

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN KELAS XI SMA NEGERI 1  
KERAMBITAN**

Oleh

**I Gede Mertha Aris Dana Putra, NIM 1915051010**

**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika**

**Jurusan Teknik Informatika**

**Fakultas Teknik Dan Kejuruan**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**Singaraja**

**E-mail : [mertha@undiksha.ac.id](mailto:mertha@undiksha.ac.id)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan dan mengevaluasi respon dari guru serta siswa terhadap media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Kewirausahaan dengan fokus pada materi pengolahan bahan makanan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research & Development (R&D) dengan menerapkan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dalam proses pengembangannya. Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan 25 siswa dan seorang guru yang mengajar mata pelajaran Kewirausahaan di SMA Negeri 1 Kerambitan. Data dikumpulkan melalui beberapa metode, termasuk lembar validasi ahli, angket untuk uji coba individu, uji coba dalam kelompok kecil, uji lapangan, serta penilaian efektivitas. Selain itu, angket juga digunakan untuk mengumpulkan respons dari guru dan siswa. Hasil evaluasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan skor masing-masing sebesar 1,00, yang dinilai dengan kriteria "Sangat Tinggi". Dalam uji coba perorangan, skor yang diperoleh mencapai 93,68%, dengan kualifikasi "Sangat Baik". Untuk uji coba kelompok kecil, presentase skornya adalah 92,89%, juga dengan kualifikasi "Sangat Baik". Sementara itu, uji lapangan menunjukkan presentase skor 93,98% dengan kualifikasi yang sama, yaitu "Sangat Baik". Evaluasi efektivitas, yang dilakukan melalui pretest dan posttest, menghasilkan nilai N-Gain sebesar 0,73, yang menunjukkan kriteria "Tinggi". Respon dari guru rata-ratanya adalah 49, yang termasuk dalam kategori "Sangat Positif", sedangkan respon siswa memperoleh skor rata-rata 69,24, yang juga termasuk dalam kategori "Sangat Positif". Dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran kewirausahaan di kelas XI SMA Negeri 1 Kerambitan telah menunjukkan kualitas produk yang sangat valid, sangat baik, dan sangat efektif dalam pelaksanaannya selama proses pembelajaran.

**Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Kewirausahaan, Pengolahan Bahan Makanan**

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA LEARNING  
ENTREPRENEURSHIP SUBJECT CLASS XI OF SMA NEGERI 1  
KERAMBITAN***

***By***

***I Gede Mertha Aris Dana Putra, NIM 1915051010***

***Study Program of Informatics Education***

***Department of Informatics***

***Faculty of Engineering and Vocational Ganesha***

***Singaraja***

**E-mail : [mertha@undiksha.ac.id](mailto:mertha@undiksha.ac.id)**

***ABSTRACT***

This research aims to produce and determine teacher and student responses as well as the effectiveness of developing interactive learning media for the Entrepreneurship subject on food processing material. The type of research used is Research & Development (R&D) with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. This research was conducted on 25 students and a teacher who teaches Entrepreneurship subjects at SMA Negeri 1 Kerambitan. Data collection in this research was obtained using expert validation sheets, individual trial questionnaires, small group trials, field tests, effectiveness tests, teacher and student response test questionnaires. The calculation results of material content experts and media experts with a score of 1.00 each received the "Very High" criteria. Testing from individual trials received a percentage score of 93.68% with the qualification "Very Good", small group trials received a percentage score of 92.89% with the qualification "Very Good", and field tests received a percentage score of 93.98% with the qualification "Very good". The effectiveness test by giving a pretest and posttest obtained an N-Gain calculation result of 0.73 with the criteria "High". The results of the teacher response test calculations received an average score of 49 in the "Very Positive" category, student responses received an average score of 69.24 in the "Very Positive" category. So, this research can be concluded that the development of Interactive Learning Multimedia for Entrepreneurship Subjects for Class.

**Keywords: Development, Interactive Learning Media, Entrepreneurship, Food Processing**