash, Freehand, Authorware, Dreamweaver)*.

Penelitian ini menggunakan format multimedia yang digunakan adalah gabungan dari bentuk tutorial dan latihan. Dalam tutorial mahasiswa akan mendapatkan penjelasan terkait materi yang diperlukan dan latihan sebagai alat ukur dari pemahaman materi yang telah dipelajari.

d. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia pembelajaran interaktif memiliki beberapa manfaat yang dapat mendukung proses pembelajaran supaya berjalan dengan baik. Menurut Pujiriyanto (2012:161)

Media interaktif menyajikan multisensori karena bersifat multimedia, ada partisipasi siswa, cocok untuk pembelajaran individual (ada percabangan, pengayaan, dan remedial), fleksibilitas memilih menu, dan bisa dipergunakan untuk simulasi.

Lebih lanjut dijelaskan oleh Dina Indriana (2011:97) menyebutkan kelebihan atau manfaat dari multimedia pembelajaran antara lain :

1. Multimedia memudahkan pengguna untuk mengingat teks, karena dalam multimedia menyajikan teks yang disertai dengan gambar.
2. Adanya animasi dalam multimedia dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa.
3. Menurut teori *quantum learning*, anak didik akan memiliki modalitas belajar, yaitu visual, auditif dan kinestetik. Adanya multimedia tersebut akan mengatasi berbagai modalitas belajar tersebut.

Secara umum manfaat multimedia pembelajaran adalah untuk mempermudah proses pembelajaran, dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, dan kualitas belajar siswa dapat lebih ditingkatkan. Oleh karena itu, multimedia

pembelajaran memberikan solusi dari berbagai masalah karena belajar peserta didik yang berbeda.

4. *Adobe Flash*

a. **Pengertian *Adobe Flash***

Adobe Flash/Macromedia Flash adalah program, pembuat animasi yang diproduksi oleh perusahaan pirantilunak dari Amerika Serikat yaitu *Adobe System Incorporated*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension.swf dan dapat diputar pada penjelajah web yang telah dipasang dengan *Adobe Flash Player*.

Menurut (Pranowo 2011: 1), *Adobe Flash CS5* adalah salah satu *software* yang banyak dinikmati oleh kebanyakan orang karena keandalannya mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan dengan multimedia. Kinerja *Adobe Flash* dapat juga dikombinasikan dengan program-program lain. *Adobe Flash* dapat juga diaplikasikan untuk pembuatan animasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi, banner iklan, website, game, presentasi dan sebagainya.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standart *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang

interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *webiste*, *CD Interaktif* dan lain – lain. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs *web*, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif *form* isian, *e-card*, *screen saver*, dan pembuatan aplikasi lainnya.

b. Keunggulan Adobe Flash

Keunggulan program *Adobe Flash* sebagai berikut :

- 1) Merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak.
- 2) Ukuran file yang kecil dengan kualitas baik.
- 3) Kebutuhan hardware yang tidak tinggi.
- 4) Dapat membuat *website*, *CD-interaktif*, animasi *web*, animasi kartun, kartu elektronik, iklan *TV*, *banner* di web, presentasi interaksi, permainan, aplikasi web, dan *handphone*.
- 5) Dapat ditampilkan di berbagai media seperti *Web*, *CD-ROM*, *VCD*, *DVD*, Televisi, *Handphone*.
- 6) Adanya *Actionscript* yang dapat membuat animasi dengan menggunakan kode sehingga memperkecil ukuran file.

Menurut (Pranowo 2011:2), keunggulan *Adobe Flash CS5* adalah terletak pada fitur – fitur baru yang ditawarkan oleh *Adobe*

System Incorporated, yang tidak ada pada *Adobe Flash* generasi sebelumnya yang dikeluarkan di tahun 2008. *Adobe Flash CS5* memiliki fitur baru yaitu :

- 1) *Object-based Animation.*
- 2) *Motion Editor Panel.*
- 3) *Motion Tween Presets.*
- 4) *Inverse Kinematics with The Bone tool.*
- 5) *3D Transformations.*
- 6) *Decorative Drawing with the Deco tool.*
- 7) *Computer Based Instruction (CBI).*

5. Computer Based Instruction (CBI)

a. Pengertian *Computer Based Instruction (CBI)*

Computer Based Instruction (CBI) merupakan istilah yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang menggunakan komputer dalam proses belajar mengajarnya. CBI merupakan istilah umum untuk segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik sebagian maupun secara keseluruhan. Pada CBI komputer menjadi pusat pembelajaran (*center of learning*) dimana mahasiswa berperan lebih aktif dalam mempelajari suatu materi dengan media utama komputer. Materi disusun secara sistematis dan dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman, perangkat lunak atau *software* animasi (seperti *flash*). Pemrograman

materi tersebut meliputi penyampaian informasi, pemberian soal, tugas-tugas dan soal-soal latihan.

b. Tujuan *Computer Based Instruction* (CBI)

Beberapa tujuan *Computer Based Instruction* (CBI) adalah sebagai berikut:

- 1) Tujuan dari pembelajaran melalui CBI model tutorial adalah untuk memberikan pemahaman secara tuntas kepada mahasiswa mengenai materi atau bahan pelajaran yang sedang dipelajarinya.
- 2) Tujuan dari *Instructional Games* adalah untuk menyediakan suasana (lingkungan) yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan mahasiswa.
- 3) Dengan menggunakan berbagai modul multimedia yang berbeda, perangkat lunak dapat membantu mengajar mahasiswa. Mahasiswa mulai belajar penggunaan tutorial, tes belajar melalui praktek terbimbing, menambah pemahaman mereka dengan menonton animasi atau menjalankan simulasi, menikmati menerapkan materi belajar dengan bermain game, dan akhirnya menunjukkan bahwa mereka memahami materi dengan mengambil tes.

c. Prinsip Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI)

Menurut (Rusman,2011: 98-99) prinsip-prinsip pembelajaran berbasis komputer adalah sebagai berikut :

1) Berorientasi Pada Tujuan Pembelajaran

Pengembangan pembelajaran berbasis komputer harus berorientasi pada tujuan pembelajaran baik kepada standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang harus dicapai.

2) Berorientasi Pada Pembelajaran Individual

Pembelajaran berbasis komputer dilakukan secara individual oleh masing-masing mahasiswa di laboratorium komputer. Hal ini memberikan keleluasaan pada mahasiswa untuk menggunakan waktu sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya.

3) Berorientasi Pada Pembelajaran Mandiri

Pembelajaran berbasis komputer dilakukan secara mandiri, dimana pendidik hanya berperan sebagai fasilitator, semua pengalaman belajar dikemas dalam program pembelajaran berbasis komputer.

4) Berorientasi Pada Pembelajaran Tuntas

Pembelajaran berbasis komputer mengindikasikan semua mahasiswa harus dapat menyelesaikan semua pengalaman belajar yang dikemas dalam program pembelajaran berbasis komputer, baik itu berupa pemahaman materi dan tugas mengerjakan tes atau evaluasi yang harus dikerjakan dengan benar.

d. Model Pembelajaran *Computer Based Instruction*(CBI)

Jenis model pembelajaran CBI dalam aplikasi pembelajaran diantara lain :

1. Model *Drills*

Model *Drills* adalah suatu model dalam pembelajaran dengan jalan melatih mahasiswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan. Melalui model ini, akan ditanamkan kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan. Dengan latihan secara terus menerus, akan menambah kecepatan, ketepatan, dan kesempurnaan dalam melakukan sesuatu serta dapat pula dipakai sebagai suatu cara untuk mengulangi bahan latihan. Tujuan dari model *Drills* ini adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dengan penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya.

2. Model Tutorial

Program tutorial pada dasarnya sama dengan program bimbingan yang bertujuan untuk memberikan bantuan kepada mahasiswa agar dapat mencapai hasil belajar secara optimal. Kegiatan tutorial ini memang sangat dibutuhkan sebab mahasiswa yang dibimbing melaksanakan kegiatan mandiri bersumber dari modul-modul dalam bidang studi tertentu. Itulah sebabnya kegiatan ini sering disebut dengan pembelajaran modular. Sistem pembelajaran ini direalisasikan

dalam bentuk, yaitu pusat belajar modular, program pembinaan jarak jauh dan sistem belajar jauh. Sedangkan tujuan pembelajaran tutorial yaitu:

- a) Untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan para mahasiswa sesuai dengan yang dimuat dalam *software* pembelajaran, melakukan usaha-usaha pengayaan materi yang relevan.
- b) Untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan mahasiswa tentang cara memecahkan masalah, mengatasi kesulitan atau hambatan agar mampu membimbing diri sendiri.
- c) Untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk belajar mandiri dan menerapkannya pada masing – masing CBI yang sedang dipelajari.

3. Model Simulasi

Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mengikuti suasana sebenarnya dan berlangsung dalam suasana yang tanpa resiko. Model simulasi adalah model CBI yang menampilkan materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk animasi yang menjelaskan kontek secara menarik, hidup, dan memadukan unsur teks, gambar,

audio, gerak dan paduan warna yang serasi dan harmonis. Secara umum tahapan materi model informasi (simulasi 1, simulasi 2, simulasi 3 dan seterusnya), pernyataan dan respon jawaban, penilaian respon, pemberian *feedback* tentang respons, pembetulan, segmen peraturan pengajaran dan penutup.

4. Model *Intrukcional Games*

Intrukcional Games merupakan salah satu bentuk metode dalam pembelajaran berbasis komputer. Tujuan *instructional games* adalah untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan mahasiswa melalui permainan yang mendidik. *Instructional Games* tidak perlu menirukan realita, namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi mahasiswa.

6. Penilaian Kelayakan Media dan Model *Research&Development*

a. Kelayakan Media Pembelajaran

Aspek dan kriteria dalam penilaian pengembangan media pembelajaran menurut Romi Satria Wahono (2006) adalah :

- 1) Aspek Rekayasa Perangkat
 - a. Keefektifan.
 - b. Keefisiensi.
 - c. Kemudahan penggunaan.

- d. Petunjuk penggunaan.
- e. Ketepatan memilih media.
- f. Pemanfaatan kembali.

2) Aspek Desain Pembelajaran

- a. Kesesuaian materi.
- b. Interaktivitas.
- c. Aktualitas.
- d. Kelengkapan.
- e. Kejelasan.
- f. Kemudahan dalam memahami.
- g. Sistematis.
- h. Ketepatan evaluasi.
- i. Pemberian umpan balik.

3) Aspek Komunikasi Visual

- a. Komunikatif.
- b. Kreatif dan inovatif.
- c. Sederhana.
- d. Pemilihan tipografi.
- e. Pemilihan gambar.
- f. Pemilihan warna.
- g. Kemenarikan desain.

b. Model *Research and Development*

Dalam penelitian R&D ada berbagai macam model pengembangan yang dapat digunakan oleh para peneliti. Berikut ini adalah beberapa model pengembangan penelitian R&D :

1) Model Brog dan Gall

Model pengembangan yang dikemukakan oleh Brog dan Gall dalam (Endang Mulyatiningsih 2012:163). Terdapat 10 langkah kerja sebagai berikut :

a) *Research and Information*

Tahap ini digunakan oleh peneliti untuk menganalisis kebutuhan, *mereview* literature dan mengidentifikasi faktor - faktor yang menimbulkan permasalahan sehingga perlu adanya pengembangan model baru.

b) *Planning*

Tahap ini, peneliti mulai menetapkan rancangan model untuk memecahkan masalah yang telah dikemukakan pada tahap pertama. Hal-hal yang direncanakan adalah menetapkan model, merumuskan tujuan secara bertahap atau berjenjang, mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap penelitian dan menguji kelayakan rancangan model tersebut dalam cakupan waktu wilayah yang terbatas.

c) *Develop Preliminary Form of Product*

Pada tahap ini mulai disusun bentuk awal model dan perangkat yang diperlukan. Bentuk awal model berupa buku panduan dan perangkat seperti media dan alat bantu model, instrumen alat pengumpulan data. Pada tahap ini dilakukan validasi produk oleh pakar ahli dalam bidangnya.

d) *Preliminary Field Testing*

Peneliti melakukan uji coba rancangan model. Uji coba melibatkan 6-12 orang responden. Selama uji coba tersebut peneliti mengobservasi bagaimana subjek menggunakan produk pengembangan. Setelah melakukan uji coba melakukan wawancara dan dapat menyebarkan angket. Tujuan wawancara dan angket untuk penyempurnaan produk yang dikembangkan.

e) *Main Product Revision*

Revisi produk utama dilakukan berdasarkan hasil uji coba produk pada tahap pertama. Dengan menganalisis kekurangan yang ditemui selama uji coba, maka kekurangan tersebut dapat segera diperbaiki.

f) *Main Field Testing*

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba dengan skala yang lebih luas, yaitu dengan melibatkan subjek penelitian antara 30 sampai 100 orang. Pada saat uji coba lapangan yang kedua

ini, pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif dilakukan untuk dievaluasi. Evaluasi kualitatif dilakukan dengan cara membandingkan hasil yang dicapai dengan tujuan yang diharapkan. Evaluasi kualitatif dapat dilakukan dengan membandingkan kemampuan subjek sasaran pengembangan model dengan subjek lain yang tidak menjadi sasaran pengembangan model.

g) *Operational Product Revision*

Setelah dilakukan uji coba lapangan, produk direvisi sesuai dengan hasil uji coba. Peneliti memperbaiki dan menyempurnakan produk berdasarkan revisi uji coba lapangan.

h) *Operational Field Testing*

Peneliti pada tahap ini melakukan uji pelaksanaan, yakni uji dengan skala yang lebih besar dan lebih luas, yaitu dengan 40 – 200 orang responden. Data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan angket.

i) *Final Product Revision*

Peneliti melakukan revisi terhadap produk sebelum dipublikasi ke sasaran pengguna lebih luas. Tahap ini merupakan tahap revisi akhir dan merupakan tahap penyempurnaan produk.

j) *Dissemination and Implementation*

Tahap terakhir dari penelitian dan pengembangan adalah melaporkan hasil dan mempublikasi kepada seluruh subjek. Setelah disebarluaskan maka setiap subjek akan mengimplementasikan produk pengembangan di tempat masing-masing.

2) Teori Model Pengembangan 4D

Model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Dissemination* yang dikembangkan oleh Thiagarajan (Endang Mulyatiningsih 2012:195) yang mengulas didalam bukunya, 4D memiliki kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

a) *Define* (Pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Kegiatan dalam tahap ini adalah kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian yang cocok untuk digunakan. Thiagarajan (1974) menganalisis lima kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah *front and analysis, leaner analysis, task analysis, concept analysis, and spesifying instructional objectives*.

b) *Design* (Perencanaan)

Pada tahap ini , peneliti sudah membuat produk awal atau rancangan produk. Pada pengembangan media pembelajaran peneliti membuat rancangan produk dengan kerangka isi hasil kurikulum dan materi. Sebelum rancangan (*design*) produk dilanjutkan ke tahap berikutnya terlebih dahulu melakukan kegiatan validasi.

c) *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini terdapat dua kegiatan yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert Appraisal* adalah tahap untuk validasi atau menilai kelayakan rancangan produk yang dilakukan oleh ahlinya. Sedangkan *Developmental testing* adalah kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya.

Pada tahap ini pengembangan dilakukan dengan cara menguji isi dan kejelasan dari media kepada para pakar yang terlibat pada saat validasi rancangan. Hasil dari pengujian ini kemudian akan digunakan untuk revisi agar media pembelajaran benar-benar memenuhi kebutuhan dari pengguna, serta mengetahui efektivitas dari media pembelajaran.

d) *Disseminate* (Penyebarluasan)

Tahap pengembangan ini terdapat tiga kegiatan adalah *validation testing, packing, diffusion and adopting*. *Validation testing* adalah tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Setelah itu dilakukan ketercapaian tujuan untuk mengetahui efektifitas produk yang dikembangkan.

Kegiatan terakhir yang dilakukan adalah melakukan *packing* (pengemasan), *diffusion and adoption*. Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Produk yang dicetak misalkan buku, setelah buku tersebut dapat disebarluaskan supaya dapat diserap (*difusi*) atau dipahami oleh orang lain dan dapat digunakan oleh orang lain.

3) Model ADDIE

Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Model ini memiliki kesamaan dengan model pengembangan sistem basis. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (Endang Mulyatiningsih 2012: 199). Berikut ini diberikan contoh kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan model ADDIE :

a) *Analysis*

Kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan metode atau model pembelajaran baru. Setelah menganalisis perlunya pengembangan model atau metode pembelajaran baru, peneliti juga menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model atau metode pembelajaran baru tersebut.

b) *Design*

Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan ini bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

c) *Development*

Dalam tahap ini, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

d) *Implementation*

Selama *implementation*, rancangan model atau metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang

sebenarnya. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model atau metode berikutnya.

e) *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dalam dua tahap, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna media pembelajaran.

Pada penelitian ini model yang digunakan adalah model ADDIE, karena model ini sederhana dan mudah dipahami dimana model ini memiliki struktur yang sistematis. Kelima tahap penelitian ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipelajari peneliti.

B. Penelitian yang Relevan

1. Anis Nur Wahyu dan Susanti (2014). "*Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di SMK Surabaya*". Hasil penelitian menunjukkan skor 79,58% dari validasi

ahli materi, 95,33% dari validasi ahli media, dan 93,06% dari uji coba terbatas. Sehingga secara keseluruhan didapatkan skor persentase sebesar 89,32% dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa di SMK Surabaya sangat layak digunakan. Persamaan penelitian Anis Nur Wahyuni dan Susanti dan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan multimedia interaktif. Sedangkan perbedaannya terletak pada prosedur penelitian, Anis Nurwayuni dan Susanti menggunakan model pengembangan 3-D, sedangkan pada peneltian ini menggunakan ADDIE. Selain itu juga berbeda dalam subjek, objek, dan waktu penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Moh. Faizal Alwi dan Lusia Rakhmawati (2014) yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Computer Based Intruction (CBI) Menggunakan Adobe Flash CS4 dan DSCH pada Materi Menerapkan dan Menguji Macam-macam Rangkaian Flip-Flop di SMKN 7 Surabaya”*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan hasil rating 80%. Kategori sangat baik juga diperoleh untuk perangkat dengan hasil rating 80%. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran CBI lebih tinggi dari pada yang tidak menggunakan

media pembelajaran CBI pada materi merapkan dan menguji macam-macam rangkaian flip-flop yang dibuktikan dengan t hitung = 3,109 lebih besar dari pada t tabel = 1,674. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Moh. Faizal dan Lusya Rakhmawati adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian *Research and Development* selain itu prosedur yang digunakan sama yaitu menggunakan ADDIE. Penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *Computer Based Instruction* dengan menggunakan software *Adobe Flash CS4* dan prosedur penelitian yang digunakan. Perbedaannya adalah terletak pada materi yang akan disajikan, penelitian Moh. Faizal Alwi menggunakan materi Elektro SMK sedangkan pada penelitian ini menggunakan materi kewirausahaan. Selain itu juga berbeda dalam subjek, objek dan waktu penelitiannya.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Radian Pradana (2012) yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Makanan Menggunakan Adobe Flash Professional CS5*". Menunjukkan hasil bahwa penilaian ahli materi terhadap materi pembelajaran didasarkan pada kompetensi dalam menguji uji makanan mendapatkan persentase sebesar 91%. Penilaian ahli media terhadap kualitas media pembelajaran didasarkan pada karakteristik media dalam multimedia pembelajaran mendapatkan persentase kelayakan sebesar 89%. Hasil penelitian uji coba produk yang dibagi menjadi dua aspek, yaitu aspek media dan aspek materi. Sementara keseluruhan hasil penilaian

siswa memperoleh persentase kelayakan sebesar 88,87%. Persamaan penelitian ini adalah *software* yang digunakan adalah sama-sama menggunakan *Adobe Flash CS5*. Sedangkan perbedaan terletak pada materi yang disajikan dan penggunaan bahasa didalam media dikembangkan, objek dan subjek penelitian.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Aditya Tri Setyo (2011) yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 dalam Pembelajaran Matematika Di SMA/MA Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variabel*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas CD pembelajaran matematika materi pokokpertidaksamaan satu variabel untuk siswa SMA/MA kelas X berdasarkanpenilaian adalah Sangat Baik (SB), dengan skor 114,26 dari skormaksimal ideal 135 dan persentase keidealan sebesar 84,63%.Berdasarkan penilaian tersebut maka CD pembelajaran matematika inilayak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Persamaan penelitian Aditya Tri Setyo dan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan multimedia interaktif. Adapun perbedaannya adalah terletak pada materi yang akan disajikan,Aditya Tri Setyo menggunakan materi Matematika sedangkan pada penelitian ini menggunakan materi kewirausahaan .Selain itu juga berbeda dalam objek, subjek dan waktu penelitian.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Vichuda (Nui) Kettanurak,K. Ramamurthy,William D. Haseman (2001) yang berjudul “*User*

attitude as a mediator of learning performance improvement in an interactive multimedia environment: an empirical investigation of the degree of interactivity and learning styles". Hasil penelitian menyatakan "*Multimedia aspects and an ability to interact with the programs are claimed to enhance the learning experiences. A central thesis of this study is that such "interactive multimedia learning systems" would significantly improve users' attitudes, and that this, in turn, would enhance their learning achievement. An additional thesis of the study is that the "learning style" of the users will moderate the relationship between interactivity and attitude*" yang dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar dan dapat memperbaiki gaya belajar dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Persamaan penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan teknologi mengakibatkan pembelajaran lebih menarik. Sedangkan perbedaan terdapat pada variabel bebas lain yaitu multimedia pembelajaran interaktif computer based instruction dengan menggunakan *Adobe Flash*.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran adalah kegiatan yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu. Berbagai cara dilakukan seorang pendidik untuk menyampaikan materi yang hendak disampaikan yang sesuai dengan intelegensi, minat, kecepatan,

dan tujuan masing-masing pembelajaran dengan menggunakan berbagai media dan metode.

Media yang diterapkan oleh pendidik merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi proses belajar mengajar dikelas. Faktanya, dikalangan Universitas dosen masih menggunakan model pembelajaran secara konvensional dan belum ada inovasi terhadap pembelajaran. Keadaan tersebut juga terjadi pada saat proses belajar mengajar di Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta. Pada mata kuliah kewirausahaan, mahasiswa hanya mendengarkan dan membaca *hand out* yang telah disediakan oleh dosen. Dalam hal ini pembelajaran diperlukan inovasi yaitu dengan media pembelajaran agar mahasiswa dapat belajar lebih aktif dan termotivasi sehingga belajar menjadi lebih memuaskan.

Pembuatan media pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) pada mata kuliah Kewirausahaan yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Hasil penelitian ini berupa *software* yang ada dalam *DVD room* atau *flashdisk* yang dapat diinstal ataupun disimpan pada komputer. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS5* ini digunakan untuk menyampaikan materi pada kompetensi dasar kewirausahaan untuk dapat membuat mahasiswa belajar secara mandiri, meningkatkan pemahaman dan mendorong kreativitas pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, dapat dibuat pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana tahap-tahap yang dilakukan untuk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* menggunakan *Adobe Flash* pada matakuliah kewirausahaan?
2. Bagaimana penilaian ahli materi mengenai multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* sebagai media pembelajaran kewirausahaan dari aspek relevansi media, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek strategi pembelajaran?
3. Bagaimana penilaian ahli media mengenai multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* sebagai media pembelajaran kewirausahaan dari aspek bahasa, efek strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual?
4. Bagaimana penilaian praktisi pembelajaran mengenai multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* sebagai media pembelajaran kewirausahaan dari aspek relevansi media, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek strategi pembelajaran?

5. Bagaimana respon mahasiswa mengenai multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* sebagai media pembelajaran kewirausahaan dari aspek pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek strategi pembelajaran rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* Dengan *Adobe Flash Cs5* Pada Pembelajaran Kewirausahaan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta” menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development (R&D)*. Sugiyono (2015: 407) menyatakan bahwa “metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah multimedia pembelajaran Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* Dengan *Adobe Flash Cs5* Pada Pembelajaran Kewirausahaan.

Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 184-185), model pengembangan *ADDIE* terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluating* (Evaluasi). Dalam penelitian ini menggunakan model *ADDIE* tetapi hanya sampai tahap implementasi, karena tahapan evaluasi ini telah dilakukan pada tiap-tiap tahapan yang biasa disebut dengan evaluasi formatif.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan bertahap dalam kurun waktu Januari-Mei 2017 yang meliputi tahap perencanaan, penelitian, dan pelaporan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah tiga orang ahli media (Dosen Teknik Informatika, dan Dosen Teknologi Pendidikan), tiga orang ahli materi (Dosen Pendidikan Akuntansi), praktisi pendidikan (Dosen Mata Kuliah Kewirausahaan), dan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta. Sedangkan objek penelitiannya adalah kelayakan multimedia pembelajaran *Computer Based Instruction (CBI)* sebagai Media Pembelajaran Kewirausahaan.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian ini peneliti membatasi hanya sampai tahap implementasi saja. Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carrey (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2012: 200).

Berikut ini tahap pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* menggunakan model ADDIE, sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap awal yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan – kebutuhan dan menentukan masalah dan solusi yang tepat bagi mahasiswa. Analisis media pembelajaran baru perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila media pembelajaran tersebut diterapkan. Hal yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

a. Analisis Kebutuhan

Setelah melakukan observasi, peneliti mengetahui bahwa diperlukan media pembelajaran interaktif.

b. Analisis Kurikulum

Penyesuaian dengan kurikulum yang ada pada Jurusan Pendidikan Akuntansi dengan melihat Silabus dan RPP Mata Kuliah Kewirausahaan untuk materi multimedia pembelajaran yang mengarahkan mahasiswa untuk lebih aktif (*student centre*) dan mencari referensi ilmu pengetahuan di luar pembelajaran kelas.

2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi :

a. Perancangan Desain Produk

Peneliti merancang desain produk pembelajaran berupa *storyboard*. Penentuan materi dan pengumpulan buku-buku untuk membuat soal beserta kunci jawaban.

b. Menyusun Materi, Soal, dan Kunci Jawaban

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan materi yang akan digunakan pada multimedia yang dibuat dari berbagai sumber dan referensi. Materi tersebut kemudian dibuat menjadi file yang berbeda untuk memudahkan pada saat pembuatan media. Materi yang dibuat dalam format *Word*. Soal dan kunci jawaban dibuat sesuai dengan materi yang disajikan, begitu juga dengan contoh soal yang diberikan pada media ini.

c. Perangkat

Peneliti mengumpulkan informasi perangkat yang diperlukan untuk pembuatan multimedia pembelajaran CBI.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Produk

Pembuatan produk menggunakan *Adobe Flash Professional*. Seluruh bahan yang sudah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan media yang utuh sesuai dengan desain yang dirancang.

b. Validasi Ahli

Produk yang selesai dibuat di validasi oleh ahli media (tiga dosen ahli media), ahli materi (tiga dosen ahli materi), praktisi pembelajaran kewirausahaan (dosen mata kuliah kewirausahaan).

c. Revisi I

Setelah proses validasi, produk di revisi berdasarkan komentar, saran dan masukan dari ahli media supaya lebih baik, menarik dan pembetulan kesalahan materi dari ahli materi.

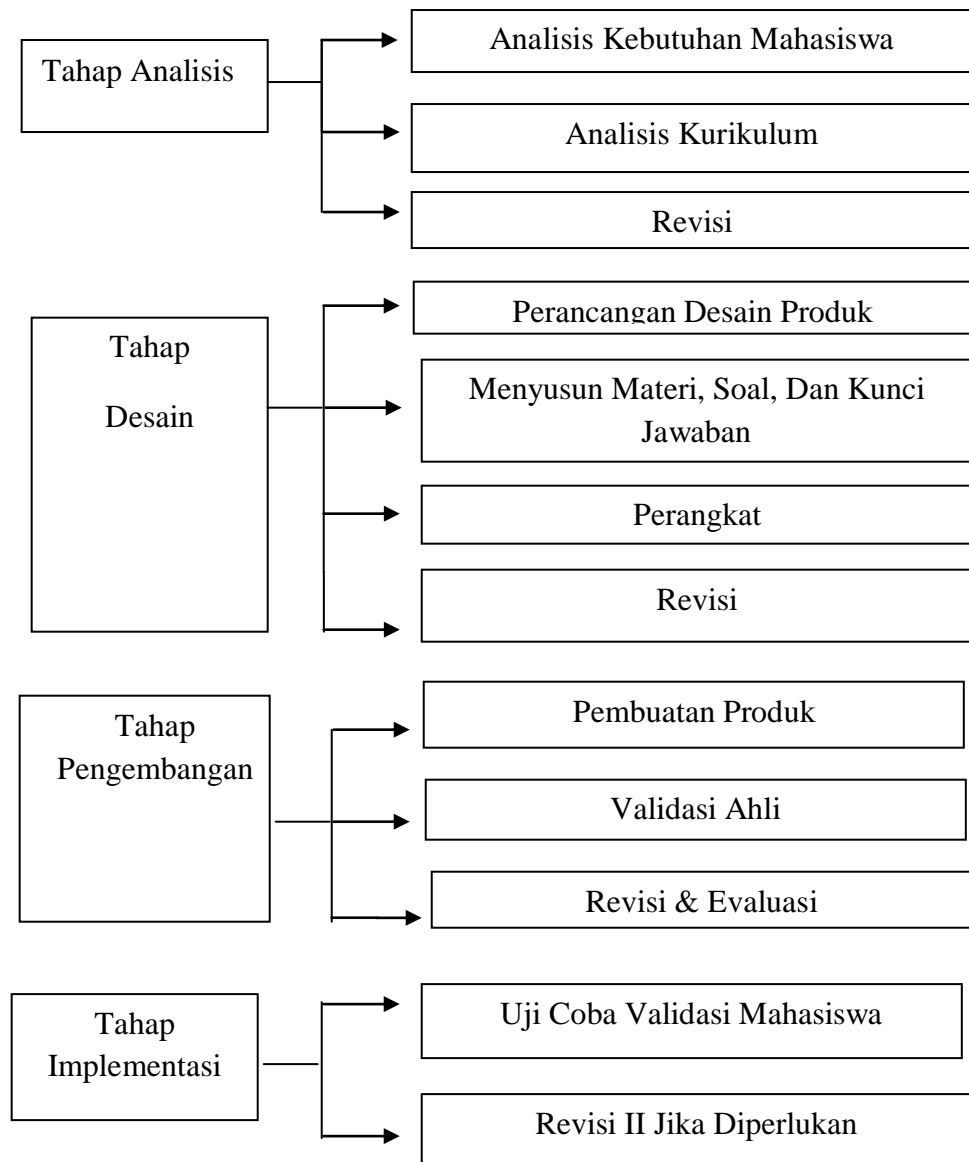
4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

a. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini produk di uji cobakan pada 26 mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Akuntansi. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengukur dan mengetahui respon mahasiswa mengenai produk yang telah dibuat.

b. Revisi II

Bila diperlukan, maka revisi II dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari mahasiswa. Namun, dalam revisi II ini akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

E. Teknik Pengumpulan Data

a. Jenis data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yaitu :

- a. Data kualitatif adalah data tentang proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi
- b. Data kuantitatif adalah data pokok dalam penelitian yang berupa penilaian kelayan tentang media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi dan pendapat dari mahasiswa mengenai produk yang telah dikembangkan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner (angket). Angket yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono,2015:199).

Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan ditinjau dari aspek kesesuaian materi, pengorganisasian materi, soal/evaluasi, bahasa, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual.

Angket kelayakan media pembelajaran menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang suatu fenomena. Skala *Likert* dalam mengukur kelayakan media ini menggunakan lima alternatif jawaban sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju (Sugiyono, 2015:135).

Berikut ini adalah kisi-kisi angket yang akan digunakan dalam penelitian :

a. Angket Untuk Ahli Materi

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek pembelajaran. Aspek penilaian materi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Kisi – kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Relevansi Media	Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar dan Standar Kompetensi.	1	5
		Kejelasan Perumusan tujuan pembelajaran.	1	
		Kesesuaian materi dengan indikator.	1	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	1	
		Kesesuaian konsep materi dilihat dari aspek keilmuan.	1	
2	Aspek Pengorganisasian Materi	Kejelasan penyajian materi.	1	8
		Sistematika penyajian materi.	1	
		Kemenarikan penyampaian materi.	1	
		Kebermanfaatan materi.	1	
		Kelengkapan materi.	1	
		Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif.	1	
		Kejelasan contoh yang diberikan.	1	
		Aktualisasi materi.	1	

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
3	Aspek Evaluasi / Latihan Soal	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran.	1	7
		Kebenaran kunci jawaban.	1	
		Kejelasan petunjuk pengerjaan.	1	
		Kejelasan perumusan soal.	1	
		Kebenaran konsep soal.	1	
		Variasi soal.	1	
		Tingkat kesulitan soal.	1	
4	Aspek Bahasa	Kesesuaian penggunaan istilah.	1	2
		Kemudahan memahami materi melalui penggunaan bahasa.	1	
5	Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran	Dukungan media bagi kemandirian belajar.	1	3
		Kemampuan media untuk menambah ilmu pengetahuan.	1	
		Kemampuan media untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa.	1	
Total Butir Instrumen				25

Sumber : Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

b. Angket Untuk Ahli Media

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi verbal. Kisi-kisi angket dapat dilihat pada tabel 4

Tabel 4. Kisi – kisi Untuk Angket Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Bahasa	Ketepatan penggunaan bahasa.	1	3
		Kesesuaian penggunaan istilah.	1	
		Kemudahan memahami alur melalui penggunaan bahasa.	1	
2	Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran	Dukungan media bagi kemandirian belajar.	1	4
		Kemampuan media untuk menambah ilmu pengetahuan.	1	
		Kemampuan media untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa.	1	
		Kemampuan untuk mendorong rasa ingin tahu mahasiswa.	1	
3	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran.	1	4
		Penggunaan media pembelajaran yang mudah dalam pengoprasian.	1	
		Media pembelajaran dapat digunakan kembali.	1	
		Media pembelajaran dapat dipelihara/dikelola dengan mudah.	1	
4	Aspek Tampilan Visual	Ketepatan pemilihan warna tampilan.	1	8
		Ketepatan pemilihan jenis huruf.	1	
		Ketepatan pemilihan ukuran huruf.	1	
		Ketepatan pemilihan efek suara.	1	

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
		Ketepatan pemilihan backsound.	1	
		Ketepatan pemilihan gambar yang disajikan.	1	
		Keseimbangan proporsi gambar.	1	
		Keseuaian proporsi gambar.	1	
		Kemenarikan desain.	1	
Total Butir Instrumen				19

Sumber : Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

c. Angket Untuk Praktisi Pembelajaran Kewirausahaan

Angket diberikan kepada praktisi pembelajaran kewirausahaan (dosen) yang berisi tentang penilaian terhadap media yang telah dibuat.

Tabel 5. Kisi – kisi Untuk Praktisi Pembelajaran Kewirausahaan

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Kesesuaian Media	Kesesuaian materi Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar.	1	5
		Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran.	1	
		Kesesuaian materi dengan indikator.	1	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	
		Kesesuaian konsep materi dilihat dari aspek keilmuan	1	

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
2	Aspek Pengorganisasian Materi	Kejelasan penyampaian materi.	1	8
		Penyampaian materi yang sistematis.	1	
		Materi yang menarik.	1	
		Aktualisasi materi.	1	
		Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif mahasiswa.	1	
		Penggunaan bahasa mudah dipahami.	1	
		Kelengkapan materi.	1	
Kejelasan contoh yang diberikan.	1			
3	Aspek Evaluasi / Latihan Soal	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran.	1	7
		Kebenaran kunci jawaban.	1	
		Kejelasan petunjuk pengerjaan.	1	
		Kejelasan perumusan soal.	1	
		Kebenaran konsep soal.	1	
		Variasi soal.	1	
		Tingkat kesulitan soal.	1	
4	Aspek Bahasa	Kesesuaian penggunaan istilah.	1	2
		Kemudahan memahami materi melalui penggunaan bahasa.	1	
5	Aspek Strategi Pembelajaran Bagi	Dukungan media bagi kemandirian belajar.	1	3
		Kemampuan media untuk menambah ilmu pengetahuan.	1	
		Kemampuan media untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa.	1	
Total Butir Instrumen				25

Sumber : Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

d. Angket Respon untuk Mahasiswa

Angket yang diberikan kepada mahasiswa yang berisi tentang penilaian terhadap media yang telah dibuat.

Tabel 6. Kisi – kisi Untuk Respon Mahasiswa

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Pengorganisasian Materi	Kejelasan penyampaian materi.	1	6
		Penyampaian materi secara sistematis.	1	
		Kelengkapan materi.	1	
		Materi yang menarik.	1	
		Kelengkapan materi.	1	
		Aktualisasi materi.	1	
		Kejelasan contoh yang diberikan.	1	
2	Aspek Evaluasi / Latihan Soal	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran.	1	6
		Kebenaran kunci jawaban.	1	
		Kejelasan petunjuk pengerjaan.	1	
		Kejelasan perumusan soal.	1	
		Kebenaran konsep soal.	1	
		Variasi soal.	1	
		Tingkat kesulitan soal.	1	
3	Aspek Bahasa	Kesesuaian penggunaan istilah.	1	2
		Kemudahan memahami materi melalui penggunaan bahasa.	1	

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
4	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran.	1	3
		Penggunaan media pembelajaran yang mudah dalam pengoprasian.	1	
		Media pembelajaran dapat digunakan kembali.	1	
5	Aspek tampilan visual	Menariknya desain.		2
		Pemilihan warna yang sesuai.		
Total Butir Instrumen				19

Sumber : Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik, saran dan komentar untuk perbaikan media pembelajaran yang dihimpun dari ahli media, ahli materi, dan peserta didik. Data kuantitatif yang diperoleh dari kuisioner yang dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 (*Skala Likert*) untuk mengetahui kualitas produk dengan langkah – langkah berikut:

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut :

Sangat Setuju	(SS)	diberi skor 5
Setuju	(S)	diberi skor 4
Ragu – Ragu	(R)	diberi skor 3
Tidak Setuju	(TS)	diberi skor 2

Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1

Konversi skala lima tersebut menggunakan acuan konversi pada pendekatan acuan patokan (PAP) Eko Putro Widoyoko (2011:238).

b. Menghitung rata – rata skor tiap indikator dengan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = Skor Rata-Rata

$\sum x$ = Jumlah Skor

N = Jumlah Subjek Uji Coba

(Sukardjo, 2005: 53)

c. Menginterpretasikan secara kualitatif rata – rata skor tiap aspek

Tabel 7. Pedoman Konverensi Skor

No	Interval skor	Nilai	Katategori	Rentang
1	Sangat Layak	A	$X > \bar{X} + 1,80 Sbi$	$X > 4,20$
2	Layak	B	$\bar{X} + 0,60 Sbi < X \leq \bar{X} + 0,60 Sbi$	$3,40 < X \leq 4,20$
3	Cukup	C	$\bar{X} - 0,60 Sbi < X \leq \bar{X} + 0,60 Sbi$	$2,60 < X \leq 3,40$
4	Kurang	D	$\bar{X} - 1,80 Sbi < X \leq \bar{X} - 0,60 Sbi$	$1,80 < X \leq 2,60$
5	Sangat Kurang	E	$X \leq \bar{X} - 1,80 Sbi$	$X \leq 1,80$

Keterangan :

X = Skor Aktual (Skor yang Diperoleh)

\bar{X} = (Rerata Ideal)

= $\frac{1}{2}$ (Skor Maksimum+ Skor Minimum)

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

= 3

Sbi = (Simpangan Baku Ideal)

= $\frac{1}{6}$ (Skor Maksimum – Skor Minimum)

= $\frac{1}{6}$ (5 – 1)

= 0,67

(Sukardjo, 2005: 53)

Berdasarkan tabel 7 mengenai konversi skor diperoleh standar kelayakan media pembelajaran kewirausahaan dari setiap aspek secara rata-rata dengan rincian sebagai berikut :

- a. Kelayakan media pembelajaran kewirausahaan yang dikembangkan dinyatakan “Sangat Layak” apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 4,21 sampai dengan 5,00.
- b. Kelayakan media pembelajaran kewirausahaan yang dikembangkan dinyatakan “Layak” apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 3,41 sampai dengan 4,20.
- c. Kelayakan media pembelajaran kewirausahaan yang dikembangkan dinyatakan “Cukup Layak” apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 2,61 sampai dengan 3,40.
- d. Kelayakan media pembelajaran kewirausahaan yang dikembangkan dinyatakan “Kurang Layak” apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 1,81 sampai dengan 2,60
- e. Kelayakan media pembelajaran kewirausahaan yang dikembangkan dinyatakan “Tidak Layak” apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang kurang dari atau sama dengan 1,80.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

Penelitian dilakukan di Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta yang beralamat di Jalan Colombo No 1 Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta. Subjek uji coba dalam penelitian ini dikhususkan pada Mahasiswa Kelas Unggulan Program Studi Pendidikan Akuntansi Angkatan 2015 yang berjumlah 25 siswa. Penelitian dilakukan pada hari Kamis tanggal 27 April 2017 bertempat di Laboratorium Komputer Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.

B. Hasil Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan produk ini merupakan adaptasi dan dimodifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2012: 200) yaitu: 1) analisis (*analysis*); 2) desain (*design*); 3) pengembangan (*development*); 4) implementasi (*implementation*); 5) evaluasi (*evaluation*). Peneliti hanya membatasi hanya sampai langkah implementasi. Langkah pengembangan dijabarkan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan dengan melakukan observasi di Program Studi Pendidikan Akuntansi

Universitas Negeri Yogyakarta. Kegiatan observasi berlangsung ketika pada saat peneliti mendapatkan pembelajaran kewirausahaan dan melakukan wawancara terhadap mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah kewirausahaan. Kegiatan observasi dilakukan dua tahap. Tahap pertama peneliti mengamati proses pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan oleh dosen kewirausahaan, dan tahap kedua mengamati lingkungan kelas dan ketersediaan fasilitas dalam mendukung proses pembelajaran.

Pada saat observasi tahap pertama dilakukan di kelas, pada saat pembelajaran kewirausahaan. Dalam kegiatan belajar tersebut, dosen belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Dosen hanya menggunakan *handout* dan menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi atau konsep dari mata kuliah tersebut. Mahasiswa kemudian diberikan latihan soal untuk berdiskusi agar dikerjakan bersama-sama. Hal ini membuat proses belajar mengajar yang monoton dari tahun ke tahun sehingga mahasiswa jenuh untuk mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Metode yang monoton tersebut membuat mahasiswa merasa kesulitan dalam memahami materi dan mengakibatkan proses pembelajaran tidak kondusif seperti lebih memilih berbicara dengan teman yang lain, bermain *handphone*, bercermin, dan tidur di dalam kelas.

Pada observasi kedua untuk mengamati ketersediaan fasilitas di kampus untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Dari observasi

yang dilakukan di dalam kelas sudah terpasang LCD proyektor sebagai media pembelajaran dosen untuk menjelaskan materi pelajaran. Di kampus juga terdapat laboratorium komputer yang memadai dan di dalamnya juga terdapat proyektor. Laboratorium tersebut menunjang untuk penelitian yang akan dilakukan yaitu multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI).

Berdasarkan observasi tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran yang interaktif agar mahasiswa bisa mengikuti proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik serta mempunyai suasana baru untuk belajar serta tercapainya tujuan pembelajaran di kampus tersebut. Selain itu, pemilihan pengembangan media pembelajaran tersebut untuk memaksimalkan fasilitas kampus berupa Laboratorium Komputer Akuntansi yang ada.

Rangkuman dari tahap analisis yaitu :

a. Analisis Kebutuhan Mahasiswa

Setelah dilakukan observasi, peneliti mengetahui bahwa mahasiswa membutuhkan suatu media yang menarik dan lebih interaktif sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan.

b. Analisis kurikulum

Penyesuaian isi materi pembelajaran dilakukan dengan konteks pembelajaran yang mengarahkan mahasiswa

untuk lebih aktif (*student centre*) dan mencari referensi ilmu pengetahuan diluar pembelajaran di kelas.

Pada tahapan ini evaluasi yang dilakukan adalah pemilihan materi pembelajaran yang akan digunakan. Pada awalnya materi yang digunakan adalah tentang konsep dasar pemasaran, tetapi menurut pendapat Ahli Materi I sebaiknya materi yang digunakan selain konsep dasar pemasaran karena pemasaran sudah ada dalam satu mata kuliah tersendiri. Setelah mendapatkan evaluasi isi materi pembelajaran, maka dilakukan penyesuaian terhadap materi yang dibutuhkan sehingga terpenuhinya aspek analisis kebutuhan mahasiswa dan aspek analisis kurikulum.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahapan yang kedua dari pengembangan ADDIE adalah tahap desain. Tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang menunjang pengembangan media pembelajaran yang dibuat. Hasil informasi tersebut adalah:

a. Perancangan Desain Produk

Peneliti merancang media pembelajaran yang berawal dari *storyboard*. Desain *storyboard* dapat dilihat pada Lampiran 1 (Halaman 137). Materi yang akan disampaikan pada multimedia pembelajaran ini diperoleh dari silabus yang digunakan di Program

Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta. Materi yang akan digunakan pada multimedia ini adalah materi kewirausahaan dengan konsep dasar kewirausahaan. Silabus selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 1 (Halaman 134). Peneliti mencari buku untuk dijadikan referensi dalam pembuatan soal-soal yang akan dimasukkan dalam multimedia pembelajaran. Materi dan soal dapat dilihat pada Lampiran 1 (Halaman 151 dan 165).

Pada tahap evaluasi ini menghasilkan *storyboard* yang berfungsi untuk membuat konten media secara menyeluruh. *Storyboard* dapat dilihat pada Lampiran 1 (Halaman 137).

b. Menyusun materi, soal, dan kunci jawaban

Materi, soal dan kunci jawaban yang ada di dalam multimedia ini disusun dari berbagai macam referensi. Materi yang telah dikumpulkan dibagi menjadi empat sub materi.

Materi 1: Menjelaskan tentang pengertian kewirausahaan dan tahapan-tahapan kewirausahaan.

Materi 2: Menjelaskan tentang karakteristik kewirausahaan, faktor keberhasilan dan kegagalan kewirausahaan.

Materi 3: Menjelaskan tentang manfaat, tujuan kewirausahaan dan risiko kewirausahaan.

Materi 4: Menjelaskan tentang kelebihan, kelemahan menjadi wirausahawan dan wirausahawan sukses.

Kompetensi dasar, materi, soal, dan kunci jawaban tersebut dibuat dalam format *Word* agar mudah digabungkan ke dalam media yang dibuat. Pada tahapan ini evaluasi yang dilakukan adalah penambahan materi untuk media pembelajaran yang disarankan oleh Ahli Materi I yaitu tentang risiko kewirausahaan.

c. Perangkat

Pembuatan objek media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Hardware minimum yang diperlukan supaya dapat digunakan untuk menjalankan *Adobe Flash Profesional* seperti yang tertera pada adobe.com adalah :

- 1) 1 GHz *or faster processor*.
- 2) Microsoft® Windows® XP *With Service Pack 2 (Service Pack 3 recommended) or Windows Vista®*.
- 3) 1 Gb *of RAM*.
- 4) Tersedia 3.5 GB ruang kosong untuk pemasangan.
- 5) 1024 x 768 *display (1280 x 800 recommended) with 16-bit graphics adapter*.

Software yang utama digunakan untuk membuat media pembelajaran ini adalah *adobe flash*. *Software* pendukung untuk

pembuatan media ini adalah *software* untuk menggabungkan semua komponen media menjadi satu kesatuan dan *software* untuk mengubah dari format SWF ke format EXE.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Media

Langkah pertama yang dilakukan untuk pembuatan media ini adalah dengan membuat *preface/intro* sebelum masuk ke menu utama pada media ini. Pada intro tersebut termuat nama media pembelajaran.



Gambar 2. Halaman *Preface/Intro*

Setelah halaman intro, masuk ke halaman selanjutnya yaitu halaman utama muncul sebagai berikut



Gambar 3. Halaman Awal

Untuk masuk ke menu utama klik tombol Mulai. Lalu menu utama akan muncul seperti gambar berikut ini :



Gambar 4. Halaman Menu

Pada menu utama terdapat 11 tombol menu, yaitu 1) Halaman awal; 2) Halaman Judul; 3) Profil; 4) Suara; 5) Petunjuk; 6) Keluar; 7) Latihan Soal; 8) Video; 9) Daftar Pustaka; 10) KI dan KD; 11) Materi.

Pada menu pertama yaitu Halaman Awal, mengenai pengertian penggunaan simbol ini adalah jika *user* ingin kembali pada materi awal tidak perlu untuk membuka ulang aplikasi. Jika di klik tombol Halaman Awal maka akan kembali pada halaman menu.



Gambar 5.Halaman Menu

Pada menu kedua yaitu Halaman Judul, mengenai pengertian penggunaan simbol ini adalah jika user ingin mengetahui kembali judul dari media pembelajaran ini maka tidak perlu menutup aplikasi lalu membuka ulang, cukup klik tombol halaman judul maka akan menunjukkan tampilan awal judul media pengembangan.



Gambar 6.Halaman Judul

Pada menu ketiga adalah menu profil, mengenai pengertian penggunaan simbol ini adalah berisi tentang profil pembuat pengembangan media dan profil dari dosen pembimbing serta dosen narasumber.



Gambar 7.Halaman Profil

Pada menu ke empat adalah tombol suara, mengenai pengertian penggunaan simbol ini adalah untuk mengaktifkan atau menonaktifkan suara pada media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Jika klik akan muncul sebagai berikut :



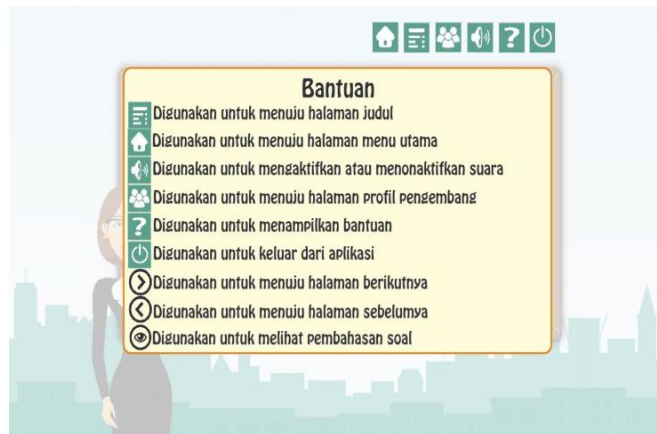
Gambar 8.Ketika Suara Media Pembelajaran Hidup



Gambar 9.Ketika Suara Media Pembelajaran Mati

Pada menu kelima adalah petunjuk, mengenai pengertian penggunaan simbol ini adalah arti dari dari penggunaan simbol –

simbol yang terdapat dalam multimedia tersebut. Jika di klik akan muncul sebagai berikut :



Gambar 10. Halaman Petunjuk

Pada menu ke enam adalah tombol keluar, mengenai pengertian penggunaan simbol ini adalah jika *user* ingin keluar dari media pengembangan ini. Jika klik maka akan muncul seperti berikut :



Gambar 11. Halaman Keluar

Pada menu ke tujuh adalah menu daftar pustaka, mengenai pengertian penggunaan simbol ini adalah daftar sumber bacaan yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan materi dalam media pembelajaran. Jika klik maka akan muncul seperti ini :



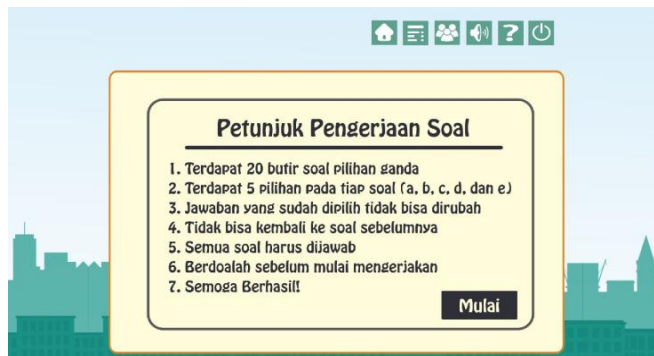
Gambar 12. Daftar Pustaka

Pada menu ke delapan adalah menu video, mengenai pengertian penggunaan simbol ini adalah tombol untuk memunculkan video dalam media pembelajaran. Jika klik maka akan muncul halaman seperti berikut ini :



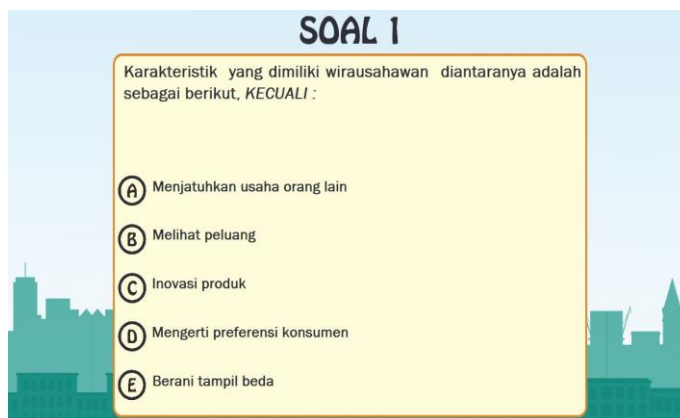
Gambar 13. Video

Pada menu ke sembilan adalah menu latihan soal, mengenai pengertian penggunaan simbol ini adalah menu untuk memunculkan latihan soal dalam media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Sebelum soal dimunculkan, maka akan muncul halaman petunjuk soal. Jika klik maka akan muncul halaman sebagai berikut :



Gambar 14. Halaman Petunjuk Soal

Setelah melalui halaman petunjuk soal, maka soal akan muncul. Soal harus dikerjakan secara selesai, yang nantinya akan memunculkan skor dan pembahasan di akhir soal. Jika klik maka akan muncul halaman sebagai berikut :



Gambar 15. Latihan Soal



Gambar 16. Soal Setelah Selesai Dikerjakan

No	Kunci	Jawaban
1	A	A
2	E	A
3	C	B
4	E	C
5	C	E
6	E	D
7	B	B
8	A	C
9	A	D
10	E	E

No	Kunci	Jawaban
11	E	C
12	A	B
13	D	A
14	C	B
15	B	C
16	C	D
17	C	E
18	B	D
19	E	C
20	E	B

Gambar 17. Tampilan Skor dan Pembahasan

PEMBAHASAN SOAL NO-1

Karakteristik yang dimiliki wirausahawan diantaranya adalah sebagai berikut, **KECUALI** :

- Menjatuhkan usaha orang lain
- Melihat peluang
- Inovasi produk
- Mengerti preferensi konsumen
- Berani tampil beda

Pembahasan :

Karakteristik yang dimiliki oleh wirausahawan adalah sebagai berikut :

- (i) Percaya diri: Keyakinan, ketidaktergantungan, individualitas dan optimisme.
- (ii) Berorientasi pada tugas dan hasil: Kebutuhan untuk berprestasi, berorientasi pada laba, ketekunan dan ketabahan, tekad kerja keras, mempunyai dorongan yang kuat, energik dan insisitif.
- (iii) Pengambilan resiko: Kemampuan mengambil resiko yang wajar dan suka tantangan.
- (iv) Kepemimpinan: Perilaku sebagai pemimpin, bergaul dengan orang lain, menanggapi saran-saran dan kritik.
- (v) Keorisinalan: Inovatif, kreatif dan fleksibel.
- (vi) Berorientasi ke masa depan: Mempunyai pandangan kedepan dan perspektif.

Pilihan jawaban A bukan merupakan karakteristik kewirausahaan dengan menjatuhkan usaha orang lain yang akan mengakibatkan kerugian orang lain.

Gambar 18. Tampilan Pembahasan Tiap Nomor Soal

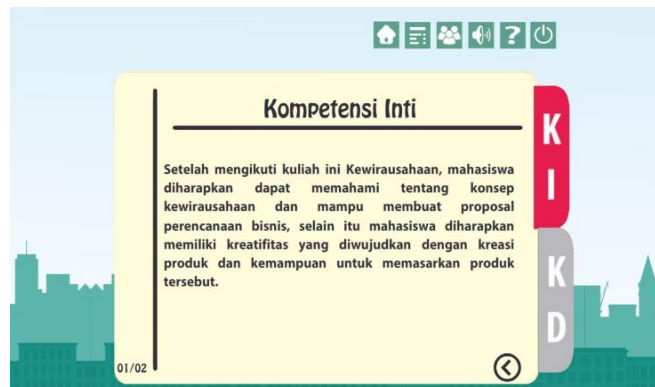
Pada menu ke sepuluh adalah Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, mengenai pengertian penggunaan simbol ini adalah menu akan memunculkan KI dan KD pada media pembelajaran yang telah dikembangkan

KI
KD

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

KI
KD

Gambar 19. Tampilan Awal Dari Menu KI & KD

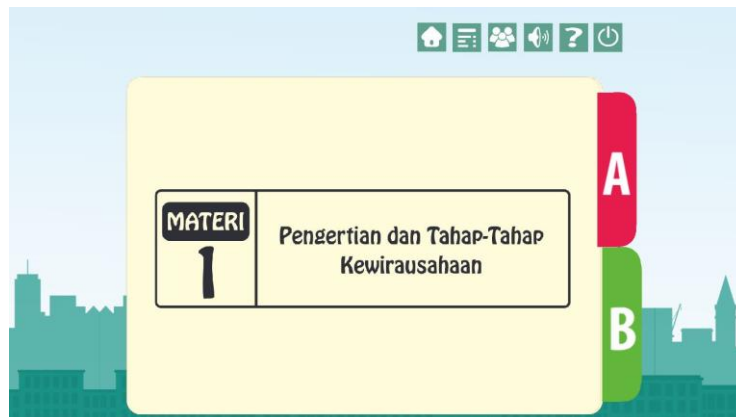


Gambar 20. Tampilan Menu KI

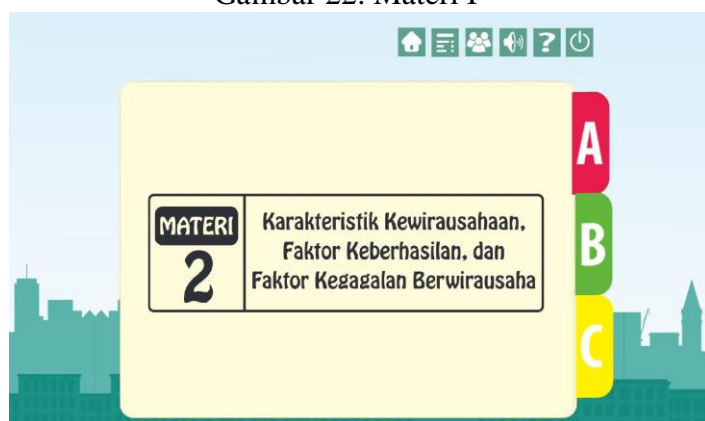


Gambar 21. Tampilan KD

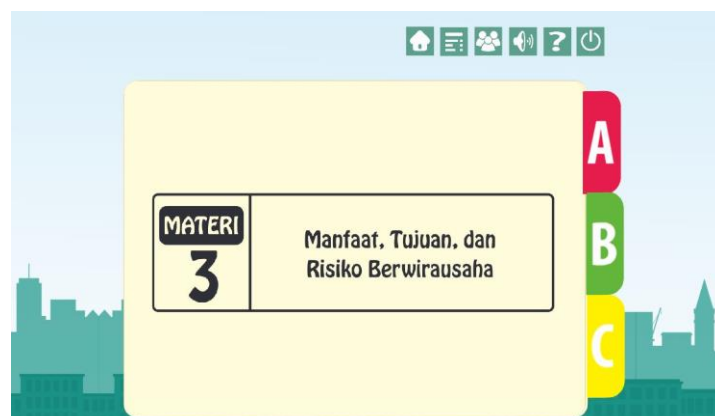
Pada menu ke sebelas adalah Tombol Materi , mengenai pengertian penggunaan simbol ini adalah tombol yang berisi materi yang telah dikembangkan dan merupakan penjabaran dari KI dan KD. Pada materi ini terdapat empat materi, yaitu 1) Pengertian Kewirausahaan dan Tahap – Tahap Kewirausahaan; 2) Karakteristik Kewirausahaan, Faktor Keberhasilan dan Kegagalan Berwirausahaan; 3) Manfaat, Tujuan dan Risiko Kewirausahaan; 4) Kelebihan, Kelemahan Menjadi Wirausahaan, dan Wirausaha Sukses.



Gambar 22. Materi I



Gambar 23. Materi II



Gambar 24. Materi III



Gambar 25. Materi III

b. Validasi

1) Validasi Ahli Materi

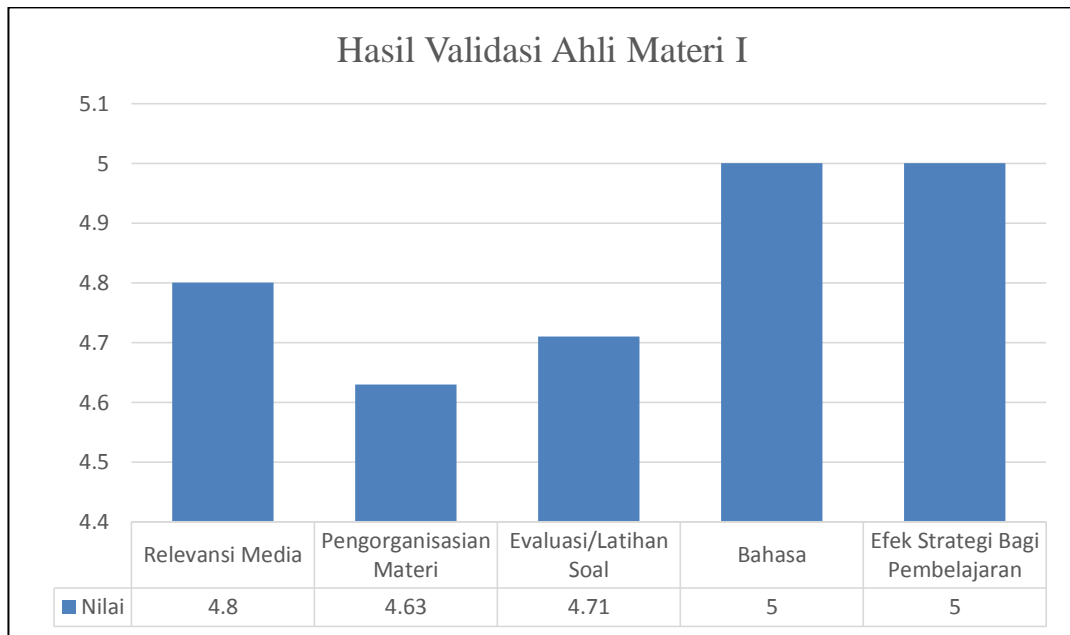
Ahli materi terdiri dari tiga orang dosen berasal dari Prodi Pendidikan Akuntansi yaitu, Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si, Ibu Dra. Sukanti, M.Pd dan Ibu Rr. Indah Mustikawati, SE. Akt, M.Si. Validasi dilakukan terkait dengan aspek relevansi media, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek strategi pembelajaran dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan pengisian angket skala 1-5. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Materi selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 3 (Halaman 187). Disamping penilaian kelayakan, Ahli Materi juga memberikan kritik dan saran untuk memperbaiki media. Secara ringkas rekapitulasi disajikan dalam tabel 8.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi I

No	Aspek penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1.	Relevansi Media	24	4,80	Sangat layak
2.	Pengorganisasian materi	37	4,63	Sangat layak
3.	Evaluasi / latihan soal	33	4,71	Sangat layak
4.	Bahasa	10	5	Sangat layak
5.	Efek strategi bagi pembelajaran	15	5	Sangat layak
	Total	119	4,83	Sangat layak

Sumber : Data Primer yang Diolah, 2017 (Lampiran 3 halaman 215)

Berdasarkan tabel 8 Hasil Validasi Ahli Materi I, tentang konverensi Data Kuantitatif ke data Kualitatif diketahui bahwa rata-rata skor (X) 4,83 terletak pada rentang $X > 4,20$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai “A” dengan kategori ”**Sangat Layak**” . Hasil validasi oleh Ahli Materi I menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian aspek relevansi media, pengorganisasian media, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek strategi pembelajaran layak diujicobakan sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi. Rekapitulasi Hasil validasi Ahli Materi I jika disajikan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 26. Hasil Validasi Ahli Materi I

Hasil validasi ahli materi I digunakan untuk mengetahui rancangan materi untuk media pembelajaran yang akan digunakan. Sebelumnya ahli materi I telah memberikan saran dan komentar yang akan digunakan untuk bahan evaluasi. Gambar 26 Hasil Validasi Ahli Materi I, terlihat bahwa rerata skor aspek bahasa dan efek strategi bagi pembelajaran menduduki peringkat pertama yaitu 5,00 yang mengakibatkan materi dalam media ini mudah dipahami dan mampu memberikan efek strategi pembelajaran yang menarik. Selain itu pada aspek terendah terlihat pada aspek pengorganisasian materi yang memiliki rerata skor 4,63. Hal ini dikarenakan materi yang ada kurang lengkap oleh karena itu diperlukan adanya revisi untuk melengkapi materi yang ada dengan menambahkan variasi materi dan soal agar materi pada media pembelajaran ini dapat lebih baik.

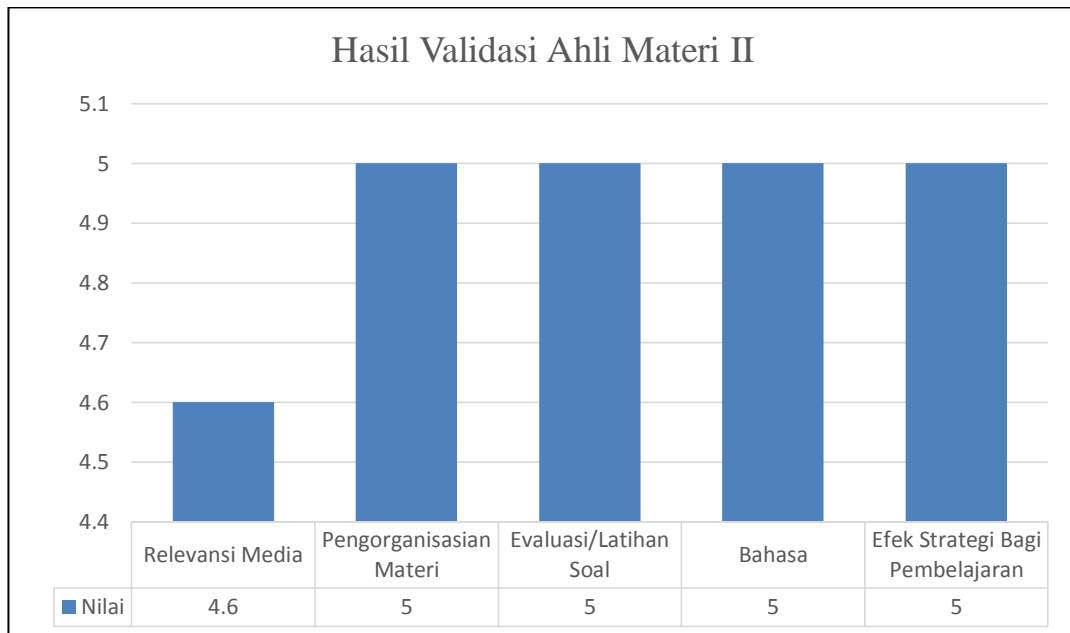
Berikut ini hasil rekapitulasi validasi ahli materi II oleh Ibu Sukanti, M.Pd:

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi II

No	Aspek penilaian	Jumlah nilai	Rata-rata nilai	Kategori
1	Relevansi Media	23	4,60	Sangat layak
2	Pengorganisasian materi	40	5,00	Sangat layak
3	Evaluasi / latihan soal	35	5,00	Sangat layak
4	Bahasa	10	5,00	Sangat layak
5	Efek strategi bagi pemebelajaran	15	5,00	Sangat layak
	Total	123	4,92	Sangat layak

Sumber : Data Primer yang Diolah, 2017 (Lampiran 4 halaman 221)

Berdasarkan tabel 9 Hasil Validasi Ahli Materi II, tentang konverensi Data Kuantitatif ke data Kualitatif diketahui bahwa rata-rata skor (X) 4,92 terletak pada rentang $X > 4,20$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai "A" dengan kategori "Sangat Layak". Hasil validasi oleh Ahli Materi menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian aspek relevansi media, pengorganisasian media, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek strategi pembelajaran layak diujicobakan sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi. Rekapitulasi Hasil validasi Ahli Materi II jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut



Gambar 27. Hasil Validasi Ahli Materi II

Hasil validasi ahli materi II digunakan untuk mengetahui rancangan materi untuk media pembelajaran yang akan digunakan. Hasil validasi materi I digunakan sebagai dasar acuan untuk melanjutkan revisi materi selanjutnya. Terlihat dalam gambar 27 Hasil Validasi Ahli Materi II, terlihat bahwa aspek pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, dan bahasa memiliki rerata skor yang tinggi yaitu 5,00 . Pengorganisasian materi yang sesuai dengan silabus, kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa dan sesuai dengan istilah kewirausahaan membuat materi dalam media pembelajaran ini sangat layak sesuai dengan tabel 7 konverensi skor yang terletak dalam rentang $X > 4,20$ Peringkat kedua diperoleh pada aspek relevansi media yaitu 4,6 yang menunjukkan bahwa kesesuaian materi dengan indikator, dan kebenaran konsep sesuai dengan aspek keilmuan membuat media sudah sangat layak sesuai dengan tabel 7 konverensi skor yang terletak dalam rentang $X > 4,20$.

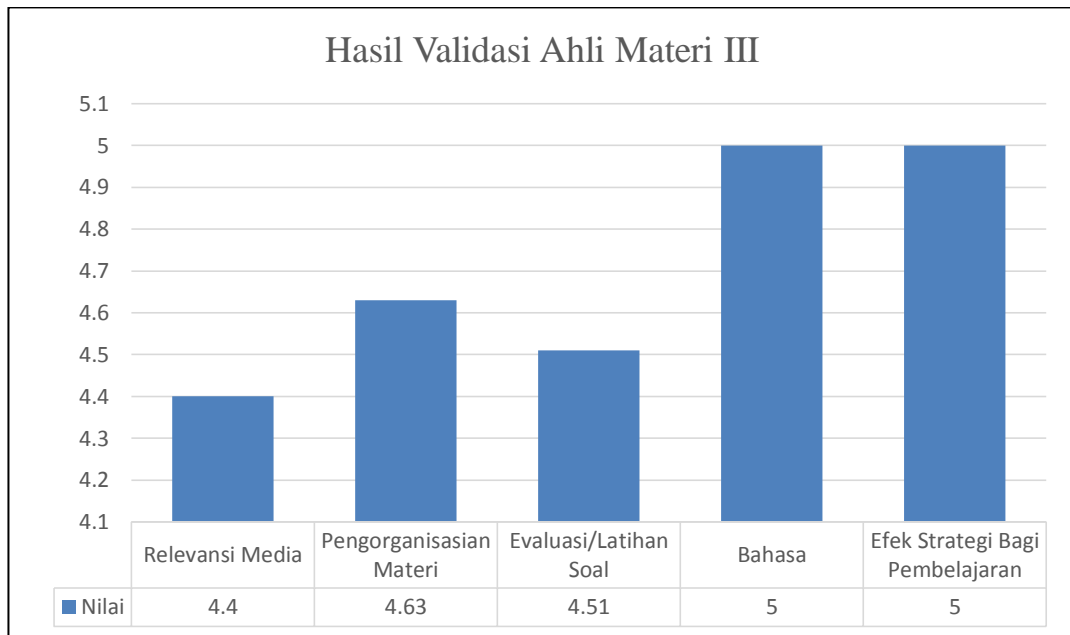
Berikut ini hasil rekapitulasi validasi ahli materi III Ibu Rr. Indah Mustikawati, SE.Akt, M.Si.

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Materi III

No	Aspek penilaian	Jumlah nilai	Rata-rata nilai	Kategori
1.	Relevansi Media	22	4,40	Sangat layak
2.	Pengorganisasian materi	37	4,63	Sangat layak
3.	Evaluasi / latihan soal	32	4,51	Sangat layak
4.	Bahasa	10	5,00	Sangat layak
5.	Efek strategi bagi pemebelajaran	15	5,00	Sangat layak
	Total	116	4,71	Sangat layak

Sumber : Data Primer yang Diolah, 2017 (Lampiran 5 halaman 229)

Berdasarkan tabel 10 Hasil Validasi Ahli Materi III, tentang konverensi Data Kuantitatif ke data Kualitatif diketahui bahwa rata-rata skor (X) 4,71 terletak pada rentang $X > 4,20$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai “A” dengan kategori ”**Sangat Layak**” . Hasil validasi oleh Ahli Materi menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian aspek relevansi media, pengorganisasian media, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek strategi pembelajaran layak diujicobakan sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi. Rekapitulasi Hasil validasi Ahli Materi jika disajikan dalam diagram batang yang dapat dilihat pada gambar 28.



Gambar 28. Hasil Validasi Ahli Materi III

Hasil validasi ahli materi III digunakan untuk mengetahui rancangan materi untuk media pembelajaran yang akan digunakan untuk dasar pembuatan media pembelajaran. Hasil validasi materi II digunakan sebagai dasar acuan untuk melanjutkan revisi materi selanjutnya. Gambar 28 Hasil Validasi Ahli Materi III menunjukkan peringkat pertama pada aspek bahasa dan efek strategi bagi pembelajaran yang menunjukkan rerata skor 5,00. Aspek strategi pembelajaran media ini mendukung mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan media pembelajaran dapat menambah pengetahuan bagi mahasiswa. Posisi kedua diperoleh pada aspek pengorganisasian materi dengan rerata skor 4,63 karena materi yang disampaikan secara sistematis dan dikemas secara menarik. Posisi ketiga diperoleh aspek relevansi media dengan rerata skor 4,4 dimana kesesuaian materi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Rerata skor keseluruhan adalah 4,72 yang terletak pada rentang $X > 4,20$ yaitu sangat layak.

2) Validasi Ahli Media

Ahli Media terdiri dari dua orang dosen yang berasal dari Prodi Teknik Informatika yang bernama Bapak Nurkhamid, S.Si., M.Kom., Ph.D dan Bapak Adi Dewanto, S.T., M.Kom dan satu orang dosen Prodi Teknologi Pendidikan Bapak Prof. Drs. Herman Dwi Surjono, M.Sc., MT., Ph.D. Validasi dilakukan terkait dengan aspek bahasa, efek strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan dengan pengisian angket dengan skala 1-5.

Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Media selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4 (Halaman 210). Disamping penilaian kelayakan, ahli media memberikan kritik dan saran untuk memperbaiki media. Secara ringkas rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini.

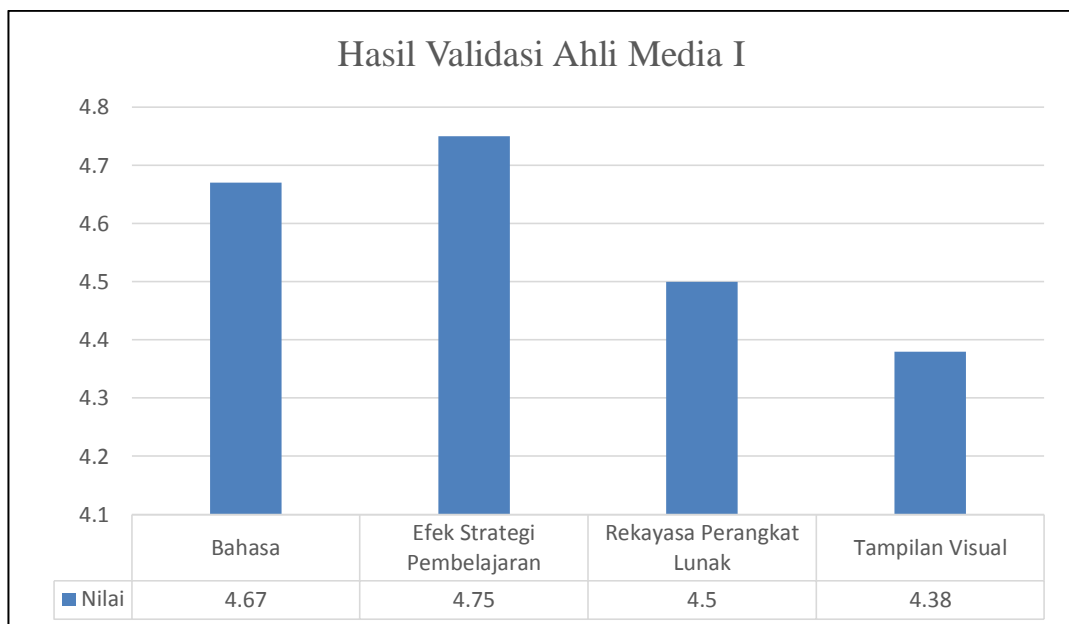
Berikut ini hasil rekapitulasi validasi ahli media I oleh Bapak Nurkhamid, S.Si., M.Kom., Ph.D.

Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Media I

No	Aspek penilaian	Jumlah nilai	Rata-rata nilai	Kategori
1	Bahasa	14	4,67	Sangat Layak
2	Efek strategi pembelajaran	19	4,75	Sangat Layak
3	Rekayasa Perangkat Lunak	18	4,50	Sangat Layak
4	Tampilan Visual	35	4,38	Sangat Layak
	Total	86	4,57	Sangat Layak

Sumber : Data Primer yang Diolah, 2017 (Lampiran 5 halaman 235)

Penilaian Ahli Media I terhadap produk ini sesuai dengan tabel 11 Hasil Validasi Ahli Media I , yaitu rata-rata skor (X) 4,57 terletak pada rentang $X > 4,20$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapatkan nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Hasil validasi oleh Ahli Media menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek bahasa, dan tampilan visual layak untuk diujicobakan sesuai kritik dan saran tersebut di atas. Rekapitulasi hasil validasi ahli media I jika disajikan dalam diagram batang yang dapat dilihat pada gambar 29.



Gambar 29. Hasil Validasi Ahli Media I

Hasil validasi ahli media I digunakan untuk mengetahui tanggapan dan masukan dari ahli media I sehingga diperoleh tingkat validitas baik internal maupun eksternal yang dapat dipertanggungjawabkan. Ahli Media I memberikan saran dan komentar yang akan menjadikan evaluasi untuk media itu sendiri. Gambar 29 Hasil Validasi Ahli Media I menunjukkan peringkat

pertama yaitu efek strategi pembelajaran yaitu memiliki rerata skor 4,75. Hal ini menunjukkan bahwa media mampu memberikan inovasi strategi pembelajaran yang baru dan inovatif. Sementara posisi terendah pada aspek tampilan visual yaitu 4,38. Oleh karena itu Ahli Media I memberikan masukan untuk memperbaiki tampilan visual yaitu dengan memperbaiki kesesuaian tulisan, pemilihan tampilan dan memperjelas tombol agar media menjadi lebih baik.

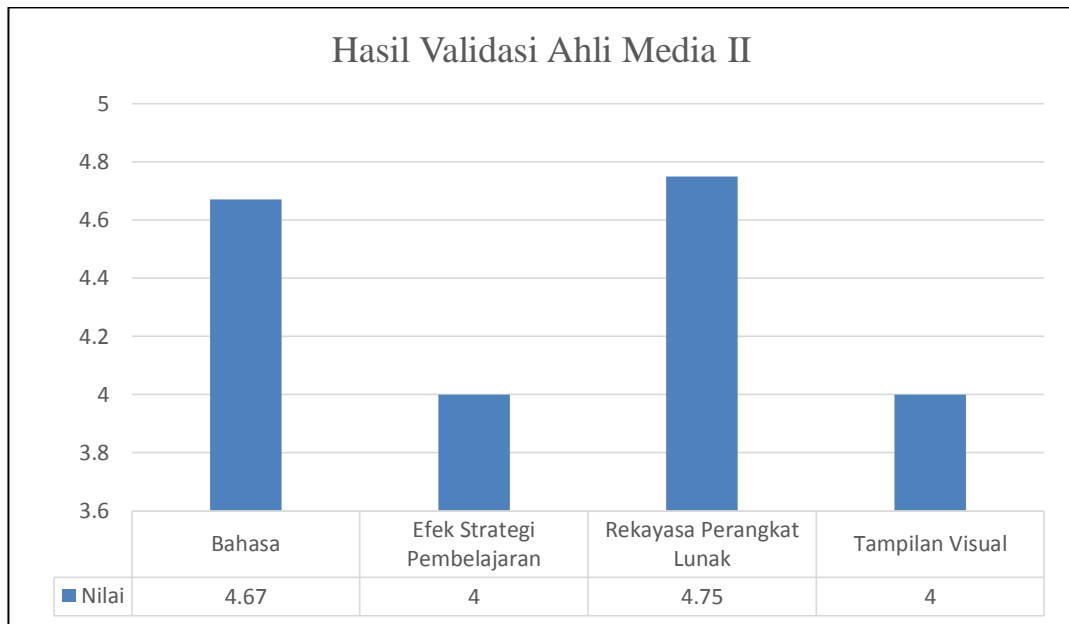
Berikut ini hasil rekapitulasi validasi ahli media II oleh Bapak Adi Dewanto, S.T., M.Kom.

Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Media II

No	Aspek penilaian	Jumlah nilai	Rata-rata nilai	Kategori
1	Bahasa	14	4,67	Sangat Layak
2	Efek strategi pembelajaran	16	4,00	Sangat Layak
3	Rekayasa Perangkat Lunak	19	4,75	Sangat Layak
4	Tampilan Visual	32	4,00	Sangat Layak
	Total	81	4,35	Sangat Layak

Sumber : Data Primer yang Diolah, 2017 (Lampiran 6 halaman 241)

Penilaian Ahli Media II terhadap produk ini sesuai dengan tabel 12 Hasil Validasi Ahli Media II, yaitu rata-rata skor (X) 4,35 terletak pada rentang $X > 4,20$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapatkan nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Hasil validasi oleh Ahli Media menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek bahasa, dan tampilan visual layak untuk diujicobakan sesuai kritik dan saran. Rekapitulasi hasil validasi ahli media II jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 30. Hasil Validasi Ahli Media II

Hasil validasi ahli media II digunakan untuk mengetahui tanggapan dan masukan dari ahli media II sehingga diperoleh tingkat validitas baik internal maupun eksternal yang dapat dipertanggungjawabkan. Revisi ahli media I menjadikan acuan untuk revisi media selanjutnya. Gambar 30 Hasil Validasi Ahli Media II menunjukkan bahwa efek strategi pembelajaran dan tampilan visual memiliki rerata skor yang sama yaitu 4,00 yang mengakibatkan masih terdapat revisi pada tampilan visual yaitu kesesuaian pemilihan jenis tampilan. Jenis tampilan akan diperbaiki sesuai dengan saran dan komentar agar aspek tampilan visual menjadi lebih baik. Aspek rekayasa perangkat lunak menduduki peringkat pertama yaitu 4,75 karena kemudahan pengoprasian media pembelajaran dan media ini dapat digunakan kembali. Rerata skor keseluruhan yaitu 4,35 yang terletak pada rentang $X > 4,20$ yaitu Sangat Layak.

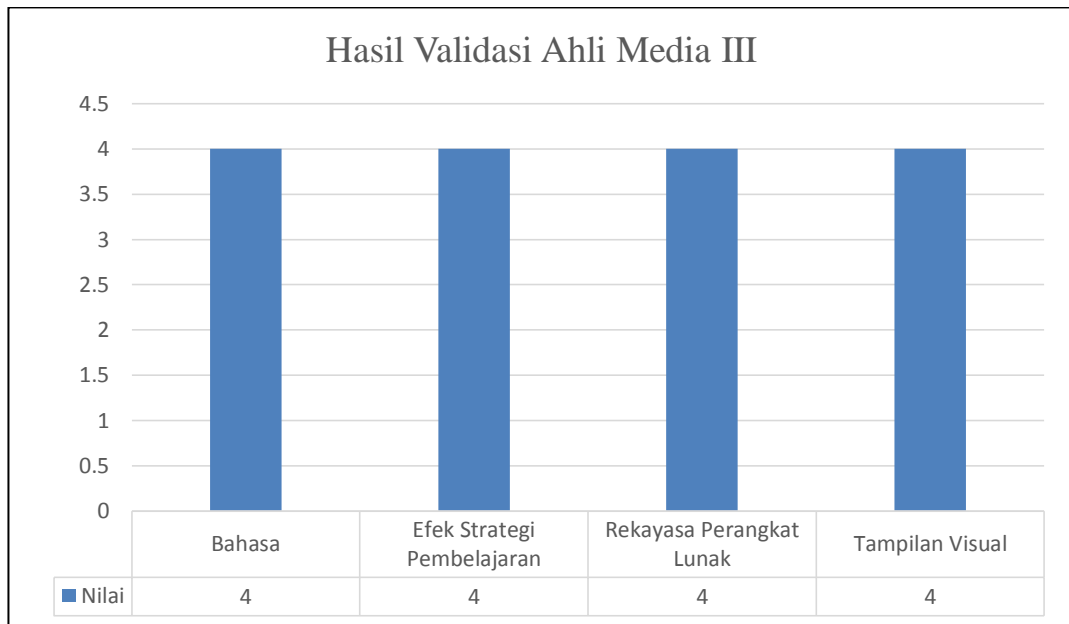
Berikut ini hasil rekapitulasi validasi ahli media III oleh Bapak Prof. Drs. Herman Dwi Surjono, M.Sc., MT., Ph.D.

Tabel 13. Hasil Validasi Ahli Media III

No	Aspek penilaian	Jumlah nilai	Rata-rata nilai	Kategori
1	Bahasa	12	4,00	Layak
2	Efek strategi pembelajaran	16	4,00	Layak
3	Rekayasa Perangkat Lunak	16	4,00	Layak
4	Tampilan Visual	32	4,00	Layak
	Total	76	4,00	Layak

Sumber : Data Primer yang Diolah, 2017 (Lampiran 7 halaman 247)

Penilaian Ahli Media III terhadap produk ini sesuai dengan tabel 13 Hasil Validasi Ahli Media III, yaitu rata-rata skor (X) 4,00 terletak pada rentang $3,4 < X \leq 4,20$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapatkan nilai “**B**” dengan kategori “**Layak**”. Hasil validasi oleh Ahli Media menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek bahasa, dan tampilan visual layak untuk diujicobakan sesuai kritik dan saran tersebut di atas. Rekapitulasi hasil validasi ahli media III jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 31. Hasil Validasi Ahli Media III

Pelaksanaan validasi ahli media III ini digunakan untuk memperoleh tanggapan dan masukan dari para ahli untuk kesempurnaan pembuatan. Pelaksanaan evaluasi ahli media ini menggunakan instrumen sebagai alat evaluasi terhadap produk pengembangan yang nantinya akan dapat diujicobakan. Gambar 31 Hasil Validasi Ahli Media III menunjukkan semua aspek pada angket validasi menunjukkan rentang rerata skor yang sama yaitu 4,00. Hal ini menunjukkan bahwa semua aspek telah memenuhi kriteria kelayakan oleh validasi ahli media dan media layak untuk diujicobakan. Rerata skor keseluruhan adalah 4,00 sesuai dengan tabel 7 Konverensi Skor yang terletak pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ menunjukkan kategori Layak.

3) Validasi Praktisi Pembelajaran Kewirausahaan (Dosen)

Validasi dari praktisi pembelajaran adalah salah satu Dosen Matakuliah Kewirausahaan Jurusan Pendidikan Akuntansi yaitu Merinda Noorma N.S, M.Pd. Validasi yang dilakukan sama dengan validasi dari Ahli Materi yaitu aspek relevansi media, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek strategi pembelajaran dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5. Rekapitulasi hasil validasi oleh dosen selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 5 (Halaman 245). Disamping penilaian kelayakan, dosen juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Berikut ini ringkasan dari hasil validasi oleh dosen :

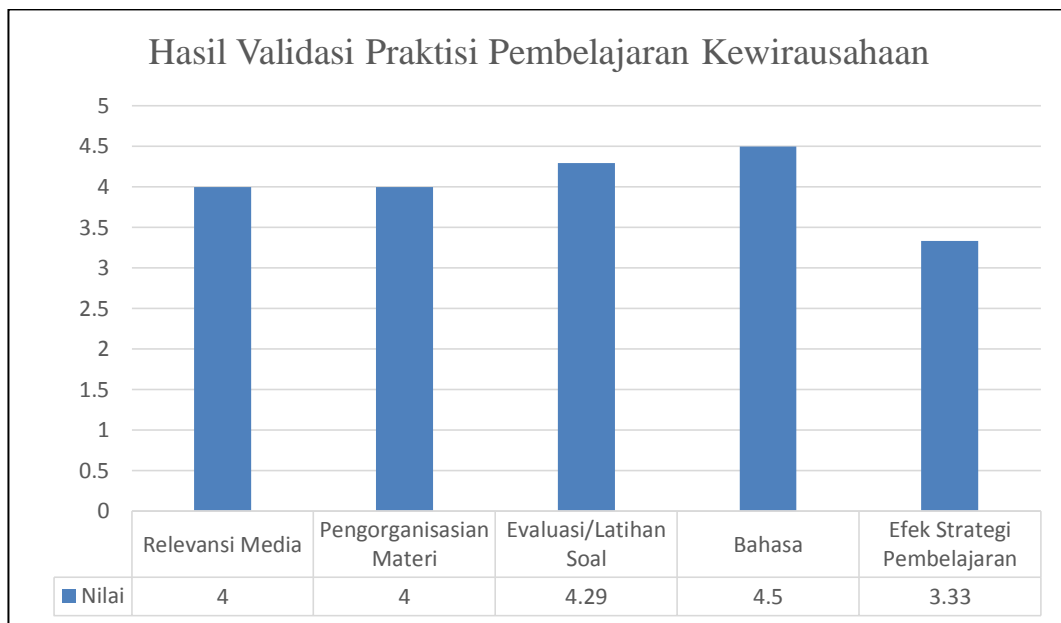
Tabel 14. Validasi Praktisi Pembelajaran Kewirausahaan (Dosen)

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1.	Relevansi Media	20	4,00	Layak
2.	Pengorganisasian materi	32	4,00	Layak
3.	Evaluasi/latihan soal	30	4,29	Layak
4.	Bahasa	9	4,50	Layak
5.	Efek strategi pembelajaran	10	3,33	Layak
	Total	101	4,02	Layak

Sumber : Data Primer yang Diolah, 2017 (Lampiran 8 halaman 253)

Berdasarkan tabel 14 Validasi Praktisi Pembelajaran Kewirausahaan (Dosen) mengenai konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, diketahui bahwa rata-rata skor (X) 4,02 terletak pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai “B” dengan kategori “Layak”. Hasil validasi oleh Dosen menunjukkan bahwa

multimedia pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian aspek relevansi media, pengorganisasian media, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek strategi pembelajaran layak diujicobakan sesuai komentar dan saran dari ahli materi. Rekapitulasi hasil validasi dosen jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 32. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Kewirausahaan.

Penilaian kelayakan dari praktisi pembelajaran ditinjau dari 25 butir pernyataan yang terdiri dari 5 butir pernyataan aspek relevansi media, 8 butir pernyataan aspek pengorganisasian materi, 7 butir pernyataan aspek evaluasi/latihan soal, 2 butir pernyataan aspek bahasa dan 3 butir pernyataan aspek efek bagi strategi pembelajaran. Hasil penilaian dari praktisi pembelajaran menunjukkan bahwa aspek bahasa termasuk dalam kategori Sangat Layak dengan rerata skor 4,5. Diketahui pada aspek bahasa, bahwa penggunaan bahasa dalam media pembelajaran ini mendukung kemudahan memahami alur materi dan ketepatan terdapat penggunaan istilah

kewirausahaan. Sedangkan aspek relevansi media, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal dan efek strategi bagi pembelajaran termasuk dalam kategori layak. Hal ini dikarenakan sudah terdapat kejelasan perumusan tujuan pembelajaran, aktualisasi materi, kejelasan pengerjaan petunjuk soal, dan dapat mendukung bagi kemandirian belajar mahasiswa.

c. Revisi

Berdasarkan masukan yang diberikan pada tahap validasi, dilakukan beberapa masukan dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran kewirausahaan (dosen).

1) Revisi Ahli Materi

a) Revisi Ahli Materi I

(1) Materi yang terdapat dalam multimedia kurang lengkap. Revisi menambahkan materi sesuai dengan silabus dan urutan materi disesuaikan dengan isi silabus. (Lampiran 3 halaman 210).

(2) Penambahan variasi soal dalam materi multimedia. Revisi menambahkan variasi soal dengan materi yang ada. (Lampiran 3 halaman 210).

b) Revisi Ahli Materi II

Pembuatan materi disesuaikan dengan RPS (Rencana Pembelajaran Semester). Revisi penggunaan RPS untuk membuat materi dalam materi multimedia. (Lampiran 4 halaman 217).

c) Revisi Ahli Materi III

- (1) Tata tulis dalam soal dan materi. Revisi ejaan penulisan soal dan materi. (Lampiran 5 halaman 227).
- (2) Penambahan pembahasan dalam soal. Revisi ditambahkan pembahasan tiap soal. (Lampiran 5 halaman 227).

2) Revisi Ahli Media

a) Revisi Ahli Media I

Ahli Media I menyarankan penambahan kata “Skripsi” pada halaman utama media pembelajaran agar terlihat ini adalah untuk skripsi. Pada gambar 33 belum terlihat tulisan “Skripsi”. Setelah revisi dilakukan penambahan kata “Skripsi” seperti yang terlihat pada gambar 34.

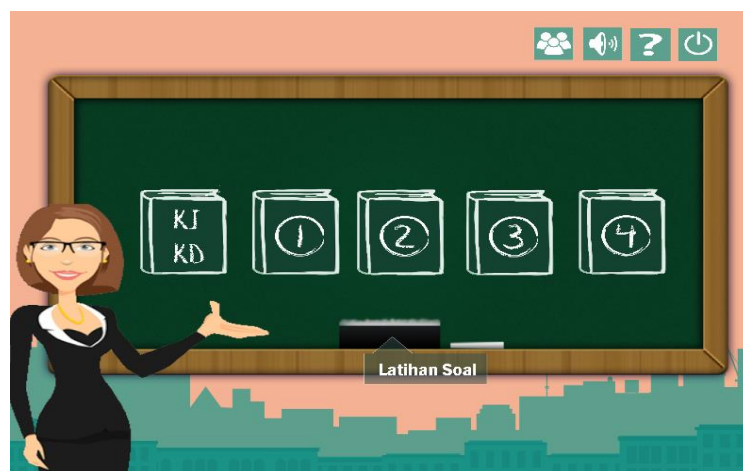


Gambar 33. Tampilan Halaman Judul Sebelum Tertulis Kata Skripsi

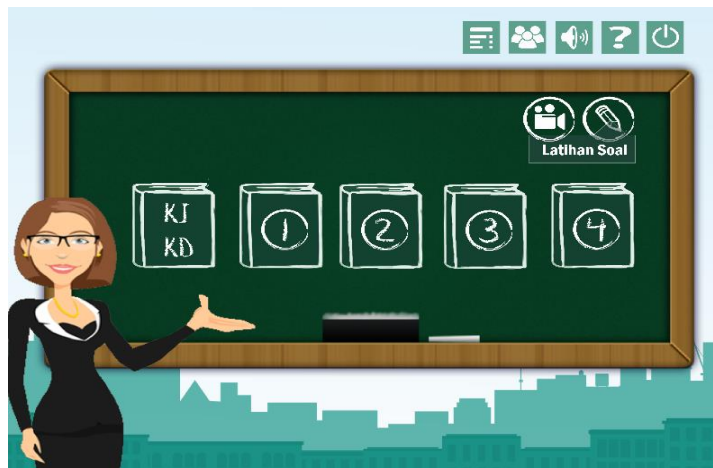


Gambar 34. Tampilan Halaman Judul Setelah Tertulis Kata Skripsi

Ahli Media I menyarankan agar tombol *icon* latihan soal diperjelas agar pengguna dapat dengan mudah menemukan latihan soal. Gambar 35 menunjukkan *icon* latihan soal yang tersembunyi, setelah dilakukan revisi tampilan *icon* soal diperjelas dengan membuat icon baru latihan soal seperti pada gambar 36.

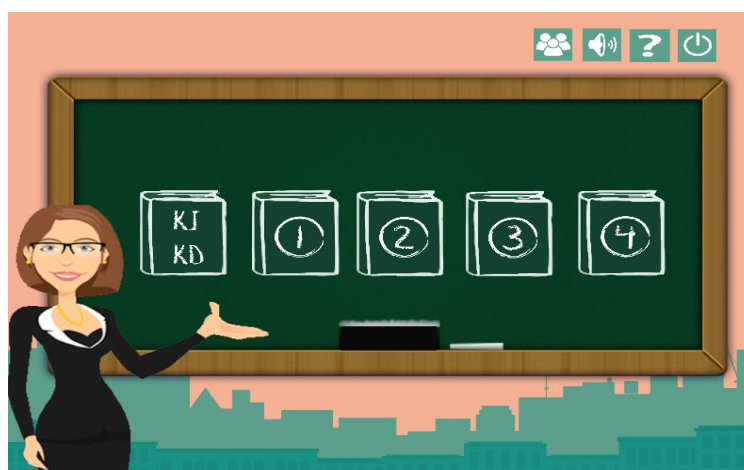


Gambar 35. Tampilan Halaman Sebelum *Icon* Soal Diperjelas.

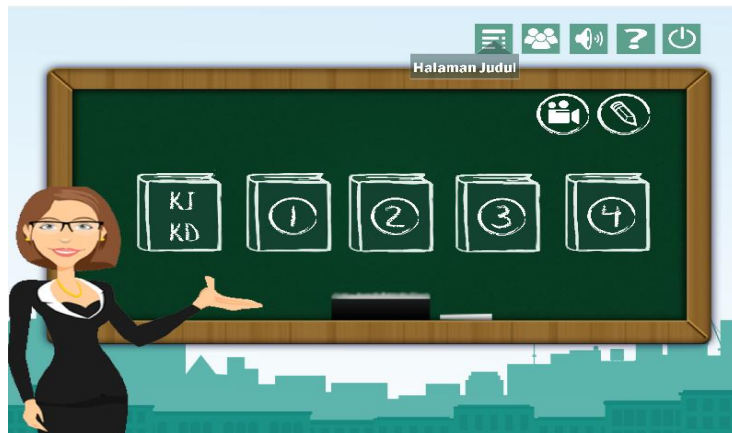


Gambar 36. Tampilan Setelah *Icon* Soal Diperjelas

Ahli Media I menyarankan agar tampilan pada halaman menu utama di hubungkan dengan halaman judul, agar tidak perlu membuka ulang media pembelajaran atau ditambahkan *icon* baru menuju halaman judul. Gambar 37 memperlihatkan tidak tampak tombol halaman judul, setelah revisi terlihat tombol menuju halaman judul hal ini dimaksudkan agar user tidak perlu membuka ulang media hal ini terlihat pada gambar 38.



Gambar 37. Tampilan Sebelum Halaman Utama Ditampilkan *Icon* Menuju Halaman Judul.

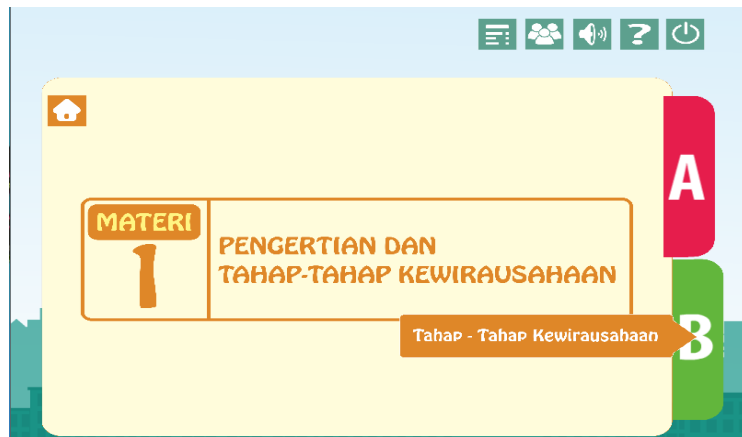


Gambar 38. Tampilan Setelah Halaman Utama Ditampilkan
Icon Menuju Halaman Judul.

Ahli Media I menyarankan untuk memperjelas tombol sub bab agar dapat dibaca dengan mudah. Gambar 39 memperlihatkan bahwa *icon* sub bab kurang jelas dalam memberikan warna tulisan dan *background*, untuk itu dilakukan revisi sesuai dengan gambar 40 terlihat tombol penanda *icon* sub bab sudah terlihat jelas.

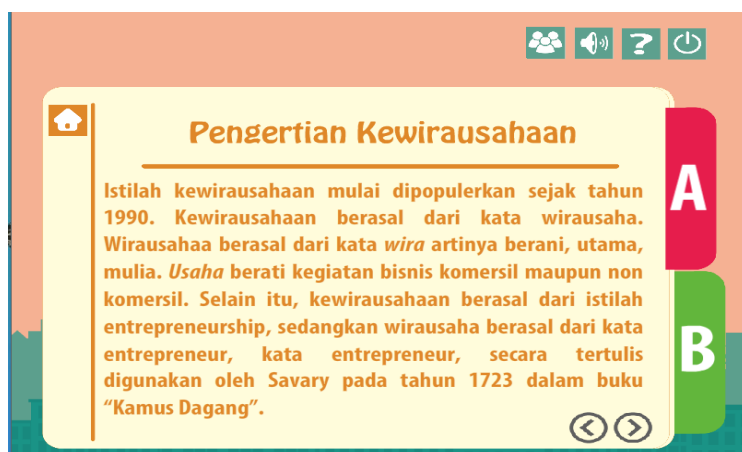


Gambar 39. Tampilan Sebelum Revisi Tombol *Icon* Sub Bab
Diperjelas

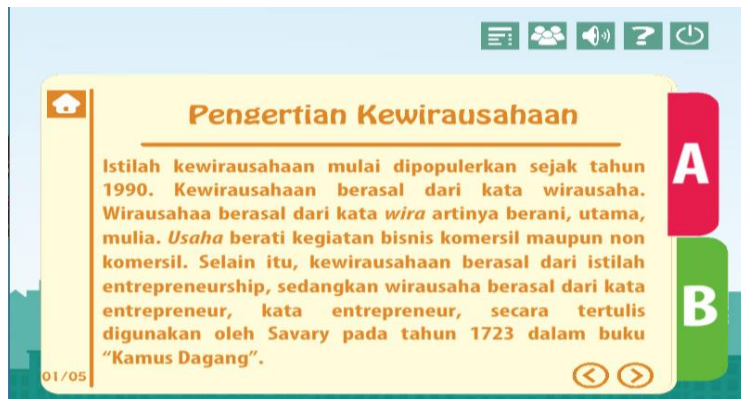


Gambar 40. Tampilan Sesudah Revisi Tombol *Icon* Sub Bab Diperjelas

Ahli Media I menyarankan agar menambahkan indikator nomor halaman pada setiap sub bab materi. Gambar 41 memperlihatkan belum ditampilkan indikator nomor halaman sehingga mempersulit user untuk mengetahui nomor halaman dalam materi yang ada. Setelah revisi pada gambar 42 memperlihatkan bahwa telah menunjukkan indikator nomor halaman.



Gambar 41. Tampilan Sebelum Ditampilkan Indikator Nomor Halaman Pada Bagian Sub Bab Materi



Gambar 42. Tampilan Setelah Ditampilkan Indikator Nomor Halaman pada Bagian Sub Bab Materi.

b) Revisi Ahli Media II

Ahli Media II menyarankan jika pada tombol multimedia untuk diperjelas agar mudah untuk mengawalinya. Gambar 43 menunjukkan bahwa tombol mulai terlihat kurang jelas. Setelah revisi pada gambar 44 tombol mulai sudah terlihat jelas.

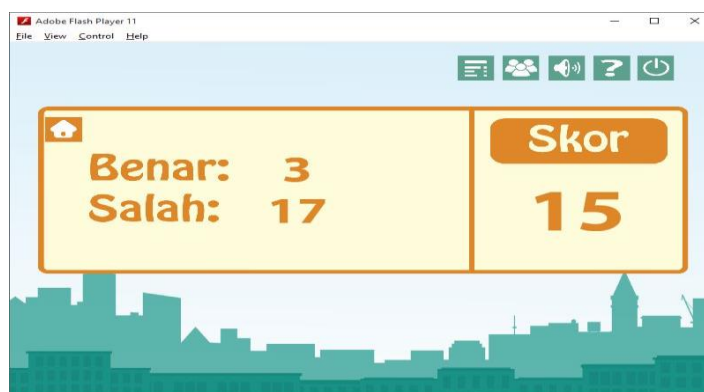


Gambar 43. Tampilan Tombol Mulai Sebelum Revisi



Gambar 44. Tampilan Tombol Mulai Sesudah Revisi

Ahli Media II menyarankan bahwa menambahkan tombol pembahasan dalam soal. Gambar 45 belum menunjukkan *icon* navigasi untuk pembahasan soal. Setelah revisi terlihat pada gambar 46 sudah dimunculkan *icon* navigasi pembahasan untuk pembahasan soal latihan dalam media pembelajaran.



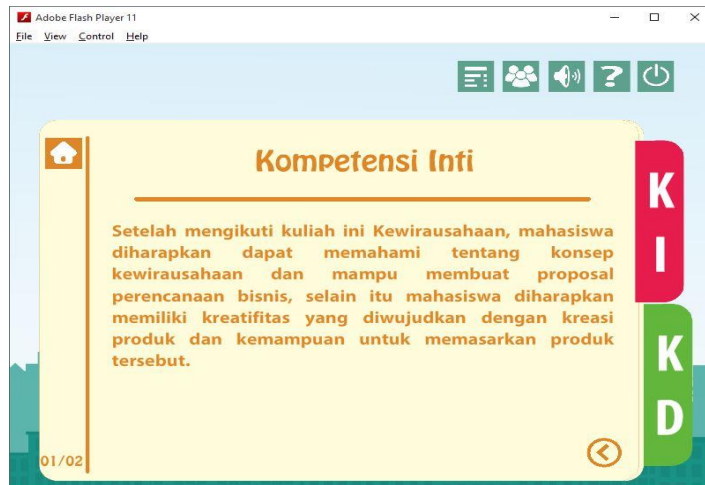
Gambar 45. Tampilan Sebelum Ditampilkan *Icon* Navigasi Pembahasan



Gambar 46. Tampilan Setelah Ditampilkan *Icon* Navigasi Pembahasan

Ahli Media II menyarankan agar menambahkan tombol penonaktifan sub bab yang menunjukkan posisi *user* sedang membaca materi. Pada gambar 47 terlihat bahwa tampilan *icon*

nonaktif belum dimunculkan. Setelah revisi pada gambar 48 terlihat *icon* nonaktif pada sub bab yang telah terbaca.



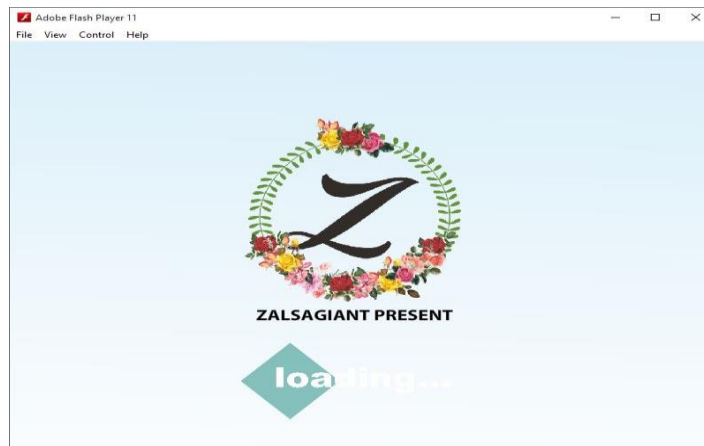
Gambar 47. Tampilan Sebelum Ditampilkan *Icon* Nonaktif dari Sub Bab yang telah Terbaca.



Gambar 48. Tampilan Setelah Ditampilkan *Icon* Navigasi Nonaktif Sub Bab.

c) Revisi Ahli Media III

Ahli Media III menyarankan agar saat membuka tampilan langsung pada tampilan *full screen*. Pada gambar 49 menunjukkan bahwa tampilan layar tidak menunjukkan layar *full screen*. Setelah revisi pada gambar 50 menunjukkan bahwa layar langsung menjadi *full screen* ketika media dijalankan.

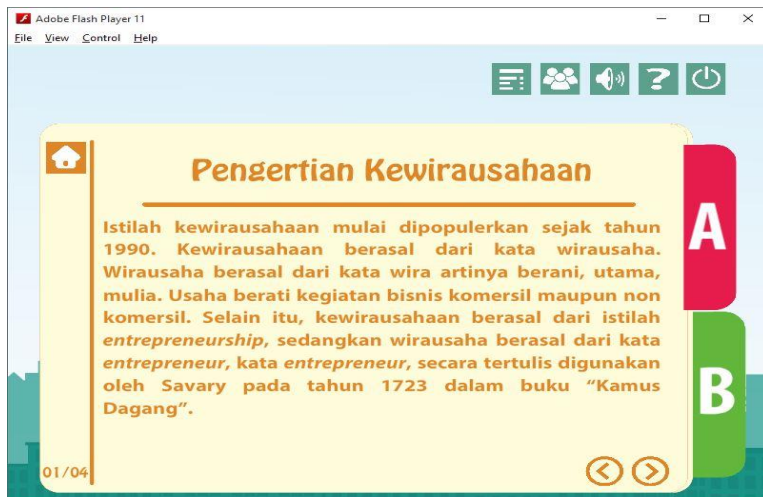


Gambar 49. Tampilan Sebelum Revisi Tidak Langsung Menjadi *Full Screen* Saat Dijalankan

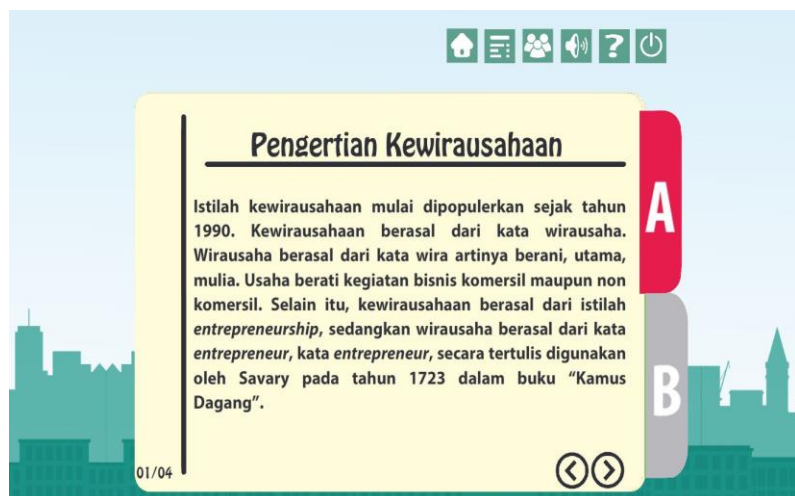


Gambar 50. Tampilan Sesudah Revisi Langsung Menjadi *Full Screen* Saat Dijalankan

Ahli Media III menyarankan agar warna tulisan pada tampilan sebaiknya kontras dengan *background*. Pada gambar 51 menunjukkan bahwa warna kurang kontras dengan *background*. Setelah revisi gambar 52 telah menunjukkan bahwa warna *background* telah menampilkan warna yang lebih kontras dengan *background*.



Gambar 51. Tampilan Sebelum Revisi yang Kurang Kontras dengan *Background*.



Gambar 52. Tampilan Setelah Revisi Lebih Kontras dengan *Background* pada Warna Sebelumnya.

d) Revisi Praktisi Pembelajaran Kewirausahaan (Dosen)

1. Dosen menyarankan tujuan pembelajaran perlu dirumuskan lebih jelas.
2. Materi teori hendaknya disertai dengan penjelasan, minimal gunakan contoh dalam dunia wirausaha.
3. Evaluasi hendaknya dapat dengan soal esai.

Dari angket praktisi pembelajaran memberikan komentar tersebut diatas dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 252.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

a. Tahapan Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba produk ini dilakukan pada 31 Maret 2017 di laboratorium Komputer Jurusan Pendidikan Akuntansi. Uji coba produk ini dikhususkan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi yang telah mengikuti mata kuliah kewirausahaan.

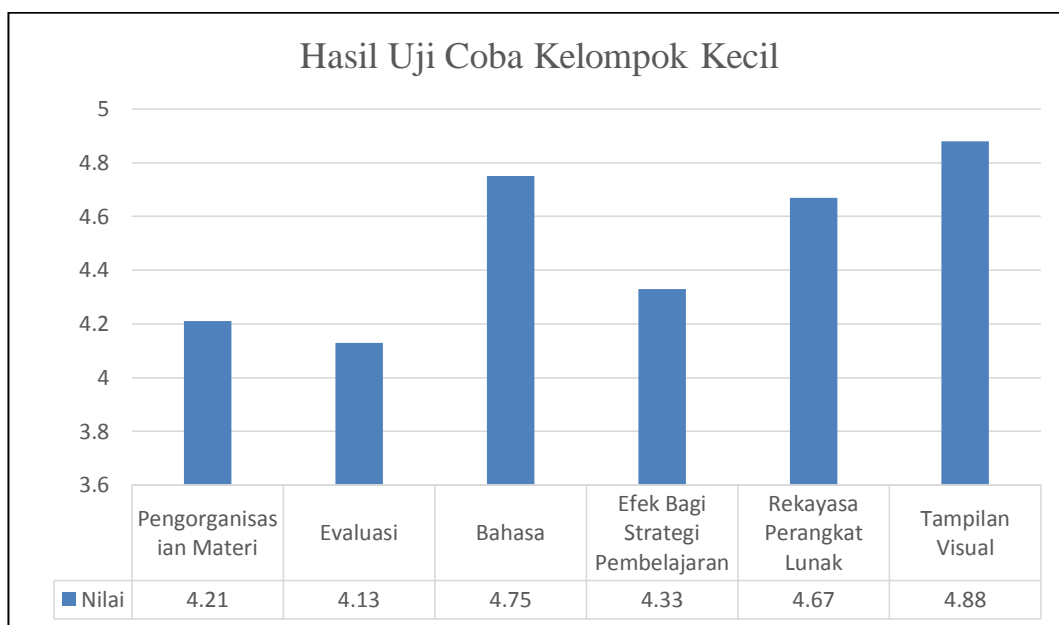
Sebelum mahasiswa menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan mengisi angket, terlebih dahulu pengembang memberikan penjelasan kepada mahasiswa tentang bagaimana cara mengisi angket dan menjelaskan kepada mahasiswa tentang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Uji coba melibatkan 4 orang mahasiswa. Adapun hasil uji coba produk sebagai berikut :

Tabel 15. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek penilaian	Jumlah nilai	Rata-rata nilai	Kategori
1	Pengorganisasian materi	101	4,21	Sangat layak
2	Evaluasi	99	4,13	Sangat layak
3	Bahasa	38	4,75	Sangat layak
4	Efek Bagi Stategi Pembelajaran	52	4,33	Sangat layak
5	Rekayasa Perangkat Lunak	56	4,67	Sangat layak
6	Tampilan Visual	39	4,88	Sangat layak
	Total	385	4,38	Sangat layak

Sumber : Data Primer yang Diolah, 2017 (Lampiran 9, Halaman 255).

Berdasarkan tabel 15 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil, mengenai konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif diketahui bahwa rata-rata skor (\bar{X}) 4,38 terletak pada rentang $\bar{X} > 4,20$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Hasil validasi menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian aspek relevansi media, pengorganisasian media, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek strategi pembelajaran sangat layak untuk diujicobakan sesuai komentar dan saran dari peserta uji kelompok kecil. Rekapitulasi hasil validasi uji kelompok kecil jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut seperti pada gambar 53



Gambar 53. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Tahapan ini sebagai tindak lanjut dari persetujuan para ahli terhadap model yang dikembangkan yang bertujuan untuk mengetahui hasil produk

pengembangan yang baru dalam skala yang kecil. Hasil dari uji coba ini merupakan representasi kelayakan dan keberterimaan produk yang dikembangkan. Gambar 53 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil pada tampilan visual memperoleh peringkat tertinggi yaitu 4,88 dengan kategori Sangat Layak dikarenakan desain yang menarik dan warna tampilan yang sesuai.

Pada aspek terendah diperoleh aspek evaluasi dengan rerata skor 4,13 dikarenakan variasi soal yang kurang dan belum terdapat pembahasan dalam materi pembelajaran. Dilakukan revisi pada tahapan ini sebelum dilakukan ujicoba kelompok besar.

Penambahan aspek pembahasan dalam media pembelajaran juga sesuai dengan saran ahli materi I (Lampiran 3 halaman 216) dan saran ahli media II (Lampiran 4 halaman 243). Untuk itu dilakukan revisi dengan menambahkan tombol *icon* pembahasan dalam media pembelajaran agar media pembelajaran menjadi lebih baik.

b. Tahap Uji Coba Kelompok Besar

Tahap uji coba kelompok besar merupakan tahapan akhir dan dilakukan setelah produk selesai dikembangkan. Tahapan uji coba kelompok besar merupakan uji coba produk kepada mahasiswa yang mengambil mata kuliah kewirausahaan. Sebelum mahasiswa mengisi angket terlebih dahulu pengembang menjelaskan tentang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan indikator yang ada pada angket. Uji coba kelompok ini melibatkan 26 orang mahasiswa. Hasil tahap implementasi selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

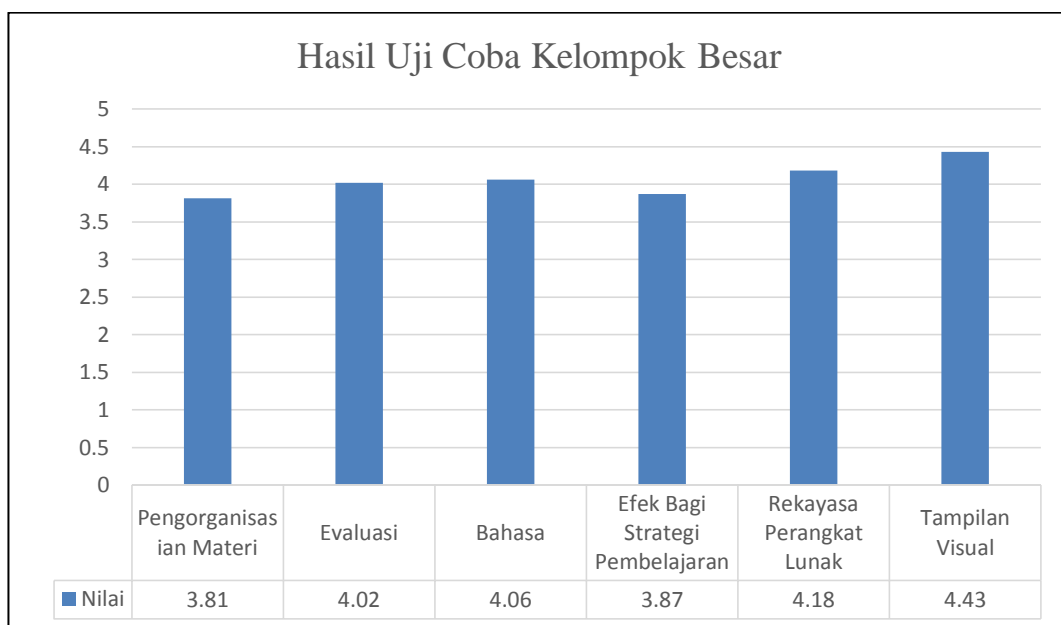
Tabel 16. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek penilaian	Jumlah nilai	Rata-rata nilai	Kategori
1	Pengorganisasian materi	594	3,81	Layak
2	Evaluasi	627	4,02	Layak
3	Bahasa	211	4,06	Layak
4	Efek Bagi Stategi Pembelajaran	302	3,87	Layak
5	Rekayasa Perangkat Lunak	326	4,18	Layak
6	Tampilan Visual	226	4,43	Layak
	Total	2.286	4,00	Layak

Sumber : Data Primer yang Diolah, 2017 (Lampiran 10, Halaman 261).

Berdasarkan tabel 16 Hasil Uji Coba Kelompok Besar, mengenai konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif diketahui bahwa rata-rata skor (X) 4,00 terletak pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai “B”

dengan kategori “**Layak**”. Hasil validasi oleh kelompok besar menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian aspek relevansi media, pengorganisasian media, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek strategi pembelajaran layak diujicobakan sesuai komentar dan saran dari ahli materi. Rekapitulasi hasil validasi uji coba kelompok besar jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut



Gambar 54. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Hasil uji coba kelompok besar merupakan akhir dari tahapan implementasi dari pengembangan media pembelajaran. Gambar 54 Hasil Uji Coba Kelompok Besar menunjukkan peringkat tertinggi yaitu aspek tampilan visual dengan rerata skor 4,43 dengan kategori Sangat Layak hal ini karena warna tampilan, pemilihan *background*, dan proporsi gambar yang sesuai. Posisi terendah diperoleh aspek pengorganisasian materi dengan rerata skor 3,81 hal ini dikarenakan variasi soal yang diberikan kurang lengkap. Dalam media ini

soal yang disajikan hanya pilihan ganda. Rerata skor keseluruhan adalah 4,00 dengan kategori Layak.

C. Pembahasan

a. Pengembangan Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash CS5*

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash CS5* pada Pembelajaran Kewirausahaan dengan mengadaptasi model pengembangan *ADDIE*, sesuai dengan Endang Mulyatiningsih (2012: 184-185), model pengembangan *ADDIE* terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Pertimbangan penggunaan model ini, karena model *ADDIE* terstruktur secara sistematis dan mudah diterapkan dalam pengembangan media. Sementara itu pemilihan menggunakan *Adobe Flash* ini karena merupakan program yang didesain khusus untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik, interaktif dan banyak dinikmati. Hal ini sesuai dengan Pranowo (2011: 1), *Adobe Flash* adalah salah satu *software* yang banyak dinikmati oleh kebanyakan orang karena keandalannya mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan dengan multimedia yang menarik dan interaktif.

Prosedur pengembangan ini selaras dengan prosedur pengembangan penelitian yang dilakukan oleh Faisal Alwi dan Lusia

Rakhmawati (2014) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) Menggunakan *Adobe Flash* CS4 dan DSCH pada Materi Menerapkan dan Menguji Macam-Macam Rangkaian Flip-Flop di SMKN 7 Surabaya” dalam penelitian ini juga menggunakan pengembangan model ADDIE.

Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash* CS5 dimulai tahap *analysis*, setelah mengetahui permasalahan dan menganalisis kebutuhan yang diperlukan mahasiswa, peneliti memutuskan untuk mengembangkan Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash* CS5 pada Pembelajaran Kewirausahaan. Tahap selanjutnya *design*, peneliti merancang konsep media yang meliputi pembuatan konsep, menyusun RPP, dan menyusun kisi-kisi instrumen angket penilaian produk. Tahap selanjutnya *development*, pembuatan Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash* CS5 pada Pembelajaran Kewirausahaan. Untuk mengetahui kelayakan media, dilakukan penilaian Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash* CS5 pada Pembelajaran Kewirausahaan oleh para ahli. Ahli materi menilai kualitas materi yang ada dalam media sedangkan ahli media menilai pengembangan media, dan praktisi pembelajaran menilai dari segi materi dan media.

Hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran berurutan mendapatkan kategori sangat layak, layak, dan layak. Peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan para ahli sehingga diperoleh Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash* CS5 pada Pembelajaran Kewirausahaan yang layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di Program Studi Pendidikan Akuntansi. Setelah melakukan perbaikan, tahap selanjutnya adalah *implementation*. Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash* CS5 pada Pembelajaran Kewirausahaan diimplementasikan kepada Mahasiswa yang dilakukan melalui dua tahapan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Tahap terakhir yaitu *evaluation*, pada tahap ini peneliti hanya melakukan evaluasi formatif yang dilakukan selama dan diantara tahap – tahap tersebut.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash* CS5 Pada Pembelajaran Kewirausahaan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta” memberikan implikasi bahwa media dapat dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE dipilih karena terstruktur secara sistematis dan mudah diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran. Sementara *Adobe Flash* dipilih karena *Flash* didesain

dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan lainnya.

- b. Kelayakan Multimedia Pembelajaran Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash* CS5.

Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash* CS5 dinilai kelayakannya oleh tiga orang ahli materi (Dosen Teknik Informatika FT UNY dan Dosen Teknologi Pembelajaran Pascasarjana UNY), satu tiga ahli media (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY), dan satu orang praktisi pembelajaran (dosenkewirausahaan Pendidikan Akuntansi FE UNY). Berdasarkan rekapitulasi penilaian 1) Ahli Materi I 4,83 yang termasuk kategori Sangat Layak; 2) Ahli Materi II diperoleh rata-rata 4,92 yang termasuk kategori Sangat Layak; 3) Ahli Materi III diperoleh rata-rata 4,71 yang termasuk kategori Sangat Layak; 4) Ahli Media I diperoleh rata-rata 4,57 yang termasuk kategori Sangat Layak; 5) Ahli Media II diperoleh rata-rata 4,35 yang termasuk kategori Sangat Layak; 6) Ahli Media III diperoleh rata-rata 4,00 yang termasuk kategori Layak ;7) Praktisi Pembelajaran diperoleh rata-rata 4,02 yang termasuk kategori Layak.

Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash* CS5 layak digunakan sebagai media pembelajaran di Program Studi Pendidikan Akuntansi. Hasil

penilaian tersebut sesuai dengan pendapat Nana Syaodih Sumadinata (2013:164) yang menyatakan penelitian pengembangan lebih diarahkan diarahkan pada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Dengan kata lain, produk yang siap digunakan di lapangan merupakan produk yang masuk dalam kategori “layak”. Multimedia Pembelajaran dapat di implementasikan setelah mendapatkan penilaian validasi produk dari para ahli (ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran) dengan minimal nilai yang didapatkan yaitu B dalam kategori layak.

- c. Penilaian Mahasiswa terhadap Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash CS5*.

Penilaian mahasiswa terhadap multimedia pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash CS5* dilaksanakan pada tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap implementasi, multimedia pembelajaran dinilai oleh mahasiswa selaku sasaran produk. Berdasarkan rekapitulasi penilaian mahasiswa pada uji coba kelompok kecil secara keseluruhan diperoleh rerata skor 4,38 dan uji coba lapangan secara keseluruhan diperoleh rerata skor 4,00. Berdasarkan tabel 7 (Halaman 82) mengenai konversi skor ke dalam skala lima, penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil terletak pada rentang $X > 4,20$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”, dan uji coba lapangan terletak pada rentang terletak pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$

yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai “**B**” dengan kategori “**Layak**”.

Hasil penilaian mahasiswa terhadap multimedia pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash CS5* sesuai dengan pendapat Sukardjo (2005: 53) menyatakan suatu produk dikatakan layak apabila memperoleh nilai minimal B atau dalam kategori layak. Dengan demikian Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash CS5* layak digunakan sebagai media pembelajaran mahasiswa.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash CS5* Pembelajaran Kewirausahaan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta” memberikan implikasi bahwa setelah media layak untuk diimplementasikan kemudian media tersebut dinilai kembali oleh siswa sebagai sasaran produk. Media dapat dikatakan layak untuk diterapkan apabila mendapatkan penilaian mahasiswa dengan minimal nilai yang didapatkan yaitu B dalam kategori layak, seperti pengembangan Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash CS5* yang mendapatkan rerata skor penilaian mahasiswa pada uji coba kelompok kecil yaitu 4,38 dengan kategori sangat layak dan uji coba lapangan sebesar 4,00 yang masuk dalam kategori layak sehingga media tersebut layak diterapkan sebagai media pembelajaran.

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian pengembangan, terdapat beberapa keterbatasan dalam pengembangan multimedia pembelajaran kewirausahaan. Beberapa keterbatasan tersebut adalah :

1. Penelitian ini belum terdapat penilaian tentang mengukur daya tarik mahasiswa terhadap minat pembelajaran.
2. Produk multimedia pembelajaran kewirausahaan hanya digunakan pada Kelas Internasional Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2015.
3. Materi dalam media pembelajaran yang awalnya konsep dasar pemasaran berubah menjadi konsep dasar kewirausahaan, dikarenakan pemasaran telah menjadi satu mata kuliah tersendiri.
4. Penambahan tombol navigasi untuk melanjutkan ke menu materi bagi user yang tidak memenuhi nilai dalam latihan soal tidak ditampilkan menjadi *icon* tersendiri, karena sudah ada tombol halaman awal tersendiri.
5. Produk multimedia pembelajaran kewirausahaan ini hanya dapat digunakan dengan menggunakan komputer atau *laptop* sehingga belum dapat dioperasikan melalui *ponsel*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan multimedia pembelajaran kewirausahaan menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implemetation*) dan evaluasi (*evaluation*) yang dilakukan pada tiap-tiap tahapan.
2. Tingkat kelayakan Multimedia Pembelajaran Kewirausahaan ditinjau dari penilaian dari tiga ahli materi. Penilaian kelayakan dari Ahli Materi I diperoleh skor rata – rata 4,82 dengan kategori sangat layak. Penilaian dari Ahli Materi II diperoleh skor rata – rata 4,92 dengan kategori sangat layak. Penilaian Ahli Materi III diperoleh skor rata – rata 4,71 dengan kategori sangat layak.
3. Tingkat kelayakan Multimedia Pembelajaran Kewirausahaan ditinjau dari penilaian dari tiga ahli media. Penilaian Ahli Media I diperoleh skor rata – rata 4,57 dengan kategori sangat layak. Penilaian Ahli Media II diperoleh skor rata – rata 4,35 dengan kategori sangat layak. Penilaian Ahli Media III diperoleh skor rata – rata 4,00 dengan kategori layak.

4. Penilaian kelayakan oleh Praktisi Pembelajaran Kewirausahaan diperoleh skor rata – rata 4,02 dengan kategori Layak.
5. Penilaian kelayakan oleh mahasiswa diperoleh skor rata – rata 4,00 dengan kategori Layak.

B. Saran

Berdasarkan kualitas produk, kelemahan dan ketebatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini layak digunakan sesuai dengan hasil validasi ahli media dan ahli materi.
2. Media pembelajaran kewirausahaan perlu dikembangkan lebih luas lagi. Materi yang disampaikan tidak hanya memuat satu KD (Kompetensi Dasar) saja namun dapat dikembangkan dengan materi yang lebih luas lagi.
3. Sesuai saran dari Ahli Media II, Media Pembelajaran tersebut perlu dikembangkan pada *smartphone* karena sekarang semua sudah mengenal dan banyak menggunakan *smartphone*.
4. Untuk penelitian selanjutnya sebaiknya juga mengukur tingkat efektifitas penggunaan media pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Tri Setyo. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS3* dalam Pembelajaran Matematika di SMA/MA Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variabel. *Skripsi*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Anis Nur Wahyuni dan Susanti (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di SMK Surabaya. *Jurnal*: Universitas Negeri Surabaya.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deni Darmawan. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Dwi Siswoyo. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Eko Putro Widoyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Endang S. Rahayu & I Made Nuryata. (2010). *Pembelajaran Masa Kini*. Jakarta: Sekarmita.
- Erman Suherman. (2010). *Kewirausahaan Business Entrepreneur*. Bandung: Alfabeta.
- Febrianto Dwi Saputro, Euis Ismayati. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan model *Computer Based Instruction (CBI)* Pada Materi Fisika Gelombang. *Jurnal*: Universitas Negeri Surabaya.
- Galih Pranowo. (2011). *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kasali Rhenald,dkk. (2010). *Modul Kewirausahaan untuk Program Strata I*. Bandung: Mizan Media Utama.

- Moh. Faisal Alwi dan Lusia Rakhmawati. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran *Computer Based Intruction (CBI)* Menggunakan *Adobe Flash CS4 dan DSCH* pada Materi Menerapkan dan Menguji Macam-macam Rangkaian Flip-Flop di SMKN 7 Surabaya. *Jurnal: Universitas Negeri Surabaya*.
- Muhibbin Syah. (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nana Syaodih. (2003). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Radyan Pradana. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Makanan Menggunakan *Adobe Flash Professional CS5*. *Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Romi Satria Wahono. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>. Pada tanggal 25 Oktober 2016.
- Rusman. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sobri Sutikno. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistika.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*. Yogyakarta: PPs UNY.
- Suryana. (2013). *Kewirausahaan*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sutirman. (2013). *Media&Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Syaiful Bahri, Djamarah, dan Aswan Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Sagala. (2008). *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problema Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV Alfabeta.
- Vichuda (Nui) Kettanurak,dkk. (2001). *User attitude as a mediator of learning performance improvement in an interactive multimedia environment: an empirical investigation of the degree of interactivity and learning styles*. Journal: Elsevier.
- Wina Sanjaya. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Zainal Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

1. SILABUS
2. STORY BOARD
3. PRODUK AKHIR
4. MATERI MULTIMEDIA
5. SOAL MULTIMEDIA

Lampiran 1. Silabus



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI

FRM/FE/46-00
20 September 2012

SILABUS

Fakultas	: Ekonomi
Jurusan/Program Studi	: Pendidikan Akuntansi/ Pendidikan Akuntansi S1
Mata Kuliah	: Kewirausahaan
Kode	: MDU213
SKS	: Teori: 1 Praktik: 1
Semester	: III
Mata Kuliah Prasyarat	: -
Dosen	: Endra Murti Sagoro, M.Sc.

I. Deskripsi Mata Kuliah

Matakuliah ini dimaksudkan agar mahasiswa memahami konsep kewirausahaan, memiliki sikap positif terhadap kewirausahaan, menumbuhkembangkan jiwa kewirausahaan, serta memperoleh pengalaman mempraktikkan wirausaha di bidang Pendidikan Akuntansi atau bidang lain. Tujuan tersebut perlu dimiliki oleh mahasiswa agar memiliki jiwa wirausaha, untuk itu mahasiswa harus mengikuti perkuliahan tatap muka, membuat analisis kemungkinan berwirausaha, melakukan surveil kewirausahaan, membuat perencanaan bisnis dan mencoba menjalankan usaha. Muatan penting yang disampaikan kepada mahasiswa yaitu internalisasi sistem nilai yang terkandung dalam kewirausahaan, yaitu kemandirian, berpikir kreatif dan inovatif, *soft-skill*, keterampilan interpersonal, komunikasi efektif, kerja keras dan cerdas, dan lainnya. Hasil yang diharapkan dari pembentukan nilai-nilai tersebut adalah kemampuan menangkap dan mengkreasikan peluang menjadi sesuatu yang dapat dibangun menjadi sebuah usaha serta dapat mengubah sesuatu agar memiliki nilai jual dan nilai tambah.

II. Standar Kompetensi

Setelah mengikuti kuliah Kewirausahaan, mahasiswa diharapkan dapat memahami tentang konsep kewirausahaan dan mampu membuat proposal perencanaan bisnis. Selain itu, mahasiswa diharapkan memiliki kreativitas yang diwujudkan dengan kreasi produk dan kemampuan untuk memasarkan produk tersebut.

III. Sumber Bahan

- A. Buku-buku dan Diktat Kewirausahaan
- B. Jurnal-jurnal tentang Kewirausahaan

IV. Skema Pembelajaran

Pertemuan ke	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Sumber Bahan
1 - 2	Memahami dan menjelaskan konsep kewirausahaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian kewirausahaan 2. Tahap-tahap kewirausahaan 3. Karakteristik wirausaha 4. Faktor keberhasilan dan kegagalan berwirausaha 5. Manfaat wirausaha 6. Risiko kewirausahaan 7. Wirausaha sukses 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan 2. Inti: ceramah, tanya jawab, diskusi 3. Penutup 	A dan B

Pertemuan ke	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Sumber Bahan
3 - 4	Memahami, menjelaskan, dan menghitung potensi bisnis dan potensi penjualan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian potensi bisnis 2. Unsur-unsur peluang bisnis 3. Masalah dan solusi usaha baru 4. Pertimbangan mendirikan usaha 5. Cara memanfaatkan peluang usaha 6. Potensi penjualan 7. Penjualan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan 2. Inti: presentasi, diskusi, tanya jawab, praktik 3. Penutup 	A dan B
5	Memahami dan menjelaskan modal usaha	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian modal usaha 2. Jenis modal dan sumber modal 3. Akses permodalan 4. Pengelolaan modal. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan 2. Inti: presentasi, diskusi, tanya jawab 3. Penutup 	A dan B
6	Memahami dan menentukan produk dan produksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian produk 2. Penentuan dan pemilihan produk 3. Proses perencanaan produksi 4. Daur hidup produk 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan 2. Inti: presentasi, diskusi, tanya jawab 3. Penutup 	A dan B
7	Memahami dan menjelaskan serta menghitung dan mengelola keuangan usaha	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian pengelolaan keuangan 2. Syarat dan langkah pengelolaan keuangan usaha 3. Manajemen keuangan 4. Hambatan dalam manajemen keuangan 5. Tip pengelolaan keuangan usaha 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan 2. Inti: presentasi, diskusi, tanya jawab, latihan 3. Penutup 	A dan B
8	Memahami dan menjelaskan manajemen pemasaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian pemasaran 2. Bentuk-bentuk persaingan 3. Bauran pemasaran 4. Manajemen pemasaran 5. Perencanaan dan pengembangan strategi pemasaran 6. Peran pemasaran dalam masyarakat. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan 2. Inti: presentasi, diskusi, tanya jawab 3. Penutup 	A dan B
9	UJIAN TENGAH SEMESTER			

Pertemuan ke	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Sumber Bahan
10-12	Memahami, Menjelaskan, dan Membuat perencanaan bisnis	1. Arti penting perencanaan bisnis 2. Bagian-bagian perencanaan bisnis 3. Proposal perencanaan bisnis	1. Pembukaan 2. Inti: ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan 3. Penutup	A dan B
13	Memahami dan menjelaskan kepemimpinan dan usaha	1. Pengertian kepemimpinan 2. Teori dan tipe kepemimpinan 3. Gaya kepemimpinan 4. Tipe-tipe pemimpin 5. Pemimpin sukses	1. Pembukaan 2. Inti: ceramah, diskusi, tanya jawab, praktik 3. Penutup	A dan B
14	Memahami dan menjelaskan serta melaksanakan etika bisnis dan tanggung jawab sosial perusahaan	1. Pengertian etika bisnis 2. Manfaat etika bisnis 3. Tanggung jawab sosial perusahaan 4. Keuntungan tanggung jawab sosial perusahaan	1. Pembukaan 2. Inti: ceramah, diskusi, tanya jawab 3. Penutup	A dan B
15	Memahami dan menjelaskan serta mempraktikkan <i>e-business</i>	1. Pengertian <i>e-business</i> 2. Tahapan <i>e-business</i> 3. Kelebihan dan kelemahan <i>e-business</i> 4. Sistem keamanan <i>e-business</i> .	1. Pembukaan 2. Inti: ceramah, diskusi, tanya jawab, praktik 3. Penutup	A dan B
16	UJIAN AKHIR SEMESTER			

V. Komponen Penilaian

No	Komponen Penilaian	Bobot (%)
1	Partisipasi Kuliah	10%
2	Tugas	25%
3	Ujian Tengah Semester	30%
4	Ujian Akhir Semester	35%
	Jumlah	100%

Mengetahui
Ketua Jurusan

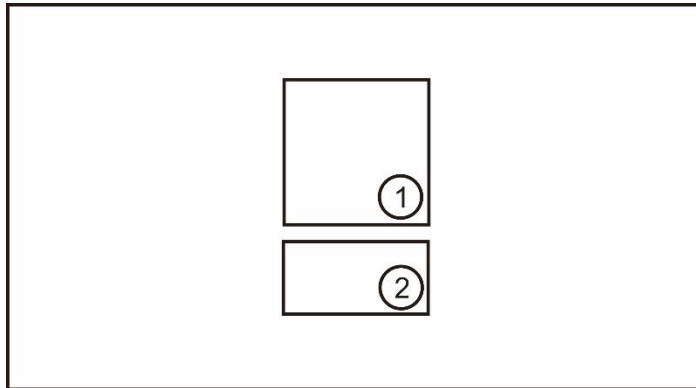
Yogyakarta, 2 Februari 2014
Dosen,

Sukimo, Ph.D.
NIP. 196904141994031002

Endra Murti Sagoro, M.Sc.
NIP. 198504092010121005

Lampiran 2. *Storyboard*

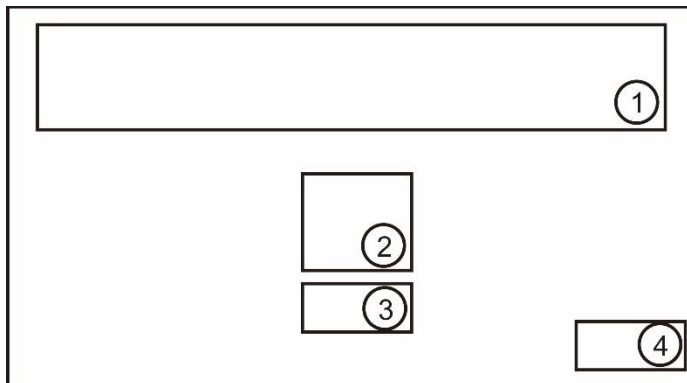
A. Halaman *Splash Screen*



Keterangan:

1. Logo Pengembang.
2. Loading.

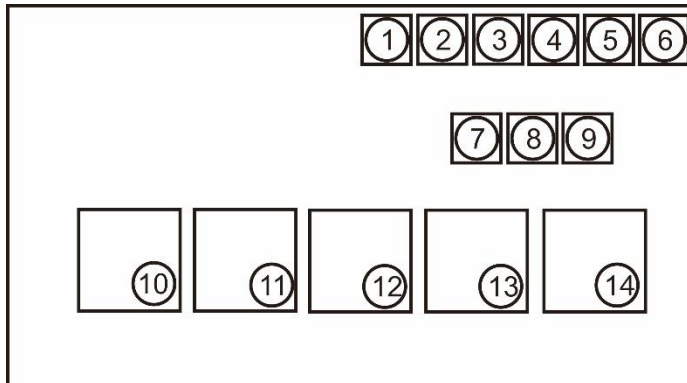
B. Halaman Judul



Keterangan:

1. Judul Penelitian.
2. Logo Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Identitas Peneliti.
4. Tombol untuk menuju halaman utama.

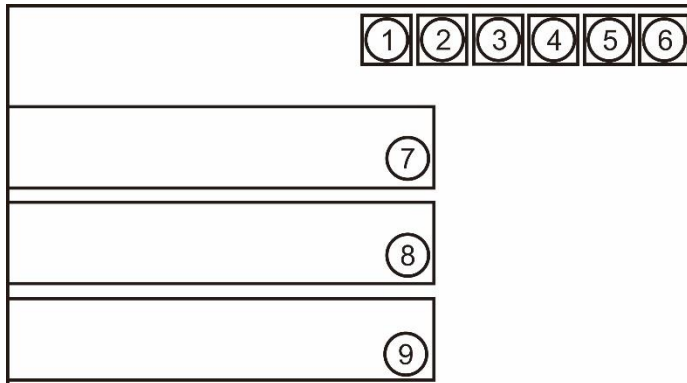
C. Halaman Utama



Keterangan:

1. Tombol untuk menuju halaman utama.
2. Tombol untuk menuju halaman judul.
3. Tombol untuk menuju identitas peneliti.
4. Tombol untuk mengatur musik.
5. Tombol untuk menuju halaman bantuan.
6. Tombol untuk keluar dari media pembelajaran.
7. Tombol untuk menuju halaman daftar pustaka.
8. Tombol untuk menampilkan video.
9. Tombol untuk menuju halaman latihan soal.
10. Tombol untuk menampilkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.
11. Tombol untuk menampilkan Materi 1.
12. Tombol untuk menampilkan Materi 2.
13. Tombol untuk menampilkan Materi 3.
14. Tombol untuk menampilkan Materi 4.

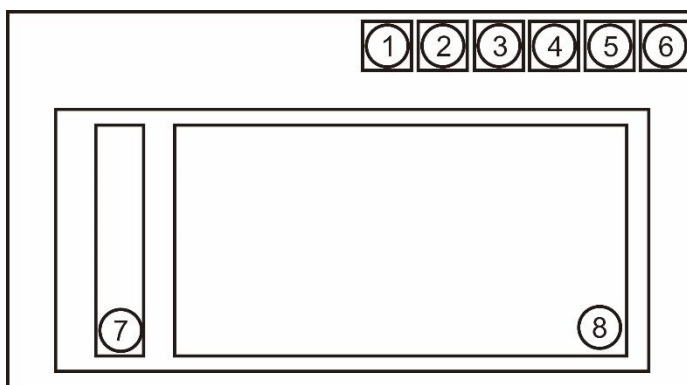
D. Halaman Identitas Pengembang



Keterangan:

1. Tombol untuk menuju halaman utama.
2. Tombol untuk menuju halaman judul.
3. Tombol untuk menuju identitas peneliti.
4. Tombol untuk mengatur musik.
5. Tombol untuk menuju halaman bantuan.
6. Tombol untuk keluar dari media pembelajaran.
7. Identitas Peneliti.
8. Identitas Dosen Pembimbing.
9. Identitas Dosen Narasumber.

E. Halaman Bantuan

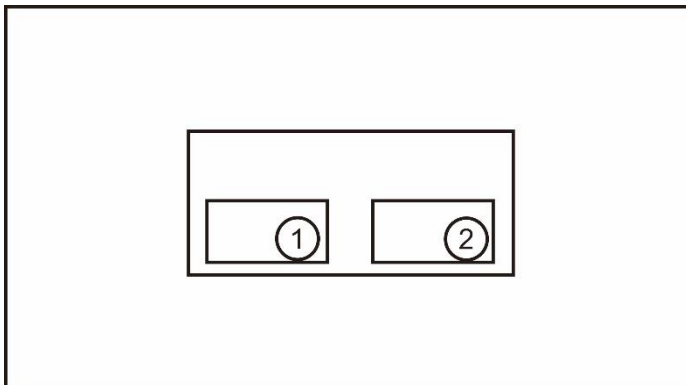


Keterangan:

1. Tombol untuk menuju halaman utama.
2. Tombol untuk menuju halaman judul.
3. Tombol untuk menuju identitas peneliti.

4. Tombol untuk mengatur musik.
5. Tombol untuk menuju halaman bantuan.
6. Tombol untuk keluar dari media pembelajaran.
7. Daftar tombol yang ada dalam media pembelajaran.
8. Keterangan fungsinya.

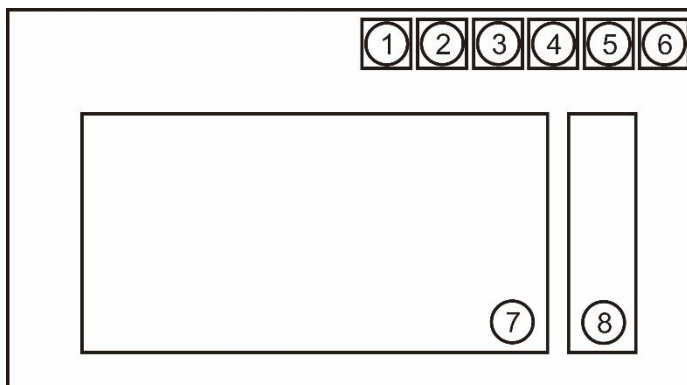
F. Halaman Konfirmasi Keluar dari Media Pembelajaran



Keterangan:

1. Tombol Ya untuk setuju keluar dari media pembelajaran.
2. Tombol Tidak jika tidak ingin keluar dari media pembelajaran.

G. Halaman Judul Materi

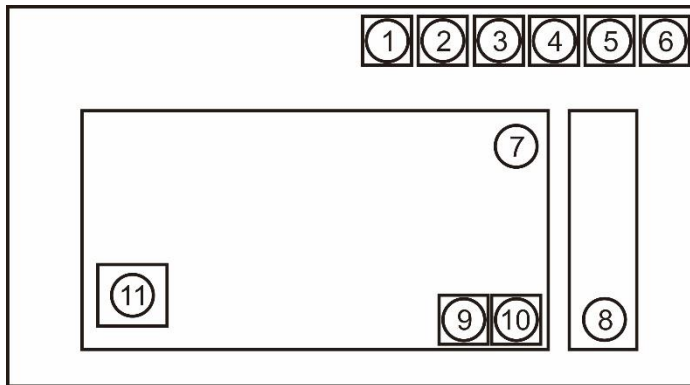


Keterangan:

1. Tombol untuk menuju halaman utama.
2. Tombol untuk menuju halaman judul.
3. Tombol untuk menuju identitas peneliti.
4. Tombol untuk mengatur musik.
5. Tombol untuk menuju halaman bantuan.

6. Tombol untuk keluar dari media pembelajaran.
7. Judul Materi.
8. Tombol pilihan subab yang ingin dipelajari.

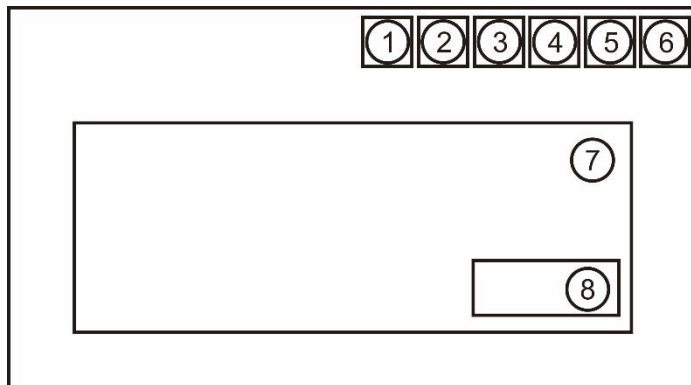
H. Halaman Materi



Keterangan:

1. Tombol untuk menuju halaman utama.
2. Tombol untuk menuju halaman judul.
3. Tombol untuk menuju identitas peneliti.
4. Tombol untuk mengatur musik.
5. Tombol untuk menuju halaman bantuan.
6. Tombol untuk keluar dari media pembelajaran.
7. Penjabaran materi.
8. Tombol untuk memilih subab yang ingin dipelajari.
9. Tombol menuju halaman sebelumnya.
10. Tombol menuju halaman selanjutnya.
11. Indikator jumlah halaman.

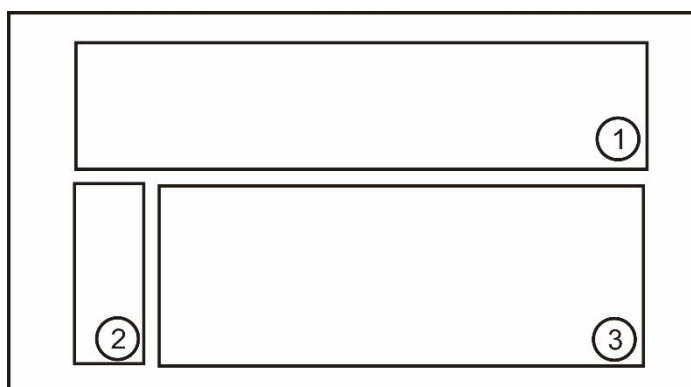
I. Halaman Petunjuk Pengerjaan Latihan Soal



Keterangan:

1. Tombol untuk menuju halaman utama.
2. Tombol untuk menuju halaman judul.
3. Tombol untuk menuju identitas peneliti
4. Tombol untuk mengatur musik.
5. Tombol untuk menuju halaman bantuan.
6. Tombol untuk keluar dari media pembelajaran.
7. Daftar petunjuk pengerjaan latihan soal.
8. Tombol untuk memulai mengerjakan soal.

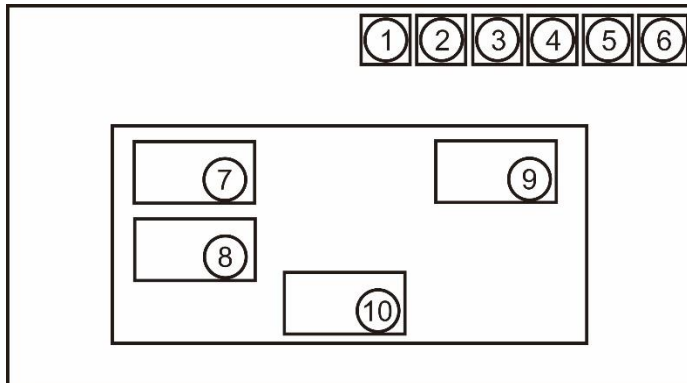
J. Halaman Latihan Soal



Keterangan:

1. Soal.
2. Tombol pilihan (a, b, c, d, e).
3. Pilihan jawaban.

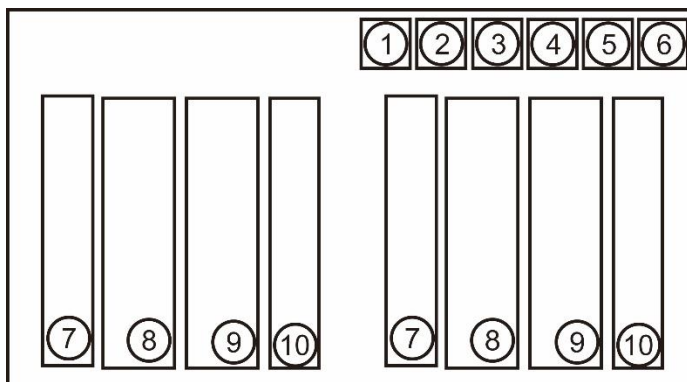
K. Halaman Skor



Keterangan:

1. Tombol untuk menuju halaman utama.
2. Tombol untuk menuju halaman judul.
3. Tombol untuk menuju identitas peneliti.
4. Tombol untuk mengatur musik.
5. Tombol untuk menuju halaman bantuan.
6. Tombol untuk keluar dari media pembelajaran.
7. Jumlah jawaban benar.
8. Jumlah jawaban salah.
9. Jumlah skor yang diperoleh.
10. Tombol menuju halaman koreksi.

L. Halaman Koreksi



Keterangan:

1. Tombol untuk menuju halaman utama.
2. Tombol untuk menuju halaman judul.

3. Tombol untuk menuju identitas peneliti.
4. Tombol untuk mengatur musik.
5. Tombol untuk menuju halaman bantuan.
6. Tombol untuk keluar dari media pembelajaran.
7. Nomor Soal.
8. Kunci Jawaban.
9. Jawaban dari pengguna.
10. Tombol menuju halaman pembahasan.

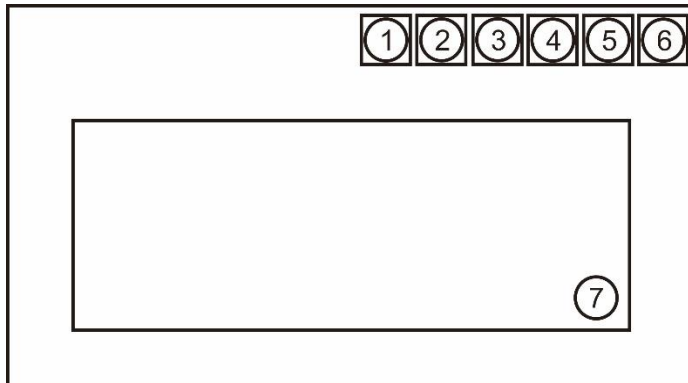
M. Halaman Pembahasan

7		8	1	2	3	4	5	6	
									9
									10

Keterangan:

1. Tombol untuk menuju halaman utama.
2. Tombol untuk menuju halaman judul.
3. Tombol untuk menuju identitas peneliti.
4. Tombol untuk mengatur musik.
5. Tombol untuk menuju halaman bantuan.
6. Tombol untuk keluar dari media pembelajaran.
7. Tombol untuk kembali ke halaman koreksi.
8. Nomor soal yang dibahas.
9. Soal yang dibahas.
10. Pembahasan soal.

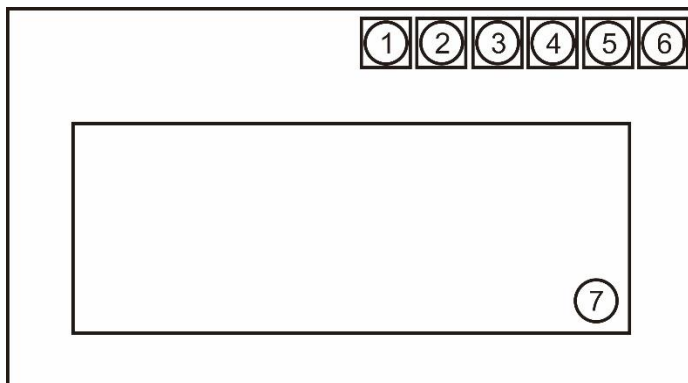
N. Halaman Daftar Pustaka



Keterangan:

1. Tombol untuk menuju halaman utama.
2. Tombol untuk menuju halaman judul.
3. Tombol untuk menuju identitas peneliti.
4. Tombol untuk mengatur musik.
5. Tombol untuk menuju halaman bantuan.
6. Tombol untuk keluar dari media pembelajaran.
7. Daftar Pustaka.

O. Halaman Video



Keterangan:

1. Tombol untuk menuju halaman utama.
2. Tombol untuk menuju halaman judul.
3. Tombol untuk menuju identitas peneliti.
4. Tombol untuk mengatur musik.
5. Tombol untuk menuju halaman bantuan.

6. Tombol untuk keluar dari media pembelajaran.
7. Daftar Pustaka.

Lampiran 3. Produk Akhir Multimedia Pembelajaran Kewirausahaan

1. HALAMAN PREFACE / INTRO



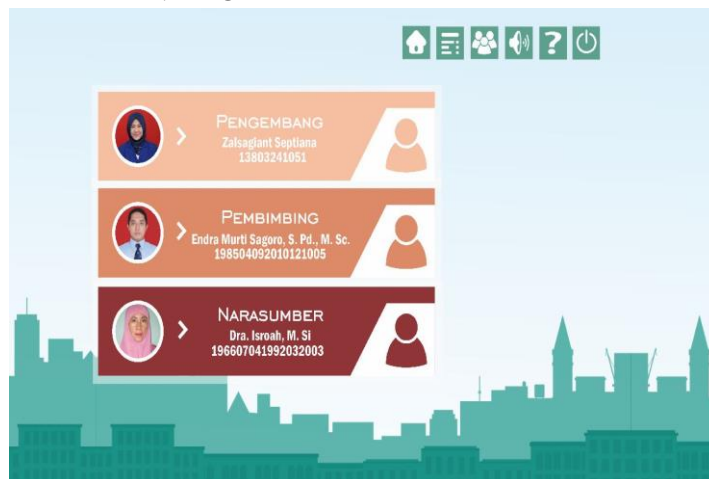
2. HALAMAN AWAL



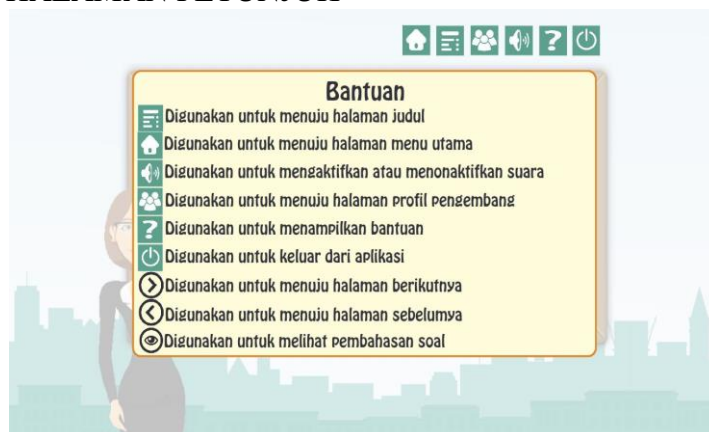
3. HALAMAN MENU



4. HALAMAN PROFIL



5. HALAMAN PETUNJUK



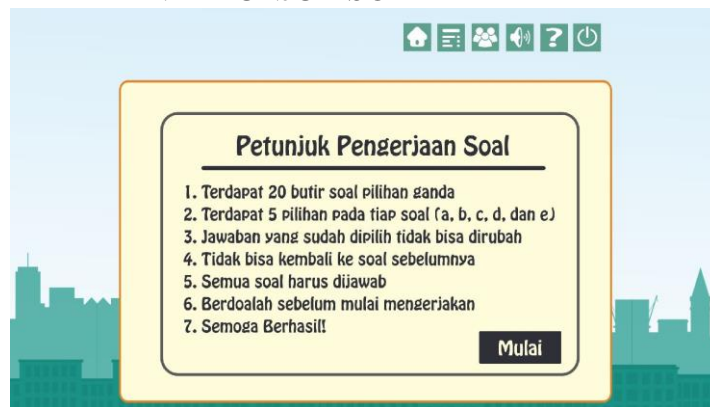
6. HALAMAN KELUAR



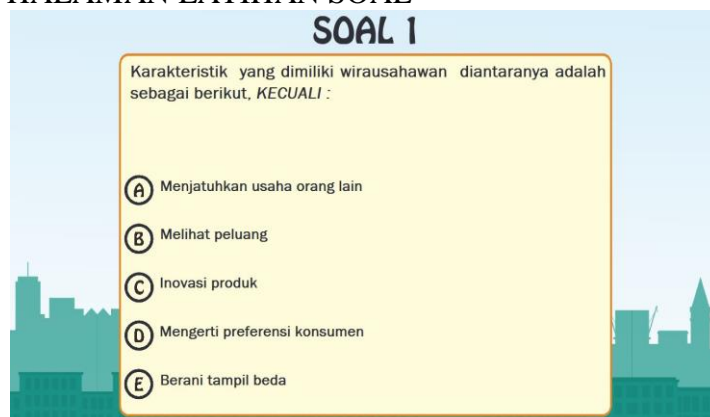
7. HALAMAN DAFTAR PUSTAKA



8. HALAMAN PETUNJUK SOAL



9. HALAMAN LATIHAN SOAL



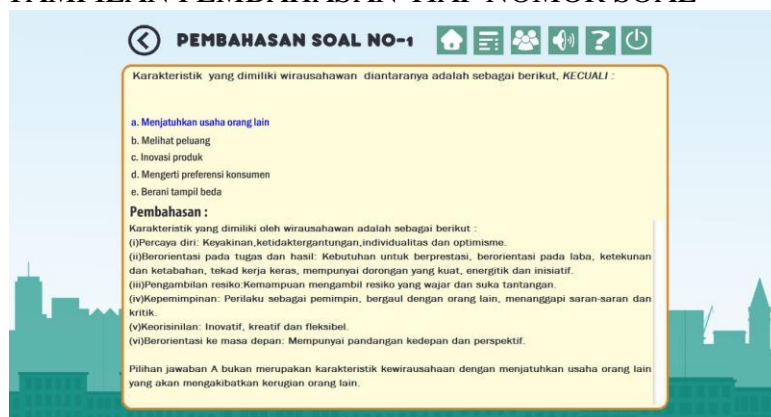
10. TAMPILAN NILAI SETELAH SELESAI DIKERJAKAN



11. TAMPILAN SKOR DAN PEMBAHASAN



12. TAMPILAN PEMBAHASAN TIAP NOMOR SOAL



Materi Multimedia

Materi 1

Pengertian Kewirausahaan dan Tahap – Tahap Kewirausahaan

A. Pengertian Kewirausahaan

Istilah kewirausahaan mulai dipopulerkan sejak tahun 1990 . Kewirausahaan berasal dari kata wirausaha. Wirausaha berasal dari kata **wira** artinya berani, utama, mulia. **Usaha** berarti kegiatan bisnis komersil maupun non komersil. Selain itu, kewirausahaan berasal dari istilah *entrepreneurship*, sedangkan wirausaha berasal dari kata *entrepreneur*, kata *entrepreneur*, secara tertulis digunakan oleh Savary pada tahun 1723 dalam buku “Kamus Dagang”.

Untuk lebih mendalami pengertian kewirausahaan maka akan dipaparkan berbagai pandangan mengenai kewirausahaan, adalah :

1. Kewirausahaan adalah suatu proses seseorang guna mengejar peluang – peluang memenuhi kebutuhan dan keinginan melalui inovasi, tanpa memperhatikan daya yang mereka kendalikan. (Robin, 1996)
2. Kewirausahaan adalah suatu nilai yang diwujudkan dalam perilaku yang dijadikan dasar sumber daya, tanpa penggerak, tujuan, kiat, siasat, proses, dan hasil bisnis. (Ahmad Sanusi, 1994)
3. Kewirausahaan adalah suatu nilai yang digunakan untuk memulai usaha (*start-up phase*) dan perkembangan usaha (*venture growth*). (Soeharto Prawiro,1997)
4. Kewirausahaan adalah suatu proses penerapan kreativitas dan keinovasian dalam memecahkan persoalan dan menemukan peluang untuk memperbaiki kehidupan usaha. (Zimmemer, 1996)
5. Kewirausahaan adalah suatu kemampuan untuk menciptakan suatu yang baru dan berbeda. (Drucker, 1959)

B. Tahap – Tahap Kewirausahaan

Seorang wirausahawan secara umum harus memperhatikan tahap-tahap melakukan wirausaha, dimana tahap – tahap melakukan wirausaha sebagai berikut:

1. Tahap Memulai

Tahap di mana seseorang yang berniat untuk melakukan usaha mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan, diawali dengan melihat peluang usaha baru yang mungkin apakah membuka usaha baru, melakukan akuisisi, atau melakukan "*ranchising*". Tahap ini juga memilih jenis usaha yang akan dilakukan.

2. Tahap Melaksanakan Usaha

Dalam tahap ini seorang wirausahawan mengelola berbagai aspek yang terkait dengan usahanya, mencakup aspek-aspek: pembiayaan, SDM, kepemilikan, organisasi, kepemimpinan yang meliputi bagaimana mengambil risiko dan mengambil keputusan, pemasaran, dan melakukan evaluasi.

3. Tahap Mempertahankan Usaha

Tahap di mana wirausahawan melakukan analisis perkembangan berdasarkan hasil yang telah dicapai untuk ditindaklanjuti sesuai dengan kondisi yang dihadapi.

4. Tahap Mengembangkan Usaha

Tahap di mana jika hasil yang diperoleh tergolong positif atau mengalami perkembangan, maka wirausahawan memperluas usaha atau mengembangkan usaha.

Materi 2
Karakteristik Kewirausahaan, Faktor Keberhasilan dan Kegagalan
Berwirausahaan

A. Karakteristik Wirausaha

Banyak ahli yang mengemukakan karakteristik kewirausahaan dengan konsep yang berbeda-beda. Seperti yang dikemukakan oleh Geoffrey G. Meredith , mengemukakan ciri-ciri dan watak kewirausahaan seperti berikut ini.

Tabel Ciri dan Watak Kewirausahaan

Ciri-ciri	Watak
1. Percaya diri	Keyakinan, ketidaktergantungan, individualitas dan optimisme
2. Berorientasi pada tugas dan hasil	Kebutuhan untuk beprestasi, berorientasi pada laba, ketekunan dan ketabahan, tekad kerja keras, mempunyai dorongan yang kuat, energitik dan inisiatif
3. Pengambilan resiko	Kemampuan mengambil resiko yang wajar dan suka tantangan
4. Kepemimpinan	Perilaku sebagai pemimpin, bergaul dengan orang lain, menanggapi saran-saran dan kritik
5. Keorisinilan	Inovatif, kreatif dan fleksibel
6. Berorientasi ke masa depan	Mempunyai pandangan kedepan dan prespektif

Ahli lain seperti Thomas W Zimmerer mengemukakan delapan karakteristik , yang meliputi :

1. *Desire for responsibility* yaitu memiliki rasa tanggung jawab atas usaha – usaha yang dilakukannya.
2. *Preference for moderate risky* yaitu lebih memilih resiko yang moderat, artinya ia selalu menghindari risiko yang rendah dan menghindari risiko yang tinggi.

3. *Confidence in their ability to success*, yaitu percaya akan kemampuan dirinya untuk berhasil
4. *Desire for immediate feedback*, yaitu selalu menghendaki umpan balik yang segera.
5. *High level of energy*, yaitu memiliki semangat dan kerja keras untuk mewujudkan keinginannya demi masa depan yang lebih baik.
6. *Future orientation*, yaitu berorientasi ke masa depan, prespektif dan berwawasan jauh ke depan.
7. *Skill at organizing*, yaitu memiliki keterampilan dalam mengorganisasikan sumber daya untuk menciptakan nilai tambah.
8. *Value of achievement over money*, yaitu selalu menilai prestasi dengan uang.

Selain itu, karakteristik wirausahawan menurut pendapat Bygrave yang terkenal dengan istilah 10D adalah :

1. *Dream*, Seorang wirausaha mempunyai visi keinginan terhadap masa depan pribadi dan bisnisnya serta mempunyai kemampuan untuk mewujudkan impiannya.
2. *Decisiveness*, Seorang wirausaha adalah orang yang tidak bekerja lambat. Mereka membuat keputusan secara cepat dengan penuh perhitungan. Kecepatan dan ketepatan mengambil keputusan adalah faktor kunci dalam kesuksesan bisnis.
3. *Doers*, Seorang wirausaha dalam membuat keputusan akan langsung menindaklanjuti. Mereka melaksanakan kegiatannya secepat mungkin. Seorang wirausaha tidak mau menunda-nunda kesempatan yang baik dalam bisnisnya.
4. *Determination*, Seorang wirausaha, melaksanakan kegiatannya dengan penuh perhatian. Rasa tanggung jawabnya tinggi dan tidak mau menyerah, walaupun dihadapkan pada kalangan dan rintangan yang tidak mungkin dapat diatasi.

5. *Dedication*, Seorang wirausaha memiliki dedikasi yang tinggi terhadap bisnisnya, kadang-kadang mengorbankan kepentingan keluarga untuk sementara. Semua perhatian dan kegiatannya dipusatkan semata-mata untuk kegiatan bisnisnya.
6. *Devotion*, Seorang wirausaha mencintai pekerjaan bisnisnya dan produk yang dihasilkannya. Hal inilah yang mendorong keberhasilan yang sangat efektif untuk menjual produknya.
7. *Detail*, Seorang wirausaha sangat memperhatikan faktor-faktor kritis secara rinci. Dia tidak mau mengabaikan faktor-faktor kecil yang dapat menghambat kegiatan usahanya.
8. *Destiny*, Seorang wirausaha bertanggung jawab terhadap nasib dan tujuan yang hendak dicapainya. Dia merupakan orang yang bebas dan tidak mau tergantung kepada orang lain.
9. *Dollars*, Seorang wirausaha tidak mengutamakan mencapai kekayaan, motivasinya bukan karena masalah uang. Uang dianggap sebagai ukuran kesuksesan bisnisnya. Ia berasumsi jika berhasil dalam bisnis maka ia pantas mendapat laba, bonus, atau hadiah.
10. *Distribute*, Seorang wirausaha bersedia mendistribusikan kepemilikan bisnisnya kepada orang-orang kepercayaan itu yaitu orang-orang yang kritis dan mau diajak mencapai sukses dalam bidang bisnisnya.

B. Faktor Keberhasilan Berwirausaha

1. Faktor Peluang

Sebagai seorang wirausahawan harus membuat dan menemukan strategi yang tepat untuk perkembangan usaha. Peluang juga diciptakan bukan hanya momentum saja, tetapi benar – benar peluang bisnis.

2. Faktor Manusia (SDM)

Jujur, disiplin, berani dan dapat melaksanakan prinsip manajemen dengan baik merupakan salah satu sikap yang dapat dikembangkan agar mampu mencapai keberhasilan dalam berwirausaha.

3. Faktor Keuangan

Jangan pernah berfikir bahwa tanpa keuangan (*arus kas/cash flow*) yang lancar itu dapat berhasil. Bila arus kas tidak mengalir, maka bisnis akan mati dan terhenti.

4. Faktor Organisasi

Pengorganisasian tugas dalam bisnis sangat diperhatikan , misalkan :

- a. Jenis pekerjaan yang harus dikerjakan.
- b. Batasan uraian tugas, tanggung jawab, wewenang dan tanggung jawab.
- c. Hubungan yang tegas antar karyawan.
- d. Menciptakan keteraturan dalam bekerja.

5. Faktor Perencanaan

- a. Perencanaan visi, misi, strategi jangka panjang, strategi jangka pendek.
- b. Perencanaan pemasaran.
- c. Perencanaan produk.
- d. Perencanaan jumlah produk yang akan dijual.

6. Faktor Pengelolaan Usaha

- a. Menyusun organisasi.
- b. Mengelola SDM.
- c. Mengelola aset.
- d. Membuat jadwal usaha dan kegiatan.
- e. Mengatur distribusi barang.
- f. Mengendalikan mutu produk.

7. Faktor Pemasaran dan Penjualan

Dalam hal ini, pemasaran dan penjualan memainkan peranan penting bagi kelancaran usaha. Banyak usaha yang gagal karena belum mementingkan aspek pemasaran dapat berjalan dengan baik.

8. Faktor Administrasi

Tanpa pencatatan dan dokumentasi yang baik dan pengumpulan serta pengelompokan administrasi, maka taktik, perencanaan dan arah perusahaan tidak akan berjalan dengan baik.

9. Faktor Peraturan Pemerintah, Politik, Sosial, Ekonomi, dan Budaya Lokal

Faktor ini dapat berpengaruh dengan usaha karena :

- a. Legalitas usaha.
- b. Perkembangan budaya lokal yang harus diikuti.
- c. Lingkungan sosial yang berbeda setiap daerah.
- d. Situasi politik dan ekonomi.

10. Catatan Bisnis

Catatan usaha digunakan untuk membantu kita menjalankan usaha, karena dapat mengetahui sejauh mana usaha berjalan.

C. Faktor Kegagalan Usaha

1. Diabaikan Oleh Pemiliknya

Pemilik gagal dalam menjalankan usaha dan membiarkan segala sesuatu yang terjadi tanpa mengambil tindakan yang positif.

2. Kecurangan dan Pencurian

Karyawan yang mencuri uang (korupsi), barang perusahaan atau rahasia perusahaan.

3. Kurang Keterampilan dan Keahlian

Tidak mempunyai pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola uang, manusia, persediaan barang, mesin dan pelanggan.

4. Masalah Pemasaran

Masalah ini muncul terkadang terjadi ketika tidak dapat menarik cukup banyak pelanggan karena promosi, barang berkualitas rendah, jasa pelayanan yang buruk, dan tata letak kurang menarik.

5. Lokasi Usaha

Lokasi usaha yang tidak strategis yang membuat usaha terkadang kurang berkembang.

6. Bencana

Kehilangan barang berharga karena bencana alam, kebakaran, atau bencana lain yang mana pimpinan tidak mengasuransikan.

7. Pengawasan Persediaan Barang Yang Buruk

Terlalu banyak persediaan barang dagangan yang tidak terjual.

8. Tidak Memiliki Etos Kerja Yang Tinggi

Etos kerja atau budaya kerja dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan wirausaha. Bila dalam menjalankan wirausaha tidak disertai dengan etos kerja yang tinggi maka akan terjadi kemunduran dan kekalahan dalam persaingan.

9. Terlalu Banyak Aset

Terlalu banyak aset persediaan barang, peralatan, kendaraan tetapi kurang bermanfaat.

10. Anggota Keluarga Bergabung Dengan Usaha

Terkadang tidak ada pemisahan tugas dalam usaha bisnis keluarga, umumnya kegagalan acapkali menghadapi usaha/bisnis keluarga.

11. Kesulitan Keuangan

Kesulitan keuangan berakibat usaha yang dijalankan tidak sesuai dengan rencana yang telah disusun. Hal ini berakibat pada tidak adanya keseimbangan dalam berusaha yang bisa mengakibatkan kegagalan berwirausaha.

Materi 3

Manfaat, Tujuan dan Risiko Kewirausahaan

A. Manfaat Kewirausahaan

Manfaat kewirausahaan adalah :

1. Menambah daya tampung tenaga kerja sehingga dapat mengurangi pengangguran.
2. Memberi contoh bagaimana harus bekerja keras, tekun, dan punya kepribadian unggul yang pantas diteladani.
3. Berusaha mendidik para karyawan menjadi orang yang mandiri disiplin, tekun, dan jujur dalam menghadapi pekerjaan.
4. Berusaha mendidik masyarakat agar hidup secara efisien, tidak untuk boros.
5. Sebagai sumber penciptaan dan perluasan kesempatan kerja
6. Memajukan keuangan.
7. Melaksanakan persaingan yang sehat wajar.

B. Tujuan Kewirausahaan

Tujuan kewirausahaan :

1. Meningkatkan jumlah wirausahawan yang sukses.
2. Mewujudkan kemampuan dan kemantapan para wirausahawan untuk menghasilkan kemajuan dan kesejahteraan masyarakat.
3. Membudayakan semangat, sikap, perilaku dan kemampuan kewirausahaan dikalangan masyarakat yang mampu, handal dan unggul.
4. Menumbuh kembangkan kesadaran kewirausahaan yang tangguh dan kuat.

C. Risiko Kewirausahaan

Pada dasarnya terdapat resiko yang dihadapi oleh para wirausahawan ketika diberikan kesempatan untuk mengembangkan usahanya, yaitu :

1. Risiko Murni, adalah risiko yang muncul sebagai akibat dari sebuah situasi atau keputusan yang konsekuensinya adalah kerugian. Termasuk dalam risiko ini adalah :
 - a. Risiko hilang/rusaknya aset yang dimiliki yang diakibatkan kebakaran, pencurian, penggelapan.
 - b. Kecelakaan kerja saat produksi.
 - c. Risiko akibat tuntutan hukum pihak lain, misalnya keracunan dari makanan yang dijual.
 - d. Risiko oprasional.
 - e. Bencana alam.
2. Risiko Spekulatif, adalah risiko yang muncul akibat situasi atau keputusan yang konsekuensinya bisa berupa keuntungan atau kerugian. Termasuk dalam risiko ini adalah :
 - a. Risiko Perubahan Harga, adalah risiko yang terjadi akibat perubahan harga.
 - b. Risiko Kredit, adalah risiko yang muncul dari transaksi kredit.
3. Risiko Riil, adalah resiko yang dapat terlihat, bisa dihitung, bisa diantisipasi dan bisa dihindari. Termasuk dalam risiko ini adalah :
 - a. Kehilangan modal baik yang sudah ditanam dan akan ditanam ke dalam perusahaan.
 - b. Kehilangan kesempatan untuk mendapatkan keuntungan, baik di masa sekarang ataupun masa depan.
 - c. Kehilangan mata pencaharian untuk menutupi kebutuhan sehari-hari.
 - d. Kehilangan kendali atas kekuasaan yang dimiliki selama ini karena ada pengalihan gaya bisnis keluarga mejadi gaya bisnis profesional.
4. Risiko Psikologis, adalah resiko yang tidak terlihat, tidak bisa dihitung, bisa diantisipasi , tetapi belum tentu bisa dihindari. Termasuk dalam resiko ini adalah :

- a. Kehilangan reputasi (hilang muka, nama besar, citra dsb) dan menanggung resiko malu.
- b. Kehilangan kepercayaan pada diri sendiri dan pada orang lain (menjadi *paranoid*).
- c. Kehilangan perasaan *potent* atau mampu yang akan menyebabkan hilangnya rasa percaya diri.
- d. Kehilangan jati diri (terutama bagi mereka yang sudah menganggap keberadaan perusahaan sebagai keberadaan dirinya sendiri).
- e. Kehilangan motivasi untuk berjuang.

Materi 4

Kelebihan, Kelemahan Menjadi Wirausahawan dan Wirausahawan

Sukses

A. Kelebihan Menjadi Wirausahawan

Kelebihan menjadi seorang wirausahawan adalah :

1. Terbuka peluang untuk mencapai tujuan yang dikehendakisendiri.
2. Terbuka peluang untuk mendemonstrasikan kemampuan serta potensi seseorang secara penuh.
3. Terbuka peluang untuk memperoleh manfaat dan keuntungan secara maksimal.
4. Terbuka peluang untuk membantu masyarakat dengan usaha usaha konkrit.
5. Terbuka kesempatan untuk menjadi bos.
6. Imbalan berupa laba.

Wirausaha mengharap hasil yang tidak hanya mengganti kerugian waktu dan uang yang pantas bagi risiko dan inisiatif yang mereka ambil dalam mengoperasikan bisnis mereka sendiri. Harapan dari hasil usahanya tersebut ialah imbalan berupa laba. Imbalan berupa laba ini merupakan motivasi yang kuat untuk berwirausaha.

7. Imbalan berupa kebebasan.
Kebebasan yang dimaksud adalah bebas dari pengawasan dan aturan birokrasi organisasi. Kebebasan untuk menjalankan secara bebas perusahaannya merupakan imbalan lain dari seorang wirausaha.
8. Imbalan berupa kebebasan menjalani hidup.
Kebebasan yang dimaksud adalah bebas dari rutinitas, kebosanan, dan pekerjaan yang tidak menantang. Wirausaha sering kali menyatakan kepuasan yang mereka dapatkan dalam menjalankan bisnisnya sendiri karena kebebasan tersebut.

B. Kelemahan Menjadi Wirausahawan

Kelemahan menjadi seorang wirausahawan adalah :

1. Memperoleh pendapatan yang tidak pasti, dan memikul berbagai risiko.
2. Bekerja keras dan waktu/jam kerjanya panjang.
3. Kualitas kehidupannya masih rendah sampai usahanya berhasil, sebab dia harus berhemat.
4. Tanggung jawabnya sangat besar, banyak keputusan yang harus dia buat walaupun dia kurang menguasai permasalahan yang dihadapinya.
5. Pengorbanan personal. Pada awalnya, wirausaha harus bekerja pada waktu yang lama dan sibuk, sedikit sekali waktu untuk kepentingan keluarga dan rekreasi. Hampir semua waktu dihabiskan untuk kegiatan bisnis.
6. Beban tanggung jawab. Wirausaha harus mengelola semua fungsi bisnis, baik pemasaran, keuangan, personil, maupun pengadaan dan pelatihan.
7. Kecilnya margin keuntungan dan kemungkinan usaha gagal.
8. Wirausaha menggunakan keuangan yang kecil dan keuangan milik sendiri, maka pada awalnya margin laba/keuntungan yang diperoleh akan relatif kecil dan kemungkinan gagal ada.

C. Wirausaha Sukses

Berikut ini adalah beberapa wirausahawan terkenal yang membeberkan rahasia suksesnya :

1. Mary Kay Ash (Presiden Mary Kay Cosmetics)
“ Sukses hanya dapat dicapai oleh orang – orang yang yakin akan apa yang dikerjakannya serta tidak membiarkan hal – hal untuk menyabotnya.”
2. Steve Jobs (Penemu Apple Computer, Wirausahawan Legendaris)
“Memandang produk kreativitas itu sebagai komoditi yang dapat dijual. “

3. Donald E. Petersen (Presiden Ford Motor Company)

“ Bekerja sebagai team, bukan sebagai perorangan. Pertandingan tidak dimenangkan oleh satu orang, melainkan dengan beberapa orang. Perlakukanlah orang – orang dengan hormat dan layak dan percayalah kemampuan dasar manusia untuk melakukan hal yang terbaik. “

4. Dr. Norman Vincent Peale

“ Ambil satu perkara pada satu waktu, lalu curahkan seluruh perhatian. Jika penyelesaian terhadap suatu masalah tidak berhasil dimunculkan juga maka saya tinggalkan sebentar dengan berjalan – jalan atau melakukan pekerjaan fisik lainnya.”

Lampiran 5. Soal Multimedia

SOAL MULTIMEDIA

1. Karakteristik yang dimiliki wirausahawan diantara adalah sebagai berikut, *kecuali* :
 - a. Berani tampil beda.
 - b. Melihat peluang.
 - c. Inovasi produk.
 - d. Mengerti preferensi konsumen.
 - e. Menjatuhkan usaha orang lain.
2. Inovatif, kreatif, fleksibel mempunyai banyak sumber serba dapat dan mengetahui banyak hal merupakan watak wirausaha yang ditunjukkan pada ciri- ciri karakteristik dan sifat profil wirausaha yang...
 - a. Percaya diri.
 - b. Beroreintasi pada tugas dan hasil
 - c. Memiliki keorisinilan.
 - d. Berorientasi pada masa depan.
 - e. Berani mengambil resiko.
3. Kewirausahaan adalah suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda. Pendapat ini merupakan pendapat dari ...
 - a. Drucker.
 - b. Robin.
 - c. Savari.
 - d. Ahmad Sanusi.
 - e. Zimmemer.

4. Setelah selesai ikut bekerja dalam kegiatan wirausahawan (magang), para mahasiswa diharapkan mempunyai kepribadian yang kuat seperti tersebut dibawah, kecuali
- Memiliki sikap mental berwirausaha.
 - Memiliki moral yang tinggi.
 - Memiliki keterampilan berwirausaha.
 - Memiliki naluri yang terlatih.
 - Memiliki kepekaan terhadap arti lingkungan.
5. Beberapa faktor teknis yang menyebabkan timbulnya kegagalan dalam berusaha yaitu faktor pembiayaan, perencanaan dan komunikasi. Berikut yang **tidak** termasuk penyebab gagalnya suatu perencanaan adalah
- Rencana kurang terperinci dalam pemaparan tujuan dan sasaran.
 - Kurangnya antisipasi dalam menghadapi persaingan dan perubahan trend.
 - Kurangnya analisis situasi yang memadai.
 - Lemahnya proses komunikasi.
 - Tujuan dan sasaran tidak realistis.
6. Manfaat kewirausahaan adalah sebagai berikut, *kecuali*...
- Peluang membuka kesempatan kerja baru masyarakat sekitar.
 - Kesempatan melakukan perubahan.
 - Peluang membudayakan orang lain untuk meraih keuntungan.
 - Peluang untuk meraih keuntungan tanpa batas.

- e. Peluang menggunakan potensi sepenuhnya.
7. Ciri – ciri kewirausahaan dibawah ini menurut Geoffrey G. Meredith adalah...
- a. Jujur.
 - b. Berani.
 - c. Disiplin.
 - d. Pengambilan risiko.
 - e. Tekun.
8. Risiko riil yang dihadapi oleh seorang wirausahawan dalam menghadapi bisnis adalah ...
- a. Kehilangan nama baik.
 - b. Bangkrut.
 - c. Kehilangan motivasi.
 - d. Usaha merugi.
 - e. Kehilangan reputasi.
9. Istilah dikenal seorang wirausaha adalah orang yang tidak bekerja lambat pada karakteristik menurut pendapat Bygrave dikenal sebagai...
- a. *Doers*.
 - b. *Determination*.
 - c. *Devotion*.
 - d. *Dollars*.
 - e. *Decisiveness*.

10. Ditinjau dari asal usul kata, kewirausahaan berasal dari dua kata yaitu "Wira" dan "Usaha". Makna dari kata "Wira" yang tepat dibawah ini adalah....
- Berani , utama, dan mulia.
 - Berpikir maju kedepan.
 - Kemampuan untuk maju.
 - Bekerja secara tekun.
 - Kemauan keras.
11. Terjadinya kemunduran dan kalah dalam persaingan disebabkan karena para wirausahawan ...
- Kekurangan modal.
 - Kurang promosi penjualan.
 - Kurang mengadakan perencanaan yang matang
 - Tidak mempunyai keahlian
 - Tidak mempunyai etos kerja yang tinggi
12. Hal positif dari berkembangnya wirausaha adalah ...
- Beban tanggung jawab besar.
 - Mengikis Angka Pengangguran.
 - Berkurangnya Modal.
 - Bertambah Masalah.
 - Tidak Ada Jawaban .

13. Kewirausahaan adalah suatu proses seseorang guna mengejar peluang-peluang memenuhi kebutuhan dan keinginan-keinginan melalui inovasi adalah pendapat :
- a. Gede Rana.
 - b. Savary.
 - c. GNMMK.
 - d. Robin.
 - e. J.A. Schumpeter.
14. Dibawah ini yang termasuk faktor penyebab keberhasilan usaha adalah ...
- a. Faktor Manusia
 - b. Faktor Psikologi.
 - c. Faktor Partner Usaha
 - d. Faktor Insting.
 - e. Faktor Emosi.
15. Salah satu tujuan wirausaha dalam perekonomian nasional adalah ...
- a. Bagian Etos Kerja Masyarakat.
 - b. Penggerak Roda Perekonomian.
 - c. Menciptakan Persaingan Dalam Dunia Usaha.
 - d. Tulang Punggung Ekonomi.
 - e. Memicu Pertumbuhan Ekonomi.

16. Proses *ranchising* dalam tahapan kewirausahaan, dikenal pada tahapan ...
- Tahapan Evaluasi.
 - Tahapan Pemasaran.
 - Tahapan Memulai.
 - Tahapan Produksi.
 - Tahapan Melaksanakan Usaha.
17. Pemakaian sumber daya yang tidak seimbang yang mengakibatkan kerugian pada saat melakukan sebuah usaha dinamakan risiko ...
- Risiko Murni.
 - Risiko Riil.
 - Risiko Kredit.
 - Risiko Finansial.
 - Risiko Pasar.
18. Bertanggung jawab terhadap nasib dan tujuan yang hendak dicapai, menurut Bygrave disebut...
- Details* .
 - Devotion* .
 - Doers*.
 - Distribute*.
 - Destiny* .
19. Kurangnya modal bisa berakibat terhadap kegagalan berwirausaha. Hal ini disebabkan karena ...
- Barang yang dijual terlalu sedikit.

- b. Kurang mengenal jenis usaha yang dijalankan.
 - c. Usaha yang dijalankan tidak sesuai dengan rencana yang telah disusun.
 - d. Tidak ada dana untuk promosi.
 - e. Kurangnya pendanaan untuk pos pos lain.
20. Yang *bukan* ciri seorang wirausaha adalah....
- a. Orang yang senang menciptakan barang baru.
 - b. Orang yang siap menanggung resiko.
 - c. Orang yang kreatif terhadap keseimbangan yang terjadi dipasar.
 - d. Orang yang takut mencoba hal yang baru.
 - e. Orang yang selalu melihat peluang.

PEMBAHASAN

1. Karakteristik yang dimiliki wirausahawan diantara adalah sebagai berikut, *kecuali* :

- a. Berani tampil beda.
- b. Melihat peluang.
- c. Inovasi produk.
- d. Mengerti preferensi konsumen.
- e. Menjatuhkan usaha orang lain.

Jawaban : E

Pembahasan :

Karakteristik yang dimiliki oleh wirausahawan adalah sebagai berikut :

Ciri-ciri	Watak
1. Percaya diri	Keyakinan, ketidaktergantungan, individualitas dan optimisme
2. Berorientasi pada tugas dan hasil	Kebutuhan untuk beprestasi, berorientasi pada laba, ketekunan dan ketabahan, tekad kerja keras, mempunyai dorongan yang kuat, energitik dan inisiatif
3. Pengambilan resiko	Kemampuan mengambil resiko yang wajar dan suka tantangan
4. Kepemimpinan	Perilaku sebagai pemimpin, bergaul dengan orang lain, menanggapi saran-saran dan kritik
5. Keorisinilan	Inovatif, kreatif dan fleksibel
6. Berorientasi ke masa depan	Mempunyai pandangan kedepan dan prespektif

Pilihan jawaban E bukan merupakan karakteristik kewirausahaan dengan menjatuhkan usaha orang lain yang akan mengakibatkan kerugian orang lain .

2. Inovatif, kreatif, fleksibel mempunyai banyak sumber serba dapat dan mengetahui banyak hal merupakan watak wirausaha yang ditunjukkan pada ciri- ciri karakteristik dan sifat profil wirausaha yang...

- a. Percaya diri.
- b. Beroreintasi pada tugas dan hasil.
- c. Memiliki keorisinilan.
- d. Berorientasi pada masa depan.
- e. Berani mengambil resiko.

Jawaban : C

Pembahasan :

Di bawah ini merupakan tabel ciri dan watak kewirausahaan

Tabel Ciri dan Watak Kewirausahaan

Ciri-ciri	Watak
1. Percaya diri	Keyakinan, ketidaktergantungan, individualitas dan optimisme
2. Berorientasi pada tugas dan hasil	Kebutuhan untuk beprestasi, berorientasi pada laba, ketekunan dan ketabahan, tekad kerja keras, mempunyai dorongan yang kuat, energitik dan inisiatif
3. Pengambilan resiko	Kemampuan mengambil resiko yang wajar dan suka tantangan
4. Kepemimpinan	Perilaku sebagai pemimpin, bergaul dengan orang lain, menanggapi saran-saran dan kritik
5. Keorisinilan	Inovatif, kreatif dan fleksibel
6. Berorientasi ke masa depan	Mempunyai pandangan kedepan dan prespektif

Watak – watak kewirausahaan yang disebutkan merupakan sifat profil dari keorisinal

3. Kewirausahaan adalah suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda. Pendapat ini merupakan pendapat dari ...
- Drucker.
 - Robin.
 - Savari.
 - Ahmad Sanusi.
 - Zimmemer.

Jawaban : A

Pembahasan :

Menurut Savary menjelaskan definisi kewirausahaan kedalam kata wira dan usaha yang ditulisnya dalam buku Kamus Dagang.

Menurut Drucker pengertian kewirausahaan adalah suatu kemampuan untuk menciptakan suatu yang baru dan berbeda.

Menurut Robin pengertian kewirausahaan adalah suatu proses seseorang guna mengejar peluang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya melalui inovasi.

Menurut Zimmemer pengertian kewirausahaan adalah proses penerapan kreativitas dan inovasi untuk memecahkan suatu persoalan dan menemukan peluang untuk memperbaiki kehidupan usaha.

Menurut Ahmad Sanusi pengertian kewirausahaan adalah nilai yang diwujudkan dalam perilaku yang didasarkan pada sumber daya, tanpa penggerak, tujuan dan hasil bisnis.

4. Setelah selesai ikut bekerja dalam kegiatan wirausahawan (magang), para mahasiswa diharapkan mempunyai kepribadian yang kuat seperti tersebut di bawah, kecuali

- a. Memiliki sikap mental berwirausaha.
- b. Memiliki moral yang tinggi.
- c. Memiliki keterampilan berwirausaha.
- d. Memiliki naluri yang terlatih.
- e. Memiliki kepekaan terhadap arti lingkungan.

Jawaban : D

Pembahasan :

Tujuan mahasiswa mengikuti kegiatan dalam wirausaha adalah :

- a. Mewujudkan kemampuan dan kemandirian para wirausahawan untuk menghasilkan kemajuan dan kesejahteraan masyarakat.
- b. Membudayakan semangat, sikap, perilaku dan kemampuan kewirausahaan dikalangan masyarakat yang mampu, handal dan unggul.

Dari jawaban diatas diketahui yang bukan merupakan tujuan kewirausahaan adalah untuk memiliki naluri yang terlatih.

5. Beberapa faktor teknis yang menyebabkan timbulnya kegagalan dalam berusaha yaitu faktor pembiayaan, perencanaan dan komunikasi. Berikut yang **tidak** termasuk penyebab gagalnya suatu perencanaan adalah
- a. Rencana kurang terperinci dalam pemaparan tujuan dan sasaran
 - b. Kurangnya antisipasi dalam menghadapi persaingan dan perubahan trend.
 - c. Kurangnya analisis situasi yang memadai.
 - d. Lemahnya proses komunikasi.
 - e. Tujuan dan sasaran tidak realistis.

Jawaban : B

Faktor perencanaan yang harus dilakukan oleh seorang wirausahawan adalah :

- a. Perencanaan visi, misi.
- b. Perencanaan strategi jangka panjang dan jangka pendek.
- c. Perencanaan pemasaran yang meliputi segmentasi produk, komunikasi pemasaran.
- d. Perencanaan produk.
- e. Perencanaan jumlah produk yang akan dijual.

Jawaban di atas diketahui bahwa kurangnya antisipasi belum termasuk dari faktor perencanaan.

6. Manfaat kewirausahaan adalah sebagai berikut, *kecuali*...
- a. Peluang membuka kesempatan kerja baru masyarakat sekitar.
 - b. Kesempatan melakukan perubahan.
 - c. Peluang membudayakan orang lain untuk meraih keuntungan.
 - d. Peluang untuk meraih keuntungan tanpa batas.
 - e. Peluang menggunakan potensi sepenuhnya.

Jawaban : C

Pembahasan :

Manfaat kewirausahaan adalah :

- a. Menambah daya tampung tenaga kerja sehingga dapat mengurangi pengangguran.

- b. Memberi contoh bagaimana harus bekerja keras, tekun, dan punya kepribadian unggul yang pantas diteladani.
- c. Berusaha mendidik para karyawan menjadi orang yang mandiri, disiplin, tekun, dan jujur dalam menghadapi pekerjaan.
- d. Berusaha mendidik masyarakat agar hidup secara efisien, tidak untuk boros.
- e. Sebagai sumber penciptaan dan perluasan kesempatan kerja.
- f. Memajukan keuangan.
- g. Melaksanakan persaingan yang sehat wajar.

Jawaban di atas diketahui bahwa kurangnya antisipasi belum termasuk manfaat kewirausahaan karena merugikan orang lain.

7. Ciri – ciri kewirausahaan di bawah ini menurut Geoffrey G. Meredith adalah...

- a. Jujur.
- b. Berani.
- c. Disiplin.
- d. Pengambilan risiko.
- e. Tekun.

Jawaban : D

Pembahasan :

Ciri – ciri kewirausahaan menurut Geoffrey G. Meredith adalah :

- a. Percaya diri.
- b. Berorientasi pada tugas dan hasil.

- c. Pengambilan resiko.
- d. Kepemimpinan.
- e. Keorisinilan.
- f. Berorientasi ke masa depan.

Jawaban yang menggambarkan ciri – ciri kewirausahaan menurut Geoffrey G. Meredith adalah pengambilan resiko.

8. Risiko riil yang dihadapi oleh seorang wirausahawan dalam menghadapi bisnis adalah ...
- a. Kehilangan nama baik.
 - b. Bangkrut.
 - c. Kehilangan motivasi.
 - d. Usaha merugi.
 - e. Kehilangan reputasi.

Jawaban : B

Pembahasan :

Risiko Riil, adalah resiko yang dapat terlihat, bisa dihitung, bisa diantisipasi dan bisa dihindari. Salah satu yang termasuk resiko ini adalah kehilangan modal yang ditanam dan akan ditanam untuk perusahaan.

Pilihan jawaban B termasuk dalam resiko psikologis

Pilihan jawaban C termasuk dalam resiko psikologis

Pilihan jawaban D termasuk dalam resiko murni

Pilihan jawaban E termasuk dalam resiko psikologis

9. Istilah dikenal seorang wirausaha adalah orang yang tidak bekerja lambat pada karakteristik menurut pendapat Bygrave dikenal sebagai...

- a. *Doers*.
- b. *Determination*.
- c. *Devotion*.
- d. *Dollars*.
- e. *Decisiveness*.

Jawaban : E

Pembahasan :

Seorang wirausaha membuat keputusan akan langsung menindaklanjuti disebut *Doers*.

Seorang wirausaha adalah orang yang tidak bekerja lambat disebut *Decisiveness*.

Seorang wirausaha, melaksanakan kegiatannya dengan penuh perhatian disebut *Determination*.

Seorang wirausaha tidak mengutamakan mencapai kekayaan, motivasinya bukan karena masalah uang disebut *Dollars*.

Seorang wirausaha mencintai pekerjaan bisnisnya dan produk yang dihasilkannya disebut *Devotion*.

Maka jawaban yang tepat adalah jawaban C

10. Ditinjau dari asal usul kata, kewirausahaan berasal dari dua kata yaitu "Wira" dan "Usaha". Makna dari kata "Wira" yang tepat dibawah ini adalah...

- a. Berani , utama, dan mulia.
- b. Berpikir maju kedepan.
- c. Kemampuan untuk maju.
- d. Bekerja secara tekun.
- e. Kemauan keras.

Jawaban : A

Pembahasan :

Istilah kewirausahaan mulai dipopulerkan sejak tahun 1990 . Kewirausahaan berasal dari kata wirausaha. Wirausaha berasal dari kata **wira** artinya berani, utama, mulia. **Usaha** berarti kegiatan bisnis komersil maupun non komersil. Selain itu, kewirausahaan berasal dari istilah *entrepreneurship*, sedangkan wirausaha berasal dari kata *entrepreneur*, kata entrepreneur, secara tertulis digunakan oleh Savary pada tahun 1723 dalam buku “Kamus Dagang”.

11. Terjadinya kemunduran dan kalah dalam persaingan disebabkan karena para wirausahawan ...

- a. Kekurangan modal.
- b. Kurang promosi penjualan.
- c. Kurang mengadakan perencanaan yang matang.
- d. Tidak mempunyai keahlian.
- e. Tidak mempunyai etos kerja yang tinggi.

Jawaban : E

Pembahasan :

Etos kerja atau budaya kerja dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan berwirausaha. Bila dalam menjalankan wirausaha tidak disertai dengan etos kerja yang tinggi maka akan terjadi kemunduran dan kekalahan dalam persaingan.

12. Hal positif dari berkembangnya wirausaha adalah ...

- a. Beban tanggung jawab besar.
- b. Mengikis Angka Pengangguran.
- c. Berkurangnya Modal.
- d. Bertambah Masalah.
- e. Tidak Ada Jawaban.

Jawaban : B

Pembahasan :

Dari jawaban yang telah tersedia bahwa wirausaha dapat mengurangi angka pengangguran karena dengan berwirausaha dapat menciptakan lapangan kerja sendiri.

13. Kewirausahaan adalah suatu proses seseorang guna mengejar peluang-peluang memenuhi kebutuhan dan keinginan-keinginan melalui inovasi adalah pendapat dari ...

- a. Gede Rana.
- b. Savary.
- c. GNMMK.
- d. Robin.
- e. J.A. Schumpeter.

Jawaban : D

Pembahasan :

Pendapat diatas jelas bahwa pengertian kewirausahaan menurut Robin,1996 adalah suatu proses seseorang guna mengejar peluang-peluang memenuhi kebutuhan dan keinginan-keinginan melalui inovasi.

14. Di bawah ini yang termasuk faktor penyebab keberhasilan usaha adalah ...
- a. Faktor Manusia.
 - b. Faktor Psikologi.
 - c. Faktor Partner Usaha.
 - d. Faktor Insting.
 - e. Faktor Emosi.

Jawaban : A

Pembahasan :

Di bawah ini termasuk faktor keberhasilan berwirausaha yaitu :

- a. Faktor Peluang.
 - b. Faktor Manusia.
 - c. Faktor Keuangan.
 - d. Faktor Organisasi.
15. Salah satu tujuan wirausaha dalam perekonomian nasional adalah ...
- a. Bagian Etos Kerja Masyarakat.
 - b. Penggerak Roda Perekonomian.
 - c. Menciptakan Persaingan Dalam Dunia Usaha.
 - d. Tulang Punggung Ekonomi.

e. Memicu Pertumbuhan Ekonomi.

Jawaban : B

Pembahasan :

Kegiatan kewirausahaan dapat membantu perekonomian menjadi lebih baik. Masyarakat yang menekuni bidang wirausaha seperti ini akan menciptakan banyak peluang kerja sehingga menyerap banyak tenaga kerja.

16. Proses *ranchising* dalam tahapan kewirausahaan, dikenal pada tahapan ...

- a. Tahapan Evaluasi.
- b. Tahapan Pemasaran.
- c. Tahapan Memulai.
- d. Tahapan Produksi.
- e. Tahapan Melaksanakan Usaha.

Jawaban : C

Pembahasan :

Tahapan Evaluasi merupakan tahapan melaksanakan usaha.

Tahapan Memulai dilakukan seseorang yang berniat untuk melakukan usaha mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan, diawali dengan melihat peluang usaha baru yang mungkin apakah membuka usaha baru, melakukan akuisisi, atau melakukan "*ranchising*". Tahap ini juga memilih jenis usaha yang akan dilakukan.

Tahapan Produksi merupakan tahapan melaksanakan usaha.

Tahapan Melaksanakan Usaha meliputi pembiayaan, SDM, dan mengambil risiko.

17. Pemakaian sumber daya yang tidak seimbang yang mengakibatkan kerugian pada saat melakukan sebuah usaha dinamakan risiko ...

- a. Risiko Murni.
- b. Risiko Riil.
- c. Risiko Kredit.
- d. Risiko Finansial.
- e. Risiko Pasar.

Jawaban : C

Pembahasan :

Risiko Kredit adalah risiko yang muncul dari transaksi kredit.

Risiko Riil adalah resiko yang dapat terlihat, bisa dihitung, bisa diantisipasi dan bisa dihindari

Risiko Murni adalah adalah risiko yang muncul sebagai akibat dari sebuah situasi atau keputusan yang konsekuensinya adalah kerugian.

Risiko Finansial adalah risiko yang biasa dialami oleh investor, ketika emiten tidak mampu membayar deviden atau bunga.

Risiko Pasar adalah risiko yang timbul karena menurunnya nilai suatu investasi karena pergerakan pada faktor – faktor pasar.

18. Bertanggung jawab terhadap nasib dan tujuan yang hendak dicapai, menurut Bygrave disebut...

- a. *Details.*

- b. *Devotion.*
- c. *Doers.*
- d. *Distribute.*
- e. *Destiny .*

Jawaban : B

Pembahasan :

Seorang wirausaha sangat memperhatikan faktor-faktor kritis secara rinci disebut *details*.

Seorang wirausaha bertanggung jawab terhadap nasib dan tujuan yang hendak dicapainya. Dia merupakan orang yang bebas dan tidak mau tergantung kepada orang lain disebut *destiny*.

Seorang wirausaha dalam membuat keputusan akan langsung menindaklanjuti disebut *doers*.

Seorang wirausaha bersedia mendistribusikan kepemilikan bisnisnya kepada orang-orang kepercayaan disebut *distribute*.

Seorang wirausaha mencintai pekerjaan bisnisnya dan produk yang dihasilkannya disebut *devotion*.

19. Kurangnya modal bisa berakibat terhadap kegagalan berwirausaha. Hal ini disebabkan karena ...

- a. Barang yang dijual terlalu sedikit.
- b. Kurang mengenal jenis usaha yang dijalankan.
- c. Usaha yang dijalankan tidak sesuai dengan rencana yang telah disusun.
- d. Tidak ada dana untuk promosi.

e. Kurangnya pendanaan untuk pos pos lain.

Jawaban : C

Pembahasan :

Kesulitan keuangan berakibat usaha yang dijalankan tidak sesuai dengan rencana yang telah disusun. Hal ini berakibat pada tidak adanya keseimbangan dalam berusaha yang bisa mengakibatkan kegagalan berwirausaha.

20. Yang *bukan* ciri seorang wirausaha adalah....

- a. Orang yang senang menciptakan barang baru.
- b. Orang yang siap menanggung resiko.
- c. Orang yang kreatif terhadap keseimbangan yang terjadi dipasar.
- d. Orang yang takut mencoba hal yang baru.
- e. Orang yang selalu melihat peluang.

Jawaban : D

Pembahasan :

Salah satu ciri dan watak kewirausahaan adalah inovatif, kreatif dan fleksibel. Pada jawaban di atas menunjukkan bahwa orang yang takut mencoba hal yang baru adalah bukan merupakan ciri dan watak kewirausahaan.

LAMPIRAN 2

INSTRUMEN PENELITIAN

1. ANGKET VALIDASI AHLI MATERI
2. ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA
3. ANGKET VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
4. ANGKET PENILAIAN MAHASISWA

Lampiran 6. Instrumen Penelitian

1. ANGGKET VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	:Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif <i>Computer Based Instruction (CBI)</i> Dengan <i>Adobe Flash CS5</i> Pada Pembelajaran Kewirausahaan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
Sasaran Program	:Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
Materi Pembelajaran	: Kewirausahaan
Peneliti	: Zalsagiant Septiana
Nama Dosen	:
Petunjuk	:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan unttuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Materi terhadap kelayakan multimedia interaktif *Computer Based Intruction (CBI)*
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkayakan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3= Netral
- 2= Tidak Setuju
- 1= Sangat Tidak Setuju

4. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Media							
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD					
2	Kejelasan Perumusan tujuan Pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas					
3	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator					
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang kewirausahaan					
Aspek Pengorganisasian Materi							
6	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan Jelas					
7	Penyampaian materi sistematis	Materi yang disampaikan secara sistematis					
8	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik					
9	Kebermanfaatan Materi	Materi yang disampaikan Bermanfaat					

10	Kelengkapan Materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap					
11	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan Aktual					
12	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif mahasiswa	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir mahasiswa sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah					
13	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan Jelas					
14	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran					
15	Kebenaran kunci Jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada					
16	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas					
17	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan Jelas					
18	Kebenaran konsep Soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam kewirausahaan					
19	Variasi soal	Variasi soal					
20	Tingkat kesulitan Soal	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi					
Aspek Bahasa							
21	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang Kewirausahaan					
22	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi					
Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran							
23	Dukungan media bagi kemandirian belajar mahasiswa	Media mendukung mahasiswa untuk dapat belajar secara mandiri					

24	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan Kewirausahaan untuk mahasiswa					
25	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa	Media meningkatkan pemahaman mahasiswa					

Kebenaran Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

B. Komentar / Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

C. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi dengan saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta ,
Ahli Materi

.....

2. ANGGKET VALIDASI AHLI MEDIA

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	:Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif <i>Computer Based Instruction (CBI)</i> Dengan <i>Adobe Flash Cs5</i> Pada Pembelajaran Kewirausahaan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
Sasaran Program	:Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
Materi Pembelajaran	: Kewirausahaan
Peneliti	: Zalsagiant Septiana
Nama Dosen	:
Petunjuk	:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Materi terhadap kelayakan multimedia interaktif *Computer Based Intruction (CBI)*
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3= Netral

2= Tidak Setuju

1= Sangat Tidak Setuju

4. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Kelayakan Aspek Media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Bahasa							
1	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang kewirausahaan					
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir mahasiswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir mahasiswa					
3	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi					
Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran							
4	Dukungan media bagi kemandirian belajar mahasiswa	Media mendukung mahasiswa untuk dapat belajar secara mandiri					
5	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan Kewirausahaan bagi mahasiswa					
6	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa	Media meningkatkan pemahaman mahasiswa					
7	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu mahasiswa	Media mendorong rasa ingin tahu mahasiswa					

Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
8	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran					
9	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah					
10	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)					
11	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)					
Aspek Tampilan Visual							
12	Kesesuaian pemilihan jenis tampilan	Warna tampilan yang digunakan sesuai					
13	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan menarik					
14	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan desain					
15	Kesesuaian pemilihan efek suara	Efek suara yang digunakan sesuai dan menarik					
16	Kesesuaian pemilihan <i>backsound</i>	<i>Backsound</i> yang digunakan sesuai dan menarik					
17	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	Tampilan gambar yang digunakan menarik dan tidak mengganggu					
18	Keseimbangan proporsi gambar	Proporsi gambar sesuai dengan desain/tampilan					
19	Kemenarikan desain	Desain menarik					

B. Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar / Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi dengan saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta ,
Ahli Media

.....

3. ANGKET VALIDASI UNTUK PRAKTISI PENDIDIKAN

LEMBAR VALIDASI UNTUK PRAKTISI PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN (DOSEN)

Judul Penelitian	:Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif <i>Computer Based Instruction (CBI)</i> Dengan <i>Adobe Flash CS5</i> Pada Pembelajaran Kewirausahaan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
Sasaran Program	:Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
Materi Pembelajaran	: Kewirausahaan
Peneliti	: Zalsagiant Septiana
Nama Dosen	:
Petunjuk	:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Materi terhadap kelayakan multimedia interaktif *Computer Based Instruction (CBI)*
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3= Netral

2= Tidak Setuju

1= Sangat Tidak Setuju

4. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Media							
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD					
2	Kejelasan Perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas					
3	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator					
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang kewirausahaan					
Aspek Pengorganisasian Materi							
6	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan jelas					
7	Penyampaian materi sistematis	Materi yang disampaikan secara sistematis					
8	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik					
9	Kebermanfaatan materi	Materi yang disampaikan Bermanfaat					
10	Kelengkapan	Materi yang disampaikan dalam media lengkap					

	materi						
11	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan Aktual					
12	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif mahasiswa	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir mahasiswa sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah					
13	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan Jelas					
Aspek Evaluasi /Latihan Soal							
14	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran					
15	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada					
16	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas					
17	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan Jelas					
18	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam kewirausahaan					
19	Variasi soal	Variasi soal					
20	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi					
Aspek Bahasa							
21	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang kewirausahaan					
22	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi					
Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran							
23	Dukungan media bagi kemandirian belajar mahasiswa	Media mendukung mahasiswa untuk dapat belajar secara mandiri					

24	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan akuntansi mahasiswa					
25	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa	Media meningkatkan pemahaman mahasiswa					

B. Kebenaran Materi dan Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar / Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

4. Layak untuk diujicobakan
5. Layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi dengan saran
6. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta ,
Praktisi Pembelajaran (Dosen)

.....

4. ANKET VALIDASI UNTUK MAHASISWA

LEMBAR VALIDASI UNTUK MAHASISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* Dengan *Adobe Flash CS5* Pada Pembelajaran Kewirausahaan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Sasaran Program : Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Materi Pembelajaran : Kewirausahaan

Peneliti : Zalsagiant Septiana

Nama Mahasiswa :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Materi terhadap kelayakan multimedia interaktif *Computer Based Instruction (CBI)*
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = sangat setuju

4 = setuju

3 = netral

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

4. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi dan Media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Media							
1	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan Jelas					
2	Penyampaian materi sistematis	Materi yang disampaikan secara sistematis					
3	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik					
4	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap					
5	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan Aktual					
6	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan Jelas					
Aspek Evaluasi/Latihan Soal							
7	Kesesuain evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran					
8	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada					
9	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas					
10	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan Jelas					

11	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi					
12	Variasi soal	Variasi soal					
Aspek Bahasa							
13	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang kewirausahaan					
14	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir mahasiswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir mahasiswa					
Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran							
15	Dukungan media bagi kemandirian belajar mahasiswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar secara mandiri					
16	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan kewirausahaan mahasiswa					
17	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa	Media meningkatkan pemahaman mahasiswa					
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
18	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran					
19	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah					
20	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)					
Aspek Tampilan Visual							
21	Kemenarikan desain	Desain menarik					
22	Kesesuaian pemilihan warna	Warna tampilan yang digunakan sesuai					

B. Komentor/ Saran

.....
.....
.....
.....
.....

Yogyakarta,

Mahasiswa

.....

LAMPIRAN 3

VALIDASI AHLI MATERI I

1. HASIL VALIDASI
2. REKAPITULASI SKORING VALIDASI AHLI MATERI I

Lampiran 7. Hasil Validasi Materi I

1. ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif <i>Computer Based Instruction (CBI)</i> Dengan <i>Adobe Flash CS5</i> Pada Pembelajaran Kewirausahaan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
Sasaran Program	: Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
Materi Pembelajaran	: Kewirausahaan
Peneliti	: Zalsagiant Septiana
Nama Dosen	: Adeng Pustikaningih, S.E., M.Si
Petunjuk	:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Materi terhadap kelayakan multimedia interaktif *Computer Based Instruction (CBI)*
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Netral
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Media							
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD	✓				
2	Kejelasan Perumusan tujuan Pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	✓				
3	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator	✓				
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang kewirausahaan	✓				
Aspek Pengorganisasian Materi							
6	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan Jelas	✓				
7	Penyampaian materi sistematis	Materi yang disampaikan secara sistematis	✓				
8	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik	✓				
9	Kebermanfaatan Materi	Materi yang disampaikan Bermanfaat	✓				
10	Kelengkapan Materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap	✓				
11	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan Aktual	✓				
12	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir		✓			

	dengan perkembangan kognitif mahasiswa	mahasiswa sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah	✓				
13	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan Jelas	✓				
14	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	✓				
15	Kebenaran kunci Jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada	✓				
16	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas	✓				
17	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan Jelas		✓			
18	Kebenaran konsep Soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam kewirausahaan	✓				
19	Variasi soal	Variasi soal		✓			
20	Tingkat kesulitan Soal	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi		✓			
Aspek Bahasa							
21	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang Kewirausahaan	✓				
22	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi	✓				
Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran							
23	Dukungan media bagi kemandirian belajar mahasiswa	Media mendukung mahasiswa untuk dapat belajar secara mandiri	✓				
24	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan Kewirausahaan untuk mahasiswa	✓				
25	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa	Media meningkatkan pemahaman mahasiswa	✓				

B. Kebenaran Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	Materi kurang variasi soal	Melampahi materi dan variasi soal.

C. Komentar / Saran

Selesaikan dengan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Berikan variasi soal yang menantang.

D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi dengan saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 15 Maret 2017.
Ahli Materi



Adeng Ruslaningih, S.E., S.P.M.H.
19750825 200912 2001

Lampiran 8. Hasil Rekapitulasi Skoring Angket Validasi Ahli Materi I

No	Nama Ahli	Aspek Relevansi Media			Aspek Pengorganisasian Materi								Aspek Evaluasi/Latihan Soal								Aspek Bahasa		Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	Adeng Pustikaningsih, M.Si	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5
Jumlah		24			37								42								10		15			
Rata-rata		4,8			4,63								4,6								5		5			
Rata-rata keseluruhan		4,83																								
Kategori		Sangat Layak																								

LAMPIRAN 4

VALIDASI AHLI MATERI II

1. HASIL VALIDASI
2. REKAPITULASI SKORING VALIDASI AHLI MATERI II

Lampiran 9. Hasil Validasi Materi II

1. ANGKET VALIDASI AHLI MATERI
LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif <i>Computer Based Instruction (CBI)</i> Dengan <i>Adobe Flash CS5</i> Pada Pembelajaran Kewirausahaan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
Sasaran Program	: Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
Materi Pembelajaran	: Kewirausahaan
Peneliti	: Zalsagiant Septiana
Nama Dosen	: Ibu Sukanti, M.Pd
Petunjuk	:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Materi terhadap kelayakan multimedia interaktif *Computer Based Instruction (CBI)*
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Netral
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Media							
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD		✓			
2	Kejelasan Perumusan tujuan Pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	✓				
3	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator	✓				
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang kewirausahaan	✓				
Aspek Pengorganisasian Materi							
6	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan Jelas	✓				
7	Penyampaian materi sistematis	Materi yang disampaikan secara sistematis	✓				
8	Kememenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik	✓				
9	Kebermanfaatan Materi	Materi yang disampaikan Bermanfaat	✓				
10	Kelengkapan Materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap	✓				
11	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan Aktual	✓				
12	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir	✓				

	dengan perkembangan kognitif mahasiswa	mahasiswa sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah					
13	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan Jelas	✓				
14	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	✓				
15	Kebenaran kunci Jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada	✓				
16	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas	✓				
17	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan Jelas	✓				
18	Kebenaran konsep Soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam kewirausahaan	✓				
19	Variasi soal	Variasi soal	✓				
20	Tingkat kesulitan Soal	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi	✓				
Aspek Bahasa							
21	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang Kewirausahaan	✓				
22	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi	✓				
Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran							
23	Dukungan media bagi kemandirian belajar mahasiswa	Media mendukung mahasiswa untuk dapat belajar secara mandiri	✓				
24	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan Kewirausahaan untuk mahasiswa	✓				
25	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa	Media meningkatkan pemahaman mahasiswa	✓				

B. Kebenaran Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar / Saran

Sesuaikan dengan format RPS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi dengan saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 6 Maret 2017

Ahli Materi



Sukanti

Lampiran 10. Hasil Rekapitulasi Skoring Angket Uji Validasi Ahli Materi II

No	Nama Ahli	Aspek Relevansi Media					Aspek Pengorganisasian Materi								Aspek Evaluasi/Latihan Soal								Aspek Bahasa		Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	Dra. Sukanti, M.Pd	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
Jumlah		23					40								35								10		15		
Rata-rata		4,6					5								5								5		5		
Rata-rata keseluruhan		4,92																									
Kategori		Sangat Layak																									

LAMPIRAN 5

VALIDASI AHLI MATERI III

1. HASIL VALIDASI
2. REKAPITULASI SKORING VALIDASI AHLI MATERI III

Lampiran 11. Hasil Validasi Materi III

1. ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* Dengan *Adobe Flash CS5* Pada Pembelajaran Kewirausahaan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Sasaran Program : Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Materi Pembelajaran : Kewirausahaan³²

Peneliti : Zalsagiant Septiana

Nama Dosen : Pr. Indah Mustikowati, S.E., M.Si., Ak, CA

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Materi terhadap kelayakan multimedia interaktif *Computer Based Instruction (CBI)*
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Netral
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Media							
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD	√				
2	Kejelasan Perumusan tujuan Pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas		√			
3	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator	√				
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		√			
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang kewirausahaan		√			
Aspek Pengorganisasian Materi							
6	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan Jelas		√			
7	Penyampaian materi sistematis	Materi yang disampaikan secara sistematis	√				
8	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik	√				
9	Kebermanfaatan Materi	Materi yang disampaikan Bermanfaat		√			
10	Kelengkapan Materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap		√			
11	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan Aktual	√				
12	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir	√				

	dengan perkembangan kognitif mahasiswa	mahasiswa sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah					
13	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan Jelas	✓				
14	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	✓				
15	Kebenaran kunci Jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada	✓				
16	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas	✓				
17	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan Jelas		✓			
18	Kebenaran konsep Soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam kewirausahaan		✓			
19	Variasi soal	Variasi soal	✓				
20	Tingkat kesulitan Soal	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi		✓			
Aspek Bahasa							
21	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang Kewirausahaan	✓				
22	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi	✓				
Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran							
23	Dukungan media bagi kemandirian belajar mahasiswa	Media mendukung mahasiswa untuk dapat belajar secara mandiri	✓				
24	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan Kewirausahaan untuk mahasiswa	✓				
25	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa	Media meningkatkan pemahaman mahasiswa	✓				

B. Kebenaran Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar / Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
- ② Layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi dengan saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 20 Maret 2014

Ahli Materi



Ir. IRDANI MUSTIKAWATI

SOAL MULTIMEDIA

1. Karakteristik yang dimiliki wirausahawan ^{diantaranya adalah sebagai berikut,} diantara berikut adalah,
- kecuali :*
menjelaskan
- Mencantumkan* contoh usaha orang lain
 - Melihat peluang
 - Inovasi produk
 - Mengerti preferensi konsumen
 - Berani tampil beda
2. Inovatif, kreatif, fleksibel mempunyai banyak sumber serba dapat dan mengetahui banyak hal merupakan watak wirausaha yang ditunjukkan ^{kan} pada ciri-ciri karakteristik dan sifat profil wirausaha yang...
- percaya diri
 - berorientasi pada tugas dan hasil
 - berani mengambil resiko
 - berorientasi pada masa depan
 - memiliki keorisinilan*
3. Kewirausahaan adalah suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda. Pendapat ini merupakan pendapat dari ...
- Savari
 - Robin
 - Drucker*
 - Ahmad Sanusi
 - Zimmemer
4. Setelah selesai ikut bekerja dalam kegiatan wirausahawan (magang), para mahasiswa diharapkan mempunyai kepribadian yang kuat seperti tersebut ^{di bawah ini,} dibawah, kecuali
- Memiliki sikap mental berwirausaha
 - Memiliki moral yang tinggi
 - Memiliki ketrampilan berwirausaha
keterampilan

- d. Memiliki kepekaan terhadap arti lingkungan
- e. **Memiliki naluri yang terlatih**
5. Beberapa faktor teknis yang menyebabkan timbulnya kegagalan dalam berusaha yaitu faktor pembiayaan, perencanaan dan komunikasi. Berikut yang **tidak** termasuk penyebab gagalnya suatu perencanaan adalah
- a. Rencana kurang terperinci dalam pemaparan tujuan dan sasaran
- b. Kurangnya Analisis Situasi yang Memadai
- c. **Kurangnya antisipasi dalam menghadapi persaingan dan perubahan**
trend
Trend
- d. Lemahnya proses komunikasi
- e. Tujuan dan sasaran tidak realistis
6. Manfaat kewirausahaan adalah sebagai berikut, *kecuali*...
- a. Peluang mengendalikan nasib *membuka kesempatan bagi kaum masyarakat*
relakan
- b. Kesempatan melakukan perubahan
- c. Peluang menggunakan potensi sepenuhnya
- d. Peluang untuk meraih keuntungan tanpa batas
- e. **Menetapi janji** *Peluang ~~tidak~~ membudayakan orang lain $\frac{1}{4}$ meraih*
di kerindan
keuntungan
7. Ciri – ciri kewirausahaan dibawah ini menurut Geoffrey G. Meredith adalah...
- a. Jujur
- b. **Pengambilan risiko**
- c. Disiplin
- d. Berani
- e. Tekun
8. Risiko riil yang dihadapi oleh seorang wirausahawan dalam menghadapi bisnis adalah ...
- a. **Bangkrut**
- b. Kehilangan nama baik
- c. Kehilangan motivasi
- d. Usaha merugi

Lampiran 12. Hasil Rekapitulasi Skoring Angket Uji Validasi Ahli Materi III

No	Nama Ahli	Aspek Relevansi Media					Aspek Pengorganisasian Materi								Aspek Evaluasi/Latihan Soal								Aspek Bahasa		Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	Rr. Indah Mustikawati, SE,Akt, M.Si	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	
Jumlah		22					37								32								10		15		
Rata-rata		4,40					4,63								4,57								5		5		
Rata-rata keseluruhan		4,72																									
Kategori		Sangat Layak																									

LAMPIRAN 5

VALIDASI AHLI MEDIA I

1. HASIL VALIDASI
2. REKAPITULASI SKORING VALIDASI AHLI MEDIA I

2. ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif <i>Computer Based Instruction (CBI)</i> Dengan <i>Adobe Flash Cs5</i> Pada Pembelajaran Kewirausahaan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
Sasaran Program	: Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
Materi Pembelajaran	: Kewirausahaan
Peneliti	: Zalsagiant Septiana
Nama Dosen	: Nurkhamid, S.Si., M.Kom., Ph.D
Petunjuk	:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Materi terhadap kelayakan multimedia interaktif *Computer Based Instruction (CBI)*
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Netral

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Kelayakan Aspek Media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang kewirausahaan	✓				
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir mahasiswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir mahasiswa	✓				
3	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi		✓			
4	Dukungan media bagi kemandirian belajar mahasiswa	Media mendukung mahasiswa untuk dapat belajar secara mandiri	✓				
5	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan Kewirausahaan bagi mahasiswa	✓				
6	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa	Media meningkatkan pemahaman mahasiswa		✓			
7	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu mahasiswa	Media mendorong rasa ingin tahu mahasiswa	✓				
8	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran		✓			

9	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	✓				
10	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)	✓				
11	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)		✓			
Aspek Tampilan Visual							
12	Kesesuaian pemilihan jenis tampilan	Warna tampilan yang digunakan sesuai		✓			
13	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan menarik	✓				
14	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan desain	✓				
15	Kesesuaian pemilihan efek suara	Efek suara yang digunakan sesuai dan menarik		✓			
16	Kesesuaian pemilihan <i>backsound</i>	<i>Backsound</i> yang digunakan sesuai dan menarik		✓			
17	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	Tampilan gambar yang digunakan menarik dan tidak mengganggu	✓				
18	Keseimbangan proporsi gambar	Proporsi gambar sesuai dengan desain/tampilan		✓			
19	Kemenarikan desain	Desain menarik		✓			

B. Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar / Saran

- hal depan : ditambahi lah. skripsi
- ~~hal~~ - ditambahi materi progress
- tulisan / judul di b-kas bisa di perjelas
- = kasan les ke sampingnya
- dari Home bisa ditambahi link ke hal sampul

D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi dengan saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 22/3/2017
Ahli Media



Nurkhamid, S.Si, M.Kom, Ph.D
19680707 199702 1001

Lampiran 14. Hasil Rekapitulasi Skoring Angket Validasi Ahli Media I

No	Nama Ahli	Aspek Bahasa			Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran				Aspek Rekayasa Perangkat Lunak				Aspek Tampilan Visual							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	Nurkhamid,S.Si., M.Kom., Ph.D	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4
Jumlah		14			19				18				35							
Rata-rata		4,67			4,75				4,50				4,38							
Rata-rata keseluruhan		4,57																		
Kategori		Sangat Layak																		

LAMPIRAN 6

VALIDASI AHLI MEDIA II

1. HASIL VALIDASI
2. REKAPITULASI SKORING VALIDASI AHLI MEDIA II

Lampiran 15. Hasil Validasi Media II

2. ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	:Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif <i>Computer Based Instruction (CBI)</i> Dengan <i>Adobe Flash Cs5</i> Pada Pembelajaran Kewirausahaan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
Sasaran Program	:Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
Materi Pembelajaran	: Kewirausahaan
Peneliti	: Zalsagiant Septiana
Nama Dosen	: Ati Dewanto, S.T., M.Kom
Petunjuk	:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Materi terhadap kelayakan multimedia interaktif *Computer Based Instruction (CBI)*
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Netral

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Kelayakan Aspek Media

1	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang kewirausahaan					✓
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir mahasiswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir mahasiswa					✓
3	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi					✓
4	Dukungan media bagi kemandirian belajar mahasiswa	Media mendukung mahasiswa untuk dapat belajar secara mandiri					✓
5	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan Kewirausahaan bagi mahasiswa					✓
6	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa	Media meningkatkan pemahaman mahasiswa					✓
7	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu mahasiswa	Media mendorong rasa ingin tahu mahasiswa					✓
8	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran					✓

9	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah					✓
10	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)					✓
11	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)					✓
Aspek Tampilan Visual							
12	Kesesuaian pemilihan jenis tampilan	Warna tampilan yang digunakan sesuai					✓
13	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan menarik					✓
14	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan desain					✓
15	Kesesuaian pemilihan efek suara	Efek suara yang digunakan sesuai dan menarik					✓
16	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	<i>Background</i> yang digunakan sesuai dan menarik					✓
17	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	Tampilan gambar yang digunakan menarik dan tidak mengganggu					✓
18	Keseimbangan proporsi gambar	Proporsi gambar sesuai dengan desain/tampilan					✓
19	Kemenarikan desain	Desain menarik					✓

B. Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar / Saran


.....
.....
.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi dengan saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta ²⁹ / 3 / 2017
Ahli Media


19721228 200501001

Lampiran 16. Hasil Rekapitulasi Skoring Angket Validasi Ahli Media II

No	Nama Ahli	Aspek Bahasa			Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran				Aspek Rekayasa Perangkat Lunak				Aspek Tampilan Visual								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	Adi Dewanto, S.T., M.Kom	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah		14			16				19				32								
Rata-rata		4,67			4,00				4,75				4,00								
Rata-rata keseluruhan		4,35																			
Kategori		Sangat Layak																			

LAMPIRAN 7

VALIDASI AHLI MEDIA III

1. HASIL VALIDASI
2. REKAPITULASI SKORING VALIDASI AHLI MEDIA III

Lampiran 17. Hasil Validasi Media III

2. ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* Dengan *Adobe Flash Cs5* Pada Pembelajaran Kewirausahaan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Sasaran Program : Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Materi Pembelajaran : Kewirausahaan

Peneliti : Zalsagiant Septiana

Nama Dosen : Prof. Drs. Herman Dwi Surjono, M.Sc., M.T., Ph.D

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Materi terhadap kelayakan multimedia interaktif *Computer Based Instruction (CBI)*
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.
Keterangan :
5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Netral
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju
4. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Kelayakan Aspek Media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang kewirausahaan		✓			
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir mahasiswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir mahasiswa		✓			
3	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi		✓			
4	Dukungan media bagi kemandirian belajar mahasiswa	Media mendukung mahasiswa untuk dapat belajar secara mandiri		✓			
5	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan Kewirausahaan bagi mahasiswa		✓			
6	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa	Media meningkatkan pemahaman mahasiswa		✓			
7	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu mahasiswa	Media mendorong rasa ingin tahu mahasiswa		✓			
8	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran		✓			

9	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah		✓			
10	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)		✓			
11	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)		✓			
Aspek Tampilan Visual							
12	Kesesuaian pemilihan jenis tampilan	Warna tampilan yang digunakan sesuai			✓		
13	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan menarik		✓			
14	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan desain	✓				
15	Kesesuaian pemilihan efek suara	Efek suara yang digunakan sesuai dan menarik		✓			
16	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	<i>Background</i> yang digunakan sesuai dan menarik		✓			
17	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	Tampilan gambar yang digunakan menarik dan tidak mengganggu		✓			
18	Keseimbangan proporsi gambar	Proporsi gambar sesuai dengan desain/tampilan		✓			
19	Kemenarikan desain	Desain menarik		✓			

B. Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar / Saran

- Tampilan bila dijalankan harus layang fullscreen.
- Transisi kurang cepat (terlalu lambat)
- Warna teks di background kurang kontras.
- Latham soal harus diberi feedback dan harus ada pembahasan
- Video sebaiknya diintegrasikan ke dalam menu. (tidak menjadi menu tersendiri)

D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi dengan saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 20/4/2017
Ahli Media

Herma Dwi S

Lampiran 18. Hasil Rekapitulasi Skoring Angket Validasi Ahli Media III

No	Nama Ahli	Aspek Bahasa			Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran				Aspek Rekayasa Perangkat Lunak				Aspek Tampilan Visual							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	Prof . Drs. Herman Dwi Sarjono., M.Sc., M.T., Ph.D	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4
Jumlah		12			16				16				32							
Rata-rata		4,00			4,00				4,00				4,00							
Rata-rata keseluruhan		4,00																		
Kategori		Layak																		

LAMPIRAN 8

VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN

1. HASIL VALIDASI
2. REKAPITULASI SKORING VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN

3. ANKET VALIDASI UNTUK PRAKTISI PENDIDIKAN

LEMBAR VALIDASI UNTUK PRAKTISI PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN (DOSEN)

Judul Penelitian	: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif <i>Computer Based Instruction (CBI)</i> Dengan <i>Adobe Flash CS5</i> Pada Pembelajaran Kewirausahaan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
Sasaran Program	: Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
Materi Pembelajaran	: Kewirausahaan
Peneliti	: Zalsagiant Septiana
Nama Dosen	: MERINDA NOORMA N.S., M.Pd.
Petunjuk	:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Materi terhadap kelayakan multimedia interaktif *Computer Based Instruction (CBI)*
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Netral

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Media							
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD	✓				
2	Kejelasan Perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas			✓		
3	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator		✓			
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang kewirausahaan	✓				
Aspek Pengorganisasian Materi							
6	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan jelas					
7	Penyampaian materi sistematis	Materi yang disampaikan secara sistematis		✓			
8	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik			✓		
9	Kebermanfaatan materi	Materi yang disampaikan Bermanfaat		✓			
10	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap	✓				
11	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan Aktual		✓			
12	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir	✓				

5 4 3 2 1

	dengan perkembangan kognitif mahasiswa	mahasiswa sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah					
13	Kejelasan contoh yang diberikan ?	Contoh disajikan dengan Jelas				✓	
Aspek Evaluasi /Latihan Soal							
14	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan <u>tujuan</u> pembelajaran		✓			
15	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada		✓			
16	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas	✓				
17	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan Jelas	✓				
18	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam kewirausahaan	✓				
19	Variasi soal	Variasi soal			✓		
20	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi			✓		
Aspek Bahasa							
21	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang kewirausahaan		✓			
22	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi	✓				
Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran							
23	Dukungan media bagi kemandirian belajar mahasiswa	Media mendukung mahasiswa untuk dapat belajar secara mandiri			✓		
24	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan <u>akuntansi</u> ? mahasiswa				✓	
25	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa	Media meningkatkan pemahaman mahasiswa			✓		

B. Kebenaran Materi dan Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar / Saran

- Tujuan pembelajaran perlu dirumuskan lebih jelas.
- Materi teori hendaknya disertai penjelasan, minimal gunakan contoh dalam dunia wirausaha karena media ini dimaksudkan mahasiswa agar belajar sendiri.
- Untuk evaluasi pemahaman mahasiswa tidak hanya dari hafalan (ada soal yang memancing ingatan / hafalan mahasiswa saja seperti 'pendapat menurut siapa?') → lebih baik diarahkan pada pemahaman / analisis.

D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

4. Layak untuk diujicobakan
5. Layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi dengan saran
6. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 27-4-2017

Praktisi Pembelajaran (Dosen)



MERINDA NOORMA N.S., M.Pd.

Lampiran 20. Hasil Rekapitulasi Skoring Angket Praktisi Pembelajaran Kewirausahaan

No	Nama Ahli	Aspek Relevansi Media					Aspek Pengorganisasian Materi								Aspek Evaluasi/Latihan Soal							Aspek Bahasa		Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	Merinda Noorma N.S., M.Pd	5	3	4	3	5	4	3	4	4	5	4	5	3	4	4	5	5	5	4	3	4	5	4	2	4
Jumlah		20					32								30							9		10		
Rata-rata		4.00					4.00								4.29							4.50		3.33		
Rata-rata keseluruhan		4.04																								
Kategori		Layak																								

LAMPIRAN 9
REKAPITULASI SKORING UJI COBA KELOMPOK KECIL

Lampiran 21. Hasil Rekapitulasi Skoring Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Aspek Pengorganisasian Materi						Aspek Evaluasi						Aspek Bahasa		Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran			Aspek Rekayasa Perangkat Lunak			Aspek Tampilan Visual	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	Stefany Fierza Dewi	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	3	5	5
2	Hanif Ibnu Rofad	4	5	4	5	4	5	3	5	3	5	5	3	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5
3	Triana Ristanti	4	4	3	4	4	4	5	4	5	3	3	3	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4
4	Dewi Wahyuni	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	5	5	4	3	5	5	5	5	5
JUMLAH		101						99						38		52			56			39	
RATA - RATA		4.21						4.13						4.75		4.33			4.67			4.88	
RATA - RATA KESELURUHAN		4.38																					

LAMPIRAN 10

1. REKAPITULASI SKORING UJI COBA KELOMPOK BESAR

2. DAFTAR HADIR

4. ANGKET VALIDASI UNTUK MAHASISWA

LEMBAR VALIDASI UNTUK MAHASISWA

Judul Penelitian	: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif <i>Computer Based Instruction (CBI)</i> Dengan <i>Adobe Flash CS5</i> Pada Pembelajaran Kewirausahaan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
Sasaran Program	: Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
Materi Pembelajaran	: Kewirausahaan
Peneliti	: Zalsagiant Septiana
Nama Mahasiswa	: Rika Aditya Prasetya .

Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Materi terhadap kelayakan multimedia interaktif *Computer Based Instruction (CBI)*
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = sangat setuju

4 = setuju

3 = netral

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

4. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi dan Media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Media							
1	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan Jelas	✓				
2	Penyampaian materi sistematis	Materi yang disampaikan secara sistematis	✓				
3	Kemenerikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik	✓				
4	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap		✓			
5	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan Aktual		✓			
6	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan Jelas	✓				
Aspek Evaluasi/Latihan Soal							
7	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	✓				
8	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada	✓				
9	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas	✓				
10	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan Jelas	✓				
11	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi	✓				
12	Variasi soal	Variasi soal	✓				

Aspek Bahasa							
13	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang kewirausahaan	✓				
14	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir mahasiswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir mahasiswa	✓				
Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran							
15	Dukungan media bagi kemandirian belajar mahasiswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar secara mandiri	✓				
16	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan kewirausahaan mahasiswa	✓				
17	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa	Media meningkatkan pemahaman mahasiswa	✓				
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
18	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	✓				
19	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	✓				
20	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)		✓			
Aspek Tampilan Visual							
21	Kemenarikan desain	Desain menarik		✓			
22	Kesesuaian pemilihan warna	Warna tampilan yang digunakan sesuai	✓				

B. Komentar/ Saran

Sudah sangat bagus mbak ^{^^}, menarik, pengo-
perasiannya mudah. Sangat membantu untuk
alternatif pembelajaran yang tidak membosankan.
Semoga sukses ya mbak skripsinya! ^{^^}

Yogyakarta, 27 April 2019

Mahasiswa



Rika Aditya Prasetya

Lampiran 21. Hasil Rekapitulasi Skoring Angket Uji Coba Kelompok Besar




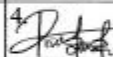

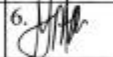
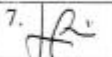


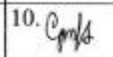



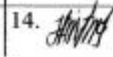
No	Nama	Aspek Pengorganisasian materi						Aspek Evaluasi						Aspek Bahasa		Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran			Aspek Rekayasa Perangkat Lunak			Aspek Tampilan Visual	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	ISFANDA DEVI MAHARANI FIJRI	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
2	KARTIKA BUNGA NADYA NOOR	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5
3	NUR HIDA AULIA MAJID	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5
4	FRIDA KUSUMASTUTI	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5
5	MIFTAKHUL KHOIRUN NIFA	4	4	3	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5
6	MUTIARASARI DEWI RADITYAS	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4
7	FITRIATIK	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	ITSNA CAHYA FAJRIANI	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5
9	SYIFA NURRAHMAH	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5
10	YANISA PRIMA LARASATI	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5
11	RISA NOVITA WATI	4	4	4	3	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5
12	DWI NOVITA SARI	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5
13	YOGANITA RAHMADANI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	
14	YASINTA PUSPITA DEWI	3	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5
15	AGNES WIDYANINGRUM SUDRAJAT	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	5	4	4
16	GITTA PERMATA WIDYANI	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5
17	PRATIWI APRINIYA	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5

18	GIFANINDA SOFIANI	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	3	3	5	5	5	
19	MEGA FEBRIANI	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	3	4	3	5	5	5	4	4	5	
20	ANNISA SABRINA BIL HUSNA	4	5	4	5	4	5	4	5	3	4	3	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	
21	RIKA ADITYA PRASETYA	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	
22	ADITYA KUSUMANINGRUM	3	4	3	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	3	4	3	5	5	5	5	5	5	
23	CHILYATUL UMNIYAH	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5		
24	MUHAMMAD IMAM AL MUTTAQIN	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
25	NURUL KHASANAH	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	
26	PUJI RAHAYU	4	4	5	4	5	4	5	4	5	3	4	5	4	4	5	4	3	4	5	5	5	5	
JUMLAH		594						627						211			302			326			226	
RATA - RATA		3.81						4.02						4.06			3.87			4.18			4.43	
RATA - RATA KESELURUHAN		4.00																						

**DAFTAR HADIR
UJI COBA LAPANGAN**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) DENGAN ADOBE FLASH
CS5 PADA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AKUNTANSI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Hari / Tanggal : Kamis, 27 April
Waktu : 07.30 - selesai

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1.	Mega Febriani	Diksi U 15	1. 
2.	Annisa Sabirina Bilhusna	Diksi U 15	2. 
3.	Rika Aditya Prasetya	Diksi U 15	3. 
4.	Risa Novita Wati	Diksi U 15	4. 
5.	Agnes Widyaningrum S.	Diksi U 15	5. 
6.	Yoganita Rahmadani	Diksi U 15	6. 
7.	Yanisa Prima Larasati	Diksi U 15	7. 
8.	Chilyatul Umriyah	Diksi U 15	8. 
9.	Gitta Permata Widayani	Diksi U 15	9. 
10.	Bitarinda Setiarni	Diksi U 15	10. 
11.	Yasmea Pujipta Dewi	Diksi U 15	11. 
12.	Nurul Khasanah	Diksi U 15	12. 
13.	Puji Rahayu	Diksi U 15	13. 
14.	Pratiwi Aprianiya	Diksi U 15	14. 

15.	Dwi Navita Sari		15. 	
16.	Kartika Bunga NN			16. 
17.	Nur Huda Aulia		17. 	
18.	Miftakul Kharrun Miffa			18. 
19.	Frida Kusumastuti		19. 	
20.	Mutiaraani Dewi R			20. 
21.	Itina Cahya F			
22.	Syifa Nurrahmah			22. 
23.	Irfanda Devi Maharani F			
24.	Aditya K.			

25.

Mengetahui,

Dosen Kewirausahaan



Merinda Moorma M.S., M.Pd.

Peneliti



Zalsagiant Septiana

LAMPIRAN 11
SURAT IZIN PENELITIAN
SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
DOKUMENTASI

Lampiran 23. Surat Izin Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 4504 / 2016

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070//Kesbang/4315/2016 Tanggal : 27 Desember 2016
Hal : Rekomendasi Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : ZALSAGIANT SEPTIANA
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 13803241051
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah : Perumda Kunden No. 62 Kunden Blora Jateng
No. Telp / HP : 081215654189
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / ~~PHI~~ dengan judul
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) DENGAN ADOBE FLASH CSS
PADA PEMBELAJARAN KEWIRUSAHAAN JURUSAN PENDIDIKAN
AKUNTANSI I UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Lokasi : Prodi Pendidikan Akuntansi FE UNY
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 27 Desember 2016 s/d 28 Maret 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 27 Desember 2016

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris



ERNY MARYATUN, S.IP, MT

Surabaya, IV/a

NIP 19720411 199603 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Camat Gamping
3. Dekan FE UNY
4. Yang Bersangkutan

Lampiran 24. Surat Telah Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
Alamat : Kampus Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp/Fax (0274) 554902 Psw 817, 810, 812, 815, 816
Website : <http://fe.uny.ac.id> e-mail : fe@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN
Nomor : 388 /UN34.18/TU/2017

Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta menerangkan bahwa :

Nama : Zalsagiant Septiana
NIM : 13803241051
Prodi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Ekonomi
Universitas : Negeri Yogyakarta

telah melakukan penelitian di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) Dengan Adobe Flash CS5 Pada Pembelajaran Kewirausahaan Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 10 Mei 2017

Dekan,

Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 002

Lampiran 25. Dokumentasi



Gambar 55. Saat Mahasiswa Berada Dalam Kelas



Gambar 56. Saat Mahasiswa Menggunakan Media Pembelajaran



Gambar 57. Saat Mahasiswa Menerima Penjelasan Penggunaan Media Pembelajaran

