



**PEMBUATAN ASET, ANIMASI 3D, DAN  
IMPLEMENTASI UNITY PADA MEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF WIRAUSAHA  
UNTUK SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**MUHAMMAD AKHSAN**

**2107431032**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
DAN KOMPUTER  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2025**



**PEMBUATAN ASET, ANIMASI 3D, DAN  
IMPLEMENTASI UNITY PADA MEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF WIRAUSAHA  
UNTUK SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan  
untuk Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

**MUHAMMAD AKHSAN**

**2107431032**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**DAN KOMPUTER**

**POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2025**



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Akhsan  
NIM : 2107431032  
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer/T. Multimedia Digital  
Judul Skripsi : Pembuatan Aset, Animasi 3D, dan Implementasi Unity Pada Media Pembelajaran Interaktif Wirausaha Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 22 Juli 2025

Yang membuat pernyataan

Muhammad Akhsan

NIM. 2107431032



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

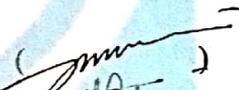
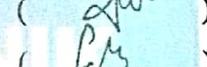
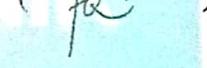
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :  
Nama : Muhammad Akhsan  
NIM : 2107431032  
Program Studi : Teknik Multimedia Digital  
Judul Skripsi : Pembuatan Aset, Animasi 3D, dan Implementasi Unity Pada Media Pembelajaran Interaktif Wirausaha Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar.

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari ....., tanggal ....., bulan ....., tahun ....., dan dinyatakan **LULUS**.

### Disahkan oleh

Pembimbing	:	Iwan Sonjaya, S.T., M.T.	(  )
Penguji I	:	Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom.	(  )
Penguji II	:	Ade Rahma Yuly, S.Kom, M.Ds.	(  )
Penguji III	:	Sinantya Feranti Anindya, S.T., M.T.	(  )

### Mengetahui:

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197908032003122003



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke Hadirat Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Pembuatan Aset, Animasi 3D, dan Implementasi Unity Pada Media Pembelajaran Interaktif Wirausaha Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar*” Skripsi ini disusun sebagai bagian dari syarat kelulusan pada Program Studi Teknik Multimedia Digital, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT, atas rahmat, kemudahan, serta kesehatan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Fahma Gema L, S.Pd., selaku wali kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi yang telah banyak membantu selama proses observasi, pengujian, dan pengambilan data.
3. Seluruh siswa kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi yang turut berpartisipasi dalam proses uji coba dan pengumpulan data.
4. Bapak Adi Nugraha, S.Ds., dan Bapak Faizal Fahmi, S.Ds., selaku ahli media dari PT Inovasi Multimedia Indonesia yang telah memberikan masukan dan membantu dalam proses evaluasi serta pengujian.
5. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
6. Ibu Malisa Huzaiifa, S.Kom., M.T., selaku Ketua Program Studi Teknik Multimedia Digital.
7. Bapak Iwan Sonjaya, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, bimbingan, dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

8. Keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, semangat, serta dukungan moral dan material yang tak ternilai.
9. Bayu Surya Putra, rekan dalam tim skripsi ini, yang telah bekerja sama dan saling mendukung sepanjang proses pengerjaan skripsi. Bayu bertanggung jawab dalam pembuatan *User Interface (UI)*, *Motion Graphics*, dan kuis interaktif.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis membuka diri terhadap kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan di masa yang akan datang. Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat memberikan manfaat, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif lainnya.

Depok,

Penulis,



Muhammad Akhsan

NIM. 2107431032



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Akhsan  
NIM : 2107431032  
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer/T. Multimedia Digital

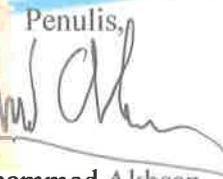
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul:

### PEMBUATAN ASET, ANIMASI 3D, DAN IMPLEMENTASI UNITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WIRAUSAHA UNTUK SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 22 Juli 2025

Penulis,  
  
BEAMX356380769

Muhammad Akhsan

NIM. 2107431032



## PEMBUATAN ASET, ANIMASI 3D, DAN IMPLEMENTASI UNITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WIRAUSAHA UNTUK SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

### Abstrak

Kewirausahaan merupakan kompetensi penting yang perlu ditanamkan sejak usia dini guna membentuk karakter siswa yang mandiri, kreatif, dan bertanggung jawab. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, nilai-nilai kewirausahaan diperkuat melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan tema “Kewirausahaan”. Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran kewirausahaan telah dilakukan melalui berbagai kegiatan yang mendorong keterlibatan siswa. Namun, belum semua siswa dapat memahami proses kewirausahaan secara menyeluruh, terutama dalam aspek pengambilan keputusan dan manajemen usaha sederhana. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis animasi 3D untuk mendukung penyampaian materi kewirausahaan secara lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Objek penelitian ini adalah siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 05 Tengah Pagi sebagai target audiens media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Metode yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) model Luther-Sutopo yang terdiri dari enam tahap: *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Aset 3D dan animasi dibuat menggunakan Blender, proses compositing dilakukan dengan Adobe Premiere, dan integrasi ke dalam aplikasi dilakukan melalui Unity. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media ini mendapatkan respons positif dari berbagai pihak. Hasil alpha testing menunjukkan aplikasi berjalan baik secara fungsional. Beta testing oleh guru memperoleh nilai indeks rata-rata 100%, siswa sebesar 90,56%, dan ahli media rata-rata 84%, yang semuanya masuk dalam kategori “Sangat Setuju”. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinilai menarik, efektif, serta mampu meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap materi kewirausahaan. Media ini layak digunakan sebagai alternatif pendukung pembelajaran kontekstual berbasis P5 yang menyenangkan dan komunikatif.

**Kata kunci:** animasi 3D, Blender, kewirausahaan, multimedia interaktif, Unity.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR ISI**

<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b>	<b>vii</b>
<i>Abstrak</i> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>16</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	16
1.2 Perumusan Masalah.....	18
1.3 Batasan Masalah.....	18
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	18
1.5 Sistematika Penulisan.....	19
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>21</b>
2.1 Pendidikan Kewirausahaan.....	21
2.2 Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).....	22
2.3 Implementasi Pendidikan Kewirausahaan di Sekolah Dasar .....	22
2.4 Media Pembelajaran Interaktif .....	23
2.5 Animasi 3D Pada Media Pembelajaran.....	23
2.6 Blender .....	24
2.7 3D Modelling.....	25
2.8 Low Poly.....	27
2.9 12 Prinsip Animasi .....	27
2.10 Adobe Premiere .....	29



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.11	Unity .....	30
2.12	<i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> .....	30
2.13	Skala Likert .....	33
2.14	Penelitian Terdahulu .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>40</b>
3.1	Rancangan Penelitian .....	40
3.2	Tahapan Penelitian .....	40
3.3	Objek Penelitian .....	42
3.4	Teknik Pengumpulan dan Analisis Data .....	42
3.4.1	Teknik Pengumpulan Data .....	43
3.4.2	Analisis Data .....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>45</b>
4.1	Analisis Kebutuhan ( <i>Concept</i> ) .....	45
4.2	Perancangan Aplikasi ( <i>Design</i> ) .....	50
4.2.1	<i>Flowchart</i> .....	50
4.2.2	<i>Storyboard</i> .....	54
4.2.3	Perancangan Karakter .....	82
4.3	<i>Material Collecting</i> .....	83
4.3.1	Referensi .....	83
4.3.2	<i>Sound Effects</i> .....	88
4.3.3	Musik latar/ <i>background music</i> .....	92
4.3.4	3D Model .....	93
4.3.5	<i>Texture</i> gambar .....	93
4.3.6	<i>Environment Texture/Skybox</i> .....	102
4.3.7	<i>Material Texture</i> .....	104
4.4	<i>Assembly</i> .....	107
4.4.1	Pembuatan Aset 3D .....	107
4.4.2	Pembuatan Animasi .....	116



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.4.3	Penambahan Pencahayaan .....	120
4.4.4	<i>Rendering</i> .....	122
4.4.5	<i>Compositing</i> .....	123
4.4.6	Mengintegrasikan Animasi ke Unity .....	130
4.5	Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	135
4.5.1	Deskripsi Pengujian .....	135
4.5.2	Prosedur Pengujian .....	136
4.5.2.1	Prosedur <i>Alpha Testing</i> .....	136
4.5.2.2	Prosedur <i>Beta Testing</i> .....	136
4.5.3	Data Hasil Pengujian.....	137
4.5.3.1	Data Hasil <i>Alpha Testing</i> .....	137
4.5.3.2	Data Hasil <i>Beta Testing</i> Oleh Guru .....	139
4.5.3.3	Data Hasil <i>Beta Testing</i> Oleh Siswa .....	140
4.5.3.4	Data Hasil <i>Beta Testing</i> Oleh Ahli Media ... <b>Error! Bookmark not defined.</b>	
4.5.4	Analisis Data dan Evaluasi Pengujian .....	148
4.5.4.1	Hasil Analisa <i>Alpha Testing</i> .....	148
4.5.4.2	Hasil Analisa <i>Beta Testing</i> Oleh Guru .....	150
4.5.4.3	Hasil Analisa <i>Beta Testing</i> Oleh Siswa .....	151
4.5.4.4	Hasil Analisa <i>Beta Testing</i> Oleh Ahli Media .....	153
4.6	Distribusi Media Pembelajaran Interaktif .....	154
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>156</b>
5.1	Simpulan.....	156
5.2	Saran.....	158
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>160</b>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan MDLC .....	30
Tabel 2. 2 Nilai Skala Likert .....	34
Tabel 2. 3 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu .....	36
Tabel 3. 1 Tabel Skala Likert .....	44
Tabel 4. 1 Tabel Hasil Analisa Kebutuhan Proyek .....	47
Tabel 4. 2 Tabel <i>Storyboard</i> .....	54
Tabel 4. 3 Daftar Referensi .....	83
Tabel 4. 4 Daftar <i>Sound Effects</i> .....	89
Tabel 4. 5 Daftar Musik Latar .....	92
Tabel 4. 6 Daftar <i>Texture Gambar</i> .....	94
Tabel 4. 7 Daftar <i>Environment Texture</i> .....	103
Tabel 4. 8 Data Hasil <i>Alpha testing</i> .....	138
Tabel 4. 9 Data Hasil <i>Beta testing</i> Oleh Guru .....	140
Tabel 4. 10 Tabel Skala Interval Likert .....	141
Tabel 4. 11 Hasil Pengujian <i>Beta testing</i> Oleh Siswa .....	141
Tabel 4. 12 Data Hasil <i>Beta testing</i> Ahli Media Oleh Bapak Adi .....	146
Tabel 4. 13 Data Hasil <i>Beta testing</i> Ahli Media Oleh Bapak Faizal .....	147

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 <i>Primitive Modelling</i> .....	25
Gambar 2. 2 <i>Polygonal Modelling</i> .....	26
Gambar 2. 3 <i>NURBS Modelling</i> .....	27
Gambar 2. 4 Rancangan Model MDLC Luther-Sutopo.....	31
Gambar 4. 1 Flowchart Aplikasi .....	53
Gambar 4. 2 Referensi Karakter .....	82
Gambar 4. 3 Aset 3D tambahan, “ <i>Low-poly cartoon pack</i> ” .....	93
Gambar 4. 4 <i>Material Light Floor Tiling</i> .....	105
Gambar 4. 5 Penggunaan Material pada Lantai Kelas.....	105
Gambar 4. 6 <i>Material Concrete</i> .....	106
Gambar 4. 7 Penggunaan Material <i>Concrete</i> pada Tembok .....	106
Gambar 4. 8 Menambahkan <i>Cube</i> .....	108
Gambar 4. 9 Menambahkan Tangan dan Kaki.....	108
Gambar 4. 10 Menambahkan Baju.....	109
Gambar 4. 11 Menambahkan Detail Pada Pakaian.....	110
Gambar 4. 12 Menambahkan Rambut dan Hidung.....	111
Gambar 4. 13 Menambahkan <i>Texture</i> Kulit dan Rambut .....	112
Gambar 4. 14 Menambahkan <i>Texture</i> pada Baju.....	113
Gambar 4. 15 Pembuatan Kursi dan Meja di Dalam Kelas .....	114
Gambar 4. 16 Penambahan Elemen Bangunan Lainnya.....	115
Gambar 4. 17 Referensi Ruang Kelas Sekolah Dasar.....	115
Gambar 4. 18 Penambahan <i>Armature</i> pada 3D Model .....	117
Gambar 4. 19 Mencoba Menggerakkan <i>Armature</i> Tangan.....	118
Gambar 4. 20 Penambahan <i>Inverse Kinematics</i> (IK) pada Kaki .....	118
Gambar 4. 21 Penambahan Animasi Berjalan .....	119
Gambar 4. 22 Menambahkan Pencahayaan Menggunakan HDRI.....	121
Gambar 4. 23 Penggunaan Pencahayaan Menggunakan <i>point</i> dan <i>emission</i> .....	121
Gambar 4. 24 Proses <i>Rendering</i> pada Blender.....	123
Gambar 4. 25 Tampilan HandBrake .....	124
Gambar 4. 26 Proses <i>Compositing</i> pada Adobe Premiere .....	125



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 27 <i>Noise Suppression</i> Krisp .....	126
Gambar 4. 28 Pengaturan Suara <i>Voice Over</i> .....	127
Gambar 4. 29 Tampilan Situs Pixabay.....	128
Gambar 4. 30 Tampilan Voicemod.....	129
Gambar 4. 31 Tampilan <i>Exporting</i> pada Adobe Premiere.....	130
Gambar 4. 32 Tampilan Integrasi ke Dalam Unity .....	133
Gambar 4. 33 Tampilan <i>Build Settings</i> pada Unity.....	134
Gambar 4. 34 Tampilan Jika Sudah <i>Build</i> .....	135





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Biodata Penulis .....	164
Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara Dengan Guru Kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi.....	165
Lampiran 3. Dokumentasi Observasi Siswa Kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi .....	166
Lampiran 4. Hasil Observasi Kuesioner Terbuka Siswa Kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi.....	167
Lampiran 5. Dokumentasi <i>Beta Testing</i> Siswa Kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi ...	171
Lampiran 6. Hasil <i>Beta Testing</i> Siswa Kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi.....	172
Lampiran 7. Dokumentasi <i>Beta Testing</i> Guru 5 SDN Tengah 06 Pagi .....	178
Lampiran 8. Hasil <i>Beta Testing</i> Guru 5 SDN Tengah 06 Pagi .....	179
Lampiran 9. Dokumentasi <i>Beta Testing</i> Dengan Ahli Media.....	182
Lampiran 10. Hasil <i>Beta Testing</i> Dengan Ahli Media.....	183
Lampiran 11. Transkrip Wawancara Dengan Guru Kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi .....	187
Lampiran 12. Skrip Narasi .....	195
Lampiran 13. ATP & CP Bahasa Indonesia Kelas 5 Bab 4 .....	206

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan kewirausahaan penting untuk membentuk karakter siswa yang mandiri, kreatif, dan bertanggung jawab sejak usia sekolah dasar. Nilai-nilai kewirausahaan perlu dikenalkan agar siswa terbiasa berpikir solutif dan mampu menciptakan peluang (Dewi & Ranem, 2023). Kurikulum Merdeka mendukung hal ini melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) tema “Kewirausahaan” yang dirancang berbasis proyek, mendorong siswa belajar secara kontekstual dan kolaboratif, serta mengaplikasikan konsep kewirausahaan melalui pengalaman langsung (Resnawati et al., 2023).

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Fahma Gema L., S.Pd., guru dan wali kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi, pendidikan kewirausahaan telah diintegrasikan melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), seperti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 4 “Mari Berwirausaha” yang dilakukan melalui ceramah, wawancara, dan praktik membuat produk makanan. Namun, kegiatan tersebut belum melibatkan proses penjualan secara langsung dan belum semua siswa terlibat aktif, sehingga pemahaman siswa masih terbatas pada aktivitas berjualan tanpa mengenal proses kewirausahaan secara menyeluruh. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga masih terbatas pada pemutaran video dari YouTube.

Hasil kuesioner terbuka terhadap 29 siswa kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi menunjukkan bahwa 28 siswa menyukai bermain game, dengan alasan utama pada aspek visual yang menarik dan fitur interaktif yang menyenangkan. Selain itu, sebanyak 21 siswa menyatakan lebih menyukai game berbasis 3D karena tampilannya yang lebih bagus dan terasa lebih nyata. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang mengusung elemen visual dan interaktif, khususnya dalam format animasi 3D yang dikemas menyerupai game, sangat sesuai dengan minat siswa. Oleh karena itu, pendekatan ini berpotensi besar untuk



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

meningkatkan ketertarikan dan pemahaman mereka terhadap materi kewirausahaan secara lebih menyenangkan dan kontekstual.

Tiga penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman kewirausahaan di berbagai jenjang. Penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan” (Perdana et al., 2021) mengembangkan aplikasi Android untuk siswa SMK dengan materi teknis seperti perencanaan usaha, produksi, dan pemasaran. Penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Mata Pelajaran Projek Kreatif Dan kewirausahaan” (Dwijayanti & Dewi, 2025) mengembangkan media berbasis Google Sites untuk materi pemasaran *online* dan promosi digital. Sementara itu, Penelitian “Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan di Sekolah Dasar” (Maulida et al., 2021) menekankan penanaman nilai kewirausahaan di SD melalui kegiatan kontekstual seperti *market day*, observasi usaha, dan *storytelling*. Namun, belum ada yang mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk siswa SD yang menyajikan materi memulai dan mengembangkan usaha, nilai-nilai kewirausahaan, serta kosakata dan informasi edukatif melalui animasi 3D dengan narasi bercabang. Oleh karena itu, skripsi ini mengisi *gap* tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis animasi 3D untuk meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap kewirausahaan. Media ini dirancang agar siswa dapat memahami proses memulai, mengelola, dan mengembangkan usaha secara sederhana melalui pengalaman interaktif. Dengan memanfaatkan animasi 3D, narasi bercabang, dan fitur pilihan cerita, aplikasi ini diharapkan mampu mendorong minat siswa untuk mengeksplorasi kewirausahaan secara mandiri. Pengembangan dilakukan melalui pembuatan aset , animasi 3D, dan integrasi dalam Unity, dengan hasil akhir berupa aplikasi yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dalam pembelajaran yang menarik dan kontekstual.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal dalam latar belakang yang telah diuraikan, maka fokus permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara pembuatan aset, animasi 3D dan integrasi Unity pada media pembelajaran interaktif?
2. Apakah media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa untuk mengetahui dan tertarik berwirausaha?
3. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif menurut guru dan ahli media?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran interaktif ini dikhususkan untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Tengah 06 Pagi berdasarkan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) bertema kewirausahaan.
2. Penelitian ini berisi pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis animasi 3D yang menyajikan cerita inspiratif bercabang.
3. Materi yang diajarkan berisikan cara memulai dan mengembangkan usaha, nilai-nilai kewirausahaan, serta kosakata dan informasi edukatif mengenai kewirausahaan.
4. Pembuatan aset dan animasi 3D menggunakan *software* Blender.
5. Proses *compositing* animasi menggunakan *software* Adobe Premiere.
6. Proses integrasi menggunakan *software* Unity.
7. Hasil akhir media pembelajaran interaktif berbentuk *software*/aplikasi yang menggunakan platform *Windows*.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- a. Membuat aset, animasi 3D dan integrasi ke Unity untuk pengembangan media pembelajaran interaktif tentang wirausaha kepada siswa kelas 5 sekolah dasar.

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa tentang kewirausahaan.
- b. Menciptakan pengalaman belajar yang menarik mengenai kewirausahaan bagi siswa.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Bab ini memberikan gambaran awal mengenai konteks dan urgensi dilaksanakannya penelitian serta arah keseluruhan isi penelitian

### 2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian teori yang relevan dengan topik penelitian, termasuk teori pendidikan kewirausahaan, media pembelajaran interaktif, profil pelajar Pancasila, dan teknologi yang digunakan. Selain itu, juga disajikan pembahasan terhadap beberapa penelitian terdahulu yang mendukung landasan penelitian ini.

### 3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan, yaitu *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), lengkap dengan tahapan pengembangannya. Di dalamnya juga dibahas rancangan penelitian, objek penelitian, serta teknik pengumpulan dan analisis.

### 4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Bab ini menyajikan hasil implementasi dari setiap tahapan MDLC, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengumpulan bahan, *assembly*, hingga tahap pengujian *alpha* dan *beta*. Pembahasan juga mencakup hasil analisis pengujian serta distribusi akhir produk aplikasi media pembelajaran interaktif.

5.

## PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisi kesimpulan dari keseluruhan proses dan hasil penelitian, serta saran-saran yang diberikan untuk pengembangan lebih lanjut. Bab ini juga merangkum kontribusi dari media pembelajaran yang dikembangkan dan potensi pemanfaatannya dalam pembelajaran.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan seluruh proses penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi 3D tentang kewirausahaan untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar telah berhasil dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo. Tujuan utama dari penelitian ini, yaitu membuat aset dan animasi 3D untuk dikembangkan menjadi aplikasi edukatif yang mendukung pembelajaran wirausaha, telah tercapai melalui enam tahapan MDLC, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.

Aplikasi ini dirancang khusus untuk mendukung implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan tema kewirausahaan. Melalui animasi 3D yang disajikan dalam bentuk cerita bercabang dan dilengkapi dengan interaktivitas, visual karakter yang menarik, serta integrasi audio-visual yang menyeluruh, aplikasi ini diharapkan dapat menyampaikan nilai-nilai kewirausahaan seperti kerja keras, tanggung jawab, dan kreativitas secara kontekstual dan menyenangkan.

Hasil pengujian *alpha testing* yang dilakukan oleh tim internal menunjukkan bahwa seluruh fitur, animasi, serta struktur cerita dalam aplikasi telah berfungsi dengan baik. Semua aset berhasil diintegrasikan ke dalam Unity secara optimal, dan transisi antar *scene* berjalan lancar. Berdasarkan 10 butir pertanyaan penilaian, diperoleh rata-rata indeks sebesar 94%, yang mencerminkan kualitas teknis dan estetika aplikasi berada pada kategori sangat baik. Beberapa aspek, seperti model karakter, desain lingkungan, serta fungsi tombol dan navigasi memperoleh nilai sempurna (100%), meskipun masih terdapat catatan perbaikan pada animasi kaki dan pencahayaan di beberapa *scene* tertentu.

Sementara itu, pada tahap *beta testing* yang melibatkan 26 siswa kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi, diperoleh hasil rata-rata indeks penilaian sebesar 93,42%, yang

termasuk dalam kategori “Sangat Setuju” berdasarkan skala Likert. Tiga aspek dengan skor tertinggi berada pada visual karakter (98,46%), narasi cerita (94,62%), dan pemahaman materi kewirausahaan (96,15%). Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi tidak hanya diterima dengan baik secara visual dan naratif, tetapi juga berhasil menyampaikan pesan edukatif secara efektif serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa.

*Beta testing* oleh guru menghasilkan penilaian yang sangat positif, di mana seluruh indikator berada pada tingkat “Sangat Setuju” (100%) menurut skala Likert. Guru menilai bahwa aplikasi ini memiliki alur cerita yang mudah dipahami, relevan dengan materi pembelajaran, serta menyampaikan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan tujuan P5. Visualisasi animasi, kemudahan navigasi, dan penyampaian informasi dinilai efektif dalam menunjang proses pembelajaran.

Selain itu, dilakukan pula *beta testing* oleh dua ahli media sebagai bentuk validasi terhadap hasil pengujian *alpha testing* yang telah dilakukan sebelumnya. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga memenuhi standar visual, animasi, dan integrasi multimedia sebagai produk edukatif. Adapun dua ahli yang terlibat adalah Bapak Adi Nugraha, S.Ds. (ahli 3D modelling) dan Bapak Faizal Fahmi, S.Ds. (ahli 3D animator). Hasil penilaian menunjukkan bahwa seluruh indikator berada pada tingkat “Setuju” dan “Sangat Setuju”, dengan nilai tertinggi mencapai 100% pada aspek kelancaran animasi, transisi antar *scene*, serta integrasi audio-visual. Bapak Adi memberikan rata-rata penilaian sebesar 84%, sedangkan Bapak Faizal memberikan rata-rata 80%, sehingga diperoleh rata-rata keseluruhan dari kedua ahli sebesar 82%. Hasil ini memperkuat temuan dari alpha testing dan menunjukkan bahwa aplikasi telah memenuhi standar kelayakan dari segi visual dan teknis sebagai media pembelajaran interaktif. Meskipun demikian, terdapat satu catatan penting dari Bapak Adi mengenai adanya *overlapping* pada bagian leher karakter saat animasi berlangsung, yang menjadi masukan berharga untuk penyempurnaan di tahap pengembangan selanjutnya.

## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Dengan demikian, berdasarkan hasil pengembangan dan pengujian secara kuantitatif maupun kualitatif, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif alternatif. Aplikasi ini terbukti efektif dalam menyampaikan materi kewirausahaan di jenjang sekolah dasar dan mendukung pelaksanaan kurikulum merdeka secara lebih imersif, inovatif, dan menyenangkan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan proyek dan umpan balik dari pengguna, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pengembangan lebih lanjut, antara lain:

### 1. Pengembangan Platform Berbasis Web

Aplikasi ini dirancang khusus untuk platform Windows dan dijalankan secara *offline*. Mengingat ukuran file yang cukup besar akibat banyaknya konten video animasi, disarankan agar ke depan aplikasi dapat diintegrasikan dengan jaringan internet atau dikembangkan menggunakan platform WebGL, sehingga dapat diakses langsung melalui website tanpa perlu instalasi lokal.

### 2. Peningkatan Konten Materi Kewirausahaan

Pengembangan materi kewirausahaan dalam aplikasi dapat diperluas dengan menambahkan pengenalan istilah-istilah baru yang relevan dalam dunia usaha serta tata cara berwirausaha yang lebih kompleks. Hal ini bertujuan agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih luas dan aplikatif mengenai konsep kewirausahaan sejak dini.

### 3. Pengembangan Alur Cerita dan Cabang Animasi

Disarankan untuk menambah jumlah animasi serta memperluas cabang cerita berdasarkan keputusan yang diambil oleh pengguna. Cerita yang lebih

bercabang akan memberikan pengalaman yang lebih dinamis dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

#### 4. Penambahan Fitur Interaktif

Agar aplikasi lebih menyenangkan dan memicu partisipasi siswa, disarankan untuk menambahkan fitur interaktif seperti *mini games* dan *puzzle* di dalam aplikasi. Interaktivitas tambahan ini juga akan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi melalui pendekatan bermain sambil belajar.

#### 5. Peningkatan Kualitas Visual dan Animasi

Untuk mendukung kenyamanan belajar, kualitas visual dan animasi dapat ditingkatkan lebih lanjut. Penambahan variasi lingkungan (*environment*), penghalusan gerakan animasi, serta penambahan ekspresi karakter yang lebih hidup akan membuat tampilan aplikasi semakin menarik dan profesional.

#### 6. Perluasan Jangkauan Pengujian

Uji coba lebih luas di berbagai sekolah diperlukan untuk memperoleh data yang lebih representatif dan mengevaluasi efektivitas aplikasi secara menyeluruh.

#### 7. Rekomendasi untuk Guru dan Pengembang

Aplikasi ini dapat menjadi inspirasi bagi guru dan pengembang lain dalam menciptakan media edukatif berbasis animasi dan narasi untuk mendukung pembelajaran tematik yang kontekstual dan menyenangkan di sekolah dasar.

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, A., Hidayatullah, F., Asyhari, H. F., Nazira, Y. M., Nugroho, F. & Karami, A. F. (2024). Perencanaan dan Pembuatan Animasi Tiga Dimensi dengan Nilai Islami yaitu “Antri itu Islam.” *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)*, 12(1), 28.  
<https://doi.org/10.12928/jstie.v12i1.26484>
- Cahyani, I. R. (2020). PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 57. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2854>
- Dwijayanti, R. & Dewi, F. A. E. R. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB GOOGLE SITE PADA MATA PELAJARAN PROJEK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 13(2), 59–70.
- Gustina, A. V. & Hidayah, A. K. (2021). Implementasi Teknik Chroma Key Pada Pembuatan Video Promosi SMK Negeri 2 Rejang Lebong. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 9(2), 144–152. <https://doi.org/10.33369/rekursif.v9i2.16666>
- Khamimah, W. (2021). Peran Kewirausahaan Dalam Memajukan Perekonomian Indonesia. *Jurnal Disrupsi Bisnis*, 4(3), 2017.  
<https://doi.org/10.32493/drj.v4i3.9676>
- Komang Sriasih, N., Mahendra Darmawiguna, G., Windu, M., Kesiman, A., Teknik, F. & Kejuruan, D. (2020). Penggunaan Prinsip Staging Dalam Proses Pembuatan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 9(2), 78–87.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/27180>
- Lamotte, C. (2022). Discovering Animation Manuals: Their Place and Role in the History of Animation. *Animation*, 17(1), 127–143.  
<https://doi.org/10.1177/17468477221080112>



### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Maulida, I., Maziyah, N., Nafiah, M. A., Febianti, L. & Pekalongan, I. (2021). Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan di Sekolah Dasar. *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 446–465.  
<http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semal-446->
- Melati, P. D., Rini, E. P., Musyayadah, M. & Firman, F. (2024). Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah Atas (SMA). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2808–2819. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6762>
- Mumu, J., Tanujaya, B., Charitas, R. & Prahmana, I. (2022). Likert Scale in Social Sciences Research: Problems and Difficulties. *FWU Journal of Social Sciences*, 16(4), 89–101. <https://doi.org/10.51709/19951272/Winter2022/7>
- Nuswantoro, F., Kurniawan, E. & Totti, D. F. (2024). Perbandingan Kualitas Dan Efisiensi Render Antara Eevee Dan Cycles Blender Dalam Film Animasi Ireng. *Jurnal IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, Dan Media Baru*, 15(3). <https://doi.org/10.52290/i.v15i3.245>
- Perdana, S., Arwansyah & Hasyim. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 158–164.
- Prahani, B. K., Rizki, I. A., Nisa, K., Citra, N. F., Alhusni, H. Z. & Wibowo, F. C. (2022). IMPLEMENTATION OF ONLINE PROBLEM-BASED LEARNING ASSISTED BY DIGITAL BOOK WITH 3D ANIMATIONS TO IMPROVE STUDENT'S PHYSICS PROBLEM-SOLVING SKILLS IN MAGNETIC FIELD SUBJECT. *Journal of Technology and Science Education*, 12(2), 379–396. <https://doi.org/10.3926/jotse.1590>
- Rahayu, N. & Syafrizal, A. (2022). Animasi 3D Gerakan Sholat Menggunakan Teknik Rigging. *Journal of Science and Social Research*, 5(1), 50. <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.816>
- Resnawati, P., Sulastri, P. & Rustini, Ti. (2023). Nilai dan Model Pendidikan Jurusan Teknik Informatika dan Komputer – Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Kewirausahaan di Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 8431–8437. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.2877>

Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B. & Putri Sujana, A. (2022). *Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). February*, 1–6. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16273.92006>

Sari, A. & Adrian, Q. J. (2020). Implementasi Augmented Reality Pada Buku “the Art of Animation: 12 Principles.” *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 109–119. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.230>

Sarinastiti, W., Setyowati, A. D. & Basuki, A. (2022). Analisis Dataset Video Gerakan Dasar Taekwondo dengan Motion Capture. *Jurnal Sistem Informasi Dan Bisnis Cerdas*, 15(2), 45–53. <https://doi.org/10.33005/sibc.v15i2.23>

Shalih, P. R. & Irfansyah, I. (2020). Perancangan Game Berbasis Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Tentang Tokoh Pahlawan Indonesia Masa Kini untuk Generasi Z. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(2), 83–92. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i2.26690>

Sihombing, L. B., Napitupulu, E. & Hamid, A. (2021). Use of Adobe Premiere Pro Software to Make Virtual Choir Video on Solfeggio Choir State University of Medan. *Journal of Physics: Conference Series*, 0–7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1811/1/012065>

Sundalangi, V. E., Mamahit, D. J. & Tuturoong, N. J. (2021). Short Film 3d Animation Bible Stories Of Two Cildren With Tonsea Regional Language. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 10(3), 187–198.

Zebua, T., Nadeak, B. & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.

Zhu, H., Wang, M., Liu, K. & Xu, W. (2020). NURBS modeling and curve interpolation optimization of 3D graphics. In *Computers, Materials and Continua* (Vol. 66, Issue 2). <https://doi.org/10.32604/cmc.2020.012706>

Žibert, S., Mamić, M. & Hozdić, E. (2023). The use of modern 3D technologies for the development of a prototype mountain bike brake lever within the concept of personalized production. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1298(1), 18. <https://doi.org/10.1088/1757-899x/1298/1/012006>



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Muhammad Akhsan

lahir di Jakarta pada tanggal 16 Mei 2003. Menempuh pendidikan dasar di SDIT Al Kiyani dan diselesaikan pada tahun 2015. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMPIT Assalaam dan lulus pada tahun 2018. Kemudian melanjutkan pendidikan menengah atas di SMKN 22 Jakarta dengan jurusan Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), dan berhasil lulus pada tahun 2021.

Setelah menyelesaikan pendidikan menengah, penulis melanjutkan studi ke jenjang pendidikan tinggi di Politeknik Negeri Jakarta pada Program Diploma Empat (D4) Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Program Studi Teknik Multimedia Digital. Penulis mulai aktif sebagai mahasiswa sejak tahun 2021 hingga saat ini.

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara Dengan Guru Kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3. Dokumentasi Observasi Siswa Kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Lampiran 4. Hasil Observasi Kuesioner Terbuka Siswa Kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

#### Kuesioner untuk penelitian "PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI WIRAUSAHA KEPADA SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR NEGERI 06 TENGAH PAGI"

Selasa, 25 Februari 2025

Nama : Sarah Khairani

Pertanyaan terkait Wirausaha :

1. Apa yang kamu pahami tentang wirausaha?

Harus Memiliki modal yang cukup dan Mengetahui kualitas dagangan

2. Apa pendapatmu ketika melihat orang yang sedang berjualan?

Ingin Membeli dan Membantu

3. Apakah kamu tertarik berwirausaha, dan jelaskan alasannya?

- Ya  
 Tidak

Ya, karena Menyenangkan



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4. Adakah mata pelajaran yang berkaitan dengan wirausaha? Jika ada sebutkan dan jelaskan bagaimana pembelajaran wirausahanya

Ada Bahasa Indonesia tentang bagaimana cara berdagang dan membuat produk

5. Apakah kamu pernah mengikuti kegiatan berwirausaha di sekolah?

- a. Menjual makanan atau barang di sekolah
- b. Membantu orang tua berjualan
- c. Mewawancarai pedagang
- d. Lainnya (Sebutkan!):

mewawancarai Pedagang di jalan karena dapat tugas dari Sekolah

6. Apakah pernah melakukan kegiatan berwirausaha diluar sekolah?

- a. Tidak
- b. Jika iya jelaskan :

Menjual Otak-Otak dan Sosis

7. Menurutmu, apa hal paling sulit dalam berwirausaha?

Memikirkan kualitas barang dan Cara Mengatur Uang

8. Apa keuntungan berwirausaha dibandingkan dengan pekerjaan lainnya?

Menyenangkan dan hanya bermadankan Uang Untuk Modal



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

9. Jika dimasa depan kamu ingin berwirausaha, kamu ingin berjualan apa?

berjualan Makanan di restoran.....

10. Apakah kamu biasanya suka menabung?

- a. Ya
- b. Tidak
- c. Kadang-kadang

11. Jika kamu memiliki uang banyak (misalnya Rp1 miliar), apa yang akan kamu lakukan dengan uang tersebut?

- a. Ditabung
- b. Beli rumah/kendaraan/barang yang diinginkan
- c. Di investasikan untuk berwirausaha
- d. Lainnya (Sebutkan!) :  
Membawa orang tua Pergi haji.....

Pertanyaan terkait Multimedia Interaktif :

1. Apakah kamu suka bermain game?
  - a. Ya
  - b. Tidak
2. Jika iya, game apa yang suka/biasa kamu mainkan? (Boleh lebih dari satu) Jika tidak berikan alasannya.
  - a. Mobile Legend
  - b. Free Fire
  - c. Roblox
  - d. Minecraft
  - e. PUBG



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

f. Lainnya (Sebutkan!) :

.....

.....

Alasan tidak suka main game :

.....

.....

3. Apa yang kamu sukai dari game yang kamu mainkan? (Boleh lebih dari satu)

- a. Grafik yang bagus
- b. Jalan cerita menarik
- c. Permainan yang menantang
- d. Bisa main bareng sama teman
- e. Lainnya (Sebutkan!) :

.....

.....

4. Berapa lama biasanya kamu bermain game dalam sehari?

- a. Dibawah 1 jam
- b. 1-2 jam
- c. Lebih dari 2 jam
- d. Lainnya : ..... Sampai di Omelin

5. Kamu lebih menyukai game 2D/3D? Berikan alasannya!

- a. 2 Dimensi
- b. 3 Dimensi

Alasan :

..... karena seperti kartun lucu .....

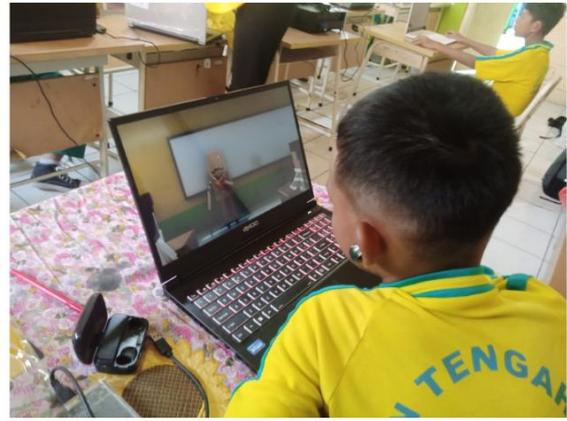
.....

Lampiran 5. Dokumentasi *Beta Testing* Siswa Kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi

© Hak Cipta m

**Hak Cipta :**

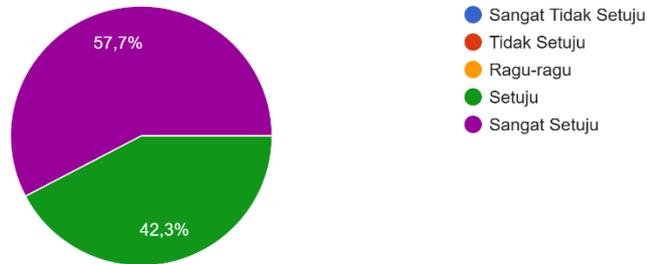
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 6. Hasil *Beta Testing* Siswa Kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi

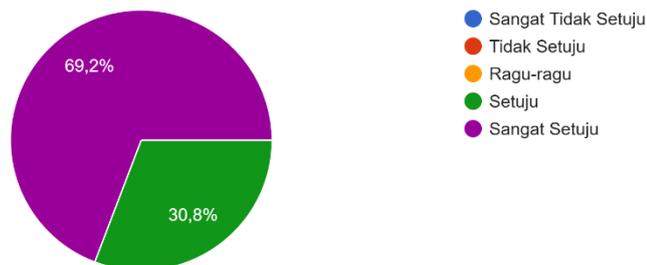
Setelah kamu bermain game tadi, apakah kamu jadi tahu tentang wirausaha?

26 jawaban



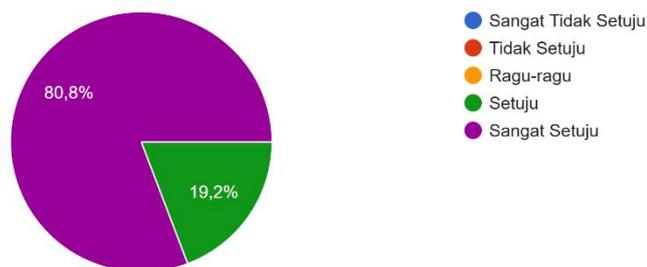
Dari game yang kamu mainkan tadi, seorang wirausahawan itu harus bekerja keras dan jujur?

26 jawaban



Dari game tadi juga, apakah kamu jadi tahu pekerjaan seorang wirausahawan?

26 jawaban



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



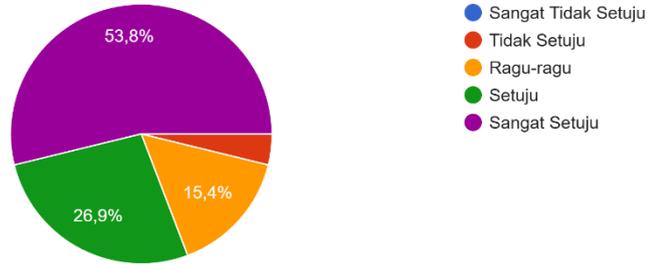
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

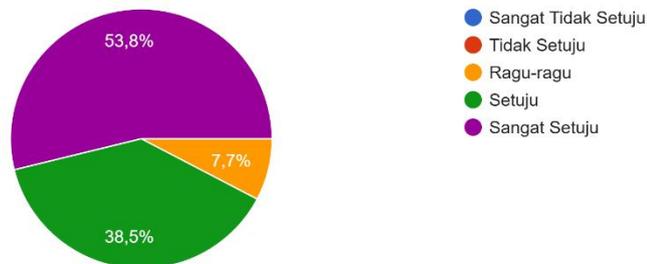
Apakah dari game yang kamu mainkan tadi menjadikan kamu ingin mencoba berjualan atau membuat sesuatu sendiri?

26 jawaban



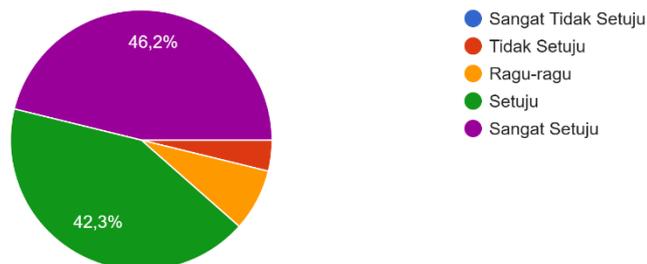
Apakah game tadi mengajarkan kamu untuk berpikir kreatif dalam membuat produk?

26 jawaban



Game yang kamu mainkan tadi membuat kamu lebih percaya diri dalam mengambil keputusan?

26 jawaban





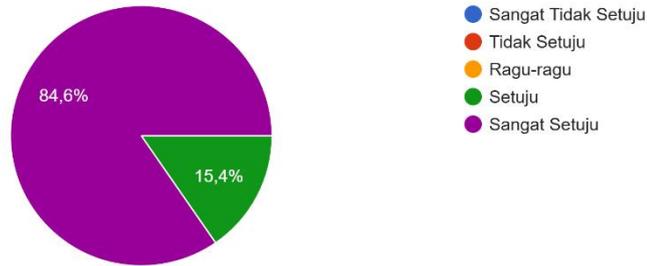
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

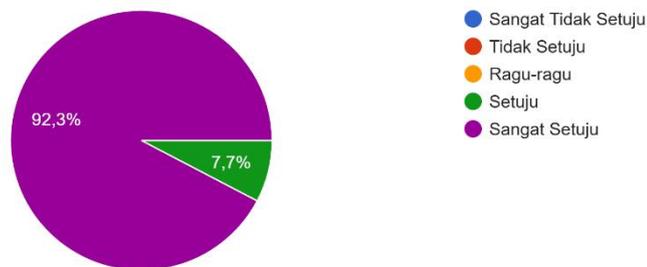
Kamu belajar bersikap jujur dan bertanggung jawab dari game yang kamu mainkan tadi?

26 jawaban



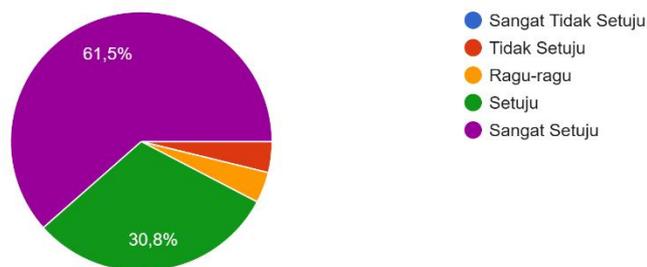
Menurut kamu, apakah karakter di dalam game terlihat menarik?

26 jawaban



Dari game yang kamu mainkan tadi, apakah ceritanya seru?

26 jawaban





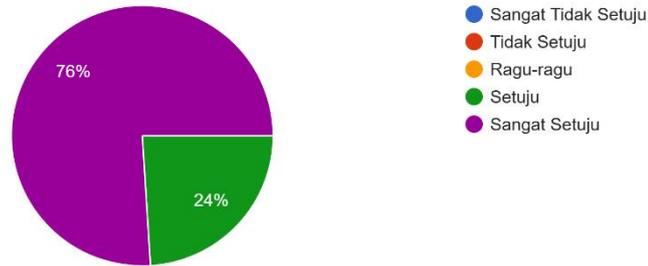
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

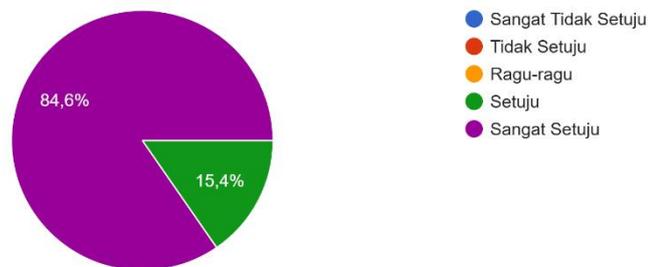
Apakah kamu mengenali tokoh-tokoh di dalam game tersebut?

25 jawaban



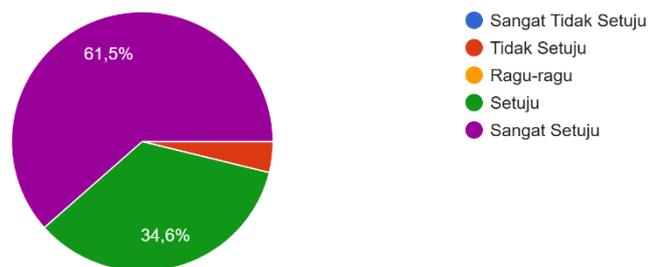
Apakah Andi adalah siswa yang pekerja keras, jujur, dan bertanggung jawab?

26 jawaban



Apakah tombol-tombol dalam game mudah ditemukan dan digunakan?

26 jawaban





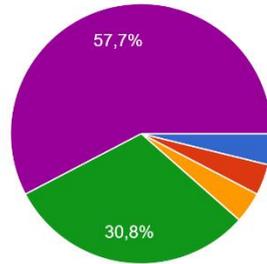
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Apakah kamu mengerti cara memainkan gamenya?

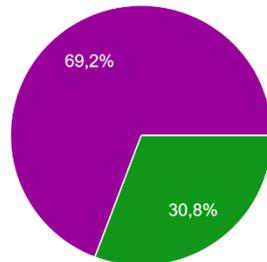
26 jawaban



● Sangat Tidak Setuju  
 ● Tidak Setuju  
 ● Ragu-ragu  
 ● Setuju  
 ● Sangat Setuju

Gamenya merespon dengan baik saat kamu menekan tombol?

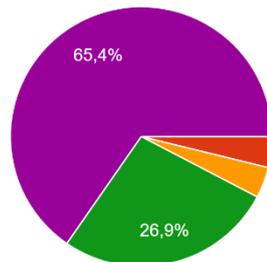
26 jawaban



● Sangat Tidak Setuju  
 ● Tidak Setuju  
 ● Ragu-ragu  
 ● Setuju  
 ● Sangat Setuju

Apakah kamu bisa mengulang gamenya dengan mudah jika gagal?

26 jawaban



● Sangat Tidak Setuju  
 ● Tidak Setuju  
 ● Ragu-ragu  
 ● Setuju  
 ● Sangat Setuju



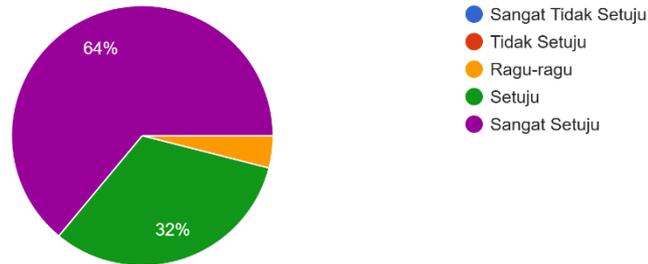
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

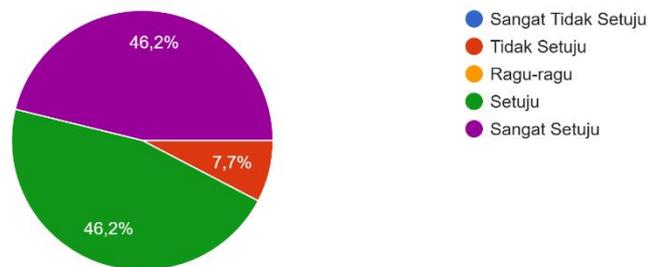
Apakah kamu merasa menjadi seperti Andi ketika memainkan game tersebut?

25 jawaban



Apakah kamu mengerti urutan cerita pada gamenya?

26 jawaban

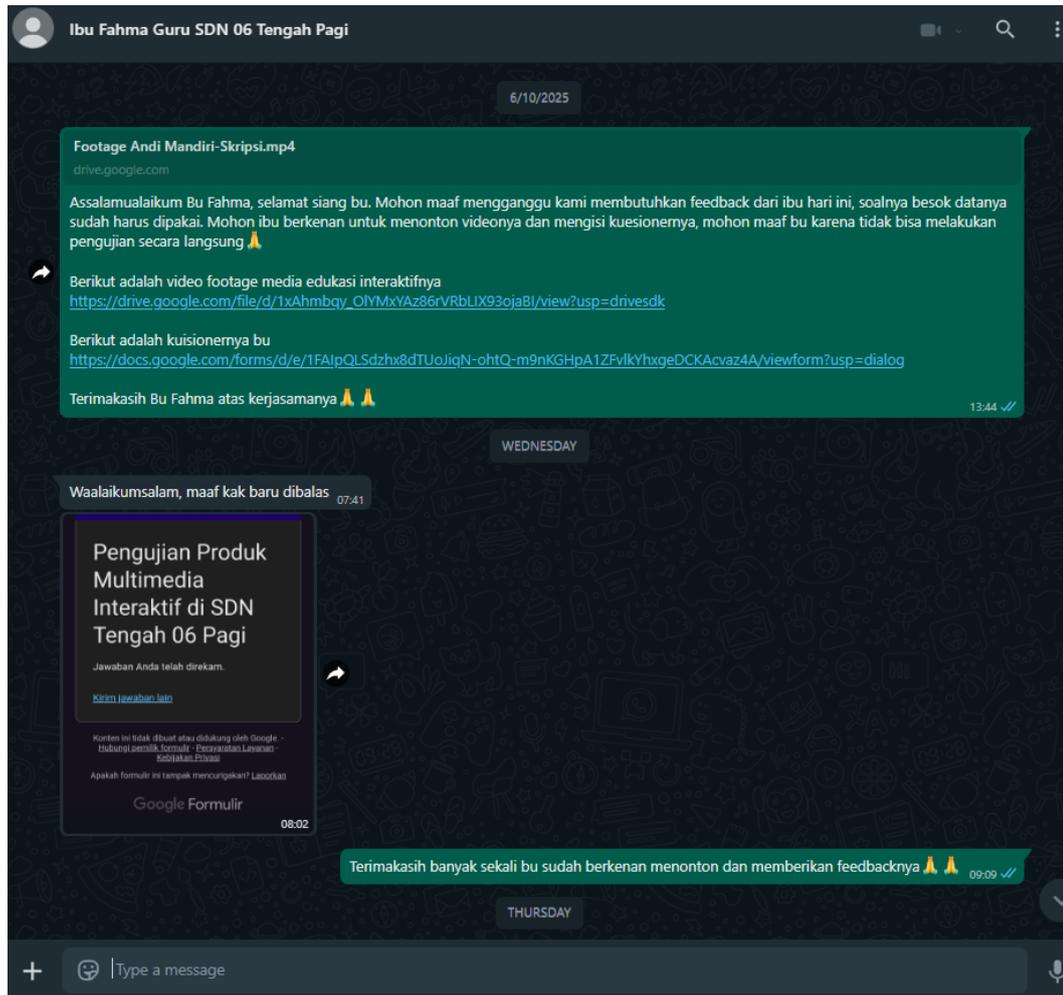


POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

Lampiran 7. Dokumentasi *Beta Testing* Guru 5 SDN Tengah 06 Pagi

**Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta**
**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**NEGERI  
JAKARTA**

Lampiran 8. Hasil *Beta Testing* Guru 5 SDN Tengah 06 Pagi

6/17/25, 8:03 PM

Pengujian Produk Multimedia Interaktif di SDN Tengah 06 Pagi

## Pengujian Produk Multimedia Interaktif di SDN Tengah 06 Pagi

Yth. Ibu Fahma Selaku Wali Kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi

Dalam rangka perancangan aplikasi multimedia interaktif bertema kewirausahaan, kami mengharapkan kesediaan Ibu untuk memberikan evaluasi terhadap produk yang telah dirancang, yang merujuk pada kegiatan *Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila* (P5).

Melalui kuesioner ini, Ibu diharapkan dapat memberikan tanggapan terkait sejauh mana konten dalam multimedia interaktif sesuai dengan materi P5 tentang kewirausahaan, serta menilai kelayakan produk tersebut sebagai media pembelajaran alternatif untuk siswa sekolah dasar, khususnya kelas 5."

Masukan dan penilaian Ibu akan sangat berharga bagi pengolahan data untuk kebutuhan tugas akhir yang sedang kami kerjakan.

Atas Waktu dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih

Apakah alur cerita di dalam prodk multimedia tersebut mudah dipahami?

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Ragu-ragu
- Setuju
- Sangat Setuju

<https://docs.google.com/forms/d/1gtNjL3N2BEuNRnBOyGgTjUHnZi0JWiH5GRa7z6cFDn5l/edit#response=ACYDBNiowzJEnM2qnxYJQoCG38Db...> 1/3



### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

6/17/25, 8:03 PM

Pengujian Produk Multimedia Interaktif di SDN Tengah 06 Pagi

Apakah produk multimedia interaktif tersebut cocok untuk dimainkan oleh siswa kelas 5 SD?

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Ragu-ragu
- Setuju
- Sangat Setuju

Apakah penyampaian materinya sesuai dengan tema P5 yaitu kewirausahaan?

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Ragu-ragu
- Setuju
- Sangat Setuju

Apakah kualitas animasinya bagus dan sesuai untuk siswa kelas 5 SD?

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Ragu-ragu
- Setuju
- Sangat Setuju

<https://docs.google.com/forms/d/1gNjL3N2BEuNRnBOyGgTjHhZt0JWIH5GRa7z6cFDn5l/edit#response=ACYDBNiowzJEnM2qnxYJQoCG38Db...> 2/3



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

6/17/25, 8:03 PM

Pengujian Produk Multimedia Interaktif di SDN Tengah 06 Pagi

Apakah tombol-tombol yang ada di dalam produk multimedia tersebut responsif dan interaktif?

- Sangat Tidak Setuju  
 Tidak Setuju  
 Ragu-ragu  
 Setuju  
 Sangat Setuju

Apakah produk multimedia ini dapat dijadikan sebagai alat bantu ajar yang mendukung proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5)

- Sangat Tidak Setuju  
 Tidak Setuju  
 Ragu-ragu  
 Setuju  
 Sangat Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

<https://docs.google.com/forms/d/1gNjL3N2BEuNRnBOyGgTtJHhZt0JWIH5GRa7z6cFDn5/edit#response=ACYDBNiowzJEnM2qnxYJQoCG38Db...> 3/3

Lampiran 9. Dokumentasi *Beta Testing* Dengan Ahli Media

© Hak Cipta



Hal

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 10. Hasil *Beta Testing* Dengan Ahli Media

Nama

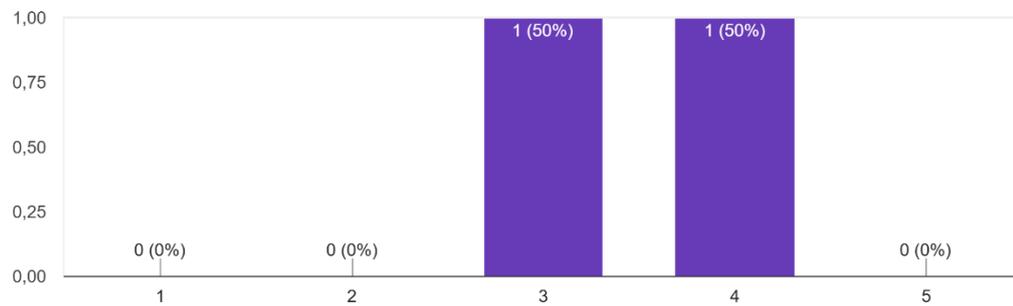
2 jawaban

Faizal Fahmi

Adi nugraha

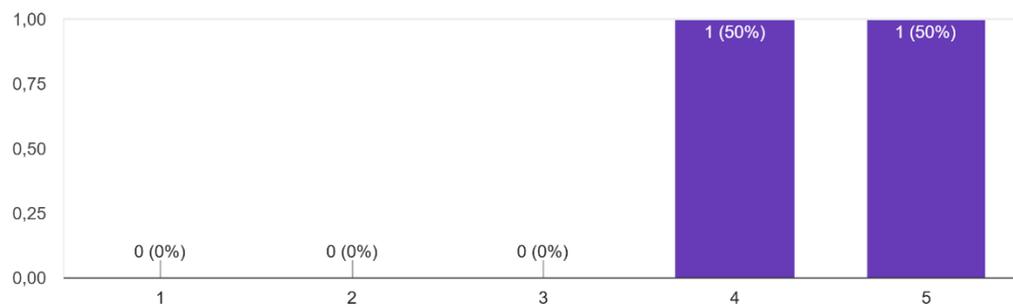
Model karakter dan objek 3D memiliki bentuk yang proporsional

2 jawaban



Animasi 3D yang digunakan sudah halus dan sesuai dengan narasi

2 jawaban

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



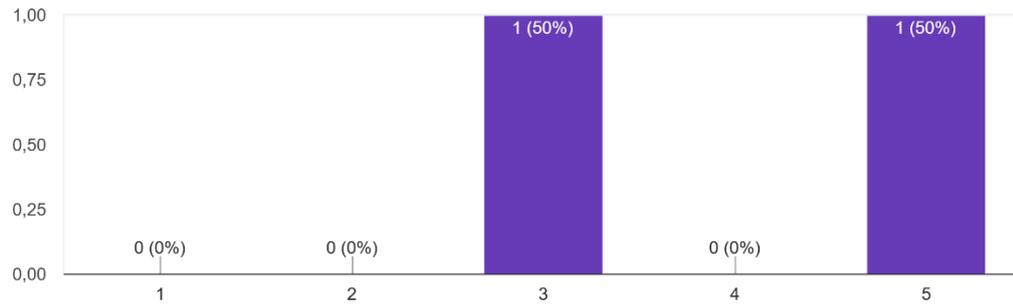
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

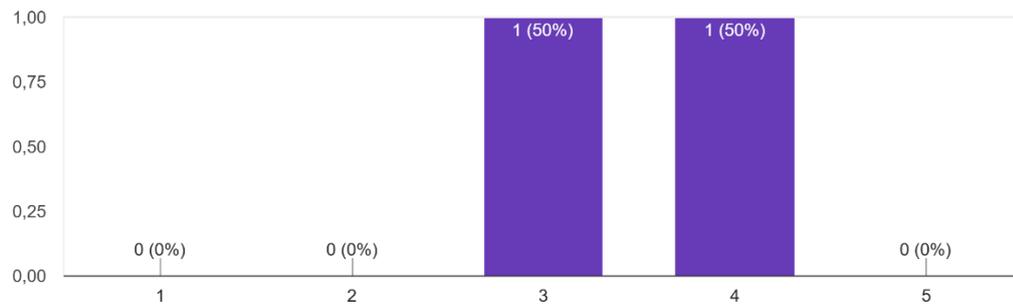
Desain lingkungan (environment) menarik

2 jawaban



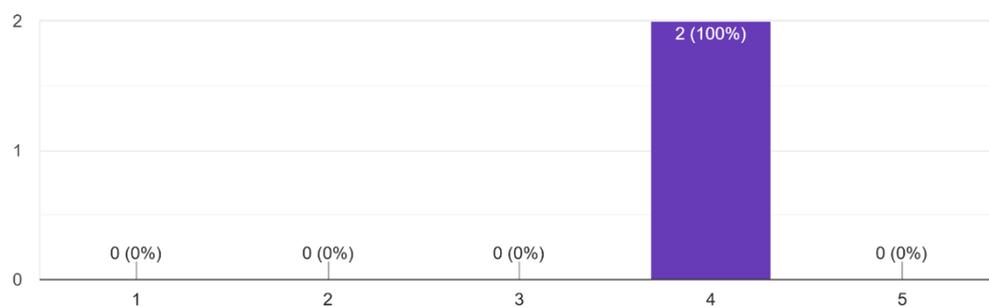
Pemilihan warna dan tekstur pada objek 3D menarik dan konsisten

2 jawaban



Pencahayaannya dalam animasi sudah cukup baik

2 jawaban





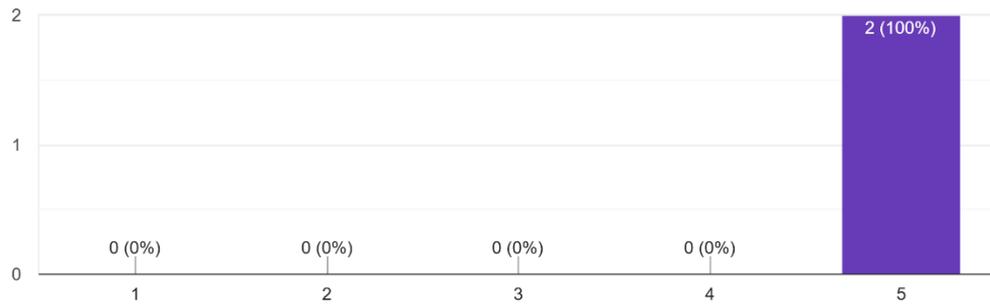
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

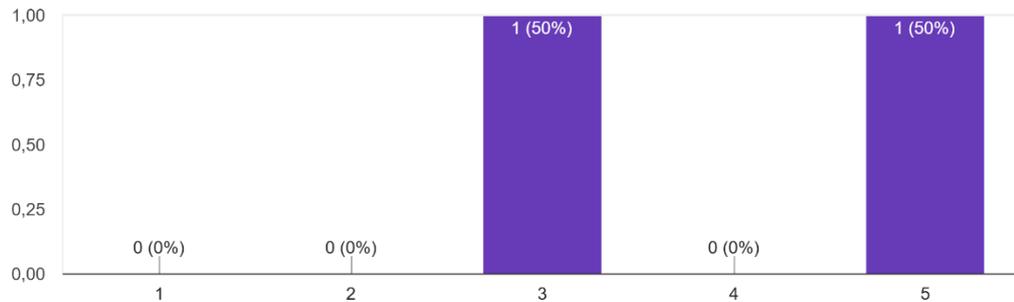
Transisi antar scene berjalan dengan lancar dan responsif.

2 jawaban



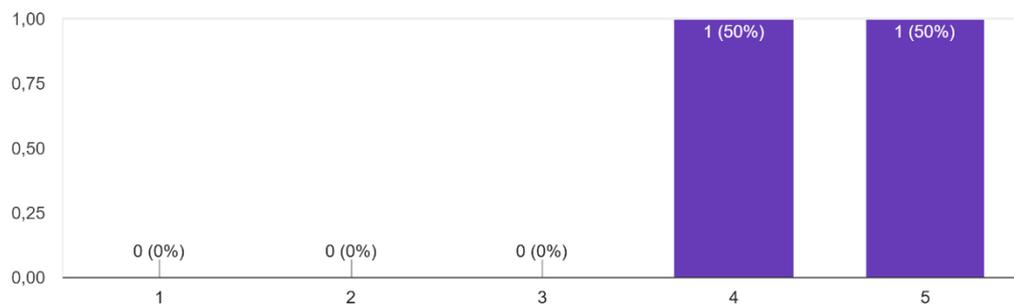
Tombol dan navigasi pada aplikasi mudah digunakan oleh pengguna

2 jawaban



Integrasi audio, video animasi 3D pada aplikasi multimedia sudah baik

2 jawaban





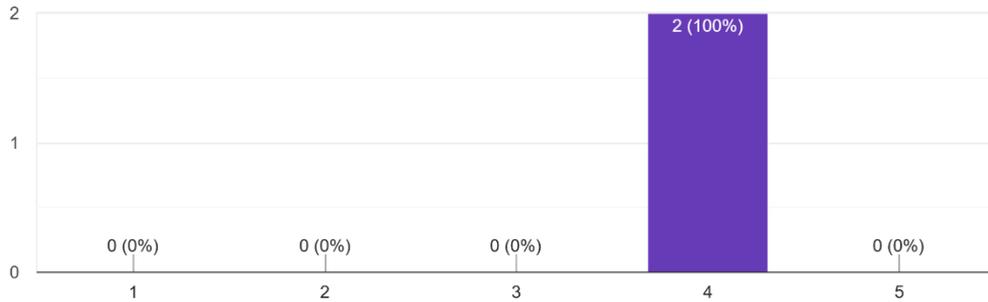
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

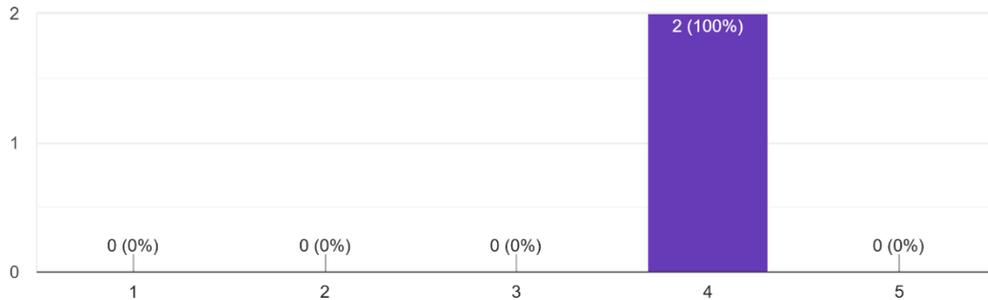
Aplikasi dapat mendukung penyampaian materi kewirausahaan secara efektif dan menyenangkan

2 jawaban



Secara keseluruhan, media ini sudah memenuhi standar sebagai produk multimedia edukatif.

2 jawaban



Masukan

1 jawaban

Banyak objek karakter ketika animasi yang overlapping dibagian leher. Desain karakter unik.

Lampiran 11. Transkrip Wawancara Dengan Guru Kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi

**Bayu:** Sebelumnya mungkin kenal dulu. Mungkin ini manggilnya yang enak apa nih kak, bu.

**Ibu Fahma:** Ibu aja

**Bayu:** Oh ibu. Eh, sebelumnya kenalin saya Bayu Surya Putra dari Politeknik Negeri Jakarta. Ini juga ada teman saya, rekan saya dia juga dari Politeknik Negeri Jakarta. Jadi kedatangan kami itu sebenarnya, untuk mengobservasi atau menggali lebih dalam, lebih tepatnya sih mewawancarai mengenai topik skripsi yang ingin kita angkat gitu. Ini sebelumnya siapa ini belum kenal juga.

**Ibu Fahma:** Iya, perkenalkan saya Ibu Fahma mengajar kelas 5

**Bayu:** kelas 5 SD ya, oke. Mungkin bisa langsung masuk ke wawancaranya aja ya bu.

**Ibu Fahma:** Ya, iya boleh.

**Bayu:** Oke, langsung masuk. Ya, dari sini, bahan wawancaranya yang pertama itu, Bu Fahma, dalam Kurikulum Merdeka untuk sekolah dasar, gimana sih materi kewirausahaan yang diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar mengajar?

**Ibu Fahma:** Untuk materi kewirausahaan itu memang ada materinya, terutama di pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk materinya, itu sebenarnya sudah ada di semester satu dari tahun kemarin. Nah, terus selain dari materi masuk pelajaran itu, ada juga masuk ke P5, jadi kayak berbasis proyek gitu akhirnya.

**Bayu:** Jadi intinya, pernah diajarkan di semester satu, ya semester sebelumnya di P5.

**Ibu Fahma:** Iya gitu.

**Bayu:** Lalu yang ke-2 itu, nih misalnya kan kita udah riset juga kan, kita menemukan contoh bahwa ada mata pelajaran Bahasa Indonesia, seperti yang udah disebutkan oleh Ibu Fahma tadi, khususnya di Bab 4 yang isinya kewirausahaan. Itu tuh kan udah pernah diajarkan belum, Bu?

**Ibu Fahma:** Iya, sudah pernah diajarkan.

**Bayu:** Nah, jika udah, itu gimana sih metode yang digunakan untuk mengajarkan kewirausahaan kepada siswa?

**Ibu Fahma:** Metode yang saya gunakan untuk mengajarkan kewirausahaan di kelas 5 itu salah satunya adalah menggunakan metode ceramah. Ya, jadi kita jelasin dulu

**Jurusan Teknik Informatika dan Komputer – Politeknik Negeri Jakarta**

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

kepada anak-anaknya, lalu nanti ada juga metode praktek untuk anak-anaknya, misalnya membuat produk makanan, lalu menjualnya kepada teman-temannya gitu. Dan juga ada juga tentang riset kepada kewirausahaan atau penjual-penjual yang ada di sekitar masyarakat yang di lingkungan sekitar anak-anak tinggal.

**Bayu:** Oh, berarti intinya anak-anak atau siswa di sini tuh diajarkannya pertama itu melalui metode ceramah gitu ya? Habis ceramah itu, mereka mungkin langsung masuk ke proyek-proyek gitu, yang diimplementasikan melalui praktek?

**Ibu Fahma:** Iya betul.

**Bayu:** Nah terus ada juga mungkin di sebelum prakteknya itu, mereka itu riset dulu gitu, Bu.

**Ibu Fahma:** Iya, riset-riset dulu. Terus kita jelasin dulu kalau ceramah itu kan pasti ya, kalau di setiap kelas itu memang harus ada ceramahnya. Nah nanti itu kita kombinasikan, ceramahnya menggunakan metode yang lain gitu, supaya anak-anak itu belajar memahami langsung bisa, nanti kalau dilepas di lapangan mereka udah paham gitu. Jadi untuk materinya kita patenkan dulu anak-anak supaya mereka paham, baru nanti lanjut ke prakteknya teknisnya seperti apa.

**Bayu:** Oke, paham. Berarti bisa lanjut ke pertanyaan ke-3, Bu?

**Ibu Fahma:** Iya, silakan.

**Bayu:** Yang ke-3 itu, dalam Kurikulum Merdeka itu kan mungkin ada terdapat proyek yang bisa dibilang tuh, ada terdapat proyek yang dimana itu isinya penguatan Profil Pancasila di P5 tadi. Nah terus salah satunya itu ada temanya itu kewirausahaan. Nah, bener kan ya?

**Ibu Fahma:** Iya.

**Bayu:** Terus pertanyaannya itu, gimana sih proyek itu diterapkan di sekolah?

**Ibu Fahma:** Proyek ini diterapkan ke sekolah ini sebenarnya sebelum memulai proyek kewirausahaan, kita kan tanya ke anak-anak dulu, jadi ke anak-anak itu kita kasih konsepnya kepada anak-anak. Kalau misalnya mereka mau menjual apa, kita bilang ke anak-anak, "Nak, kalian riset dulu nih untuk menjual sesuatu." Jadi banyak, lebih banyak, mereka menyukai apa nih teman-temannya supaya nanti jualannya itu bisa cepat habis atau cepat laku gitu ya, banyak minatnya ke mana gitu ya. Terus untuk bahan baku kita kasih tahu juga gitu, jadi untuk persiapan sebelum memulai kewirausahaannya itu kita kasih tahu konsepnya kepada anak-anak. Setelah mereka mengetahui konsepnya terus melakukan riset, barulah nanti langsung action, gitu. Jadi nggak langsung hari itu juga ya, anak-anak. Jadi bertahap

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

mulainya. Jadi kita kasih pengenalan dulu apa sih kewirausahaan, baru nanti kita kasih konsepnya, anak-anak melakukan riset, baru nanti langsung terjun untuk prakteknya gitu.

**Bayu:** Oke, berarti pada intinya anak-anak itu kan diberi pengenalan tentang kewirausahaan itu bertahap ya?

**Ibu Fahma:** Iya.

**Bayu:** Melalui konsep, melalui riset, dan juga langsung kalau misalnya emang sudah bener-bener fix dan paten, baru dipraktikkan gitu ya.

**Ibu Fahma:** Iya, jadi kita kasih pengenalan dulu apa sih kewirausahaan, baru nanti kita kasih konsepnya, anak-anak melakukan riset, baru nanti langsung terjun untuk prakteknya gitu.

**Bayu:** Oke, berarti pada intinya anak-anak itu kan diberi pengenalan tentang kewirausahaan itu bertahap ya?

**Ibu Fahma:** Iya, melalui konsep, melalui riset, dan juga langsung kalau misalnya emang sudah bener-bener fix dan paten, baru dipraktikkan gitu ya. Cuma untuk kewirausahaan kan nggak harus yang mereka berjualan, ya. Jadi, risetnya itu juga memang ada juga dari anak-anak itu. Mereka bertanya kepada para penjual. Jadi nggak harus mereka menjual produk gitu, ya. Jadi kita bisa memilih temanya masing-masing sebenarnya. mereka bisa membuat makanan atau misalnya mereka bisa menjualnya gitu, ya. Terus mereka bisa melakukan riset melalui wawancara pada para penjual, apa sih yang dilakukan para penjual gitu, ya. Berapa omsetnya, seperti itu. Jadi untuk kewirausahaan itu, kita itu memang diberikan tema kewirausahaan, cuman untuk prakteknya disesuaikan dengan kelasnya masing-masing.

**Bayu:** Dan yang barusan disebutkan itu emang khusus untuk kelas 5 SD itu, ya?

**Ibu Fahma:** Iya, kalau untuk kelas 5-nya sendiri sih kemarin kita sudah melakukan wawancara riset kepada para pengusaha yang ada di lingkungan sekitar siswa. Jadi setelah itu mereka kan jadi tahu, ya. Terus langsung mempresentasikan kepada teman-temannya. Jadi kalau di kelas 5 kemarin kita ambilnya itu wawancara kepada para pedagang. Jadi sebelum kita kan kasih tahu nih tentang temanya, nih, kewirausahaan. Nah kita berikan untuk anak-anak tuh kebebasan, kalian maunya pilih yang mana, menjual produk atau membawa makanan, lalu mempresentasikan, atau mau melakukan wawancara. Dan anak-anak sih lebih banyak milihnya

yang itu, melakukan wawancara ke para pedagang. Jadi mereka membuat video-video wawancara.

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**Bayu:** Oke, mungkin bisa lanjut ke pertanyaan berikutnya. Ada nggak sih, bu, atau mungkin ada apa aja sih keterampilan dasar di wirausaha yang bisa dibilang tuh relevan untuk siswa, terutama di kelas 5 SD?

**Ibu Fahma:** Keterampilan yang relevan buat siswa di kelas 5 SD yang pertama itu pantang menyerah, ya. Ya, kalau anak-anak zaman sekarang kan gampang ya, kita kasih tugas sedikit atau kasih. Jangankan tugas sedikit gitu, ya. Suruh berdiri lama aja, upacara nih, ya, sudah meleot gitu, ya. Capek gitu, ya. Terus ekskul pramuka nih, ya, baru upacara sebentar doang, ya, udah capek gitu, ya, udah pengennya istirahat. Terus latihan upacara, "Bu, udah, bu, udah, bu!" gitu. Ya kan maunya juga anak-anak tuh pengennya berkeliaran gitu, ya. Jadi kalau suruh diem terus kena panas aja udah lemes duluan. Anak-anak itu yang pertama pantang menyerah. Jadi kita kasih motivasi gitu buat anak-anaknya supaya memang dia tuh nggak gampang nyerah. Baru dikasih tugas dikit, nulis soal dikit aja udah bilang capek. Itu yang paling utama, pantang menyerah. Terus juga teliti. Juga harus teliti, ya, anak-anak, karena kan untuk jiwa kewirausahaan itu memang harus teliti juga, ya. Terus pandai mengatur keuangan juga. Cermat, lah, ya. Cermat juga itu harus ada dalam jiwa-jiwa kewirausahaan itu sih.

**Bayu:** Oh, berarti intinya yang berhubungan sama wirausaha itu, ya, terutama yang kayak pantang menyerah tadi. Terus apa? Tadi apa tadi? Teliti sama cermat, ya. Agar memang kedepannya tuh murid-murid tuh bisa, apa namanya, mempraktikkan itu secara benar-benar optimal maksimal. Oke-oke, langsung mungkin ke pertanyaan berikutnya. Ibu bisa nggak sih beri contoh, kayak aktivitas atau proyek sederhana yang bisa dilakukan oleh siswa terkait wirausaha?

**Ibu Fahma:** Contoh prakteknya, iya. Eh, kalau praktek untuk menjual sih belum, ya, untuk kelas 5 gitu, ya. Cuman saya berikan opsi pilihan ke anak-anak, misalnya mereka membuat sesuatu makanan. "Nih, anak-anak, kalian praktek makanan, bisa kalian coba untuk jual ke teman-temannya." Memang juga ada di kelas, memang ada anak yang emang iseng... bukan iseng juga sih. Ada yang jualan makanan. Kakaknya jualan, dia bantuin terus dijual ke teman-temannya. Itu ada. Terus untuk praktek yang lain, misalnya prakarya yang kiranya bisa dijual. Saya bilang, "Nak, ini bisa loh dijual. Misalnya bikin gelang gitu ke teman-temannya. Kalian kalau misalnya mau jual ke teman-temannya, boleh gitu. Mau bikin banyak terus kalian jualin dengan harga sekian, boleh." Jadi untuk materi kewirausahaan ini, ibu kasih gambaran ke anak-anak. Jadi kalau misalnya kalian mau jual, kalian harus tahu modalnya berapa, terus kalian harus ngambil untungnya berapa, supaya nanti kalian tuh nggak rugi. Tapi pun kalau misalnya kalian rugi, nggak masalah. Yang namanya juga mencoba. Itu sih tu. Untuk prakteknya, nggak semua anak, belum ya. Belum

semua anak memang menjual gitu, tapi memang ada beberapa anak yang mencoba untuk berjualan di kelas, ke teman-temannya.

**Bayu:** Oh, berarti intinya itu paling nggak anak-anak diberi gambaran dulu ya, seperti apa. Supaya anak-anak tuh tahu, kayak wirausaha tuh harus tahu dulu modalnya berapa, harus tahu ruginya entar berapa. Dan untuk pengimplementasiannya itu nggak semua siswa mau kan? Jadi ada beberapa yang langsung mencoba atau benar-benar ingin melakukannya.

**Ibu Fahma:** Jadi kemarin sih, di tugas wawancara itu, jadi mereka mempresentasikan. Jadi mereka tahu, oh yang mereka tanya itu pedagang ini, modalnya sekian, terus suka dukanya dalam berjualan sekian. Jadi mereka tuh paham, oh di dunia kewirausahaan tuh seperti ini. Jadi ada gambaran ke anak-anaknya.

**Bayu:** Oke, lanjut ke pertanyaan berikutnya. Terus, ada nggak sih, bu, dukungan yang diberikan oleh sekolah untuk mengembangkan jiwa wirausaha siswa?

**Ibu Fahma:** Ya, dukungannya ada. Tentu, kita memfasilitasi. Sebetulnya untuk di kegiatan P5 ini kan bisa diadakan setiap semester ya. Biasanya sih, kita mengadakan market day, cuman untuk tahun ini kita ganti kegiatannya. Kemarin kegiatan ini kita ganti menjadi per kelas. Jadi, untuk kegiatan P5-nya dikembalikan ke kelas masing-masing, tapi tetap dalam satu wadah tema, yaitu kewirausahaan. Gitu, seperti itu.

**Bayu:** Berarti lebih ke pemberian hari-hari khusus ya, bu?

**Ibu Fahma:** Iya, benar.

**Bayu:** Oke, lanjut ke pertanyaan berikutnya. Terus, untuk kewirausahaan sendiri, itu kan dimasukkan ke dalam Kurikulum Merdeka. Itu maksudnya gimana sih, bu? Kewirausahaan itu dimasukkan ke dalam Kurikulum Merdeka untuk jenjang SD itu maksudnya seperti apa?

**Ibu Fahma:** Kalau di kelas 5, memang ada materinya tentang kewirausahaan. Itu masuk dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di semester satu. Nah, untuk kegiatannya sendiri, itu masuknya ke dalam proyek P5, penguatan profil pelajar Pancasila. Di situ kan ada banyak temanya ya untuk kegiatan P5, salah satunya kewirausahaan. Jadi, di setiap sekolah itu bebas untuk memilih tema yang akan digunakan untuk P5. Bisa tentang kewirausahaan, bisa tentang daur ulang sampah, gitu. Nah, jadi untuk kegiatan kewirausahaannya, tergantung sekolah

masing-masing. Tapi untuk di kelas 5, memang kita ada materinya. Jadi, materinya itu, tentang memberikan gambaran umum tentang apa sih kewirausahaan,

**Jurusan Teknik Informatika dan Komputer – Politeknik Negeri Jakarta**

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

bagaimana konsep-konsepnya, bagaimana kewirausahaan awalnya, modalnya seperti apa. Jadi untuk melakukan wawancara lah. Jadi, di materi kewirausahaan kelas 5, itu memang ada materi tentang membuat wawancara kepada para pelaku usaha.

**Bayu:** Oh, berarti khusus untuk kelas 5 ini, berarti dia lebih materinya sendiri.

**Ibu Fahma:** Cuma untuk prakteknya bisa memang mereka menjual sendiri atau memang kita kasih untuk praktek wawancara. Tapi memang sih di materi tersebut ada praktek untuk wawancara. gitu. Untuk menjual produk atau mempraktikkan wirausaha, itu bisa disesuaikan dengan kegiatan sekolah atau kegiatan gurunya.

**Bayu:** Nah, oke. Lanjut ke pertanyaan berikutnya, nih, bu. Di sekolah ini, ada nggak sih cerita inspiratif tentang siswa yang berhasil menerapkan konsep kewirausahaan setelah belajar di sekolah ini?

**Ibu Fahma:** Iya, ada. Jadi, sebelum belajar tentang kewirausahaan, memang ada anak yang sudah mulai jualan di kelas, bantuin kakaknya gitu. Nah, setelah belajar, ada anak-anak yang mencoba untuk jualan juga, meskipun nggak banyak, ya, satu atau dua anak gitu. Dan mereka pun senang melakukannya, jadi cukup memotivasi teman-teman lainnya. Dan saya pun nggak melarang asal tidak mengganggu pelajaran. Jadi mereka menjualnya itu ketika istirahat. Secara ketemu ke teman-teman yang lain, atau ke kelas-kelas yang lain.

**Bayu:** Oh, berarti cerita inspiratif itu yang tadi ya bu ya.

**Ibu Fahma:** yang sudah melakukan praktek dia jual sendiri gitu

**Bayu:** Iya, salah satunya tadi yang bantu kakaknya.

**Ibu Fahma:** Ada juga yang kemarin belum lama memang jualan pulpen ke teman-temannya. Saya bilang, "Oh, ya bagus, nggak apa-apa," buat nambahin uang jajan juga, mereka senang. Yang penting mah jangan rugi aja, saya kasih tau ya. "Kamu jual berapa? Jangan sampai modal kamu berapa, untung kamu nggak seberapa." Yang penting mah anak-anak ada keberanian. keberanian untuk berjualan.

**Bayu:** Oh, jadi selain dia berwirausaha sambil dikasih tau juga ya. Kayak, yang penting itu kamu harus tau juga. Kamu tuh harus tau kalau kamu bagaimana mengatur, kalau misalnya rugi bagaimana, kalau ada untung bagaimana.

**Ibu Fahma:** Ya sebenarnya sih untuk anak SD, ya nggak harus cari untung juga sih, yang penting dia tuh udah pernah terjun, praktek melakukan gitu. Ya ada pengalaman pun, ada juga anak yang bantuin orang tuanya juga jualan sih, gitu. Kadang pas hari Sabtu, Minggu kan ada yang orang tuanya juga jualan di kegiatan,

kayak CFD ya gitu. Ada anak yang bantu juga di situ. Jadi kan untuk nambahin pengalaman untuk anak ya, dan siswa lain pun mungkin bisa ikut terinspirasi, termotivasi.

**Bayu:** Oke, next. Terus dari Ibu sendiri sebagai guru, itu ada saran nggak sih untuk guru lain agar pembelajaran kewirausahaan menjadi lebih menarik dan juga lebih efektif, atau terutama bagi kita dan juga guru lain?

**Ibu Fahma:** Iya, untuk pembelajaran tentang kewirausahaan memang kita juga sudah pernah melakukannya ya, dari tahun-tahun sebelumnya di kegiatan P5. Ya, sebelum Kurikulum Merdeka, juga memang kurikulum 2013, waktu itu kelas 5 juga memang ada kegiatan untuk membuat makanan, tapi nggak sampai dijual. Mereka baru sebatas membuatnya aja dan itu juga sudah membuat anak-anak senang. Lalu kebanyakan juga, hampir semuanya guru-guru di sini juga, untuk kegiatan kewirausahaan, selain mereka memberitahu secara konsepnya, mereka juga langsung praktek. Misalnya, anak bawa makanan, anak membuat gitu ya. Jadi kalau untuk membawa makanan, mereka harus tahu nih, 4 sehat 5 sempurna atau makanan gizi seimbang apa aja yang mereka bawa. Terus praktek membuat makanan sampai mereka jualan. Jadi hampir semua guru di sini melakukan sih, jadi paling nanti kita tinggal sharing aja ke teman-teman yang lainnya gitu. Misalnya kendala-kendalanya lah gitu. Atau misalnya kalau mau menjual makanan, berarti kita harus nyari waktu yang pas gitu. Ya, untuk jangan sampai tiap kelas nih waktunya sama biar nggak bentrok gitu ya. Cuman rata-rata ini sih kebanyakan, praktek membuat makanan dan minuman. Kalau untuk menjualnya itu kita kegiatan wirausahanya itu, market day, yang sudah berjalan sekitar 2 kali sih. Untuk satu sekolah ya. Untuk tahun ini kegiatan kewirausahaannya kita kembali ke kelasnya masing-masing. Tiap fase kan kita di SD itu ada fase A, B, C. Fase A untuk kelas 1 dan 2, fase B untuk kelas 3 dan kelas 4, fase C untuk kelas 5 dan 6. Nah itu untuk kelas 5 dan 6 nya itu, memang kembali ke gurunya masing-masing, kalau memang di kelas saya tadi itu untuk kegiatan kewirausahaannya itu, wawancara kepada para pedagang, kemudian mereka mempresentasikan. Dan untuk kelas lainnya itu balik lagi kegiatannya masing-masing disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswanya.

**Bayu:** Oh, berarti intinya ya saling sharing aja gitu ya. Kalau untuk saran-sarannya.

**Ibu Fahma:** Cuman rata-rata emang kegiatan kewirausahaan lebih banyak ke prakteknya, praktek membuat makanan.

**Bayu:** Oh oke. Oke next. Terakhir nih, Bu, pertanyaan terakhir. Sebelumnya dalam proses belajar mengajar, itu udah pernah belum sih bu menggunakan media

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

pembelajaran lain seperti... Media pembelajaran lain yang terkait multimedia interaktif, kayak animasi, *game*, atau semacamnya gitu, udah pernah belum, Bu?

**Ibu Fahma:** Khusus untuk kegiatan kewirausahaan?

**Akhsan:** Ngga yang lain juga.

**Ibu Fahma:** Kalau untuk kegiatan yang lain, paling kita tampilin video aja sih, cuman nggak yang setiap pembelajaran menggunakan video. Kalau *game*, paling kita *gamenya game* biasa aja gitu, nggak pakai yang layar proyektor gitu ya. *Gamenya* paling *game* anak-anak di papan tulis, atau kita pakai metode yang lain gitu, kita buat sendiri, misalnya kertas, *game* kuis lah buat anak-anak gitu. Pembelajaran sih lebih ke praktek-praktek anak membuat ya. Untuk menggunakan video interaktif itu belum semuanya sih.

**Bayu:** Berarti videonya itu bener-bener video yang pembahasannya secara general?

**Ibu Fahma:** Iya, video yang dari YouTube gitu. Video materi, seperti itu penjelasan. Atau misalnya ada cuplikan film sedikit gitu ya kita tampilin.

**Bayu:** Oh, berarti intinya dari cuplikan film atau bahasan di YouTube, menjadi video-video yang bisa memberikan pengetahuan kepada siswa-siswanya ya?

**Ibu Fahma:** Iya

**Bayu:** Dan untuk *game* masih, apa ya, mungkin bahasanya masih konvensional gitu. Pakai kuis-kuis dengan kertas.

**Ibu Fahma :** Iya.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Sequence 1 :

Ada suatu pagi di suatu sekolah dasar, suasana kelas tampak seperti biasa. Seorang guru sedang menyampaikan pelajaran dengan serius di depan kelas. Namun, di antara para siswa yang memperhatikan, terdapat seorang anak yang terlihat sedang melamun.

Namanya Andi, siswa kelas 5 SD. Hari itu, pikirannya kembali melayang, tidak fokus pada apa yang disampaikan oleh gurunya. Jika dapat melihat apa yang ia bayangkan, tampak berbagai benda yang ia inginkan.

Sebuah PS5, kemudian sepeda baru, bahkan sebuah mobil mainan. Andi tengah membayangkan barang-barang yang menjadi impiannya. Sayangnya, lamunannya ini membuat lalai memperhatikan pembelajaran.

Sikap seperti ini tentu dawat mengganggu proses belajar, dan pada akhirnya, Andi pun ditegur oleh gurunya. Peristiwa ini menjadi pengingat bahwa memperhatikan pembelajaran adalah kewajiban utama seorang siswa saat di sekolah. Setelah jam pelajaran selesai, Andi langsung pulang ke rumah.

Sequence 2 :

Meski sebelumnya telah makan saat istirahat, ia kembali merasa lapar. Sampainya di rumah, ia menemui ibunya dan berniat meminta uang jajan. Namun, karena suatu alasan, sang ibu tidak memberikannya.

Andi pun harus menerima kenyataan bahwa permintanya tidak dikabulkan. Karena kesal, ia langsung masuk ke kamar dan berbaring di tempat tidur. Saat berbaring di tempat tidur, pikirannya kembali melayang. Kemudian, Andi

memikirkan apa saja cara mendapatkan uang agar keinginannya dapat terwujud.

Sequence 3A :

Andi punya banyak sekali keinginan untuk membeli barang, dan bahkan sudah punya ide usaha yang bagus. Tapi karena malas dan tidak segera mengambil keputusan, ide itu dibiarkan begitu saja.

Ia hanya menjalani harinya seperti biasa, tanpa ada perubahan sedikit pun. Maka dari itu, punya ide saja tidak cukup. Kita harus berani mengambil langkah dan mau berusaha.

Keinginan bisa tercapai jika disertai dengan semangat, kerja keras, dan tidak mudah menyerah. Namun, semua tidak terlambat kok. Ayo Andi, mulai perjalananmu sekarang.

Sequence 3B :

Dalam keinginannya untuk segera mendapatkan uang jajan, Andi melakukan sesuatu yang tidak tepat. Ia mengambil uang milik ibunya tanpa izin. Sikap tersebut merupakan bentuk tindakan yang tidak bertanggung jawab dan bisa menimbulkan konsekuensi.

Tanpa berpikir panjang, Andi kemudian menggunakan uang tersebut untuk membeli cilok di taman dekat rumah. Namun, tidak lama kemudian, sang ibu menyadari uangnya hilang. Di taman, Andi tampak menikmati jajanan itu dengan santai, seolah-olah tidak terjadi apa-apa.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Namun, ibu menemukan Andi sedang duduk di taman sambil makan cilok. Sekitika itu juga, ibu menghampirinya. Andi pun terdiam, menunduk tanpa bisa berkata apa-apa saat ibu memarahinya.

Sequence 3 :

Andi berpikir ingin berjualan makanan di sekolah. Namun, Andi tidak tahu harus menjual makanan apa. Dia menghampiri ibunya di dapur yang sedang mencuci piring.

Kemudian Andi bertanya, bagusnya mulai berjualan makanan apa di sekolah. Kemudian ibunya memberikan arahan untuk mengawasi terlebih dahulu makanan apa saja yang sudah tersedia di sekolah. Sehingga Andi bisa mencari peluang dari apa yang belum ada.

Besokan paginya, di hari yang cerah, Andi berperamitan dengan ibunya. Saat di sekolah, Andi mengikuti pembelajaran seperti biasa. Ketika bel istirahat berbunyi, Andi diberitahu erlan teman sebangkunya kalau sudah waktunya istirahat.

Oke, oke. Tapi Andi tidak langsung main seperti biasanya. Namun, Andi langsung ke kantin dan memperhatikan makanan apa saja yang sudah dijual di kantin.

Andi harus mengamati satu persatu makanan jenis apa yang sudah dijual di kantin. Jadi, bantu Andi dalam mengamati makanan yang sudah dijual di kantin.

Sequence 4A :

Setelah menemukan ide berjualan gorengan, Andi segera pulang ke rumah. Sesampainya di rumah, seperti biasa, ia menyaling mengibunya dengan sopan.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Kemudian berganti pakaian sebelum menceritakan rencananya. Dengan penuh semangat, Andi menyampaikan bahwa ia ingin mencoba berjualan gorengan di sekolah.

Ibu menyambut baiknya tersebut. Ia setuju dan memberikan Andi uang sebagai modal usaha.

Apa itu modal? Modal adalah uang atau barang yang digunakan untuk memulai usaha. Contoh, tadi ibu memberikan 100 ribu, yang kemudian akan Andi gunakan untuk membeli bahan-bahan untuk memasak, yang kemudian akan dijual.

Setelah menerima modal, Andi langsung pergi ke warung terdekat untuk membeli kebutuhan seperti tahu, kulit lumpia, dan bahan pelengkap lainnya. Selesai berbelanja, Andi pun segera memulai proses memasak.

Dengan telaten, ia memotong, membungkus, dan menggoreng risol dan tahu isi. Kegiatan ini bukan hal yang asing baginya, karena ia memang sering membantu ibunya di dapur. Tak butuh waktu lama, hasil gorengannya pun siap dibungkus. Kemukaan risol dan tahu isi itu tampak menggoda. Hasil kerja keras pertamanya sebagai calon wira usahawan. Setelah selesai menggoreng semua adonan, Andi mulai membungkus hasil masakannya dengan rapih. Setelah semuanya terbungkus, dagangannya itu tampak sedikit berat. Namun, Andi tetap bersemangat.

Keesokan harinya, Andi berangkat ke sekolah lebih awal. Dia berpamitan kepada ibunya dan memohon doa agar dagangannya laris manis. Hari baru, semangat baru. Meski membawa misi perjualan, Andi tetap tidak melepaskan kewajiban utamanya sebagai pelajar.

Saat jam istirahat tiba, Andi membuka bungkusan dagangannya. Dia menawarkan risol dan tahu isi kepada teman-temannya dengan penuh percaya

diri. Beberapa temannya mulai tertarik, termasuk Erlan, sahabat sebangkunya. Mereka melihat semangat baru dalam diri Andi.

Namun, seiring berjalannya waktu, Andi mulai menyadari bahwa dagangannya belum habis juga. Raut wajahnya berubah murung. Dia mulai khawatir, bahkan menahan nangis karena merasa usahanya tidak membuahkan hasil. Saat menghitung hasil penjualannya, Andi menyadari bahwa uang yang dia peroleh belum cukup menutupi modal.

Tak kuasa menahan perasaan, Andi menangis dan Erlan menepuk undangya, berusaha menengahkannya. Sesampainya di rumah, Andi mengaku kepada ibunya bahwa dagangannya tidak laku. Sang ibu menengangkannya dengan lembut, mengatakan bahwa kegagalan adalah hal yang biasa dalam bergerak usaha.

Namun, meskipun begitu, Andi masih sedih. Andi masuk kamar, ia memilih menyendiri sejenak untuk menenangkan hatinya yang masih sedih. Karena sudah ada yang berjualan goreng Andi Luan di kantin, menyebabkan dagangan Andi tidak laku.

Maka dari itu, mengamati dan merencanakan sangat penting sebelum memulai bergerak usaha. Kita harus melihat dulu apa yang sudah dijual oleh orang lain, dan mencari ide yang berbeda supaya jualan kita lebih menarik. Meskipun rugi, jangan menyerah, justru coba usaha lain yang unik.

Sequence 4 :

Setelah menemukan ide berjualan jeli, Andi segera pulang ke rumah. Sesampainya di rumah, seperti biasa, ia menyalai mengibunya dengan sopan. Kemudian berganti pakaian sebelum menceritakan rencananya.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Dengan penuh semangat, Andi menyampaikan bahwa ia ingin mencoba berjualan jeli di sekolah. Orang ibu menyambut baik niat tersebut. Ia setuju dan memberikan Andi uang sebagai modal usaha.

Apa itu modal? Modal adalah uang atau barang yang digunakan untuk memulai usaha. Contoh, tadi ibu memberikan 100 ribu, yang kemudian akan Andi gunakan untuk membeli bahan-bahan untuk memasak, yang kemudian akan dijual.

Setelah menerima modal, Andi langsung pergi ke warung terdekat untuk membeli kebutuhan seperti nutrijel, gula, dan gelas plastik. Iya bang, makasih bang. Setelah selesai berbelanja di warung, Andi langsung memulai proses memasak. Ia menuangkan bubuk jeli ke dalam panci, mencampurkan gula, dan mengaduk hingga mengental.

Dengan hati-hati, ia menuangkan jeli ke dalam gelas-gelas kecil. Kemudian, mendinginkannya di dalam kulkas. Tak butuh waktu lama, 100 cup jeli dengan berbagai rasa pun siap dibungkus. Andi menyusun semuanya dengan rapi, meskipun jumlahnya banyak dan cukup berat, ia tetap bersemangat. Besokan harinya, Andi berangkat ke sekolah lebih awal. Ia berpamitan kepada ibunya dan memohon doa agar dagangannya laris manis.

Hari baru, semangat baru. Meskipun membawa misi berjualan, Andi tetap mengikuti pembelajaran seperti biasa. Saat bel istirahat berbunyi, Andi membuka dagangannya dan mulai menawarkan jeli kepada teman-temannya. Aneka rasa seperti anggur, jeruk, leci, dan melon membuat dagangannya tampak menarik.

Antusiasme mulai terlihat. Banyak teman mendatangi meja Andi. Mereka penasaran dengan jeli yang ia jual. Suasana menjadi ramai. Andi bahkan harus mengatur antrian agar tertip. Satu persatu, jeli mulai terjual.

Andi tersenyum melihat respon teman-temannya. Tak terasa dagangannya hampir habis terjual. Hingga hanya menyisakan dua cup jeli saja.

Setelah itu, Andi menghitung hasil penjualannya dengan hati-hati. Raut wajahnya berubah, cerah. Penghasilan hari itu bahkan melebihi modal awal yang ia keluarkan.

Dengan penuh sukacita, Andi pulang ke rumah dan mengabarkan hasilnya kepada sang ibu. Ibunya pun bangga melihat kerja keras dan ketekunan Andi mulai membuahkan hasil. Sekarang, mari kita bantu Andi dalam mengatur keuangannya.

Namun sebelum itu, kita perlu memahami terlebih dahulu apa yang dimaksud omset. Omset adalah jumlah seluruh uang hasil penjualan sebelum dikurangi biaya atau modal. Masih ingat ketika ibu memberikan Andi modal sebesar 100 ribu? Dengan uang tersebut, Andi membeli berbagai bahan untuk membuat jeli. Dari modal tersebut, Andi berhasil memproduksi sebanyak 100 buah jeli. Dan setiap jeli dijual dengan harga Rp 2.000 satunya. Ketika penjualannya sangat laris, Andi memperoleh total omset sebesar 200 ribu. Dikurangi modal awal 100 ribu, maka Andi memperoleh keuntungan atau laba sebesar 100 ribu. Laba adalah selisih antara hasil penjualan modal atau dengan kata lain, keuntungan yang diperoleh setelah berjualan. Dengan demikian, modal awal 100 ribu, Andi mendapatkan tambahan 100 ribu. Sekarang total uang yang Andi miliki menjadi 200 ribu. Namun perlu diingat, perhitungan ini berlaku jika seluruh jeli yang dibuat benar-benar terjual habis. Selanjutnya, uang tersebut tidak langsung dihabiskan begitu saja. Sebaliknya, Andi menggunakan kembali sebagai modal usaha berikutnya. Kali ini, Andi memutuskan untuk menjual popcorn juga. Jika penjualan popcorn ini berhasil, maka uang Andi yang semula 200 ribu bisa tumbuh menjadi 400 ribu.

keesokan harinya, Andi segera membeli bahan-bahan untuk membuat popcorn. Langkah pertama, ia memasukkan jagung ke dalam panci, menutupnya dengan rapat, lalu menunggu hingga popcorn matang sempurna.

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Setelah jadi, popcorn dimasukkan ke dalam wadah satu per satu. Tidak hanya popcorn, Andi juga membungkus jeli yang telah ia buat sebelumnya. Wah, hasilnya luar biasa, ada 100 bungkus popcorn dan 100 bungkus jeli yang siap untuk dijual.

Setelah semuanya selesai dikemas, Andi pun siap membawa dagangannya ke sekolah. Di saat waktu istirahat tiba, Andi menata dagangannya satu per satu. Meja dan mokinya ditemui dengan berbagai macam popcorn dan jeli buatan sendiri. Lihat jumlah yang banyak, apakah semuanya akan terjual?

Hari demi hari berlalu, penjualan Andi semakin lancar. Sedikit demi sedikit, uang yang ia kumpulkan semakin banyak. Inginan yang semula hanya angan-angan kini mulai bisa tercapai, namun ada satu hal lagi yang perlu diingat. Sebentar lagi Andi memasuki kelas 6, ia akan sibuk belajar. Lalu keputusan apa yang Andi ambil agar tetap bisa berwirausaha tanpa mengganggu waktu belajarnya?

Sequence 5A :

Setelah rajin berjualan, Andi berhasil mengumpulkan banyak uang dan membeli PS5 impiannya. Tapi, saat naik ke kelas 6, ia jadi sibuk belajar untuk masuk ke SMP impian, hingga tak sempat berjualan lagi. Padahal, jika saja uangnya digunakan lebih bijak seperti membeli sepeda atau membeli alat bantu usaha, mungkin ia masih bisa berjualan tanpa harus mengganggu belajarnya.

Dari cerita ini kita belajar, jangan berhenti hanya karena satu pencapaian. Terus maju, cari cara baru, dan tetap semangat. Karena, mimpi yang besar bisa diraih asalkan kita tidak mudah menyerah.

Sequence 5 :

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Andi memutuskan untuk membeli sepeda demi memudahkan aktivitas usahanya. Di toko sepeda, Andi berjalan perlahan sambil menyaksikan geretan sepeda yang berjajar rapi.

Namun, ia tidak bingung, belum tahu sepeda seperti apa yang cocok untuknya. Melihat kebingungan itu, penjual sepeda pun menghampirinya. Ia lalu merekomendasikan sebuah sepeda berwarna merah yang kokoh dan ringan. Andi pun menyukai model dan warnanya, tanpa ragu ia memutuskan untuk membelinya.

Setelah sepeda barunya dibawa pulang, Andi tak membuang waktu. Ia langsung mengayuh sepedanya menuju warung terdekat. Dengan semangat, Andi mulai membeli bahan-bahan yang diperlukan untuk jualan esok. Ini dengan bantuan sepedanya, semua terasa lebih mudah dan cepat.

Sesampainya di rumah, tiba-tiba terdengar ketukan pintu. Ternyata Erlan, teman sebangkunya, datang berkunjung. Erlan tidak hanya datang untuk membantu, tetapi juga diajak Andi untuk bekerja sama dalam berwira usaha. Keduanya pun mulai menyiapkan bahan-bahan dan memasak bersama, membagi tugas agar lebih cepat dan menyenangkan.

Setelah selesai memasak bersama, mereka pun mulai membungkus dagangan mereka satu persatu. Yang bukan makanan yang telah selesai dimasak itupun, ini dikemas dengan rapih dan siap dijual. Setiap dari mereka membawa dagangannya dan menetapkan ke bagian belakang sepeda masing-masing. Ini dengan sepeda mereka sebagai lahat bantu, perjalanan menjadi ringan dan efisien. Ini mereka di warung.

Apa yang mereka lakukan di sana? Andi pun mulai berbicara dengan penjaga warung. Andi menunjukkan jeli yang dibawanya kepada penjaga warung. Ia menjelaskan niatnya untuk menutupkan dagangan berbagai jeli di warung tersebut. Penjaga warung tampak tertarik setelah mendengar penjelasan Andi.

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Setelah melihat kualitas barangnya, ia pun setuju untuk menerima titipan tersebut.

Apabila berhenti sampai di sana, Andi dan Erlang juga pergi ke kantin sekolah. Mereka juga menyetipkan barang dagangan mereka di sana. Menjelang sore, Andi kembali ke kantin. Ia datang bukan untuk perjualan, melainkan untuk membagi hasil penjualan dari ibu kantin.

Tunggu, apa itu bagi hasil? Bagi hasil adalah membagi uang keuntungan dari usaha kepada orang-orang yang ikut membantu. Andi menyetipkan barang dagangannya di warung dan kantin sekolah. Ia tidak berjualan sendiri, tapi meminta bantuan orang lain untuk menjualkannya. Nanti saat dagangannya laku, uangnya dibagi dua antara Andi dan pemilik warung. Nah bagi hasil ini adalah cara membagi keuntungan dari hasil penjualan secara adil. Sesuai kesepakatan, karena uangnya dijualkan orang lain, maka mereka juga dapat bagian dari untungnya. Contohnya, jika Andi menjual 10 jeli dengan harga Rp 2.000, maka ia mendapatkan Rp 20.000. Dari jumlah itu, misalnya Rp 7.000 diberikan kepada pihak warung atau kantin, dan sisanya Rp 13.000 menjadi milik Andi. Dengan model Rp 10.000, maka Andi memperoleh keuntungan bersih sebesar Rp 3.000.

Setelah itu, Andi juga mampir ke warung untuk mengambil sisa bagi hasil. Ternyata, dagangannya laku semua. Ia pulang dengan wajah dia merah, meski sedikit lelah. Besokan harinya, Erlan datang lagi ke rumah Andi. Kali ini bukan hanya untuk membantu memasak atau berjualan. Mereka duduk bersama, membuka catatan keuangan, dan mulai menghitung hasil usaha mereka.

Setelah selesai, mereka membagi keuntungan sesuai kesepakatan. Sejak saat itu, mereka menjadi rekan usaha yang saling percaya. Dulu, Andi hanyalah seorang siswa yang suka melamun dan hanya membayangkan punya banyak uang.

## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Tapi suatu hari, ia memutuskan untuk berubah dan mulai berwira usaha. Ia bertanya pada ibunya, bagaimana cara memulai, dan sang ibu menyarankan agar Andi memperhatikan apa yang belum dijual di kantin. S

etelah memperhatikan kantin sekolah, Andi memutuskan untuk menjual jeli. Dengan semangat, Andi membeli bahan, mulai memasak sendiri, dan mencoba menjual dagangannya di sekolah.

Ternyata, dagangan Andi sangat laris, ia mendapat keuntungan besar, dan mulai menjual popcorn juga. Uangnya semakin banyak, dan Andi membeli sepeda untuk pembantunya mengantar dagangannya. Ia pun bekerja sama dengan temannya, Erlan, dan menyetipkan barang jualannya ke warung dan kantin, sehingga ia tetap bisa berjualan walau harus fokus belajar.

Kini, Andi sukses berwira usaha, mendapat keuntungan besar, dan bahkan sudah memperkerjakan orang lain untuk membangun usahanya. Dari Andi, kita bisa belajar bahwa perubahan dimulai dari pilihan, dengan niat, kerja keras, dan tidak malu untuk bertanya. Semua bisa terus maju, dan jadi wira usahawan yang hebat.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## Lampiran 13. ATP &amp; CP Bahasa Indonesia Kelas 5 Bab 4



**ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)**  
**BAHASA INDONESIA**  
**BAB 4**  
**KELAS V SD**

**Capaian Pembelajaran Fase C**

Pada akhir fase C, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan dan konteks sosial. Peserta didik menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi dan pesan dari paparan lisan dan tulis tentang topik yang dikenali dalam teks narasi dan informatif. Peserta didik mampu menanggapi dan mempresentasikan informasi yang dipaparkan; berpartisipasi aktif dalam diskusi; menuliskan tanggapannya terhadap bacaan menggunakan pengalaman dan pengetahuannya; menulis teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur. Peserta didik memiliki kebiasaan membaca untuk hiburan, menambah pengetahuan, dan keterampilan.

**Fase C Berdasarkan Elemen**

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	Peserta didik mampu menganalisis informasi berupa fakta, prosedur dengan mengidentifikasi ciri objek dan urutan proses kejadian dan nilai-nilai dari berbagai jenis teks informatif dan fiksi yang disajikan dalam bentuk lisan, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar) dan audio.
Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu membaca kata-kata dengan berbagai pola kombinasi huruf dengan fasih dan indah serta memahami informasi dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, literal, konotatif, dan kiasan untuk mengidentifikasi objek, fenomena, dan karakter. Peserta didik mampu mengidentifikasi ide pokok dari teks deskripsi, narasi dan eksposisi, serta nilai-nilai yang terkandung dalam teks sastra (prosa dan pantun, puisi) dari teks dan/atau audiovisual.
Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik mampu menyampaikan informasi secara lisan untuk tujuan menghibur dan meyakinkan mitra tutur sesuai kaidah dan konteks. Menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan; pilihan kata yang tepat sesuai dengan norma budaya; menyampaikan informasi dengan fasih dan santun. Peserta didik menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosakata secara kreatif. Peserta didik mempresentasikan gagasan, hasil pengamatan, dan pengalaman dengan logis, sistematis, efektif, kreatif, dan kritis; mempresentasikan imajinasi secara kreatif.

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Menulis	Peserta didik mampu menulis teks eksplanasi, laporan, dan eksposisi persuasif dari gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi; menjelaskan hubungan kausalitas, serta menuangkan hasil pengamatan untuk meyakinkan pembaca. Peserta didik mampu menggunakan kaidah kebahasaan dan kesastraan untuk menulis teks sesuai dengan konteks dan norma budaya; menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan. Peserta didik menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosakata secara kreatif.
---------	--

### Alur Tujuan Pembelajaran

Alur konten	Tujuan Pembelajaran	Materi pokok	Aktivitas	Kosa Kata	Sumber Belajar
<b>Membaca</b> Menemukan dan mengidentifikasi informasi pada grafik/ gambar yang sesuai untuk jenjangnya. Menyampaikan pendapat terhadap gambar, warna, tata letak pada teks yang sesuai jenjangnya.	Melalui kegiatan membaca tabel hasil survei yang berisi gambar dan angka, peserta didik dapat memahami informasi yang terdapat di dalam tabel tersebut dan menentukan apa yang perlu dilakukan berdasarkan data tersebut.	Kegiatan Pembuka	- Peserta didik memerhatikan sebuah gambar grafik yang dilengkapi dengan tabel. Tabel tersebut berisi gambar dan angka. Setelah memerhatikan gambar tersebut, peserta didik mendiskusikan pendapat berdasarkan isi gambar.		- Buku Siswa - Kamus - Buku biografi - Narasumber - wawancara - Teks biografi singkat dari internet
<b>Menulis</b> Menulis dan membuat kalimat sederhana.	Peserta didik dapat membuat kalimat berdasarkan kosakata baru yang didapat dari teks "Dari Pedagang Asongan hingga Pemilik Perusahaan".	Kosakata Baru	- Peserta didik dapat membuat kalimat berdasarkan kosakata baru yang didapat dari teks "Dari Pedagang Asongan hingga Pemilik Perusahaan".	omzet yoghurt bisnis kemasan asongan	
<b>Membaca</b> Mengidentifikasi dan menyebutkan permasalahan yang dihadapi tokoh cerita pada teks naratif yang sesuai jenjangnya serta solusi	Melalui kegiatan membaca teks "Dari Pedagang Asongan hingga Pemilik Perusahaan", peserta didik dapat memahami isi teks dengan bantuan kata tanya panduan seperti apa, di mana,	Memahami teks	Setelah membaca teks "Dari Pedagang Asongan hingga Pemilik Perusahaan", peserta didik menjawab lima pertanyaan seputar isi teks tersebut bersama seorang peserta didik yang lain.	apa di mana kapan siapa mengapa bagaimana	



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

yang dilakukan oleh tokoh tersebut.	kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.				
<b>Berbicara</b> Berpartisipasi aktif dalam diskusi dengan menanggapi pernyataan teman diskusi, menggunakan kata kunci yang relevan dengan topik bahasan diskusi. Menanyakan pertanyaan dengan kalimat yang jelas sehingga dipahami oleh teman diskusi.	Setelah memahami teks "Dari Pedagang Asongan hingga Pemilik Perusahaan", peserta didik berdiskusi dengan peserta didik lain mengenai isi teks tersebut kemudian mempresentasikan nya di depan kelas.	Berbicara dan presentasi	Setelah bersama peserta didik lain mendiskusikan jawaban dari lima pertanyaan seputar isi teks "Dari Pedagang Asongan hingga Pemilik Perusahaan", peserta didik secara bergantian mempresentasikan hasil jawaban bersama temannya.	apa di mana kapan siapa mengapa bagaimana	
<b>Membaca</b> Menjelaskan ide pokok dan banyak ide pendukung dari sebuah teks informasional yang terus meningkat sesuai jenjangnya.	Melalui latihan ini, peserta didik dapat menentukan ide pokok pada setiap paragraf dari teks "Dari Pedagang Asongan hingga Pemilik Perusahaan".	Memahami teks	Peserta didik membaca kembali teks "Dari Pedagang Asongan hingga Pemilik Perusahaan", kemudian menentukan ide pokok dari tiap paragraf yang ada di teks tersebut dan menuliskannya di tabel.		
<b>Membaca</b> Mengidentifikasi dan memahami katakata yang memiliki makna jamak dengan menggunakan petunjuk visual dan konteks kalimat yang mendukung.	Melalui kegiatan bahas bahasa mengenai idiom, peserta didik dapat memahami dan mengidentifikasi idiom beserta maknanya.	Bahas Bahasa Idiom	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik memasang lima idiom dengan makna kata idiom yang masih acak.</li> <li>- Peserta didik juga menjawab sebuah pertanyaan mengenai cara peserta didik memutuskan makna idiom tersebut.</li> </ul>	mental baja rendah hati gulung tikar banting tulang naik daun	



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

<p><b>Berbicara</b> Berbicara dengan jelas sehingga dipahami oleh lawan bicara. Menanggapi dengan aktif ketika berbicara dengan lawan bicara.</p>	<p>Melalui kegiatan berdiskusi berpasangan, peserta didik dapat menyajikan data sesuai dengan tujuan dilakukannya wawancara.</p>	<p>Membaca</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik melakukan diskusi untuk mengingat kembali topik mengenai makna, tujuan, dan cara melakukan wawancara yang pernah mereka pelajari di kelas sebelumnya.</li> <li>- Peserta didik kemudian memerhatikan contoh-contoh pertanyaan yang dapat digunakan dalam wawancara.</li> <li>- Peserta didik lalu menyebutkan kalimat pertanyaan lain yang dapat digunakan dengan bantuan kata tanya apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.</li> </ul>	<p>apa di mana kapan siapa mengapa bagaimana</p>	
<p><b>Berbicara</b> Mempresentasikan cerita atau informasi dengan runut, dengan menggunakan contoh-contoh untuk mendukung pendapatnya. Menyesuaikan intonasi dan metode presentasi dengan perhatian atau minat pendengarnya.</p>	<p>Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik dapat berlatih kemampuan berbicara saat wawancara. Saat latihan, peserta didik juga sambil melengkapi bagian yang rumpang dari teks wawancara yang sedang diperankan.</p>	<p>Bermain peran dari teks wawancara</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik membaca teks wawancara yang ada di buku.</li> <li>- Kemudian, peserta didik bersama seorang peserta didik lainnya memerankan dua tokoh, masing-masing menjadi tokoh pewawancara dan narasumber</li> <li>- Selagi latihan membaca, peserta didik sambil mengisi bagian rumpang yang ada dalam teks naskah wawancara tersebut.</li> <li>- Terakhir, peserta didik bersama temannya memerankan adegan wawancara tersebut di depan kelas.</li> </ul>		
<p><b>Menyimak</b> Peserta didik menyimak dengan saksama, memahami, menganalisis teks wawancara yang diperankan.</p>					



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

<p><b>Berbicara</b> Berbicara dengan jelas sehingga dipahami oleh lawan bicara. Menanggapi dengan aktif ketika berbicara dengan lawan bicara.</p>	<p>Melalui kegiatan kreativitas, peserta didik dapat melakukan praktik wawancara secara langsung dan mendapatkan pengalaman nyata dalam melakukan wawancara.</p>	<p>Mewawancara</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik melakukan wawancara dengan salah seorang yang berwirausaha di kotanya. Ia bebas memilih bidang usaha narasumbernya.</li> <li>- Peserta didik akan mewawancarai narasumber tersebut dengan panduan prinsip wawancara.</li> <li>- Sebelum melakukan wawancara peserta didik membuat kerangka laporan dalam melakukan wawancara.</li> </ul>		
<p><b>Menyimak</b> Peserta didik menyimak dengan saksama, memahami ide pokok dan ide yang lebih rinci dalam paparan narasumber wawancara.</p>				<p><b>Menulis</b> Menulis teks deskripsi dengan informasi yang lebih rinci.</p>	<p>Menulis teks</p>
<p><b>Membaca</b> Mengidentifikasi sumber informasi lain untuk mengklarifikasi pemahamannya terhadap teks naratif dan</p>	<p>Melalui kegiatan jurnal membaca, peserta didik dapat membaca buku atau teks yang menceritakan hidup seorang tokoh (biografi). Dengan begitu</p>	<p>Jurnal Membaca</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik membaca buku/ teks yang mengisahkan perjalanan hidup tokoh (biografi).</li> <li>- Peserta didik dapat mencari dan membacanya di</li> </ul>		



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

informasional.	peserta didik akan mendapatkan kisah tokoh yang menginspirasi dari sumber lain yang mungkin salah satu yang peserta didik baca berhubungan dengan dunia kewirausahaan.		perpustakaan sekolah, koleksi di rumah, maupun pada laman/ sumber digital. - Peserta didik kemudian mengisi lembar jurnal membaca berdasarkan tokoh di dalam buku/teks tersebut.		
----------------	--	--	---	--	--

Mengetahui  
Kepala SDN Tengah 06 Pagi,

Kaminah, S.Pd  
NIP 196905291991022001

Jakarta, 18 Juli 2025  
Guru Kelas V

Fahma Gema L, S.Pd  
NIP 199410022020122021