



**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PROGRAM *ADOBE*
FLASH CS3 MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
PADA SISWA KELAS X PM SEMESTER
GENAP SMK PGRI 05 JEMBER
TAHUN AJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

Oleh :

**RONY SETIAWAN
NIM. 070210301035**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2014



**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PROGRAM *ADOBE*
FLASH CS3 MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
PADA SISWA KELAS X PM SEMESTER
GENAP SMK PGRI 05 JEMBER
TAHUN AJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan gelar sarjana Program
Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (S1)
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Oleh :

RONY SETIAWAN

NIM. 070210301035

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2014

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda Noer Imamah dan Ayahanda tercinta Haris Suhartono, S.Pd terima kasih atas limpahan kasih sayang, perhatian dan doa yang selalu mengiringi setiap langkahku, pengorbanan dan kesabaran dalam mendidik sejak kecil, semoga Allah selalu memberikan ampunan dan pertolongan serta membalas dengan surga-Nya;
2. Adikku tersayang Rochmaniatul Azizah, Hairul Umam dan Eki Pramana Saputra terima kasih atas dukungan, doa dan kasih sayangnya;
3. Sahabat-sahabatku Mas Alex, Mbak Emi, Mas Nuril, Mbak Nia, Arie Eko, Ari Padang, Andika, Wawan, Anang, Surya, Desi, Dian, Fandi, Jo, Nani, Rozi terima kasih atas dukungan dan semangat moril yang telah diberikan;
4. Keluarga besar kos Villa Barokah jawa II No. 30 yang selalu menemaniku dikosan serta memberiku doa dan semangat menyelesaikan skripsi ini;
5. Teman-teman Pendidikan Ekonomi angkatan 2007, terima kasih atas semangat yang kalian berikan, semoga Allah mewujudkan harapan dan cita-cita kita;
6. Guru-guruku dari SD, SMP, SMA sampai Perguruan Tinggi yang terhormat, terima kasih telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi masa depanku;
7. Almamater Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

MOTO

Kesulitan adalah syarat pencapaian kemudahan

(Mario Teguh)

Dan sesungguhnya akan kami beri cobaan kepadamu, dengan sedikit ketakutan, kelaparan, kekurangan harta, jiwa dan buah-buahan. Dan berikanlah berita gembira bagi orang-orang yang sabar.

(terjemahan Surat Al-Baqarah ayat 155)*i

*Berusahalah untuk tidak menjadi manusia yang berhasil,
tapi berusaha menjadi manusia yang berguna*

(Albert Einstein)

*) Departemen Agama Republik Indonesia. 2006. *Qur'an Tajwid dan Terjemah*. Jakarta: Magfirah Pustaka

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rony Setiawan

NIM : 070210301035

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Interaktif Program *Adobe Flash CS3* Mata Pelajaran Kewirausahaan Pada Siswa Kelas X PM Semester Genap SMK PGRI 05 Jember Tahun Ajaran 2012/2013”** adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 24 Januari 2014

Yang menyatakan,

Rony Setiawan
NIM 070210301035

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PROGRAM *ADOBE*
FLASH CS3 MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
PADA SISWA KELAS X PM SEMESTER
GENAP SMK PGRI 05 JEMBER
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Oleh

Rony Setiawan
NIM 070210301035

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Sri Kantun, M.Ed

Dosen Pembimbing Anggota : Drs. Joko Widodo, M.M

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “**Pengembangan Media Interaktif Program *Adobe Flash CS3* Mata Pelajaran Kewirausahaan Pada Siswa Kelas X PM Semester Genap SMK PGRI 05 Jember Tahun Ajaran 2012/2013**” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari/ Tanggal : Jumat, 24 Januari 2014

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Sri Kantun, M.Ed
NIP. 19581007 198602 2 001
Anggota I,

Drs. Joko Widodo, M.M
NIP. 19600217 198603 1 003
Anggota II,

Prof. Dr. Bambang Hari P, MA
NIP. 19620121 198702 1 00

Drs. Umar HMS, M.Si
NIP. 19621231 198802 1 001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd
NIP. 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

Pengembangan Media Interaktif Program *Adobe Flash CS3* Mata Pelajaran Kewirausahaan Pada Siswa Kelas X PM Semester Genap SMK PGRI 05 Jember Tahun Ajaran 2012/2013; Rony Setiawan, 070210301035; 2014; 64 halaman; Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penelitian ini dilatarbelakangi penggunaan media *powerpoint* yang digunakan guru pada saat kegiatan belajar mengajar kurang memiliki daya tarik, kurang efisien dan kurang efektif. Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengembangkan produk sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan adalah Media interaktif program *adobe flash CS3*, dikemas dalam bentuk CD, dilengkapi buku petunjuk penggunaan media dan bahan ajar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui daya tarik, efisiensi, dan efektifitas penggunaan media *adobe flash CS3* dalam pembelajaran Kewirausahaan kompetensi dasar menunjukkan sikap pantang menyerah dan ulet.

Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Kewirausahaan kompetensi dasar menunjukkan sikap pantang menyerah dan ulet di kelas X PM SMK PGRI 05 Jember. Penelitian dilaksanakan dengan didahului kegiatan (1) Pendahuluan, yaitu melakukan studi pustaka, analisis kebutuhan kepada siswa dan guru mata pelajaran Kewirausahaan kelas X PM terhadap media interaktif yang dikembangkan, dan menyusun produk; (2) pengembangan melalui kegiatan uji coba kelas terbatas dan lebih luas yang masing-masing dilaksanakan dalam dua tahap. Uji Produk yang dilaksanakan secara eksperimental bersamaan dengan tahap pengembangan, yang sebelumnya media interaktif sudah divalidasi oleh tim ahli. Populasi dalam penelitian ini, yaitu siswa kelas X PM 1, dan X PM 2. Sampel yang digunakan sebagai kelas eksperimen adalah siswa kelas X PM 2, sedangkan sampel untuk kelas kontrol yaitu siswa kelas X PM 1.

Metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu metode angket, wawancara, observasi, dokumen, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu data dianalisis secara eksperimental dengan menggunakan uji t.

Daya tarik ditentukan berdasarkan indikator media interaktif yang dikembangkan. Berdasarkan hasil respon siswa, diketahui bahwa lebih dari 50% siswa menilai baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif yang dikembangkan memiliki daya tarik bagi siswa.

Efisiensi multimedia interaktif dalam mencapai tujuan pembelajaran terkait dengan alokasi waktu yang digunakan dan hasil yang dicapai. Pada uji coba kelas terbatas dan lebih luas diperoleh data mengenai alokasi waktu yang digunakan, yaitu pada kelas eksperimen sebanyak 2 pertemuan (4×45 menit), sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 5 pertemuan (10×45 menit). Dengan demikian, media interaktif yang dikembangkan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis data, efektifitas media *adobe flash CS3* dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat diketahui berdasarkan hasil observasi sikap siswa terhadap media interaktif yang diperoleh rata-rata 77,96, secara proses penggunaan media interaktif *adobe flash CS3* menunjukkan baik. Selain itu juga melalui hasil uji t (t-test), pada uji coba kelas lebih luas, diperoleh nilai t hitung 7,071 > dari t table 2,011, sehingga dapat disimpulkan bahwa antara nilai posttest kelas kontrol dan eksperimen memberikan hasil yang berbeda..

Adapun saran yang ingin disampaikan peneliti yaitu agar media *adobe flash CS3* yang dikembangkan dapat dicoba dan diterapkan pada mata pelajaran ataupun kompetensi dasar lainnya. Karena media *adobe flash CS3* terbukti memiliki keunggulan dalam membantu kegiatan belajar mengajar disekolah.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Program *Adobe Flash CS3* Mata Pelajaran Kewirausahaan Pada Siswa Kelas X PM Semester Genap SMK PGRI 05 Jember Tahun Ajaran 2012/2013”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Studi Pendidikan Ekonomi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Drs. Pudjo Suharso, M. Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS;
3. Dr Sukidin, M. Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi;
4. Dr. Sri Kantun, M. Ed dan Drs. Joko Widodo, M.M selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran dan perhatian dalam bimbingan sejak awal hingga selesainya penulisan skripsi ini;
5. Kepala SMK PGRI 05 Jember yang telah memberikan izin penelitian;
6. Fadillah Endah S, S.Sos selaku guru kewirausahaan kelas X PM di SMK PGRI 05 Jember yang telah memberikan informasi mengenai keperluan penulisan skripsi ini
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PEMBIMBINGAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	5
1.5 Pentingnya Pengembangan	6
1.6 Definisi Istilah.....	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	9
2.2 Karakteristik Mata Pelajaran Kewirausahaan Kompetensi Dasar Menunjukkan Sikap Pantang Menyerah dan Ulet.....	10
2.3 Media Pembelajaran.....	14

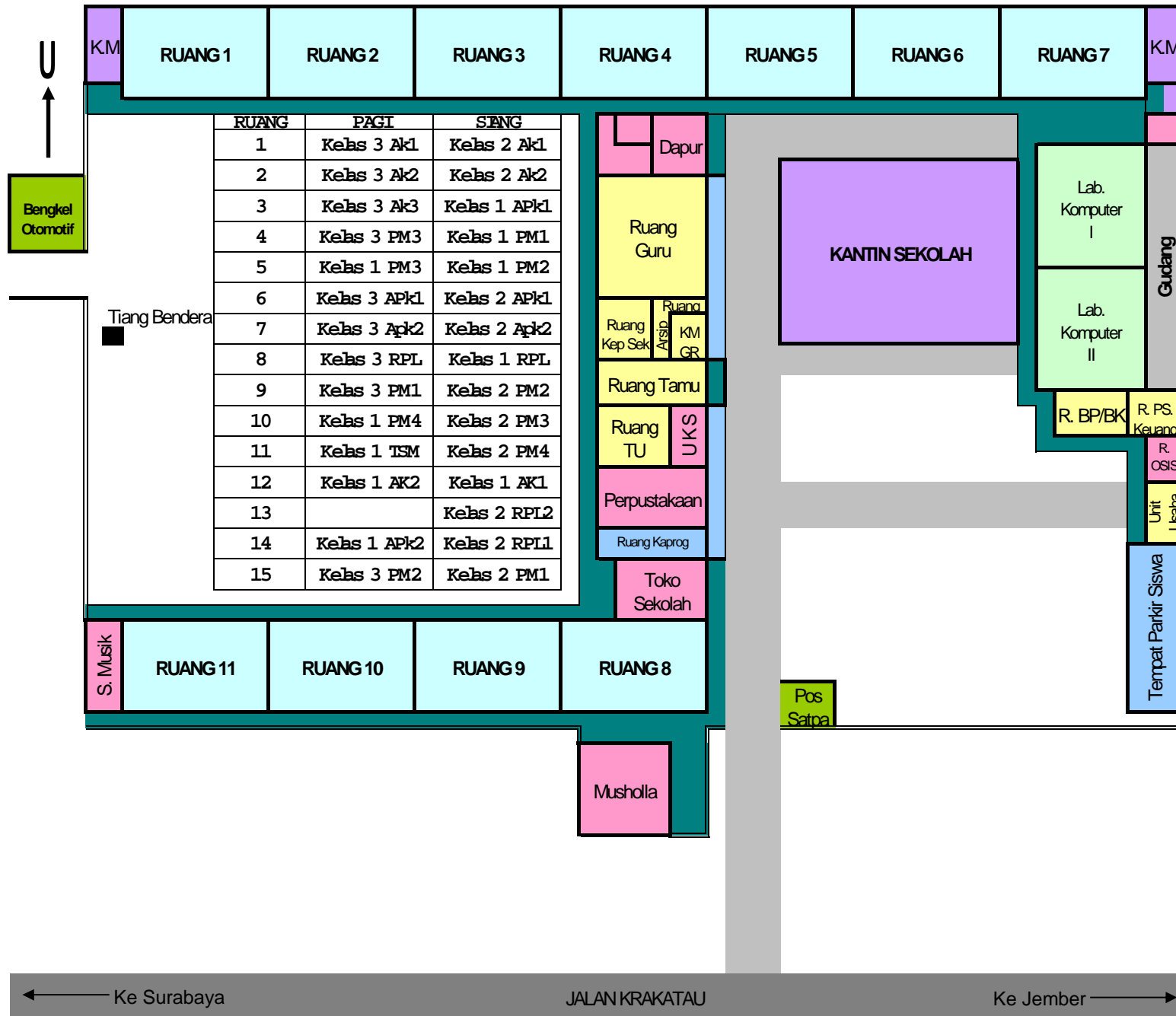
2.3.1 Manfaat Media Pembelajaran	14
2.3.2 Jenis – Jenis Media Pembelajaran	15
2.3.3 <i>Adobe Flash CS3</i>	17
2.3.4 Kelebihan Media <i>Adobe Flash CS3</i>	18
2.3.5 Cara Menggunakan Media <i>Adobe Flash CS3</i> Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kompetensi Dasar Menunjukkan Sikap Pantang Menyerah..	18
2.4 Daya Tarik, Efisiensi dan Efektifitas Penggunaan Media <i>Adobe Flash CS3</i>	22
2.4.1 <i>Adobe Flash CS3</i> Sebagai Media Pembelajaran yang Menarik Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kompetensi Dasar Menunjukkan Sikap Pantang Menyerah dan Ulet.....	22
2.4.2 <i>Adobe Flash CS3</i> Sebagai Media Pembelajaran yang Efisien Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kompetensi Dasar Menunjukkan Sikap Pantang Menyerah dan Ulet.....	24
2.4.3 <i>Adobe Flash CS3</i> Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kompetensi Dasar Menunjukkan Sikap Pantang Menyerah dan Ulet.....	26
2.5 Kerangka Teori	29
BAB 3. METODE PENGEMBANGAN	30
3.1 Jenis Penelitian	30
3.2 Definisi Operasional.....	30
3.2.1 Pembangan <i>adobe flash CS3</i>	30
3.2.2 <i>Adobe Flash CS3</i>	30
3.2.3 Daya tarik.....	31

3.2.4 Efisien	31
3.2.5 Efektifitas	31
3.3 Model Pengembangan	31
3.4 Prosedur Pengembangan	32
3.4.1. Desain Prosedur Pengembangan.....	32
3.4.2. Subjek Ujicoba	36
3.4.3. Pelaksanaan Uji Coba Produk.....	36
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	39
3.5.1 Tes	40
3.5.2 Metode Angket	40
3.5.3 Metode Wawancara	42
3.5.4 Metode Observasi	42
3.5.5 Metode Dokumen	43
3.6 Analisis Data	43
3.6.1 Analisis Validasi <i>adobe flash CS3</i>	43
3.6.2 Analisis uji coba terbatas	44
3.6.3 Analisis uji coba lebih luas	44
BAB 4. HASIL PENGEMBANGAN	47
4.1 Data Pendukung	47
4.1.1 Kondisi Fisik Sekolah	47
4.1.2 Visi dan Misi SMK PGRI 05 Jember	48
4.1.3 Sumber Daya Manusia.....	49
4.1.4 Struktur Organisasi	49
4.2 Data Utama	50
4.2.1 Hasil Penelitian	50
4.2.1.1 Produk media interaktif program <i>adobe flash CS3</i>	50
4.2.1.2 Kemenarikan media interaktif program	

<i>adobe flash CS3</i>	53
4.2.1.3 Efisiensi media interaktif program	
<i>adobe flash CS3</i>	54
4.2.1.4 Efektifitas media interaktif program	
<i>adobe flash CS3</i>	54
4.2.2 Pembahasan	57
4.3 Kelebihan dan Kekurangan Penelitian	61
4.3.1 Kekuatan Penelitian	61
4.3.2 Kelemahan Penelitian	61
BAB 5. PENUTUP	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	62
DAFTAR BACAAN	63
LAMPIRAN	65

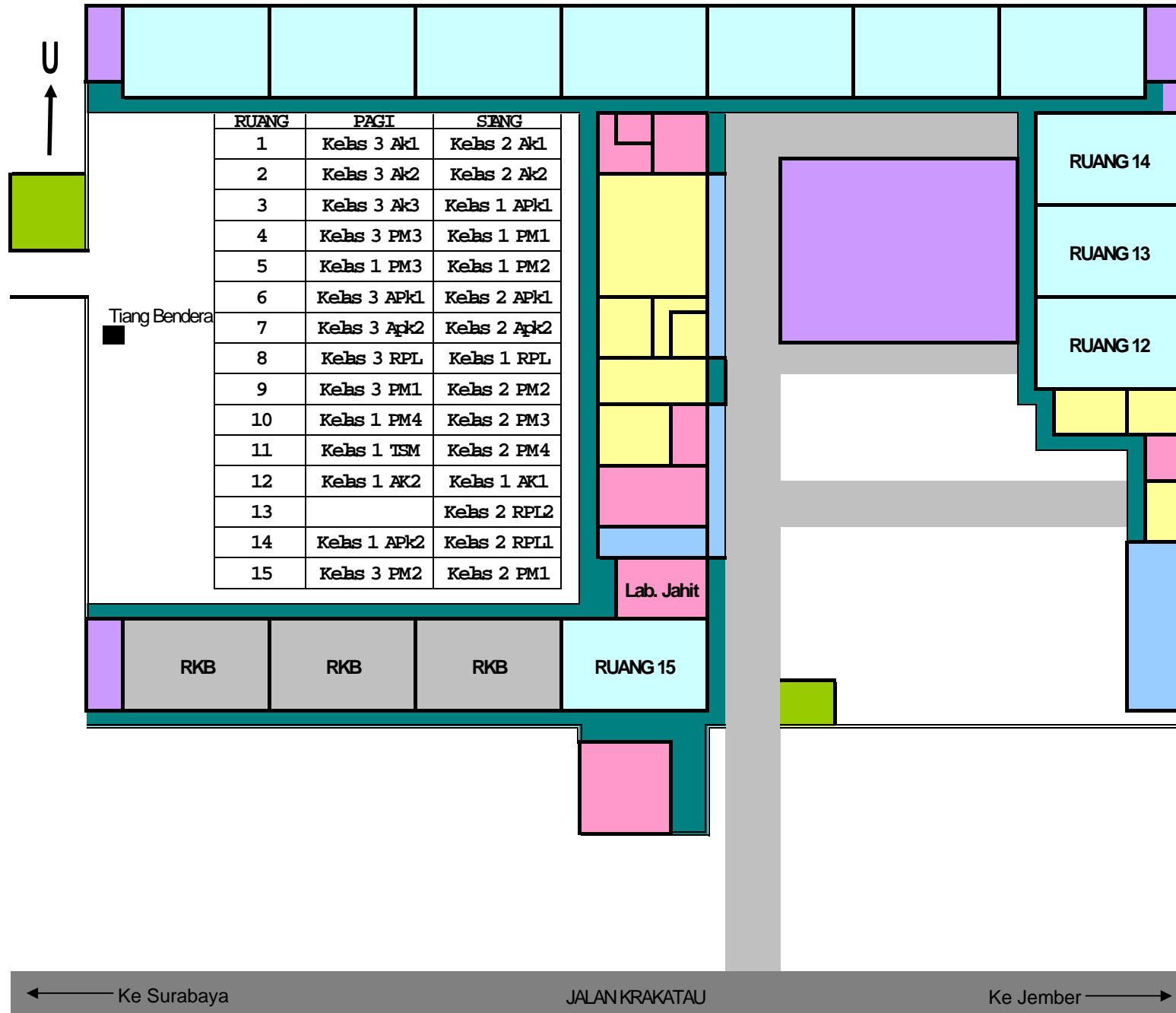
DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Standard kompetensi, kompetensi dasar dan indikator mata pelajaran kewirausahaan kelas X PM semester genap tahun ajaran 2012/2013	11
3.1 Tim Validator	35
3.2 Skala Penilaian Media	40
3.3 Interpretasi Penilaian <i>Adobe flash CS3</i>	42
4.1 Jumlah Kelas di SMK PGRI 05 Jember	47
4.2 Perbandingan persentase guru SMK PGRI 05 Jember	49
4.3 Hal yang perlu direvisi pada media interaktif berdasarkan masukan validator	52
4.4 Uji Coba t-test Kelompok Terbatas	55
4.5 Uji Coba t-test Kelompok Lebih Luas	56



DENAH/ TATA LETAK RUANG

Lantai Atas



DATA KELAS PER RUANG

RUANG	PAGI	SIANG
1	Kelas 3 Ak1	Kelas 2 Ak1
2	Kelas 3 Ak2	Kelas 2 Ak2
3	Kelas 3 Ak3	Kelas 1 APk1
4	Kelas 3 PM3	Kelas 1 PM1
5	Kelas 1 PM3	Kelas 1 PM2
6	Kelas 3 APk1	Kelas 2 APk1
7	Kelas 3 Apk2	Kelas 2 Apk2
8	Kelas 3 RPL	Kelas 1 RPL
9	Kelas 3 PM1	Kelas 2 PM2
10	Kelas 1 PM4	Kelas 2 PM3
11	Kelas 1 TSM	Kelas 2 PM4
12	Kelas 1 AK2	Kelas 1 AK1
13		Kelas 2 RPL2
14	Kelas 1 APk2	Kelas 2 RPL1
15	Kelas 3 PM2	Kelas 2 PM1

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	65
B. Tuntunan Penelitian.....	66
C. Pedoman Wawancara	68
D. Hasil Wawancara.....	70
E. Angket validasi terhadap kelayakan media interaktif program <i>adobe flash CS3</i> pada mata pelajaran kewirausahaan.....	75
F. Angket Respon Siswa Terhadap media interaktif program <i>adobe flash CS3</i>	87
G. Hasil Respon Siswa Terhadap media interaktif program <i>adobe flash CS3</i>	89
H. Daftar Nilai Uji Coba terbatas.....	90
I. Daftar Nilai Uji Coba Lebih Luas	91
J. Hasil Penilaian Validasi Media	95
K. Silabus	96
L. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	97
M. Dokumentasi.....	104
N. Data personalia.....	106
O. Surat Izin Penelitian	108
P. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	109
Q. Lembar Konsultasi Penyusunan Skripsi	110
R. Manual Media.....	112
S. Media <i>Powerpoint</i> Guru	121
T. Soal Test Uji Coba Terbatas	124
U. Soal Test Uji Coba Lebih Luas	127
V. Kunci Jawaban	130