

Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Kewirausahaan Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP Pembangunan Indonesia

Zulfajri Surgawai^{1),a)}, Erni Rismawanti^{2),b)}, Abd Chaidir Marasabessy^{3),c)}
Roni Rustandi^{4),d)}

^{1),2)}Dosen Program Studi Ekonomi, STKIP Pembangunan, Makasar, Indonesia

^{3),4)}Dosen Program Studi PPKn, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

zulfajrisurgawi@gmail.com^{a)}, rismachya@gmail.com^{b)}, dosen02633@unpam.ac.id^{c)},
dosen02176@unpam.ac.id^{d)}

ABSTRACT

This study aims to produce and describe the feasibility of teaching materials in entrepreneurship courses. This study uses the Research and Development (R&D) method which aims to produce new products through the development process. Research subjects include material experts and design experts at the STKIP Development Indonesia Economic Education Study Program. Analysis of the data used, qualitative and quantitative. The results of research and development of teaching materials for entrepreneurship courses in the form of textbooks are suitable for use in the teaching and learning process of students in the economic education study program. Based on the results of validation by material experts and design experts who previously had a percentage of data validity of 73.6%, then a revision and improvement stage was carried out until the data validity level reached 92.4%. Furthermore, the results of the assessment by design experts reached a data validity level of 97.7%.

Keywords: entrepreneurship; teaching materials

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mendeskripsikan kelayakan bahan ajar pada mata kuliah kewirausahaan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Subjek penelitian meliputi, ahli materi dan ahli desain pada Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP Pembangunan Indonesia. Analisis data yang digunakan, kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar mata kuliah kewirausahaan dalam bentuk buku ajar layak untuk digunakan pada proses belajar mengajar mahasiswa program studi pendidikan ekonomi. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi maupun ahli desain yang sebelumnya memiliki persentase kevalidan data sebesar 73,6% kemudian dilakukan tahap revisi dan perbaikan hingga tingkat kevalidan data mencapai 92,4%. Selanjutnya hasil penilaian oleh ahli desain yang mencapai tingkat kevalidan data sebesar 97,7%.

Kata Kunci: kewirausahaan; bahan ajar

PENDAHULUAN

Setiap Negara akan selalu berusaha untuk memperbaiki kualitas Sumber Daya Manusianya (SDM) salah satunya dibidang pendidikan. Memasuki abad ke- 21 gelombang globalisasi dirasakan kuat dan terbuka. Kemajuan teknologi dan perubahan yang terjadi memberikan kesadaran baru bahwa Indonesia tidak lagi berdiri sendiri. Indonesia berada di tengah-tengah dunia yang baru, dunia terbuka sehingga orang bebas membandingkan kehidupan dengan negara lain. Dalam pembukaan Undang-undang Dasar 1945 memuat cita-cita pendidikan bangsa Indonesia, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan itu, harkat dan martabat seluruh warga negara akan dapat terwujud. Salah satunya dengan adanya sekolah maupun kampus sebagai suatu lembaga sosial dan pendidikan dipilih dan ditempatkan di antara sistem kelembagaan yang telah ada.

Pentingnya pendidikan itu pula didukung oleh Undang-Undang No. 20 tahun 2003 sebagaimana dikemukakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Indonesia, 2003)

Pendidikan bukanlah proses yang diorganisasi secara teratur, terencana, dan menggunakan metode-metode yang dipelajari serta berdasarkan aturan-aturan yang telah disepakati. Mekanisme penyelenggaraan oleh suatu komunitas suatu masyarakat (Negara), melainkan lebih merupakan bagian dari kehidupan yang memang telah berjalan sejak manusia itu ada. Pendidikan bisa dianggap sebagai proses yang terjadi secara sengaja, direncanakan, didesain, dan diorganisasi berdasarkan aturan yang berlaku terutama perundang-undangan yang dibuat atas dasar kesepakatan masyarakat. Pendidikan sebagai sebuah kegiatan dan proses aktivitas yang disengaja merupakan gejala masyarakat ketika sudah mulai disadari pentingnya upaya untuk membentuk, mengarahkan, dan mengatur manusia sebagaimana dicita-citakan masyarakat (Omeri, 2015).

Usaha dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada dasarnya merupakan kesatuan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam pemilihan dan penerapan strategi yang tepat, namun ada hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain yaitu pemilihan bahan ajar dalam menyajikan proses pembelajaran agar hasil yang didapatkannya optimal dan mencapai target belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam kaitan ini, bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran, terlebih bahan ajar merupakan sarana pendukung dalam proses pembelajaran.

Salah satu komponen dalam perencanaan pengajaran adalah sumber belajar yang didalamnya termasuk bahan ajar yang sering diisi dengan buku-buku atau sumber tertulis lainnya. Inovasi dan pengembangan bahan ajar dalam proses pembelajaran sangat diperlukan, hal ini merupakan tanggung jawab dari seorang pendidik dalam mengembangkannya, karena yang mengetahui secara langsung keadaan mahasiswa atau lingkungan sekitar yaitu seorang pendidik dalam kaitannya ketersediaan bahan atau sarana dan prasarana.

Manfaat dari pengembangan bahan ajar juga dirasakan oleh Malalina dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan bahan ajar interaktif berbasis komputer pokok bahasan lingkaran untuk kelas VIII sekolah menengah pertama. Hasil dari pengembangan bahan ajar tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan *filed test* diketahui bahwa bahan ajar interaktif berbasis komputer pokok bahasan lingkaran di Sekolah Menengah Pertama memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat hasil pencapaian nilai akhir siswa yaitu kategori baik sekali 20,59%, kategori baik 58,82% sedangkan kateori cukup 20,59%, sedangkan aktivitas siswa yaitu sebesar 27,45% kategori sangat aktif, 45,10% kategori aktif dan 27,45% kategori cukup aktif (Malalina & Kesumawati, 2013).

Ilmu tentang berwirausaha sangatlah penting bagi mahasiswa, dimana pentingnya meningkatkan kesadaran berwirausaha sehingga salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan adanya mata kuliah kewirausahaan pada jenjang perguruan tinggi. Adanya mata kuliah kewirausahaan ini dapat memberikan bekal kepada para mahasiswa khususnya

bidang keilmuan ekonomi sehingga kita berharap perguruan tinggi mampu menyiapkan lulusan yang siap terjun di dunia usaha. Hal ini sejalan dengan Visi Misi kampus STKIP Pembangunan Indonesia yaitu menyiapkan sarjana yang unggul dalam bidang peneliti dan berwirausaha yang berbasis SAINS dan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Program Pengajaran Ekonomi (PPE) di temukan beberapa kendala dalam menerapkan proses pembelajaran kewirausahaan; 1) pembelajarn kewirausahaan hanya dilakukan secara konvensional, tanpa memberi pengalaman kepada mahasiswa agar mampu berbuat secara aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga mahasiswa sering merasa jenuh terhadap materi yang dipelajarinya, 2) dosen mengalami kesulitan untuk menentukan jenis kegiatan yang akan menggali kemampuan dan aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran kewirausahaan, 3) pembelajaran kewirausahaan ditetapkan pada silabus dengan jumlah tatap muka 2 jam/minggu, jumlah ini masih kurang untuk mata pelajaran kewirausahaan yang lebih mendalam, 4) bahan ajar atau materi yang digunakan dosen dalam pembelajaran ini masih terbatas, hal inilah yang menjadikan pembelajaran kewirausahaan menjadi kurang menarik, sehingga mahasiswa kurang termotivasi untuk belajar kewirasuahaan. Kurangnya motivasi mahasiswa dapat dilihat dari perhatian mahasiswa yang masih kurang pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan beberapa sebagian mahasiswa yang masih kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan ataupun tugas yang diberikan oleh dosen. Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah; 1) Apakah bahan ajar mata kuliah Kewirausahaan yang telah dikembangkan sudah layak digunakan sebagai sumber belajar? 2) Bagaimanakah tingkat kevalidan bahan ajar mata kuliah Kewirausahaan yang telah dikembangkan? Dalam permasalahan yang penulis ajukan, dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut; 1) Kurangnya minat mahasiswa untuk belajar wirausaha karena minimnya ketersediaan bahan ajar mata kuliah Kewirausahaan. 2) Bahan ajar mata kuliah kewirausahaan yang masih belum lengkap, terutama pada buku ajar yang akan dipakai dalam menyampaikan materi. 3) Perlu adanya inovasi berupa pengembangan bahan ajar mata kuliah Kewirausahaan pada program studi Pendidikan

Ekonomi STKIP Pembangunan Indonesia. Penelitian ini bertujuan; 1) Untuk mendeskripsikan kelayakan penggunaan bahan ajar mata kuliah Kewirausahaan yang telah dikembangkan sebagai sumber belajar. 2) untuk menghasilkan bahan ajar mata kuliah Kewirausahaan yang valid.

Sedangkan manfaat secara teoritis yaitu dapat memberikan sumbangsih yang sangat berharga pada perkembangan ilmu pengetahuan, terutama sebagai sumber belajar yang terstruktur dan manfaat praktis yaitu bagi mahasiswa dapat mempermudah dalam memahami materi-materi yang disampaikan karena materinya disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa dan bagi dosen dapat menjadi sumber belajar yang efektif dan efisien serta sebagai pedoman dalam menyampaikan materi pada mata kuliah Kewirausahaan sekaligus sebagai bahan referensi mata kuliah Kewirausahaan pada Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP Pembangunan Indonesia. Adapun produk yang dikembangkan berupa Bahan Ajar mata kuliah Kewirausahaan dengan spesifikasi diuraikan sebagai berikut; 1) Materi: Materi yang dimuat dalam bahan ajar sesuai dengan pokok bahasan materi yang terdapat pada RPS. 2) Rangkuman dan Tugas: Setiap akhir Bab dilengkapi dengan rangkuman dan tugas mandiri, sehingga pendidik dapat langsung melakukan evaluasi terhadap mahasiswa diakhir pembahasan materi. Pada bagian akhir buku dilengkapi dengan kunci jawaban dari tugas essay pada setiap Bab. 3) Daya Tarik: Agar mahasiswa maupun pembaca tidak merasa jenuh maka buku ajar dilengkapi dengan gambar dan bagian penunjang materi lainnya seperti bagan, tabel, kurva,dll.4) Penguatan: Untuk memberikan penguatan pemahaman kepada mahasiswa maka buku ajar dilengkapi dengan bab khusus membahas tentang praktek dalam merintis bisnis sendiri yang akan menjadi bagian evaluasi secara menyeluruh dengan cara mahasiswa mempraktekkan secara langsung merintis usaha sendiri.

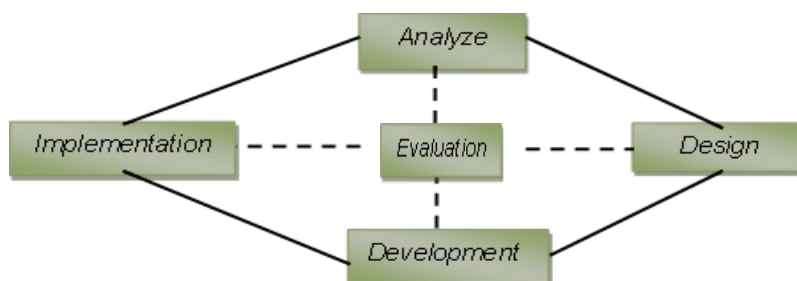
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019) arti penelitian dan pengembangan sebagai

cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Selanjutnya Endang Mulyatiningsih memberikan penjelasan bahwa *Research and Development* merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Pengembangan produk berbasis penelitian terdiri dari lima langkah utama yaitu analisis kebutuhan pengembangan produk, perancangan (desain) produk sekaligus pengujian kelayakannya, implementasi produk atau pembuatan produk sesuai hasil rancangan, pengujian atau evaluasi produk dan revisi secara terus menerus (Mulyatiningsih, 2012).

Subjek penelitian ini meliputi ahli materi dan ahli desain/media pada Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP Pembangunan Indonesia. Jenis data yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif mendeskripsikan tentang kelayakan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan, data tersebut diperoleh dari ahli materi dan ahli media (desain).

Model pengembangan bahan ajar mata kuliah Kewirausahaan yang digunakan pada penelitian ini adalah *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Model yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan. Secara visual tahapan model ADDIE dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Desain uji coba produk berupa buku ajar mata kuliah Kewirausahaan, perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui kualitas dan kelayakannya dengan menggunakan angket. Uji produk ini merupakan tahapan dari validasi dan evaluasi. Produk akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan pakar/ahli, Berikut tahapan validasinya; a) Pra validasi. Pada tahapan ini, peneliti akan melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing mengenai produk bahan ajar yang akan disusun. Tahapan ini bertujuan untuk lebih memaksimalkan bahan ajar yang akan dibuat dengan masukan dan saran dari dosen pembimbing sebelum ahli/pakar melakukan validasi, b)Validasi pakar. Pada tahap ini, ahli/pakar melakukan validasi terkait buku ajar yang telah dibuat untuk mengetahui kekurangan yang terdapat didalam buku ajar tersebut. Validasi dilakukan dengan melihat empat aspek, yaitu aspek materi, aspek bahasa dan gambar, serta aspek penyajian dan tampilan. Subjek penelitian ini meliputi ahli materi dan ahli desain/media di Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP Pembangunan Indonesia. Jenis data yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif mendeskripsikan tentang kelayakan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan, data tersebut diperoleh dari ahli materi dan ahli media (desain). Instrumen penelitian yang digunakan yaitu non-tes. Observasi dan kuesioner digunakan sebagai instrumen non-tes pada penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis validitas isi. Menurut Lawshe dan Martuza (Ruslan, 2009: 18) membahas metode statistik untuk menentukan validitas isi dan reliabilitas menyeluruh dari suatu tes melalui penilaian para pakar. Relevansi antara kedua pakar secara menyeluruh merupakan validitas isi Gregory (Ruslan, 2009: 19) yaitu berupa validitas koefisien isi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

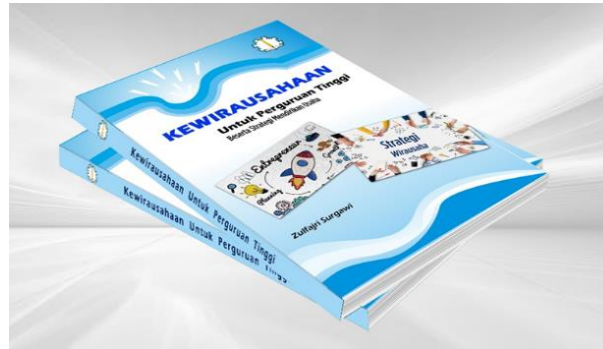
Hasil

Model pengembangan ADDIE yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi

(*evaluation*). Dalam tiap tahap tersebut terdapat beberapa kegiatan yang harus dilakukan. Deskripsi kegiatan yang dilakukan dalam mendesain bahan ajar mata kuliah kewirausahaan dapat diuraikan sebagai berikut; 1) Tahap Analisis (*Analyze*). Berdasarkan hasil observasi terhadap mahasiswa di program studi Pendidikan Ekonomi bahwa mahasiswa masih membutuhkan referensi yang mampu membantu mereka dalam memahami mata kuliah Kewirausahaan. Kemudian hasil wawancara dengan dosen mata kuliah kewirausahaan di kemukakan bahwa bahan ajar atau materi yang digunakan dosen dalam pembelajaran ini masih terbatas, hal inilah yang menjadikan pembelajaran kewirausahaan menjadi kurang menarik, sehingga mahasiswa kurang termotivasi untuk belajar kewirasuahaan. Kurangnya motivasi mahasiswa dapat dilihat dari perhatian mahasiswa yang masih kurang pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan beberapa mahasiswa yang masih kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan ataupun tugas yang di berikan oleh dosen. 2) Perancangan (*Design*). Pada tahap perancangan dilakukan berdasarkan hal-hal yang diperoleh dari tahap analisis dimana kebutuhan pengembangan bahan ajar sangat diperlukan. (a) Desain cover. Cover merupakan bagian paling depan buku ajar yang telah didesain dengan menarik dan memberikan kesan gambar yang berhubungan dengan kewirausahaan. Sehingga dengan melihat cover sudah terbayang makna dari *entrepreneurship*. (b) Desain isi buku. Pada setiap halaman awal bab didesain dengan kop yang menarik dan terlihat lebih berkesan yang disertai gambar outlek sebagai cerminan took atau usaha. (c) Pemetan judul materi perbab. Pada tahap ini kita menentukan judul bab yang akan termuat dalam bahan ajar yang akan di susun. Judul materi setiap bab diperoleh dari RPS yang sebelumnya telah disusun oleh Prodi Pendidikan Ekonomi yang selanjutnya dilakukan pengembangan pada indikator pencapaiannya. (d) Uraian materi bahan ajar. Bahan ajar mata kuliah Kewirausahaan terdiri dari 6 bab, diantaranya konsep dasar entrepreneurship, jenis-jenis entrepreneurship, prinsip *entrepreneurship*, jiwa-jiwa entrepreneurship, entrepreneurship yang berbasis ilmu pengetahuan, dan strategi memulai usaha tanpa modal. (e) Tugas. Setiap akhir bab disediakan tugas yang harus dikerjakan mahasiswa sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa memahami materi yang telah dipelajari. 3) Pengembangan

(*development*). Tahap pengembangan merupakan hal utama pada penelitian ini, dimana pengembangan dilakukan pada setiap tahapan model ADDIE. Beberapa bagian yang telah dikembangkan diantaranya; (a) Kemudahan mengakses materi. Pada bagian ini, bahan ajar yang dikembangkan telah dilengkapi dengan link akses dan barcode yang akan memudahkan dosen dalam mengakses setiap materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada mahasiswa. (b) Instrumen penilaian. Sebelum melakukan penilaian terhadap bahan ajar, maka dilakukan validasi terhadap instrument yang digunakan, dimana validasi tersebut merupakan bagian dari tahap pengembangan. Instrument yang divalidasi berupa butir-butir pertanyaan untuk ahli materi dan butir-butir pertanyaan untuk ahli desain. Setelah dilakukan validasi dan perbaikan maka instrument tersebut dapat digunakan untuk menilai tingkat kevalidan bahan ajar. (c) Materi buku ajar. Bahan ajar yang disusun pada penelitian ini berupa buku ajar kewirausahaan yang akan digunakan dosen pengampu mata kuliah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada mahasiswa. Materi yang termuat dalam buku tersebut merupakan informasi update sesuai perkembangan zaman dan merupakan informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa. Sebelum digunakan pada proses pembelajaran, maka buku ajar perlu dilakukan validasi oleh para ahli, baik ahli materi maupun ahli desain. Proses validasi pada buku ajar merupakan bagian dari tahap pengembangan yang bertujuan untuk menyempurnakan produk bahan ajar yang nantinya akan digunakan pada saat proses belajar mengajar. penilaian oleh para ahli (ahli desain dan ahli materi) terhadap buku yang telah disusun dengan memberikan instrument penilaian berupa angket. Data dari hasil penelitian merupakan data yang akan menentukan tingkat kevalidan bahan ajar kewirausahaan yang dikembangkan. Kevalidan bahan ajar dihasilkan dari ahli desain dan ahli materi yang digunakan untuk evaluasi dan revisi bahan ajar yang dikembangkan. 4) Tahap Implementasi (*Implementation*). Segala aspek yang telah dirancang dan dikembangkan sebelumnya akan diimplementasikan dalam bentuk fisik atau telah tercetak sebagai bahan ajar yang telah melewati proses validasi pada aspek desain dan materi yang digunakan sehingga buku ajar mata kuliah kewirausahaan siap untuk dijadikan bahan ajar atau sumber belajar bagi mahasiswa.

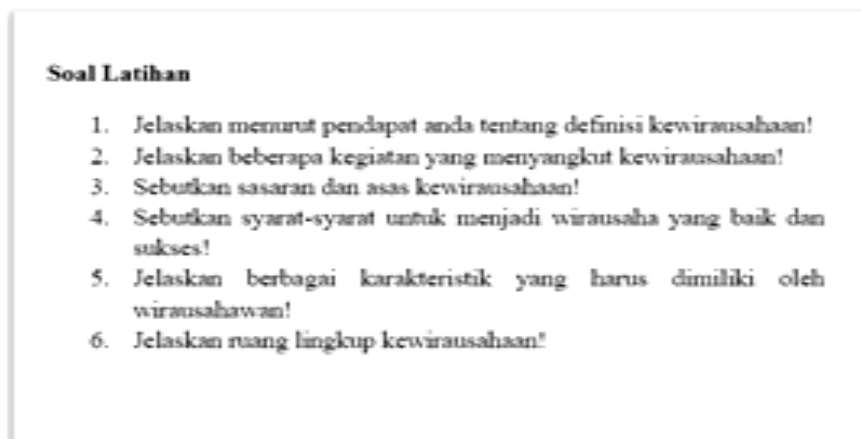
Adapun tampilan bahan ajar yang telah disusun dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Tampilan Buku Setelah Proses Cetak



Gambar 3. Tampilan Bagian Isi Buku



Gambar 4. Tampilan Bagian Isi Buku

Sampul Buku (*Cover*). Pada halaman sampul bagian depan terdiri dari judul, nama penulis, gambar yang berhubungan dengan isi buku tentang Kewirausahaan, dan logo kampus. Sedangkan sampul bagian belakang dibuat deskripsi dan singkat mengenai buku tersebut. 5) Tahap evaluasi (*Evaluation*). Tahap Evaluasi ini dilakukan melalui evaluasi formatif untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan dalam hal penyempurnaan. Dalam penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan. Berdasarkan hasil penelitian, dalam validasi bahan ajar kewirausahaan agar dapat memperoleh penilaian yang bagus maka bahan ajar tersebut harus dapat memenuhi aspek dari setiap ahli. Sehingga perlu diperhatikan antara materi yang akan ditulis dengan RPS yang digunakan apakah sudah tepat. Kemudian penempatan porsi antara gambar dan tulisan seimbang agar mahasiswa mudah memahami saat belajar mandiri dengan menggunakan bahan ajar kewirausahaan. Berdasarkan analisis data hasil penelitian yang diperoleh dapat dijabarkan dalam pembahasan sebagai berikut; (1) Ahli desain. Dari hasil validasi ahli desain, kevalidan bahan ajar mata kuliah kewirausahaan mencapai 97,7 %. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli desain menyatakan buku ajar mata kuliah kewirausahaan dalam kategori valid dan layak digunakan sebagai bahan berdasarkan kriteria kualifikasi penilaian oleh Suharsimi Arikunto (Arikunto, 2006).

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Ekuivalen
76-100	Valid	Layak/tidak perlu direvisi
50-75	Cukup Valid	Cukup layak/Revisi sebagian
26-50	Kurang Valid	Kurang layak/Revisi sebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/Revisi total

Terdapat bagian yang harus direvisi sesuai dari saran dari ahli desain. Bagian yang direvisi yaitu penggunaan ukuran font pada bagian judul bab dan juga indikator pada RPS harus diuraikan. (2) Ahli Materi. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, kevalidan bahan ajar kewirausahaan pada awalnya mencapai 73,6 % sehingga perlu dilakukan beberapa revisi

berdasarkan masukan dari ahli materi. Setelah perbaikan terhadap buku ajar telah selesai dan ahli materi kembali memberikan penilaian sehingga memperoleh hasil 92,4%. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli materi menyatakan buku ajar mata kuliah kewirausahaan dalam kategori valid dan layak digunakan sebagai bahan berdasarkan kriteria kualifikasi penilaian oleh Suharsimi Arikunto (Arikunto, 2006).

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kevalidan

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Ekuivalen
76-100	Valid	Layak/tidak perlu direvisi
50-75	Cukup Valid	Cukup layak/Revisi sebagian
26-50	Kurang Valid	Kurang layak/Revisi sebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/Revisi total

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan bahwa; 1) Bahan ajar mata kuliah kewirausahaan yang dikembangkan telah layak untuk digunakan pada proses belajar mengajar mahasiswa program studi Pendidikan ekonomi. Hal ini dinyatakan berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi maupun ahli desain yang memperoleh persentase sebesar 97,7% dari aspek desain dan 92,4% dari aspek materi. Materi mengacu pada RPS yang juga telah dikembangkan dan dikemas dalam bentuk buku telah melalui beberapa validasi hingga akhirnya dapat dikategorikan layak digunakan sebagai bahan ajar, 2) Setelah melalui beberapa tahapan pengembangan maka bahan ajar mata kuliah kewirausahaan dalam bentuk buku ajar dapat dikatakan valid. Hal ini dinyatakan berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi yang sebelumnya memiliki persentase kevalidan data sebesar 73,6% kemudian dilakukan tahap revisi dan perbaikan hingga tingkat kevalidan data mencapai 92,4%. Lalu hasil penilaian oleh ahli desain yang mencapai tingkat kevalidan data sebesar 97,7%. 3) Saran pemanfaatan, a) Hasil pengembangan bahan ajar ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran mahasiswa di program studi pendidikan ekonomi. Bahan ajar ini dibuat agar dapat digunakan dengan lebih mudah oleh dosen dalam proses mengajar dan dapat mempermudah mahasiswa dalam menyerap materi yang disampaikan oleh dosen, b) Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan bahan ajar mata kuliah kewirausahaan berupa media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, c) Bagi peneliti selanjutnya dapat meneliti tingkat keefektifan penggunaan bahan ajar mata kuliah kewirausahaan di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- B.P. Sitepu. (2014). *Pengembangan sumber belajar*. Raja Grafindo Persada.
- Candra Rolisca, R. U., & Achadiyah, B. N. (2014). *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator Dalam Mata Pelajaran Akuntansi Sma Brawijaya Smart School (Bss)*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 12(1), 41–48. <https://doi.org/10.21831/jpai.v12i2.2706>
- Daryanto, & Cahyono, A. D. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar)* (D. Purwanto (ed.)). Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar* (p. 37). <https://id.scribd.com/doc/189740752/Pedoman-Memilih-Dan-Meyusun-Bahan-Ajar>
- Indonesia, P. R. (2002). *Undang Undang No.18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional, Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. September, 1–35. http://www2.pom.go.id/public/hukum_perundangan/pdf/Pengamanan_rokok_bagi_kesehatan.pdf
- Indonesia, P. R. (2003). *Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional*.
- Indonesia, P. R. (2015). *Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 23. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- KBBI. (2020). *Perangkat Pembelajaran. Kamus Versi Online/Daring*. <https://kbbi.web.id/ajar>
- Kusumah, W., & Dwitagama, D. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (edisi 5). Indeks.
- Malalina, & Kesumawati, N. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Komputer Pokok Bahasan Lingkaran Untuk Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 55–70. <https://doi.org/10.22342/jpm.8.1.1861.55-70>
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Cet.1). Alfabeta.
- Norjannah, S. (2015). *Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015.Permenristek*. <https://doi.org/10.1145/3132847.3132886>