



**PEMBUATAN *MOTION GRAPHICS* DAN KUIS
PADA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TENTANG WIRAUSAHA UNTUK SISWA KELAS 5
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

BAYU SURYA PUTRA

2107431057

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

2025



**PEMBUATAN *MOTION GRAPHICS* DAN KUIS
PADA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TENTANG WIRAUSAHA UNTUK SISWA KELAS 5
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

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

Bayu Surya Putra

2107431057

**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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Bayu Surya Putra
NIM : 2107431057
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer/T. Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pembuatan *Motion Graphics* Dan Kuis Pada Media Pembelajaran Interaktif Tentang 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, 08 Juli 2025
Yang membuat pernyataan



Bayu Surya Putra

NIM. 2107431057

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh

Nama : Bayu Surya Putra

NIM : 2107431057

Program Studi : Teknik Multimedial Digital

Judul Skripsi : Pembuatan *Motion Graphics* Dan Kuis Pada Media Pembelajaran Interaktif Tentang 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

© 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 :

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pembuatan *Motion Graphics* Dan Kuis Pada Media Media Pembelajaran Interaktif Tentang Wirausaha Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Program Studi Teknik Multimedia Digital.

Penulisan skripsi ini tentu tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Iwan Sonjaya, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T., selaku Ketua Program Studi yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada penulis.
3. Ibu Fahma Gema L, S.Pd., selaku wali kelas kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi sekaligus ahli materi yang telah memberikan masukan dan penilaian yang sangat membantu dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Ian Andri Pradana, S.Tr.Kom., selaku ahli media yang bersedia memberikan penilaian, saran, serta masukan terhadap produk yang dibuat,
5. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan doa, semangat, dan kasih sayang yang tiada henti.
6. Teman-teman seperjuangan di Teknik Multimedia Digital yang senantiasa memberikan dukungan moral dan motivasi.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif, baik bagi pembaca maupun pengembangan ilmu pengetahuan di bidang multimedia edukatif.

Depok, 08 Juli 2025

Penulis,



Bayu Surya Putra

NIM. 2107431057



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Bayu Surya Putra

NIM : 2107431057

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 *MOTION GRAPHICS* DAN KUIS PADA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG 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, 08 Juli 2025

Penulis,



Bayu Surya Putra

NIM. 2107431057



PEMBUATAN *MOTION GRAPHICS* DAN KUIS PADA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG WIRUSAHA UNTUK SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuat motion graphics dan kuis pada media edukasi interaktif sebagai alat bantu ajar dalam pembelajaran wirausaha bagi siswa kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi. Latar belakang penelitian ini adalah perlunya penyajian materi kewirausahaan yang dikemas secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi agar konsep-konsep kewirausahaan dapat lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam proses pembuatan media ini adalah pendekatan MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Proses dimulai dengan analisis kebutuhan pengguna, dilanjutkan dengan pembuatan elemen motion graphics yang mendukung penyampaian materi secara visual dan dinamis, serta pembuatan kuis interaktif yang membantu memahami materi yang ada. Hasil akhir dari penelitian ini berupa produk media edukasi interaktif berbasis digital yang dilengkapi dengan aset visual dan animasi pendukung pembelajaran wirausaha. Berdasarkan hasil evaluasi melalui uji akhir aplikasi yang diberikan secara langsung ke siswa, media ini dinilai mampu memberikan pemahaman kepada siswa mengenai materi atau informasi yang disampaikan di dalam video animasi dan alur konten yang diberikan oleh sekolah dengan cara yang lebih modern, efisien, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

Kata kunci: *kuis interaktif, media pembelajaran, motion graphic, siswa sekolah dasar.*

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vii
<i>Abstrak.....</i>	<i>viii</i>
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	15
1.1 Latar Belakang Masalah.....	15
1.2 Rumusan Masalah.....	17
1.3 Batasan Masalah.....	17
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	17
1.5 Sistematika Penulisan.....	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	19
2.1 Pendidikan Kewirausahaan.....	19
2.2 Implementasi Pendidikan Wirausaha di Sekolah Dasar.....	19
2.3 Multimedia Interaktif.....	20
2.4 <i>Motion Graphic</i>	20
2.5 Canva.....	21
2.6 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	22
2.7 Kuis Interaktif.....	23
2.8 Skala Likert.....	24
2.9 Penelitian Terdahulu.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
3.1 Rancangan Penelitian.....	29
3.2 Tahapan Penelitian.....	29
3.3 Objek Penelitian.....	30
3.4 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data.....	31

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 mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

3.4.1	Teknik Pengumpulan Data	31
3.4.2	Analisis Data	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		33
4.1	Analisis Kebutuhan	33
4.2	Perancangan Aplikasi.....	36
4.3	Implementasi Aplikasi.....	61
4.4	Pengujian.....	86
4.4.1	Deskripsi Pengujian.....	86
4.4.2	Prosedur Pengujian.....	87
4.4.2.1	Prosedur Alpha Testing	87
4.4.2.2	Prosedur Beta Testing	87
4.4.3	Data Hasil Pengujian	87
4.4.3.1	Data Hasil Alpha Testing	88
4.4.3.2	Data Hasil Beta Testing Oleh Guru.....	90
4.4.3.3	Data Hasil Beta <i>Testing</i> Oleh Siswa.....	90
4.4.4	Analisis Data dan Evaluasi Pengujian	99
4.4.4.1	Hasil Analisa Alpha <i>Testing</i>	99
4.4.4.2	Hasil Analisa Beta <i>Testing</i> Oleh Guru.....	101
4.4.4.3	Hasil Analisa Beta <i>Testing</i> Oleh Siswa	102
4.5	Pendistribusian Aplikasi Media Edukasi Interaktif	104
BAB V PENUTUP		105
5.1	Simpulan	105
5.2	Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA		108
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		110



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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Nilai Skala Likert	25
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu.....	27
Tabel 3.1 Tingkat Skala Likert.....	31
Tabel 4. 1 Konsep Aplikasi	33
Tabel 4. 2 Storyboard Aplikasi.....	35
Tabel 4. 3 Wireframe Aplikasi	42
Tabel 4. 4 Material Collecting.....	44
Tabel 4. 5 Data Hasil Alpha Testing	69
Tabel 4. 6 Data Hasil <i>Beta Testing</i> Oleh Guru.....	71
Tabel 4. 7 Tabel Skala Interval Likert.....	72
Tabel 4. 8 Hasil Pengujian <i>Beta Testing</i> Oleh Siswa.....	72
Tabel 4. 9 Data Hasil <i>Beta testing</i> Ahli Media Oleh Bapak Ian.....	79

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i>	61
Gambar 4. 2 Membuat <i>Canvas</i>	67
Gambar 4. 3 Menentukan Ukuran <i>Canvas</i>	67
Gambar 4. 4 Tampilan <i>Canvas</i> Kosong	68
Gambar 4. 5 Menambahkan Shape Ke Dalam <i>Canvas</i>	68
Gambar 4. 6 Mengatur Kesesuaian <i>Shape</i>	69
Gambar 4. 7 Warna Shape Menjadi Tidak Solid	69
Gambar 4. 8 menambahkan Warna Pada <i>Shape</i>	70
Gambar 4. 9 Menambahkan Teks Pada <i>Shape</i>	70
Gambar 4. 10 Menambahkan Ilustrasi	71
Gambar 4. 11 Membuat Canvas Baru	72
Gambar 4. 12 Memilih Ukuran <i>Canvas</i>	72
Gambar 4. 13 Membuat Video <i>Canvas</i> Kosong	73
Gambar 4. 14 Mengunggah Aset <i>Video Capture</i>	73
Gambar 4. 15 Memasukkan Aset Video Capture	74
Gambar 4. 16 Menambahkan Efek Animasi Ke Dalam Teks	74
Gambar 4. 17 Memberikan Efek Transparansi	75
Gambar 4. 18 Menambahkan Animasi Baru	75
Gambar 4. 19 Memasukkan Dan Menambahkan Aset	76
Gambar 4. 20 Penghitungan Tentang Modal Dan Laba	76
Gambar 4. 21 Membuat Materi <i>Motion Graphic</i> Tentang Laba	77
Gambar 4. 22 Memberikan Efek Tentang Penghitungan Laba	77
Gambar 4. 23 Memberikan Efek Tentang Hasil Penjualan	78
Gambar 4. 24 Memasukkan Aset Baru Dan Menganimasikannya	78
Gambar 4. 25 Memberikan Efek Animasi Terhadap Aset Popcorn	79
Gambar 4. 26 Penganimasian Terakhir Tentang Laba	79
Gambar 4. 27 Menyusun Soal Dan Memberikan Animasi	80
Gambar 4. 28 Mengatur Umpan Balik Kuis	81
Gambar 4. 29 Mengatur Alur Logika Kuis	81
Gambar 4. 30 Mengelola Tampilan Awal Kuis	81

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

tanpa izin dari Jurusan TK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 31 Pengaturan Jawaban.....	82
Gambar 4. 32 Mengatur <i>Looping</i> Animasi	82
Gambar 4. 33 Membuat Transisi Animasi Menjadi Lebih Smooth.....	83
Gambar 4. 34 Mengatur Perpindahan Antar Soal.....	83
Gambar 4. 35 Membuat peningkatan Skor	84
Gambar 4. 36 Menampilkan Skor Akhir.....	84





DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup	109
Lampiran 2 Wawancara Dengan Ibu Fahma	110
Lampiran 3 Dokumentasi <i>Beta Testing</i> Terhadap Siswa Kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi.....	115
Lampiran 4 Dokumentasi <i>Beta Testing</i> Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar.....	116
Lampiran 5 Hasil <i>Beta Testing</i> siswa kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi	117
Lampiran 6 Hasil <i>Beta Testing</i> siswa kelas 5 SD	122
Lampiran 7 Hasil <i>Beta Testing</i> Wali kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi	126
Lampiran 8 Dokumentasi <i>Beta Testing</i> Dengan Ahli Media.....	129
Lampiran 9 Hasil <i>Beta Testing</i> Dengan Ahli Media.....	130
Lampiran 10 Transkrip Wawancara dengan guru kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi	133
Lampiran 11 ATP & CP Bahasa Indonesia Kelas 5 Bab 4.....	142

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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurnas TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan harus mampu menyiapkan siswa untuk tantangan di masa depan, terutama persaingan di era modern. Pendidikan berbasis kewirausahaan adalah salah satu cara untuk mengatasi masalah ini. Pendidikan kewirausahaan bukan berarti hanya membuat orang menjadi pedagang atau wirausahawan. Sebaliknya, pendidikan kewirausahaan bertujuan untuk membangun individu yang sepenuhnya menjadi wirausaha dengan karakteristik, pemahaman, dan keterampilan yang sesuai. Kewirausahaan dianggap sebagai sifat yang memiliki kekuatan pribadi untuk menghadapi kesulitan dan juga tantangan dunia. Seseorang yang memiliki sifat ini diharapkan dapat menciptakan kemajuan bangsa. (Dewi & Ranem, 2023)

Sebagai upaya dalam memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa tentang kewirausahaan, pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar harus diterapkan melalui pendekatan yang berbasis proyek dan tematik. Pendekatan ini harus memasukkan nilai-nilai kewirausahaan ke dalam pembelajaran tematik, meningkatkan inovasi, kreativitas, dan kolaborasi. Metode ini mengajarkan siswa tidak hanya teori kewirausahaan, tetapi juga praktiknya dalam kegiatan praktek dan proyek kelompok. (Gunawan et al., 2023)

Seiring dengan kemajuan zaman, dunia pendidikan dituntut untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat, salah satunya dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Salah satu cara penerapan teknologi dalam bidang pendidikan adalah melalui penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Multimedia interaktif merupakan perpaduan berbagai elemen media seperti gambar visual, animasi, suara, dan lainnya yang disajikan dalam format digital. (Wulandari et al., 2022)

Mengacu pada wawancara dengan Ibu Fahma yang merupakan guru dan wali kelas 5 di Sekolah Dasar Negeri 06 Tengah Pagi, terungkap bahwa pengajaran

kewirausahaan di tingkat sekolah dasar masih dilakukan secara tradisional. Metode pengajaran masih bergantung pada ceramah, diskusi, dan praktik sederhana seperti pembuatan produk makanan. Saat ini metode pembelajaran kewirausahaan yang diterapkan masih berfokus pada wawancara dengan pedagang dan praktik penjualan secara langsung, namun keterlibatan siswa dalam kegiatan tersebut belum merata, sehingga pemahaman mereka cenderung terbatas pada aspek jual beli saja, tanpa memahami keseluruhan proses kewirausahaan secara komprehensif, seperti perancangan usaha, inovasi produk, hingga evaluasi kegiatan usaha. Guru mengungkapkan bahwa alat pengajaran yang tersedia masih kurang menarik minat siswa, dan belum dapat secara optimal menjelaskan konsep- konsep kewirausahaan.

Selanjutnya, observasi yang dilakukan dengan menggunakan kuesioner terbuka kepada 29 siswa kelas 5 di Sekolah Dasar Negeri 06 Tengah Pagi menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih menyukai pembelajaran visual dan interaktif. Mereka mengatakan senang bermain game, khususnya karena grafis yang memukau, alur cerita yang menarik, dan tantangan yang ditawarkan dalam permainan tersebut. Ada juga siswa yang mengungkapkan ketertarikan mereka pada game 3D karena grafisnya yang rapi dan menyenangkan. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media visual seperti animasi, dan dikemas dalam format yang mirip dengan game, lebih sesuai dengan kebiasaan dan cara belajar siswa sekolah dasar, sehingga memiliki potensi untuk meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Berdasarkan pada penjelasan latar belakang masalah tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dalam pendidikan kewirausahaan bagi siswa sekolah dasar, khususnya kelas 5. Multimedia interaktif ini memadukan elemen *motion graphic*, dan kuis interaktif yang dirancang dalam bentuk aplikasi. Melalui aplikasi ini, siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan tampilan yang disajikan dan diberikan pilihan keputusan yang memengaruhi alur cerita pembelajaran secara interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang motion grafis dan kuis interaktif untuk aplikasi multimedia

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 mengumukkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

interaktif bagi siswa kelas 5 sekolah dasar?

1.3 Batasan Masalah

- a. Konten aplikasi multimedia interaktif akan berfokus pada pengenalan kosakata baru dan soal-soal yang ada di dalam video materi
- b. Pembuatan motion grafis dilakukan menggunakan perangkat lunak Canva versi web. Sedangkan pembuatan fitur kuis interaktif menggunakan Unity dan Visual Studio Code.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk *motion graphic* dan kuis interaktif untuk pengembangan media edukasi interaktif sebagai media pembelajaran tentang wirausaha kepada siswa kelas 5 sekolah dasar. Berikut manfaat penelitian ini:

- a. Menghasilkan desain tampilan *Motion Graphic* dan kuis interaktif yang sesuai dengan kebutuhan multimedia interaktif berupa aplikasi untuk siswa kelas 5 sekolah dasar.
- b. Memberikan pemahaman kepada siswa mengenai materi atau informasi yang disampaikan di dalam video animasi dan alur konten yang diberikan oleh sekolah dengan cara yang lebih menyenangkan.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian. Bab ini juga mengemukakan dasar pemikiran serta urgensi perlunya penelitian ini dilaksanakan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan teori-teori pendukung dan penelitian terdahulu yang

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



berkaitan dengan topik yang diteliti. Sumber referensi yang digunakan berasal dari literatur ilmiah yang valid, seperti artikel dan jurnal ilmiah.

3. **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menguraikan metode penelitian secara menyeluruh, mulai dari rancangan penelitian hingga rincian biaya

4. **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini, berisi tentang hasil penelitian. Mulai dari analisis kebutuhan hingga hasil pengujian.

5. **PENUTUP**

Bab ini berisi tentang penutup dari penelitian yang sudah dilakukan, seperti Kesimpulan dari hasil penelitian dan juga saran yang disampaikan

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 dari Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Pengujian alpha menunjukkan seluruh fitur dan aset telah berjalan baik dan terintegrasi dalam Unity. *Beta testing* yang melibatkan 26 siswa kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi menghasilkan rata-rata penilaian yang cukup baik yaitu 93,42%.

Selain itu *beta testing* yang dilakukan terhadap 10 siswa kelas 5 SD juga membuktikan bahwa tombol, *motion graphic*, dan fitur kuis yang digunakan sudah memenuhi kriteria dan menghasilkan rata-rata penilaian 84,02%, dengan nilai tertinggi pada visual animasi dalam kuis yang dinilai menarik (90,00%), kemudahan penggunaan tombol (88,00%), dan kualitas ilustrasi dan *motion graphic* yang mendukung pemahaman isi materi (86,00%).

Evaluasi dari ahli media juga menunjukkan hasil positif, khususnya pada navigasi dan *motion graphic*, dengan masukan minor terkait warna, ukuran, dan tata letak tombol. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan terhadap dua kelompok siswa, diperoleh rata-rata penilaian keseluruhan sebesar 90,81%, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini telah memenuhi kriteria sebagai media edukasi interaktif yang efektif, menarik, dan sesuai untuk digunakan oleh siswa kelas 5 sekolah dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan proyek dan *feedback* dari para pengguna, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan aplikasi ke depannya, antara lain:

1. Pengembangan Platform Berbasis Web

Saat ini, aplikasi dikembangkan untuk platform Windows dan berjalan secara offline. Karena ukuran file yang besar akibat penggunaan video animasi, disarankan agar aplikasi di masa depan dapat dikembangkan dengan teknologi berbasis web, seperti WebGL, agar dapat diakses langsung melalui internet tanpa memerlukan instalasi di perangkat pengguna.

2. Penambahan Materi Kewirausahaan

Isi materi kewirausahaan dalam aplikasi masih dapat dikembangkan lebih lanjut, misalnya dengan memasukkan istilah-istilah baru yang umum digunakan di dunia usaha serta memperkenalkan proses wirausaha yang lebih mendalam. Hal ini bertujuan agar siswa memperoleh wawasan yang lebih luas dan aplikatif mengenai kewirausahaan sejak usia dini.

3. Pengembangan Alur Cerita dan Cabang Animasi

Disarankan agar alur cerita dalam aplikasi dikembangkan lebih luas dengan menambahkan lebih banyak cabang berdasarkan pilihan pengguna dan juga mengembangkan jumlah animasi. Hal ini akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam alur cerita edukatif.

4. Penambahan Fitur Interaktif

Untuk meningkatkan daya tarik serta partisipasi siswa, aplikasi dapat ditingkatkan dengan menyertakan fitur-fitur interaktif tambahan seperti

permainan kecil (mini games), teka-teki (puzzle), atau kuis edukatif. Aktivitas tersebut mampu mendorong pendekatan belajar yang lebih menyenangkan dan memperkuat pemahaman melalui metode *learning by playing*.

5. Peningkatan Kualitas Visual dan Animasi

Agar menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyaman dan menarik, kualitas visual serta animasi dapat ditingkatkan lebih lanjut. Penambahan variasi latar tempat, pergerakan animasi yang lebih halus, serta ekspresi karakter yang lebih ekspresif dapat membuat tampilan aplikasi lebih profesional dan imersif.

6. Perluasan Skala Uji Coba

Uji coba yang dilakukan dapat diperluas dengan melibatkan lebih banyak sekolah dari berbagai latar belakang untuk mendapatkan data evaluasi yang lebih representatif. Langkah ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas penggunaan aplikasi sebagai media ajar.

7. Rekomendasi untuk Guru dan Pengembang

Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai referensi atau inspirasi bagi tenaga pengajar dan pengembang media pembelajaran lainnya dalam menciptakan media edukatif berbasis animasi dan narasi. Diharapkan akan lahir lebih banyak inovasi sejenis yang mendukung pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan, khususnya bagi siswa 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR PUSTAKA

- Agustin Adhaningrum, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar IPS Kontekstual Tema Wirausaha di Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 14(1), 44–54. <https://doi.org/10.21067/jppi.v14i1.4746>
- Ayuni, R., Romadon, R. & Kusuma, A. I. (2022). Pengembangan video animasi pembelajaran matematika berbasis nilai-nilai kewirausahaan di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(2), 139–155. <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i2.19462>
- Devi, N. P. C. P. & Ranem, I. N. (2023). Membangun Jiwa Wirausaha Siswa Sekolah Dasar Melalui Kegiatan Market Day. *Jurnal Manajemen Dan Ekonomi (JME)*, 1(1), 31–40. <https://www.jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/jme>
- Fikriah, A. Al & Widyatama, U. (2025). *PENGENALAN UI / UX DAN PENGGUNAAN DIGITAL*. March.
- Gurawan, D., Nur, L. & Apriliya, S. (2023). Model Pendidikan Kewirausahaan di Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 8431–8437. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.2877>
- Hakanto, N. A. & Sudatha, I. G. W. (2023). *Interactive Multimedia Mathematics with Learning in*. 7(4), 610–618.
- Henstam, P. (2018). How Many Participants are Needed when Usability Testing Physical Products? *Digitala Vetenskapliga Arkivet*, 54. <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1203733&dswid=9509>
- Isma, N. & Yusuf, M. (2025). *The Influence of the Implementation of Extracurricular Activities of the Islamic Propagation Agency on the Practice of Religious Worship at Mutia Rahma Bulu Cina Middle School , Hamparan Perak District*. 5(1), 211–215. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>
- Jelita, R. P. & Prasetyaningsih, S. (2022). Analisis User Interface Pada Website TFME Interactive Learning Media Dengan Heuristik Evaluation. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 6(2), 84–95. <https://doi.org/10.30871/jamn.v5i2.3203>
- Khairul Nisa, N. & Syafril, S. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Family Education*, 3(2), 146–153. <https://doi.org/10.24036/jfe.v3i2.107>
- Lasmiatun, K., Wijayanti, S. N., Afriani, Y., Riatmaja, D. S., Triansyah, F. A. & Gani, I. P. (2023). Membangun Jiwa Wirausaha Siswa Melalui Kegiatan Jual Beli (Analisis Kegiatan Market Day). *Jurnal on Education*, 06(01), 5598–5604. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/view/8970/6530>
- Rahayu, R. & Ansari, K. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Cerita Anak: Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 14(1), 26–40. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v14i1.52730>

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Tr Wulandari & Adam Mudinillah. (2022). Effectiveness of Using the CANVA Application as a MI/SD Science Learning Media. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.37680/basic.v4i2.6393>

Wulandari, E., Annidya Putri, I. & Napizah, Y. (2022). Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1, 102–108. <https://doi.org/xxxx>

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

Bayu Surya Putra



Lahir di Jakarta pada tanggal 18 Februari 2003. Menempuh pendidikan dasar di SDN Sunter Agung 01 Pagi hingga tahun 2015. Selanjutnya penulis melanjutkan Pendidikan Menengah Pertama di SMPN 116 Jakarta dan lulus pada tahun 2018. Kemudian melanjutkan Pendidikan Menengah Atas di SMKN 54 Jakarta Pusat dengan jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), dan berhasil lulus pada tahun 2021. Setelah menyelesaikan Pendidikan menengah, penulis melanjutkan studi ke jenjang Pendidikan 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.

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2 Wawancara Dengan Ibu Fahma



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Kuesioner untuk penelitian "PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI WIRAUUSAHA 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 :

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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

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 berdasarkan uang untuk modal

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 dari Jurusan TIK 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
- 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
- Lainnya (Sebutkan!) :
Membawa orang tua Pergi haji

Pertanyaan terkait Multimedia Interaktif :

1. Apakah kamu suka bermain game?

- 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
- Roblox
- d. Minecraft
- e. PUBG

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 dari Jurusan TIK 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 3 Dokumentasi *Beta Testing* Terhadap 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 4 Dokumentasi *Beta Testing* Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar

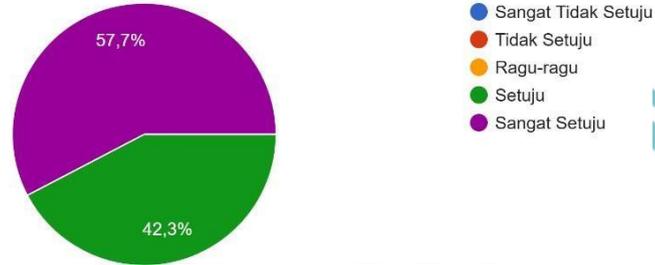
Hak Cipta :

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Hasil *Beta Testing* siswa kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi

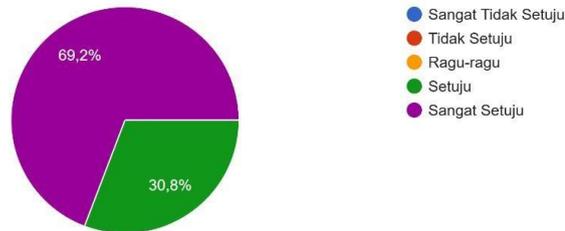
Setelah kamu bermain game tadi, apakah kamu jadi tahu tentang wirausaha?

26 jawaban



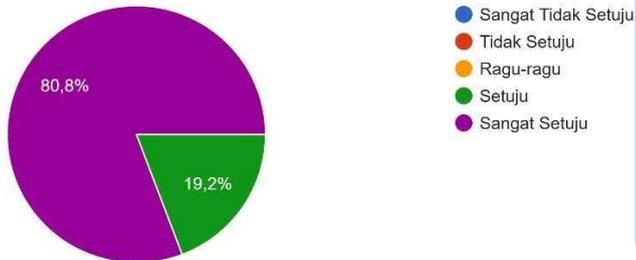
Dari game yang kamu mainkan tadi, seorang wirausahawan itu harus bekerja keras dan jujur?

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

Hak Cipta :

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

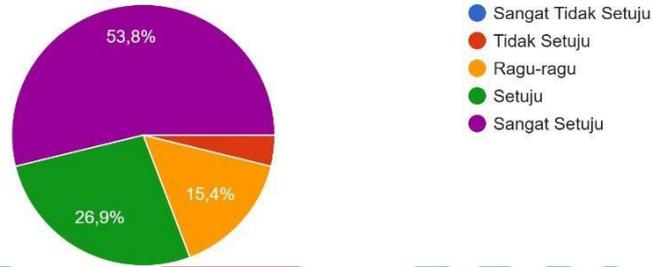
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

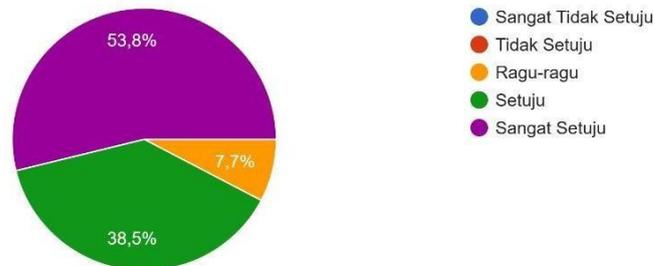
Apakah dari game yang kamu mainkan tadi menjadikan kamu ingin mencoba berjualan atau membuat sesuatu sendiri?

26 jawaban



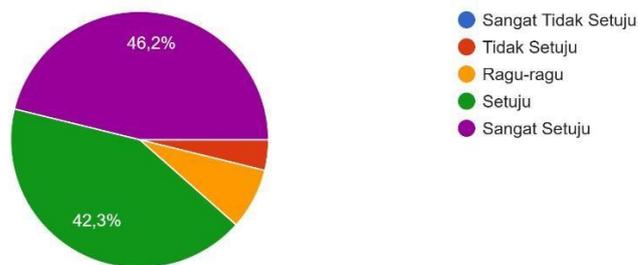
Apakah game tadi mengajarkan kamu untuk berpikir kreatif dalam membuat produk?

26 jawaban



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

26 jawaban



Hak Cipta :

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

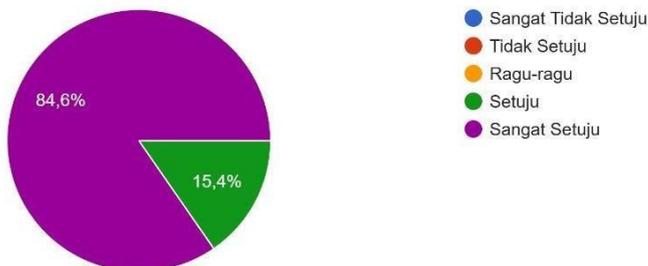
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, / penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

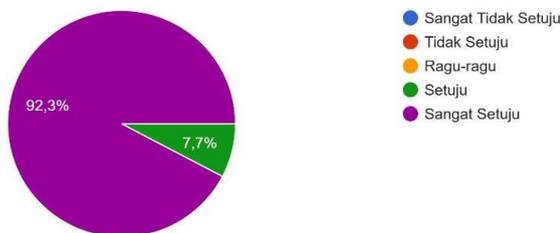
Kamu belajar bersikap jujur dan bertanggung jawab dari game yang kamu mainkan tadi?

26 jawaban



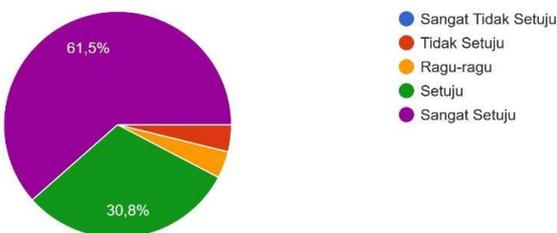
Menurut kamu, apakah karakter di dalam game terlihat menarik?

26 jawaban



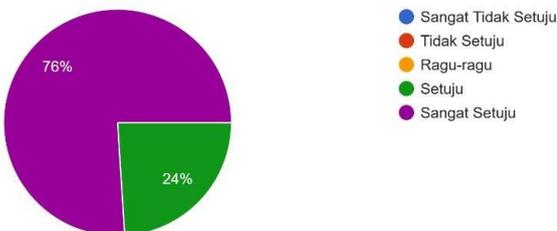
Dari game yang kamu mainkan tadi, apakah ceritanya seru?

26 jawaban



Apakah kamu mengenali tokoh-tokoh di dalam game tersebut?

25 jawaban



Hak Cipta :

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

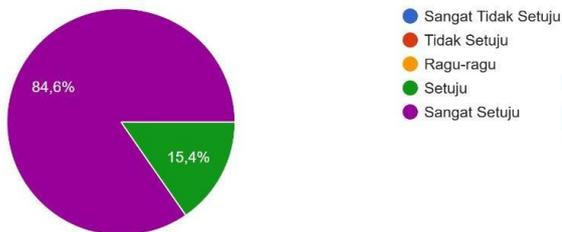
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

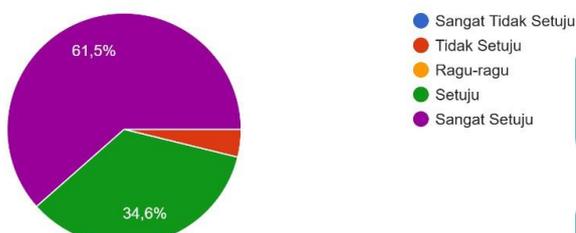
Apakah Andi adalah siswa yang pekerja keras, jujur, dan bertanggung jawab?

26 jawaban



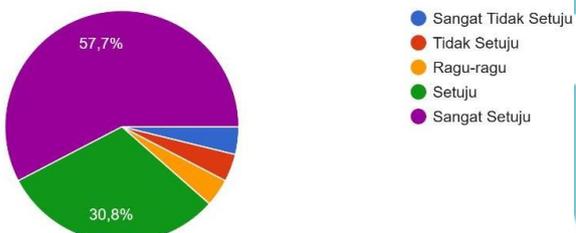
Apakah tombol-tombol dalam game mudah ditemukan dan digunakan?

26 jawaban



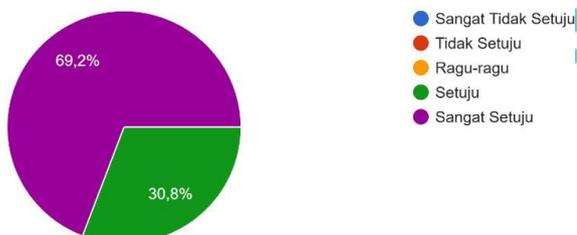
Apakah kamu mengerti cara memainkan gamenya?

26 jawaban



Gamenya merespon dengan baik saat kamu menekan tombol?

26 jawaban



Hak Cipta :

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

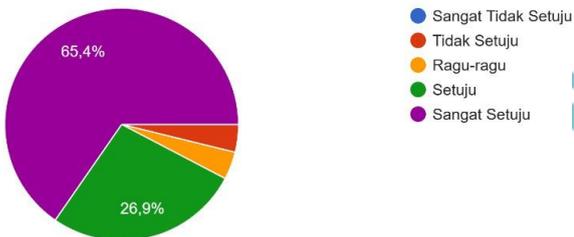
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

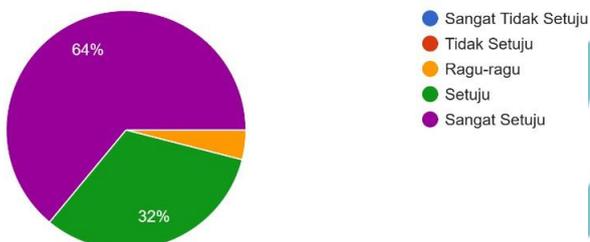
Apakah kamu bisa mengulang gamenya dengan mudah jika gagal?

26 jawaban



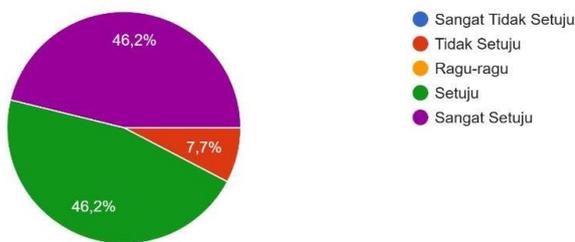
Apakah kamu merasa menjadi seperti Andi ketika memainkan game tersebut?

25 jawaban



Apakah kamu mengerti urutan cerita pada gamenya?

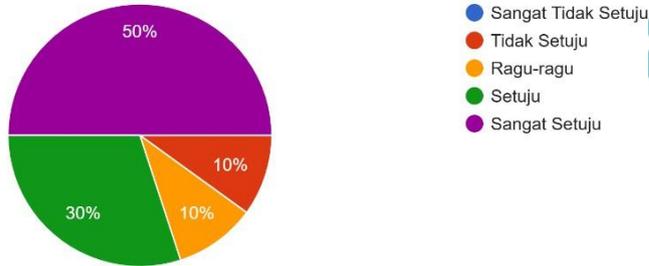
26 jawaban



Lampiran 6 Hasil *Beta Testing* siswa kelas 5 SD

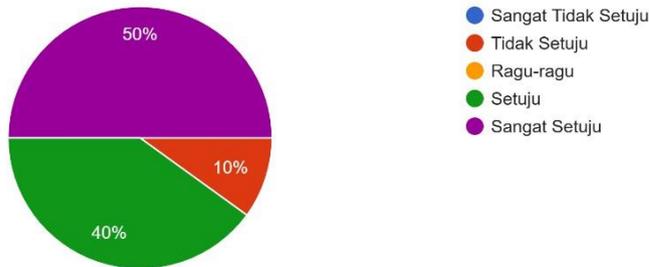
Menurut kamu, apakah ilustrasi yang ada di tiap tombol mudah dimengerti?

10 responses



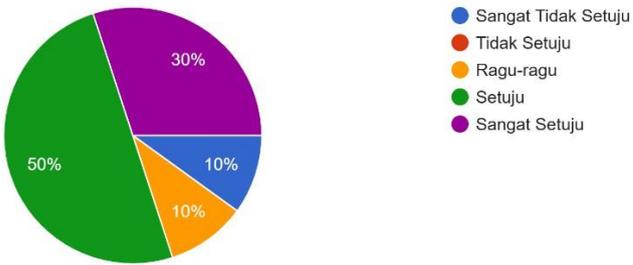
Menurut kamu, apakah kombinasi warna, bentuk ilustrasi, dan teks di tombolnya cocok?

10 responses



Apakah motion graphic yang ditampilkan tadi membantu memperjelas isi materi?

10 responses



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

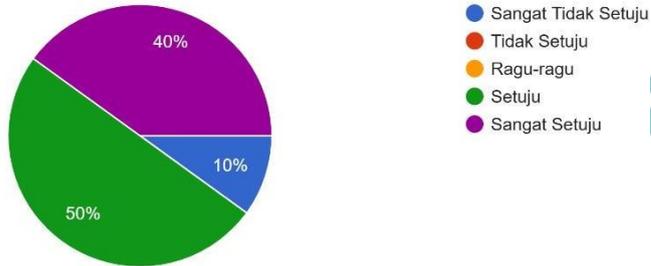
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

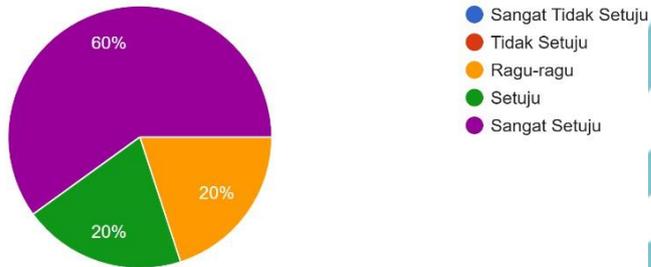
Apakah kuisnya mudah dimainkan dan sesuai dengan materi?

10 responses



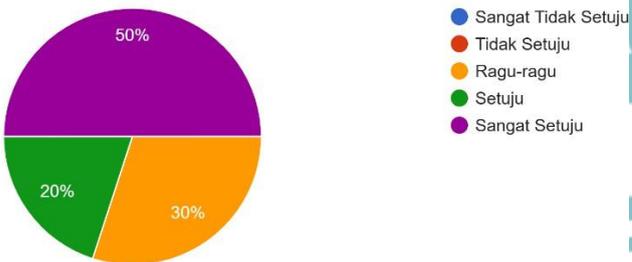
Apakah tombol-tombol dalam video tadi mudah ditemukan dan digunakan?

10 responses



Apakah kamu mengerti kosakata baru yang ada di dalam motion graphic?

10 responses

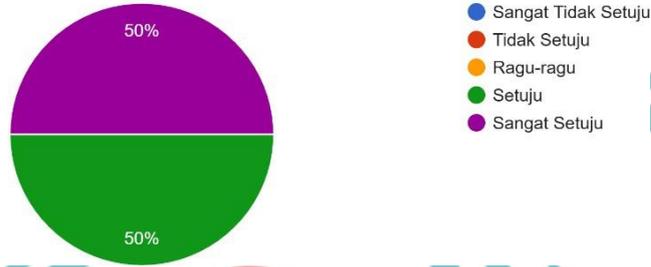


Hak Cipta :

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

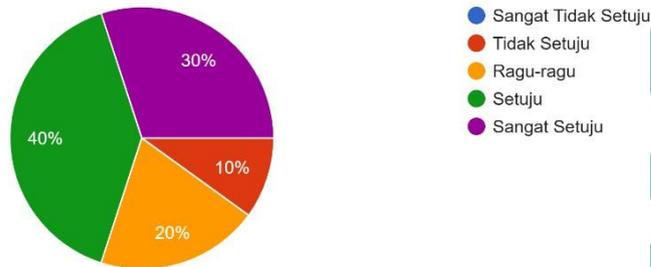
Apakah animasi di dalam kuisnya terlihat menarik?

10 responses



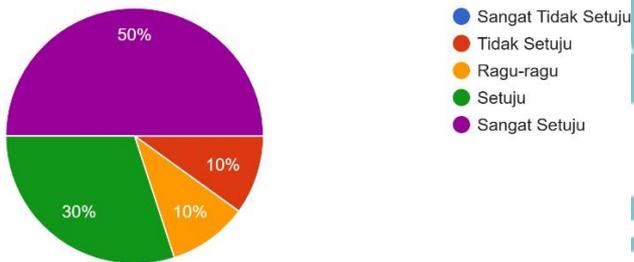
Apakah skor saat kamu menjawab pertanyaan kuis sudah sesuai?

10 responses



Menurut kamu, apakah isi dari keseluruhan kuis sudah bagus dan baik?

10 responses



Menurut kamu, apakah isi dari keseluruhan tombol, ilustrasi, dan motion graphic-nya sudah bagus dan baik?

10 responses



Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 7 Hasil *Beta Testing* Wali kelas 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/1gHlJL3N2BEuNRnBOyGgTtJHnZi0WiH5GRa7z6cFDn5I/edit#response=ACYDBNiowzJEnM2qnxjJQoCG38Db...> 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 dari Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK 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/1gNjL3N2BEuNRnBOyGgTtJHnZt0JWiH5GRa7z6cFDn5l/edit#response=ACYDBNiwzJEnM2qnxYJQoCG38Db...>

2/3



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 dari Jurusan TIK 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/1gNjL3N2BEuNRnBOyGgTtJHnZt0JWiH5GRa7z6cFDn5l/edit#response=ACYDBNiwzJEnM2qnxYJQoCG38Db...>

3/3

Lampiran 8 Dokumentasi *Beta Testing* Dengan Ahli Media

© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 9 Hasil *Beta Testing* Dengan Ahli Media

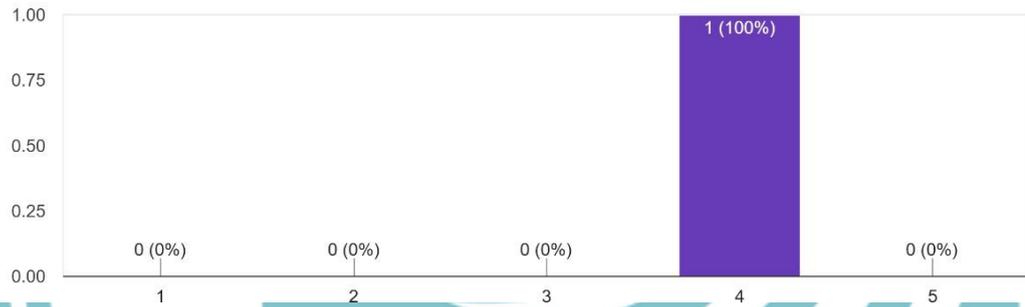
Nama Lengkap

1 response

Ian Andri Pradana

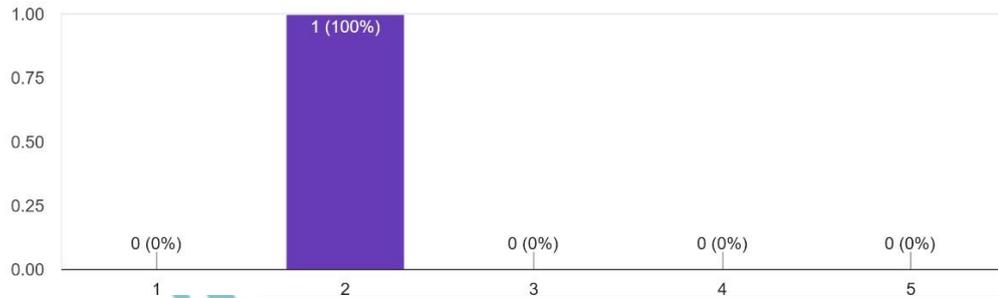
Antarmuka produk mudah dipahami dan intuitif

1 response



Tata letak elemen UI seperti tombol & teks rapi dan konsisten

1 response



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

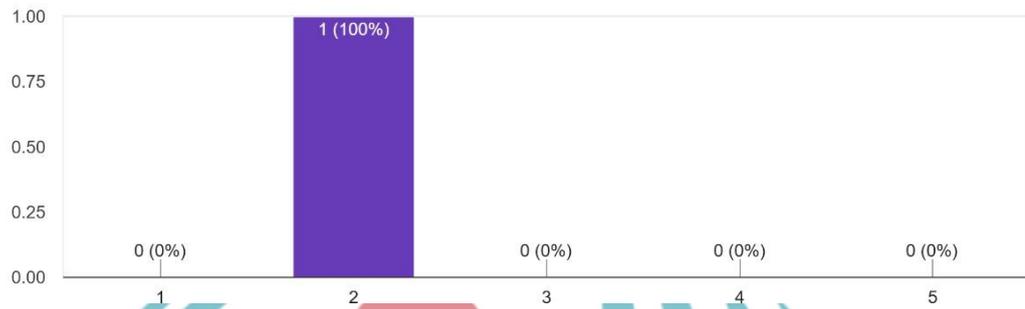
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

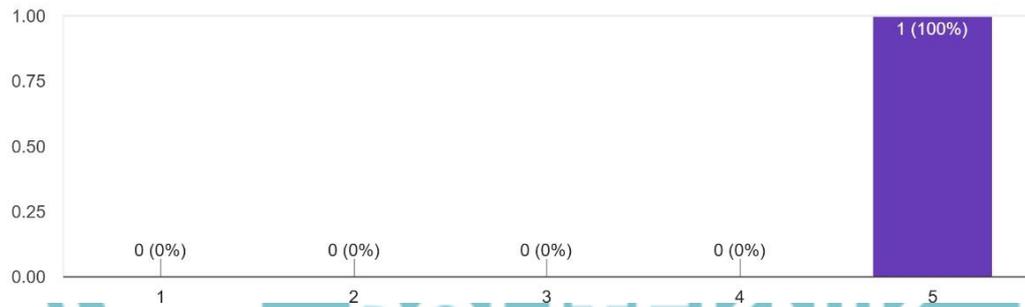
Warna dan tipografi yang digunakan sesuai dengan tema produk

1 response



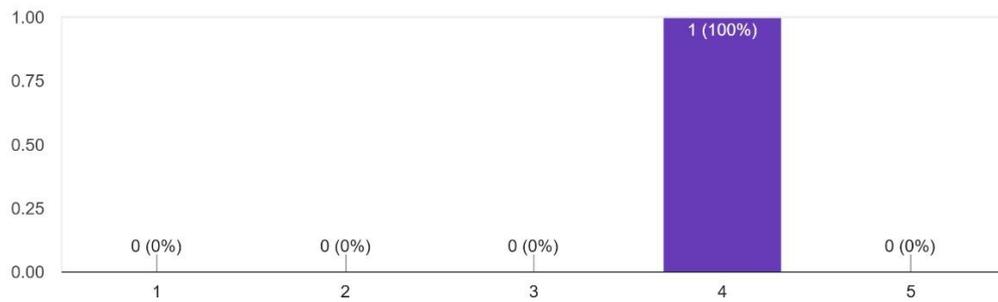
Navigasi/fitur berjalan lancar

1 response



Motion grafis membantu memahami alur informasi

1 response

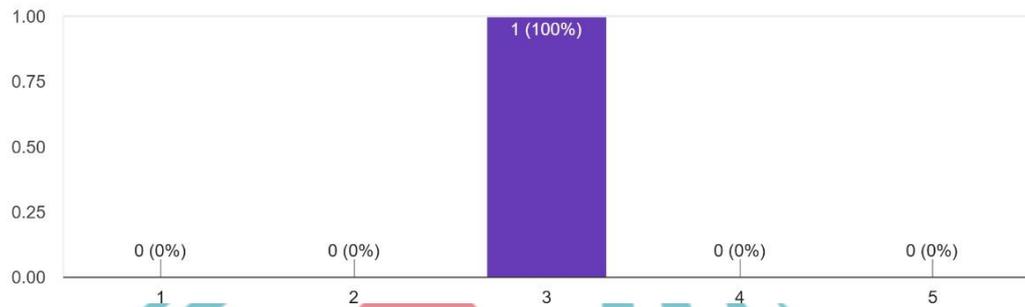


Hak Cipta :

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

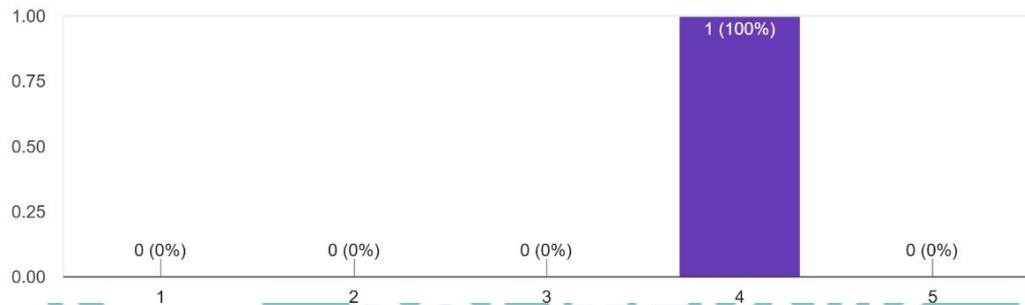
Kualitas visual motion grafis memuaskan

1 response



Motion grafis memperkaya pengalaman interaktif secara keseluruhan

1 response



Kritik/saran untuk pengembangan User Interface dan motion grafis

1 response

Alur pada animasi sudah berjalan baik dan mudah untuk dipahami informasinya, namun ada beberapa saran

1. Karena ditujukan kepada anak-anak, sebaiknya UI dibuat lebih menarik
2. Warna masih harus di improvisasi lagi agar sesuai dengan tema pada media interaktif.
3. Button sebaiknya diperhatikan layout dan warnanya.
4. Typografi yang digunakan disesuaikan dengan tema, seperti pilih warna dan size yang sesuai.

Lampiran 10 Transkrip Wawancara dengan guru kelas 5 SDN Tengah 06 Pagi

Bayu: Sebelumnya mungkin kenalan 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 kenalan 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.

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 dari Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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 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 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 benar-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 benar-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?

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 kritis atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

tanpa izin dari Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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.

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 jualan 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.

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 dari Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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, 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 ngga 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 ngga 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 bantu 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.

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.

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

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 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 benar-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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 11 ATP & CP Bahasa Indonesia Kelas 5 Bab 4



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

Capaian Pembelajaran Fase C	
<p>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.</p>	
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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK 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
Membaca 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
Menulis 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	
Membaca 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 :

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

yang dilakukan oleh tokoh tersebut.	kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.				
Berbicara 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 mempresentasikannya 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	
Membaca 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.		
Membaca 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"> - Peserta didik memasang lima idiom dengan makna kata idiom yang masih acak. - Peserta didik juga menjawab sebuah pertanyaan mengenai cara peserta didik memutuskan makna idiom tersebut. 	mental baja rendah hati gulung tikar banting tulang naik daun	

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

<p>Berbicara 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"> - Peserta didik melakukan diskusi untuk mengingat kembali topik mengenai makna, tujuan, dan cara melakukan wawancara yang pernah mereka pelajari di kelas sebelumnya. - Peserta didik kemudian memerhatikan contoh-contoh pertanyaan yang dapat digunakan dalam wawancara. - Peserta didik lalu menyebutkan kalimat pertanyaan lain yang dapat digunakan dengan bantuan kata tanya apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana. 	<p>apa di mana kapan siapa mengapa bagaimana</p>	
<p>Berbicara 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"> - Peserta didik membaca teks wawancara yang ada di buku. - Kemudian, peserta didik bersama seorang peserta didik lainnya memerankan dua tokoh, masing-masing menjadi tokoh pewawancara dan narasumber - Selagi latihan membaca, peserta didik sambil mengisi bagian rumpang yang ada dalam teks naskah wawancara tersebut. - Terakhir, peserta didik bersama temannya memerankan adegan wawancara tersebut di depan kelas. 		
<p>Menyimak Peserta didik menyimak dengan saksama, memahami, menganalisis teks wawancara yang diperankan.</p>					

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

<p>Berbicara 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"> - Peserta didik melakukan wawancara dengan salah seorang yang berwirausaha di kotanya. Ia bebas memilih bidang usaha narasumbernya. - Peserta didik akan mewawancarai narasumber tersebut dengan panduan prinsip wawancara. - Sebelum melakukan wawancara peserta didik membuat kerangka laporan dalam melakukan wawancara. 		
<p>Menyimak Peserta didik menyimak dengan saksama, memahami ide pokok dan ide yang lebih rinci dalam paparan narasumber wawancara.</p>				<p>Menulis Menulis teks deskripsi dengan informasi yang lebih rinci.</p>	<p>Menulis teks</p>
<p>Membaca 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"> - Peserta didik membaca buku/ teks yang mengisahkan perjalanan hidup tokoh (biografi). - Peserta didik dapat mencari dan membacanya di 		

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,

Jakarta, 18 Juli 2025
Guru Kelas V

Kaminah, S.Pd
NIP 196905291991022001

Fahma Gema L, S.Pd
NIP 199410022020122021



**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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta