

**LAPORAN
PENELITIAN FAKULTAS**



JUDUL PENELITIAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN,
EDUKATIF DAN INOVATIF BERBASIS E-LEARNING MULTIMEDIA UNTUK
MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU DALAM PENGAJARAN
KEWIRAUSAHAAN DI SEKOLAH SE-MALANG RAYA**

KETUA:

Dr. Heny Kusdiyanti S.Pd.,MM

Anggota

M. Nurudin Zanaky, S.Pd.,M.Pd

Drs. Sarbini, M.Pd

Lifa Farida Panduwinata, S.Pd., M.Pd

Andy Prasetyo Wani, S.E., S.Pd., M.Pd

Ariik Wolandari

Dedy Arianto

**UNIVERSITAS NEGERI MALANG
FAKULTAS EKONOMI
JANUARI 2018**

LAPORAN
PENELITIAN FAKULTAS



JUDUL PENELITIAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN,
EDUKATIF DAN INOVATIF BERBASIS E-LEARNING MULTIMEDIA UNTUK
MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU DALAM PENGAJARAN
KEWIRAUSAHAAN DI SEKOLAH SE-MALANG RAYA**

KETUA:

Dr. Heny Kusdiyanti S.Pd.,MM

Anggota

M. Nurrudin Zanky. S.Pd.,M.Pd

Drs. Sarbini.,M.Pd

Lifa Farida Panduwinata, S.Pd., M.Pd

Andy Prasetyo Wati, S.E., S.Pd., M.Pd

Anik Wulandari

Dedy Arianto

UNIVERSITAS NEGERI MALANG
FAKULTAS EKONOMI
JANUARI 2018

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan, edukatif dan inovatif berbasis *E-learning* multimedia untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pengajaran kewirausahaan di sekolah Se-malang raya

Ketua Penelitian

- a. Nama : Dr. Heny Kusdiyanti S.Pd.,MM
- b. NIDN : 00150974004
- c. Jabatan : Dosen FE
- d. Program Studi : Pendidikan Administrasi Perkantoran
- e. No. Hp : 081559927770
- f. Alamat email : henykusdiyanti@yahoo.com
- g. Anggota : 4 Orang
- h. Mahasiswa : 2 orang
- i. Institusi Mitra : Sekolah Mitra KPL UM
- j. Sumber Dana : PNBP FE UM
- k. Jumlah Dana : Rp. 10.000.000 (Sepuluh Juta Rupiah)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ekonomi

Dr. Cipto Wardoyo Msi. Ak
NIP. 196104151986011001



Malang, 3 Januari 2018
Ketua Peneliti

Dr. Heny Kusdiyanti S.Pd.,MM
NIP 197409152001122001

Mengetahui,
Ketua LP2M

Prof. Dr. Suyono
NIP 196312291988021001



TEMA PENELITIAN

MULTIPLE LEARNING RESOURCES

JUDUL

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN, EDUKATIF DAN INOVATIF BERBASIS E-LEARNING MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU DALAM PENGAJARAN KEWIRAUSAHAAN DI SEKOLAH SE-MALANG RAYA

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan komponen dalam pembelajaran karena berisi materi atau informasi yang akan disampaikan guru untuk siswanya. Media pembelajaran dapat dibuat dengan memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh sekolah. Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat dibuat dengan memanfaatkan fasilitas sekolah yaitu menggunakan *software*. *Software* tersebut merupakan *software* pengolah video yang dapat menggabungkan teks, gambar, suara/audio, dan video menjadi satu komponen serta mudah dalam pengoperasiannya.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Kewirausahaan. Produk media pembelajaran ini berupa CD (*Compact Disc*) yang dikemas ke dalam kotak yang dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan agar memudahkan pengguna dalam pengoperasiannya.

Penelitian ini menggunakan modifikasi model penelitian yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel yaitu 4-D (*define, design, develop, and disseminate*) dan model penelitian yang dikembangkan oleh Walter Dick&Lou Carey (1990) atau yang biasa dikenal dengan model Dick&Carey. Tahapan dari penelitian ini terdiri dari: (1) *Define/* Pendefinisian (identifikasi tujuan pembelajaran); (identifikasi karakteristik siswa); (analisis tugas); (merumuskan tujuan kinerja), (2) *Design/* Perancangan (mengonstruksi tes beracuan); (pemilihan media); (desain awal), (3) *Develop/* Pengembangan (validasi ahli); (uji coba lapangan terbatas); (uji coba lapangan).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket. Data yang diperoleh yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Angket diberikan kepada dua validator ahli materi, dua validator ahli media, dan siswa. Validasi ahli dilakukan sebanyak tiga kali yaitu produk awal, setelah uji coba lapangan terbatas, dan setelah uji coba lapangan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Edukatif, Inovatif, E-Learning Multimedia

LATAR BELAKANG

Memasuki era global seperti sekarang ini, Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan faktor yang penting agar negara tetap bisa bersaing dengan negara lain di dunia. Oleh karena itu pemerintah perlu meningkatkan kualitas SDM negaranya. Peningkatan kualitas SDM dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan perbaikan kualitas pendidikan yang melibatkan beberapa komponen pendidikan. "Komponen-komponen penting dalam pendidikan, antara lain pendidik (guru), peserta didik (siswa/murid/santri/warga belajar/peserta didik), kurikulum, metode pembelajaran, lingkungan belajar, dan media pembelajaran" (Ahmadi, 2014:63).

Sanjaya (2012:61) menyatakan bahwa "media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya". Media pembelajaran saat ini sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat yang dipengaruhi oleh konsep mengajar. Konsep lama mengatakan bahwa mengajar adalah penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik. Sedangkan, konsep baru mengatakan bahwa mengajar adalah proses mengajar supaya siswa belajar. Oleh karena itu media pembelajaran diorientasikan pada kemudahan siswa merubah perilakunya sesuai tujuan pembelajaran.

Hamalik (dalam Arsyad, 2013:19) mengemukakan bahwa "pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa". Guru harus mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik materi pelajaran yang akan disampaikan sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dirasa sangat bermanfaat bagi guru dalam membantu penyampaian materi dalam proses belajar mengajar. Sejalan dengan hal tersebut, Rusman (2011:77) menyatakan bahwa "penggunaan media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses belajar mengajar sangat dirasakan kebutuhan dan kepentingannya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran". Penggunaan media Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam bidang pendidikan disebut *E-Learning (Electronic Learning)*.

Wahono (2007:226) menyatakan bahwa "*E-Learning* adalah solusi dalam pendidikan pada era globalisasi. *E-learning* dan teknologi informasi mendukung penyampaian informasi dari proses pembelajaran konvensional menjadi digital, baik dari segi isi maupun sistem". *E-learning* merupakan sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran, *E-learning* dapat didefinisikan sebagai upaya menghubungkan siswa dengan sumber belajarnya (guru dan perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat berkomunikasi. Penggunaan *E-learning* dalam pembelajaran memungkinkan guru menggunakan internet untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berlangsung tatap muka di dalam kelas tetapi juga di luar kelas. Sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien.

Munir (2009:99) menyatakan bahwa "*E-Learning* mempunyai 3 fungsi utama dalam pembelajaran, yaitu sebagai suplemen yang sifatnya pilihan (opsional), pelengkap (komponen), atau pengganti (substitusi)". Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan penelitiannya tentang *E-learning* yang berfungsi sebagai pelengkap, salah satunya dengan penggunaan *Hybrid E-Learning (HEL)*.

Efendi (2014: 1) dalam penelitiannya menyatakan bahwa:

- 1) HEL adalah media pembelajaran online pada *Learning Management System (LMS)* yang didesain ulang dengan menggabungkan sistem *online* dan tatap muka di kelas untuk menciptakan aktifitas pembelajaran yang mandiri, aktif, efektif, dan efisien; 2) penggunaan HEL sebagai media pembelajaran kompetensi dasar kejuruan menggunakan model *Hybrid E-Learning* memiliki keefektifan internal dan eksternal yang mampu meningkatkan kemampuan pemahaman atau pembelajaran teori untuk siswa SMK.

Pemilihan kompetensi dasar didasarkan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut yang kurang maksimal dan karakteristik materi sesuai dengan media yang akan dikembangkan. Karakteristik materi pada kompetensi dasar ini berupa materi yang banyak berhubungan dengan aspek kognitif siswa sehingga dengan media ini diharapkan dapat membantu siswa berdiskusi secara *online* tentang materi yang kurang dipahami.

Mitra sekolah merupakan wadah kegiatan belajar mengajar siswa yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, salah satunya melalui penggunaan komputer/laptop untuk mencari informasi tentang materi yang disampaikan guru. Oleh karena itu, para guru harus semaksimal mungkin mampu memanfaatkan hal tersebut dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi selama kegiatan belajar, salah satunya dengan menggunakan media belajar yang berhubungan dengan internet. Jika kegiatan belajar mengajar hanya menggunakan media belajar yang sama, dikhawatirkan terjadi penurunan hasil belajar siswa.

Seorang pendidik dituntut untuk mampu mengkondisikan kelas dan menguasai kelas agar kegiatan pembelajaran yang kita rancang dapat berhasil. Seorang guru juga dituntut untuk mampu mengkombinasikan atau membuat pembelajaran menarik dan menyenangkan agar peserta didik termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Pembelajaran yang menarik dapat dibuat dengan menggunakan media pembelajaran yang variatif. Arsyad (2014:3) mengatakan "media adalah alat yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran". Media pembelajaran dapat dibuat dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Fasilitas yang disediakan oleh sekolah saat ini sudah banyak mengalami perkembangan. Berkembangnya zaman membuat perkembangan teknologi dan pengetahuan berkembang dengan pesat. Hal ini terbukti dari banyaknya sekolah yang menyediakan sarana dan prasarana berbasis teknologi seperti komputer, laptop, LCD *projector*, dan lain sebagainya. Upaya pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi juga semakin berkembang dan banyak mengalami perubahan.

Media pembelajaran merupakan komponen dalam pembelajaran karena berisi materi atau informasi yang akan disampaikan guru untuk siswanya. Media pembelajaran dapat dibuat dengan memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh sekolah. Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat dibuat dengan memanfaatkan fasilitas sekolah yaitu menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan, edukatif dan inovatif berbasis E-learning multimedia untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pengajaran kewirausahaan tersebut merupakan *software* pengolah video yang dapat menggabungkan teks, gambar, suara/audio, dan video menjadi satu komponen serta mudah dalam pengoperasiannya.

Tujuan pembelajaran dan karakteristik media harus disesuaikan pada saat pemilihan media. Seels & Glasgow dalam Sutirman (2013:16) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir. Salah satu contoh media pembelajaran mutakhir yaitu media pembelajaran berbasis multimedia. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, video, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi) yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik (Munir, 2013:2).

Dunia pendidikan sangat membutuhkan teknologi multimedia. Apabila media pembelajaran menggunakan teknologi multimedia, maka media tersebut akan menjadi media pembelajaran yang interaktif. "Interaktif maksudnya pengguna dapat mengontrol pengoperasian program sesuai dengan yang dikehendaki...." (Sutirman, 2013:19). Hal ini dikarenakan media

pembelajaran multimedia didukung oleh berbagai aspek seperti suara/audio, video, animasi, teks, dan grafik.

Berdasarkan pertimbangan diatas bahwa diperlukan media yang inovatif dalam pembelajaran Kewirausahaan , sehingga peneliti mengambil judul **Pengembangan Media Pembelajaran Yang Menyenangkan, Edukatif Dan Inovatif Berbasis E-Learning Multimedia Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Pengajaran Kewirausahaan Di Sekolah Se-Malang Raya**

KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses interaksi siswa terhadap situasi yang ada di sekitar mereka dengan cara melihat, mengamati dan memahami sesuatu sehingga terjadi perubahan dari yang awalnya tidak bisa menjadi bisa. Rusman, dkk (2013:7) menyatakan “Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis”.

Menurut Arsyad (2005:1) “Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, dan dapat terjadi kapan saja dan dimana saja”.

Dari kedua pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses kompleks yang terjadi pada setiap individu dalam pembentukan pribadi dan perilaku yang dilakukan secara psikologis maupun fisiologis dan dapat terjadi kapan saja dan dimana saja.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi komunikasi antara sumber belajar guru, dan siswa. Pembelajaran juga merupakan proses dasar dari pendidikan. Rusman, dkk (2013:15) menyatakan “Pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik, dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:157) “Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap”.

Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses seorang guru menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik dalam belajar bagaimana memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar' (Arsyad, 2014:3). Sihkabuden (2005:16) menyatakan bahwa media adalah suatu alat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam kegiatan komunikasi antara komunikator (penyampai pesan) dan komunikan (penerima pesan). Arsyad (2014:3) menyatakan bahwa media adalah alat yang menyampaikan pesan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media alat penyampai pesan atau informasi.

Media sangat erat kaitannya dengan pembelajaran. Media sangat menunjang efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran adalah sesuatu (bisa alat, bisa bahan, bisa keadaan) yang dipergunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran (Sihkabuden, 2005:17). Media pembelajaran merupakan komponen dalam pembelajaran karena berisi materi atau informasi yang akan disampaikan guru untuk siswanya.

2. Kegunaan Media

Sadiman, dkk (2012: 17-18) menyebutkan kegunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misalnya:
 - 1) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film, bingkai, film, atau model.
 - 2) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
 - 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse*, atau *high-speed photography*.
 - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto, maupun secara verbal.

- 5) Objek yang terlalu kompleks misalnya mesin-mesin dapat disajikan model, diagram, dan lain-lain.
 - 6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dengan bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- c. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- 1) Menimbulkan semangat belajar.
 - 2) Memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antar anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - 3) Memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifat unik pada setiap peserta didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap peserta didik, maka pengajar akan banyak mengalami kesulitan bilamana semua itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan yaitu dengan kemampuannya dalam:
- 1) Memberikan perangsang yang sama.
 - 2) Mempersamakan pengalaman.
 - 3) Menimbulkan persepsi yang sama.

Kesimpulannya media memiliki banyak manfaat, diantaranya media dapat memperjelas materi/pesan yang akan disampaikan oleh guru sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik dan aktivitas belajar siswa juga meningkat.

C. Multimedia

“Multimedia adalah kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran” (Arsyad, 2014:162). Sedangkan Hofstetter dalam Suyanto (2003:21) menyatakan bahwa multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah penggabungan grafik, teks,

suara, video dan animasi menjadi suatu informasi yang disampaikan dalam proses komunikasi.

Suyanto (2003:21) mengemukakan empat komponen penting multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita. Kedua, harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dari ide kita sendiri.

Rob Philips dalam Sutirman (2013:19) mengemukakan bahwa multimedia yang berbasis komputer terdiri dari multimedia interaktif dan multimedia tidak interaktif. Interaktif maksudnya pengguna dapat mengontrol pengoperasian program sesuai dengan yang dikehendaki, sedangkan tidak interaktif adalah sebaliknya. Interaktif juga memiliki arti bahwa pada saat proses pembelajaran guru dan siswa berpartisipasi secara aktif dalam komunikasi maupun dalam berinteraksi satu sama lain.

“Berdasarkan bentuk program pembelajaran yang dikembangkan, multimedia interaktif dibedakan menjadi: (a) *drill and practice*; (b) *tutorial*; (c) *simulation*; (d) *game*; (e) *problem solving*” (Heinich dalam Sutirman, 2013:19). Pembelajaran hendaknya menggunakan multimedia karena pembelajaran yang menggunakan multimedia akan menarik perhatian dan minat siswa.

Arsyad (2014:162) menyatakan bahwa multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata digunakan untuk menyerap informasi itu.

Berkaitan dengan jenis multimedia, program multimedia yang akan dikembangkan peneliti adalah multimedia interaktif, dan dari segi bentuknya berupa multimedia yang berisi tutorial.

LUARAN PENELITIAN

- a. Hasil identifikasi karakteristik responden, analisis situasi/lingkungan obyek penelitian, identifikasi kebutuhan riil responden.
- b. Model pendampingan dan konsultasi pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan, edukatif dan inovatif berbasis E-learning multimedia untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pengajaran kewirausahaan di sekolah Se-Malang Raya
- a. Implementasi pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan, edukatif dan inovatif berbasis *E-learning* multimedia untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pengajaran kewirausahaan di sekolah Se-Malang Raya
- b. Mengadakan validasi kepakaran media dengan pakar materi dan pakar media.
- c. Artikel yang dimuat dalam jurnal internasional bereputasi.

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MALANG
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



Sertifikat

Nomor: 8.1.1/UN32.14/LT/2018

Ketua Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Malang dengan ini

menyampaikan penghargaan kepada:

Nama : Dr. Heny Kusdiyanti, S.Pd., M.M.

NIP/NIDN : 197409152001122001

Jabatan : Dosen FE Universitas Negeri Malang

Sebagai : Ketua

dalam kegiatan penelitian (DIPA Fakultas) yang berjudul: Pengembangan Media Pembelajaran yang Menyenangkan,
Edukatif, dan Inovatif Berbasis E-Learning Multimedia untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Pengajaran

Kewirausahaan di Sekolah se-Malang Raya yang dilaksanakan pada tahun 2017 di Lembaga Penelitian dan

Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) UM

Malang, 5 Januari 2018



Prof. Dr. Suyono, M.Pd

NIP 196312291988021001