

ABSTRAK

Ratna Dwi Milandari. K3513056. **PENGARUH HASIL BELAJAR KEWIRAUSAHAAN DAN DESAIN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP PERILAKU KEWIRAUSAHAAN PESERTA DIDIK KELAS XI KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA DI SMKN 4 BANJARBARU**. Skripsi, Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, Desember 2018.

Perilaku kewirausahaan merupakan salah satu aspek yang dapat mendukung kesiapan peserta didik SMK dalam menghadapi dunia kerja nantinya, terutama bagi mereka yang ingin berkecukupan dalam dunia wirausaha. Perilaku kewirausahaan dapat terbentuk melalui pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar mata pelajaran kewirausahaan dan desain multimedia interaktif terhadap perilaku kewirausahaan peserta didik kelas XI Multimedia di SMKN 4 Banjarbaru. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *ex post facto* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Data penelitian yang dikumpulkan adalah hasil belajar peserta didik berupa nilai rapor dan kuesioner. Data dianalisis menggunakan teknik regresi dengan bantuan SPSS versi 24. Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa: 1) terdapat pengaruh positif antara hasil belajar kewirausahaan dengan perilaku kewirausahaan sebesar 9,6% dengan $\text{sig } 0,017 < 0,05$; 2) terdapat pengaruh positif antara hasil belajar desain multimedia interaktif dengan perilaku kewirausahaan sebesar 8,0% dengan $\text{sig } 0,030 < 0,05$; 3) terdapat pengaruh positif antara hasil belajar kewirausahaan dan desain multimedia interaktif secara bersama-sama terhadap perilaku kewirausahaan peserta didik sebesar 13,6% dengan $F_{\text{hitung}} = 4,414 > F_{0,05;2;56} = 3,16$.

Kata Kunci: *Perilaku Kewirausahaan, Kewirausahaan, Desain Multimedia Interaktif, Hasil Belajar*

ABSTRACT

Ratna Dwi Milandari. K3513056. ***THE EFFECT OF ENTREPRENEURSHIP AND INTERACTIVE MULTIMEDIA DESIGN ON ENTREPRENEURIAL BEHAVIOR OF MULTIMEDIA DEPARTMENT STUDENTS CLASS XI AT SMKN 4 BANJARBARU.*** Thesis, Surakarta: Faculty of Teachers Training and Education. December 2018

Entrepreneurial behavior is an important aspect that help preparing vocational students for work once they graduate, especially for those who want to become an entrepreneur. Entrepreneurial behavior can be formed from the learning process in class. The purpose of this study is to find out the impact of both entrepreneurship subject and interactive multimedia design subject on entrepreneurial behavior of Multimedia Department students class XI at SMKN 4 Banjarbaru. This study is classified into ex post facto study, which is using a quantitative approach. The collected data are questionnaire that have been answered by students and the score of entrepreneurship and interactive multimedia design subjects from student's report card. We use regression to analyze the data with SPSS ver. 24. The results are as follows: 1) the entrepreneurship subject affects entrepreneurial behavior by 9,6% (sig 0,017 < 0,05); 2) interactive multimedia design affects entrepreneurial behavior by 8,0% (sig 0,030 < 0,05); 3) both entrepreneurship and interactive multimedia design subjects simultaneously affects entrepreneurial behavior by 13,6% ($F = 4,414 > F_{0,05;2;56} = 3,16$).

Keyword: Entrepreneurial Behavior, Entrepreneurship Subject, Interactive Multimedia Design Subject