

## Pengembangan Model Pembelajaran Kewirausahaan Pada Panti Asuhan Berbasis Multimedia

Muhammad Rusli<sup>1</sup>, Hadi Sutopo<sup>2</sup>, Martinus Mesarudi Gea<sup>3</sup>, Nuraini Purwandari<sup>4</sup>, Alwi Adib Novianto<sup>5</sup>, Lucky Hartanto Salim<sup>6</sup>

<sup>1,2,5,6</sup>Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis

E-mail: [Muhammad.rusli@kalbis.ac.id](mailto:Muhammad.rusli@kalbis.ac.id)<sup>1</sup>, [hadi.sutopo@kalbis.ac.id](mailto:hadi.sutopo@kalbis.ac.id)<sup>2</sup>, [novianto.adib@gmail.com](mailto:novianto.adib@gmail.com)<sup>5</sup>, [luckyhartanto@gmail.com](mailto:luckyhartanto@gmail.com)<sup>6</sup>,

<sup>3</sup>Yayasan Prima Unggul Jakarta

E-mail: [ypujakarta@gmail.com](mailto:ypujakarta@gmail.com)<sup>3</sup>

<sup>4</sup>Sistem Informasi, Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957

E-mail: [nuraini.purwandari@gmail.com](mailto:nuraini.purwandari@gmail.com)<sup>4</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Model Pembelajaran kewirausahaan dengan multimedia, model pembelajaran ini diharapkan mampu mendorong kemampuan anak-anak panti asuhan dalam mengintegrasikan semua sumber informasi. Untuk mengembangkan aplikasi dengan mengikuti semua petunjuk yang diberikan. Setiap pelajaran dilengkapi dengan instruksi langkah demi langkah untuk membuat tugas tertentu. Peserta didik anak-anak panti asuhan, dapat mengikuti tutorial dari awal sampai akhir, atau hanya melakukan pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Metode penelitian ini menggunakan R and D. Penelitian ini terdiri dari 7 tahapan yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk pendahuluan, pengujian lapangan pendahuluan, revisi produk pendahuluan, pengujian lapangan utama, dan revisi produk operasional. Uji coba lapangan awal oleh subjek penelitian adalah ahli komunikasi visual dan komputer, Analisis data menggunakan metode deskriptif analitik dan diinterpretasikan secara naratif berdasarkan temuan penelitian.

**Kata kunci : kewirausahaan, multimedia, panti asuhan, pembelajaran**

### ABSTRACT

*This research aims to develop a multimedia entrepreneurship learning model. This learning model is expected to encourage the ability of the orphanage children to integrate all information sources. Therefore, to develop an application by following all the instructions, each subject is already equipped with step-by-step instructions to finish a specific task. For instance, orphanage students can follow the tutorial from beginning to the end or study according to their interests and needs. This research method uses R and D. It consists of 7 stages: research and information gathering, planning, preliminary product development, preliminary field testing, preliminary product revision, main field testing, and operational product revision. On the other hand, the initial field trials by the research subjects are visual communication and computer experts. Thus, data analysis used the descriptive-analytic method and was interpreted narratively based on the research findings.*

**Keywords: entrepreneurship, learning, multimedia, orphanages**

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia termasuk salah satu negara yang memiliki jumlah penduduk terpadat di dunia. Bahkan Indonesia juga merupakan negara kepulauan terbesar dengan keberagaman suku, budaya, bahasa, agama dan keberagaman lainnya. Banyaknya keberagaman dengan jumlah penduduk yang padat tentu saja dapat berpotensi munculnya masalah. Akan tetapi sebaliknya jika sumber daya manusia yang ada dikelola dengan baik, maka keberagaman tersebut dapat berubah menjadi modal dasar dalam usaha membangun bangsa. Oleh karena itu usaha dalam mempersiapkan SDM yang berkualitas menjadi kunci agar Indonesia dapat keluar dari berbagai permasalahan yang dihadapi saat ini.

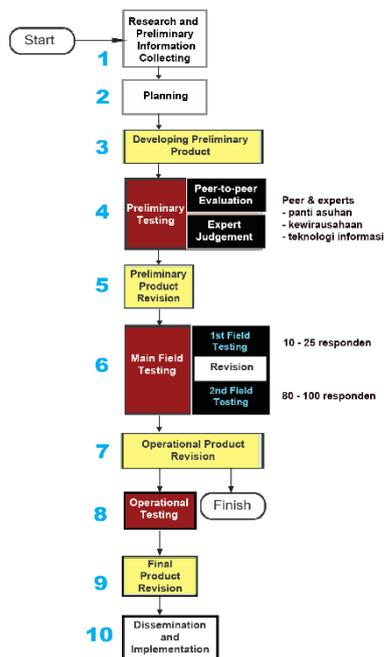
Usaha menciptakan SDM yang berkualitas tidak dapat dilakukan dalam jangka waktu sebentar, selain itu perlu perencanaan yang baik serta strategi yang tepat. Usaha ini dapat dilakukan mulai dari anak usia sekolah, karena mereka memiliki banyak potensi yang perlu dirangsang agar dapat berkembang. Dunia pendidikan saat ini sudah semakin maju dan terjangkau dengan program sekolah gratis. Akan tetapi tidak semua anak usia sekolah dapat menikmatinya, salah satunya adalah anak-anak yang tinggal di Panti Asuhan. Walaupun Undang-Undang telah mengatur bahwa pendidikan warga miskin dan terlantar menjadi tanggung jawab Negara, hal ini tidak secara otomatis setiap anak di panti asuhan dapat merasakan kesempatan memperoleh pendidikan.

Panti asuhan merupakan rumah tempat memelihara dan

merawat anak yatim atau yatim piatu. Departemen Sosial Republik Indonesia menjelaskan bahwa “Panti asuhan adalah suatu lembaga usaha kesejahteraan sosial yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial kepada anak telantar dengan melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak telantar, memberikan pelayanan pengganti fisik, mental, dan sosial pada anak asuh, sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi perkembangan kepribadiannya sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian dari generasi penerus cita-cita bangsa dan sebagai insan yang akan turut serta aktif di dalam bidang pembangunan nasional”. (Surjastuti, 2020).

## 2. METODOLOGI

Penggunaan metode penelitian dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan kecocokan dengan sifat penelitian yang akan dilaksanakan yaitu metode Research and Development (R & D). (Borg, Gall, & Gall, 2007). Penelitian terdiri dari sepuluh tahap, seperti pada Gambar 1, yaitu:



Gambar 1. Research and Development (Borg & Gall)

1. Penelitian dan Pengumpulan Data Awal (*Research and Preliminary Information Collecting*). Dalam tahap ini dilakukan identifikasi perkiraan kebutuhan, mempelajari literatur dan meneliti dalam skala kecil.
2. Perencanaan (*Planning*). Setelah mempelajari literatur selengkapnyanya dan memperoleh informasi yang diperlukan, langkah selanjutnya adalah merencanakan pembuatan produk. Aspek yang penting dalam perencanaan adalah pernyataan tujuan yang harus dicapai pada produk yang akan dikembangkan.
3. Pembuatan Produk Awal (*Developing Preliminary Product*). Setelah inisiasi dalam perencanaan lengkap, langkah utama dalam tahapan R & D adalah membuat bentuk awal produk model pembelajaran kewirausahaan yang dapat diuji coba. Dalam tahap pengembangan produk ini termasuk pembuatan instrumen

untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Sebelum uji coba dilaksanakan, diperlukan tanggapan dan saran dari teman sejawat dalam bidang yang terkait, yaitu panti asuhan, kewirausahaan dan teknologi informasi.

4. Uji Coba Awal (*Preliminary Testing*). Setelah produk awal selesai dilakukan uji coba awal yaitu evaluasi pakar yang berkaitan dengan bidang panti asuhan, kewirausahaan dan teknologi informasi.
5. Perbaikan Produk Awal (*Preliminary Product Revision*). Setelah dilakukan uji coba awal, tahap berikutnya adalah perbaikan produk sesuai dengan data yang diperoleh dari uji coba awal. Saran dari pakar digunakan untuk menyempurnakan produk.
6. Uji Coba Lapangan (*Main Field Testing*). Setelah produk awal diperbaiki sesuai dengan saran dari pakar panti asuhan, kewirausahaan dan teknologi informasi, dilaksanakan uji coba lapangan untuk mendapatkan evaluasi atas produk. Kuesioner dibuat untuk mendapatkan umpan balik dari anak asuh, pengelola, guru/instruktur, dan mitra. Wawancara mendalam dilakukan terhadap beberapa orang anak asuh, pengelola, guru/instruktur, dan mitra selama dalam tahap uji coba.
7. Perbaikan Produk Operasional (*Operational Product Revision*). Setelah dilakukan uji coba lapangan, tahap berikutnya adalah mempelajari apakah produk model pembelajaran kewirausahaan sudah sesuai dengan tujuan yang ditentukan sebelumnya. Data yang

diperoleh pada uji coba tersebut dianalisis, dan pengembang melakukan perbaikan yang diperlukan. Perbaikan Produk Operasional yang menghasilkan model pembelajaran kewirausahaan yang dapat digunakan di panti asuhan.

Dalam penelitian ini hanya dibatasi pada tahap ke-1 sampai tahap ke-7, sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran kewirausahaan pada panti asuhan di wilayah DKI Jakarta. Tahap ke-8 Uji Coba Operasional (*Operational Testing*), Tahap ke-9 Perbaikan Produk Akhir (*Final Product Revision*), dan Tahap ke-10 Deseminasi Nasional (*Dissemination and Implementation*) dilakukan pada kesempatan lain.

### 3. LANDASAN TEORI

#### Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

#### Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah suatu upaya pembelajar untuk mengembangkan seluruh kepribadiannya, baik fisik maupun psikis (Semiawan, 2007). Belajar juga dimaksudkan untuk mengembangkan seluruh aspek inteligensi sehingga anak didik menjadi manusia yang utuh, cerdas secara inteligensi, cerdas secara emosi, cerdas psikomotoriknya, dan memiliki keterampilan hidup yang

bermakna bagi dirinya. Dengan kata lain, mahasiswa pembelajar harus mampu mengembangkan potensi dirinya dalam berbagai ranah (domain) belajar.

Lebih jauh Gagne menyatakan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari (i) stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan (ii) proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, dan menjadi kapabilitas baru. (Suyanto, 2011).

Pembelajaran merupakan proses yang sistematis dimana komponen-komponen pembelajaran berinteraksi satu dengan lainnya secara efektif dimana prosesnya antar komponen sistem berinteraksi menggunakan pendekatan tertentu. Pendekatan yang menyeluruh dalam sebuah sistem pembelajaran dalam bentuk pedoman dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran disebut dengan strategi pembelajaran. (Gagne, 1987).

#### Model Pembelajaran

Model diartikan sebagai abstraksi dari suatu objek yang dibangun dan harus dipahami sebelumnya. Rumbaugh, menjelaskan bahwa abstraksi merupakan kemampuan manusia sehingga dapat memahami kompleksitas sesuatu. (Miarso, 2008). Menurut Reigeluth model digunakan untuk berbagai keperluan termasuk pembelajaran, dimana satu komponen terintegrasi dari strategi, ringkasan, penggunaan

contoh, penggunaan praktek untuk memberikan motivasi kepada mahasiswa. (Rumbaugh, 1991). Mayer mengatakan bahwa pembelajaran konstruktivis tergantung dari aktivitas proses kognitif pada mahasiswa selama belajar, termasuk memilih informasi yang relevan, mengorganisasi informasi yang dihasilkan, dan mengintegrasikan informasi dengan pengetahuan yang ada.

Selanjutnya ia menekankan pada tiga proses konstruktivis yang digambarkan dengan model SOI, yaitu **S** (*Selecting*), **O** (*Organizing*), dan **I** (*Integrating*). Model SOI merupakan teori pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat suatu model pembelajaran.

### **Pengembangan Model Pembelajaran**

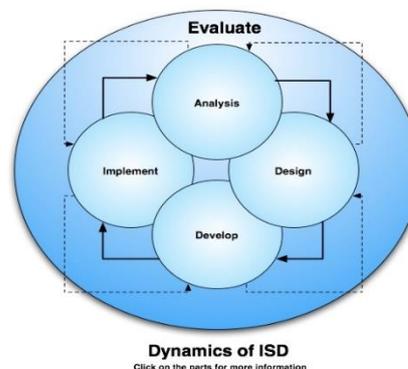
Menurut Miarso pada hakekatnya model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran dan dalam membuat desain pembelajaran, untuk membantu mahasiswa mencapai tujuan belajarnya. Dengan demikian maka yang dimaksud sebagai model pembelajaran adalah langkah-langkah yang meliputi analisis, pengembangan, pembuatan materi dan evaluasi hasil pembelajaran dalam rangka memberikan kemudahan kepada mahasiswa untuk mencapai hasil belajar. (Reigeluth & Chellman, 2009).

Reigeluth juga menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan rangkaian komponen-komponen strategi pembelajaran yang

terintegrasi, yang terdiri dari: (1) pentahapan dan urutan ide isi materi; (2) penggunaan ikhtisar dan ringkasan; (3) penggunaan praktek dan (4) penggunaan strategi-strategi yang berbeda untuk memotivasi mahasiswa. (Peterson, 2020). Setiap model pembelajaran akan memperlihatkan seluruh aspek pembelajaran yang berbeda dalam rangka meraih hasil belajar terbaik melalui antisipasi kondisi belajar tertentu yang dideskripsikan secara rinci. Secara garis besar terdapat bermacam-macam model pengembangan pembelajaran seperti: (1) model Jerold E. Kemp dkk; (2) model ASSURE; (3) Model Bela H. Banaty; (4) Model IDI; (5) Model ADDIE' (6) Model Gerlach & Elly dan (7) Model Dick & Carrey.

### **Model ADDIE**

Peterson menyebutkan bahwa model ADDIE (*Analyze – Design – Development – Implementation – Evaluation*) merupakan salah satu bentuk pengembangan model dengan kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran (Shelton & Saltsman, 2020). Prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai perancangan karena strukturnya sama. Dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Langkah-langkah Model ADDIE

Model ADDIE memiliki empat tahap pengembangan yang terdiri dari *analysis, design, develop dan implement* dimana tahap-tahap tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Tahap analisis (*analysis*), pada tahap awal ini yang seringkali menjadi perhatian utama dari para perancang pengembang pembelajaran yang menggunakan model ini adalah target pembelajaran. Terdapat tiga segmen yang penting pada tahap ini yaitu pembelajar, pembelajaran serta media yang digunakan untuk menyampaikan bahan ajar. Pada tahap analisis ini dilakukan antara lain: menganalisis pembelajar, menentukan materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, menentukan kompetensi yang akan dicapai serta menentukan media yang akan digunakan (Sutarno & Mukhidin, 2013).
- b. Tahap Perancangan (*design*), perancangan dilakukan berdasarkan kepada apa telah dituangkan dalam tahap analisis. Dalam tahap ini rancangan dapat dianalogikan dengan pembuatan silabus, dimana di dalamnya termasuk memilih Standar Kompetensi, menentukan Kompetensi Dasar (*objectives*), menentukan indicator keberhasilan, memilih bentuk penilaian, menentukan sumber dan bahan ajar, menetapkan strategi pembelajaran.
- c. Tahap Pengembangan (*development*), dalam tahap ini merupakan tahapan produksi dimana semua yang sudah dirancang, termasuk membuat

obyek-obyek belajar (*learning object*) seperti dokumen teks, animasi, gambar-gambar, video serta pembuatan dokumen pendukung lainnya.

- d. Tahap Implementasi (*implementation*), pada tahap ini system pembelajaran yang dirancang sudah siap untuk digunakan mahasiswa. Termasuk di dalamnya adalah kegiatan mempersiapkan dan menyampaikan kepada mahasiswa.

Tahap Evaluasi (*evaluation*), pada tahap ini dilakukan dua bentuk evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan selama proses pentahapan itu berlangsung, tujuannya adalah untuk memperbaiki system di setiap tahapan tersebut. Evaluasi sumatif dilakukan setelah semua proses perancangan berakhir, dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan dari seluruh proses pembelajaran yang berlangsung. Pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan dalam tahap evaluasi ini diantaranya adalah: apakah tujuan pembelajaran telah dicapai mahasiswa, bagaimana perasaan mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung, apakah semua elemen belajar bekerja dengan baik, apa yang harus ditingkatkan, apakah semua informasi yang disampaikan dengan cukup jelas, apakah pembelajaran menarik, penting dan memotivasi mahasiswa?

#### **Penelitian Terdahulu**

Adapun penelitian terdahulu diantaranya adalah sebagai berikut: Penelitian pertama berjudul Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan

Hasil Dan Kemandirian Belajar Siswa SMP Di Kota Bandung oleh Erwan Sutarno dan Mukhidin metode penelitian menggunakan research and development dari Borg and Gall. (Rusli & Sutopo, 2016).

Penelitian ke 2 berjudul Multimedia based scoreboard development of four disciplines of execution for journal publication oleh Muhammad rusli dan Hadi Sutopo, metode penelitian menggunakan research and development dari Borg and Gall. (Rusli & Sutopo, Implementation Of Multimedia Based Graph Coloring Learning Model, 2017).

Penelitian ketiga berjudul, Implementation Of Multimedia Based Graph Coloring Learning Model oleh Muhammad rusli dan Hadi Sutopo, metode penelitian menggunakan research and development dari Borg and Gall. (Borg, Gall, & Gall, 2007).

#### **4. HASIL DAN EMBAHASAN**

##### **Analysis**

Dalam tahap ini dilakukan identifikasi perkiraan kebutuhan, mempelajari literatur dan meneliti dalam skala kecil. Setelah mengumpulkan data dari Panti Asuhan Yayasan Prima Unggul, diperoleh kesimpulan bahwa kewirausahaan yang menjadi keunggulan pada panti asuhan tersebut adalah di bidang drama musical berskala nasional.

##### **Lokasi Penelitian**

Panti Asuhan Yayasan Prima Unggul di Jakarta yang memiliki sekolah berbasis wirausaha, berkarya dari capaian sampai saat ini memberi keyakinan kuat bahwa pendidikan dengan basis karakter dan perubahan

pola pikir berdampak positif terhadap pertumbuhan anak-anak/murid. Praktek wirausaha pun menjadi pembuktian bahan pendidikan. Bukan hanya untuk diingat dan dipahami, tetapi untuk diimplementasikan dalam tindakan nyata.

Praktek-praktek wirausaha yang dikembangkan di YPU selama ini, selain menjadi pembelajaran yang menguatkan pengalaman murid-murid dan memberi pengalaman bernilai proses berwirausaha, tetapi juga menjadi sumber pendapatan dalam mencukupi biaya operasional anak-anak. Pengalaman positif dan individu-individu berkarakter dari konsep pendidikan yang dikembangkan bagi anak-anak panti asuhan selama ini, kami harapkan dialami oleh generasi muda yang lain di Indonesia.

Sekolah Kehidupan Prima Unggul (SKPU) menjadi sarana baru untuk mengoptimalkan pendidikan karakter dan wirausaha. Bukan hanya untuk komunitas panti asuhan, tetapi bagi komunitas pendidikan yang dengan sungguh-sungguh berjuang untuk mengantar generasi muda Indonesia menuju Generasi Unggul Berkarakter. SKPU menjadi laboratorium pengembangan kurikulum terpersonalisasi, yakni kurikulum yang sesuai dengan minat dan kompetensi anak-anak dalam seluruh proses pendidikan.

Agar kurikulum terpersonalisasi meluas dan dikembangkan di berbagai komunitas, maka YPU dengan Komunitas Pendidikan Unggul Berkarakter (KPUB) membangun sinergi untuk mensosialisasikan dan bertumbuh bersama mewujudkan pendidikan bermutu.

## Planning

Setelah mempelajari literatur selengkapnya dan memperoleh informasi yang diperlukan, langkah selanjutnya adalah merencanakan pembuatan produk. Aspek yang penting dalam perencanaan adalah pernyataan tujuan yang harus dicapai pada produk yang akan dikembangkan.

Pada tahap ini dilakukan analisis pembelajaran dilakukan:

- **Keterampilan awal/entry behavior:** audiens tidak perlu memiliki keterampilan awal
- **Literasi dan kemampuan teknologi:** pada saat ini audiens sudah terbiasa menggunakan perangkat mobile dalam kehidupan sehari-hari
- **Motivasi belajar:** dengan pembelajaran berbasis multimedia yang dapat diakses menggunakan perangkat mobile, cukup menarik untuk mengetahui lebih dalam
- **Infrastruktur:** jaringan internet di kota besar sangat baik, namun di daerah masih kurang

Diberikan informasi mengenai kewirausahaan drama musikal dan cara merencanakan sampai melaksanakan pentas

## Perencanaan pembelajaran

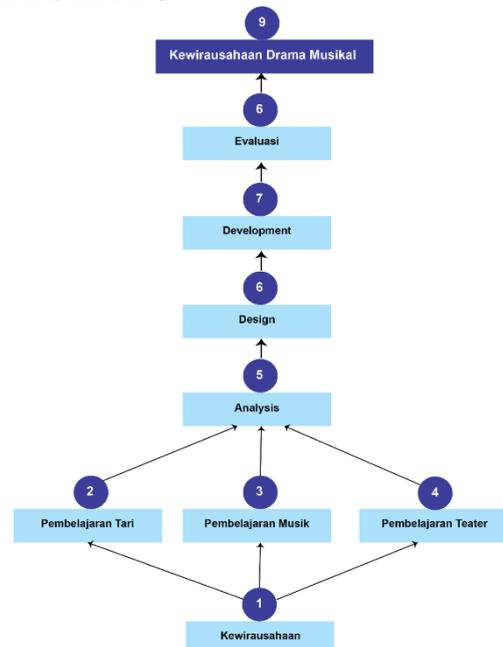
### *Kompetensi Umum*

Diperlihatkan pengetahuan dan cara melakukan kegiatan kewirausahaan dalam bidang drama musikal, siswa dapat merencanakan sampai melaksanakan pentas drama musikal.

### *Deskripsi*

Pembelajaran ini akan membahas tentang pengetahuan dan cara melakukan kegiatan kewirausahaan dalam bidang drama musikal. Pembelajaran Kewirausahaan Drama

Musikal akan membahas pokok bahasan yang mencakup: (1) Kewirausahaan; (2) Drama Msikal; (3) Analisis; (4) Design; (5) Development; (6) Implementation; dan (7) Evaluation. Perencanaan pembelajaran tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Competency map pembelajaran kewirausahaan drama musical

## Perencanaan media pembelajaran

Pada tahap design ini dibuat concept pembelajaran berbasis multimedia, storyboard dan struktur navigasi. Concept merupakan isi dari pembelajaran yang akan dikembangkan, storyboard menjelaskan gambaran visual setiap scene, sedangkan struktur navigasi menjelaskan hubungan antara scene tersebut.

## Developing Priliminary Product

Setelah dilakukan perencanaan lengkap, langkah utama dalam tahapan R & D adalah membuat bentuk awal produk model pembelajaran kewirausahaan yang

dapat diuji coba. Dalam tahap pengembangan produk ini adalah pembuatan aplikasi pembelajaran multimedia yang dapat dijalankan pada perangkat mobile.

Tahap ketiga, produksi, adalah tahap pembuatan aplikasi awal. Berdasarkan storyboard, aplikasi multimedia juga berisi game pada bagian evaluasi pembelajaran. Dengan demikian pengembangan aplikasi dibuat menggunakan game engine. GameMaker Studio 2 digunakan untuk memproduksi game seperti yang dapat dilihat pada Gambar 4, Gambar 5, dan Gambar 6, Gambar 7, dan Gambar 8. GameMaker adalah game engine yang ditulis oleh Mark Overmars dalam bahasa pemrograman Delphi. Ini dirancang untuk penggunaan langsung pengembangan game komputer tanpa harus mengetahui bahasa pemrograman yang rumit seperti C++ atau Pascal. GameMaker berisi skrip yang disebut "GML" atau "GameMaker Language", seperti pada Gambar 9 Game dapat didistribusikan sebagai file dengan ekstensi ".gmk", ".gm6", atau ".gmd", atau sebagai file "berdiri sendiri", ".jar", atau ".html".



Gambar 4. Display screen pembukaan aplikasi



Gambar 5. Display screen pembukaan topik kewirausahaan



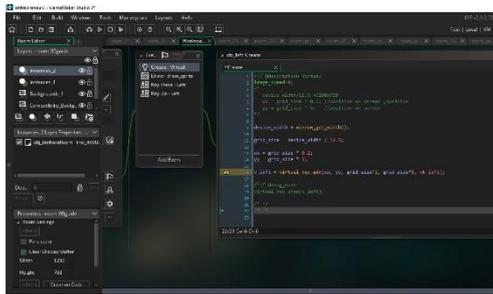
Gambar 6. Display screen salah satu isi bagian drama musical



Gambar 7. Display screen salah satu bentuk game, yaitu maze



Gambar 8. Display screen halaman evaluasi



Gambar 9. Display screen pada pemrograman menggunakan GameMaker Language

### Priliminary Testing

Setelah produk awal selesai dilakukan uji coba awal yaitu evaluasi pakar yang berkaitan dengan bidang panti asuhan, pendidikan, kewirausahaan dan teknologi informasi. Evaluasi ahli dilakukan untuk melakukan triangulasi. Evaluasi dilakukan dengan cara menginstal file APK pada perangkat, mobile, atau mengakses aplikasiversi HTML menggunakan computer pada <https://topazart.info/games/musicalDrama/index.html>.

Pengujian aplikasi dilakukan oleh 19 responden yang terdiri dari 14 siswa dan 5 guru dan praktisi seperti pada Gambar 4.9 Hasil evaluasi memperlihatkan bahwa 36,84% responden mengatakan bahwa aplikasi sangat baik, 52,63% responden mengatakan bahwa aplikasi baik, 5,26% responden mengatakan bahwa aplikasi sedang, dan 5,26% responden mengatakan bahwa aplikasi tidak baik.

## 5. KESIMPULAN

Membuat Model Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Multimedia Pada Panti Asuhan Yayasan Prima Unggul Jakarta.

## DAFTAR PUSTAKA

- BORG, W. R., GALL, J. P., & GALL, M. D. (2007). *EDUCATIONAL RESEARCH: AN INTRODUCTION*. BOSTON: PEARSON EDUCATION.
- Gagne, R. M. (1987). *The Condition of Learning*. New York: Holt, Rinehart and Witson.
- Miarso, Y. (2008). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Kencana.
- Petterson, C. (2020, November 7). *Bringing ADDIE to Life: Instructional Design at Its Best*. Diambil kembali dari <https://www.semanticscholar.org/paper/Bringing-ADDIE-to-Life%3A-Instructional-Design-at-Its-Peterson/06b210abc64974dc1669fdbe9b14b592c79a73e7>.
- Reigeluth, C. M., & Chellman, A. A. (2009). *Instructional Design Theories and Models*. London: Routledge Taylor and Francis Publisher.
- Rumbaugh, J. (1991). *Object-Oriented Modeling and Design*. Englewood Clifs: Prentice Hall.
- Rusli, M., & Sutopo, H. (2016). Multimedia based scoreboard development of four disciplines of execution for journal publication. *8th International Conference on Knowledge and Smart Technology* (hal. 120-124). Chiang May: IEEE.
- Rusli, M., & Sutopo, H. (2017). Implementation Of Multimedia Based Graph Coloring Learning Model. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 2516-2522.
- Semiawan, C. R. (2007). *Landasan Pembelajaran dalam Perkembangan Manusia*. Jakarta: Centre of Human Competency Development.
- Shelton, K., & Saltsman, G. (2020, November 7). *Applying the ADDIE Model to Online Instruction dalam Lawrence A.Tonei (Ed), Adapting Information Communication Technologies for Effective educations*. Diambil kembali dari <http://learningbahcheschir.edu.tr/content/SE5301%/201TSM/Apllying%20ADDIE%20Model%20to%20online%20instruction.pdf>.

- Surjastuti, C. S. (2020, November 7). *Welcome to UAJY Library*. Diambil kembali dari E-Journal Universitas Atma Jaya Yogyakarta administration: <http://e-journal.uajy.ac.id/163/1/0TA12924.pdf>.
- Sutarno, E., & Mukhidin. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kemandirian Belajar Siswa SMP Di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 203-217.
- Suyanto, H. (2011). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.