

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KEWIRAUSAHAAN BERBASIS EKONOMI KREATIF

Eny Rosidhah¹

Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi Universitas Nusantara PGRI Kediri

Rosidae207@gmail.com¹

Forijati²

Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi Universitas Nusantara PGRI Kediri

rr.fori@gmail.com²

Abstract

This study aims to determine the development of creative economy-based entrepreneurship teaching materials in class X SMK which teachers in the field of entrepreneurship can use as a reference and benchmark in the learning process for students which can later spur student entrepreneurship based on economic development. This study was designed with an R&D model. The model referred to as a Research and Development approach is research that develops creative economy-based entrepreneurship teaching materials for class X students. Subjects related to this research are class X Marketing 1 or control class and class X Marketing 2 or experimental class in the 2019/2020 school year.

The results showed that after testing using the SPSS 16 for windows program, the mean scores of the pre-test and post-test for the experimental class were 46.75 and 67.10. Meanwhile, the mean for the control class was 39.76 and 55.62, so that the N-gain score for the experimental class was 20.35 and the N-gain score for the control class was 15.86. From these results it can be concluded that the experimental class learning outcomes have the highest average value when compared to the control class learning outcomes.

Keywords: Teaching Materials, Entrepreneurship, Creative Economy

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan bahan ajar kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif di kelas X SMK yang dimana bisa digunakan guru di bidang mata pelajaran kewirausahaan sebagai acuan dan patokan dalam proses pembelajaran kepada siswa yang nantinya bisa memacu wirausaha siswa berdasarkan perkembangan ekonomi. Penelitian ini dirancang dengan model *R & D*. Model yang dimaksud dengan pendekatan *Research and Development* yaitu penelitian yang mengembangkan bahan ajar kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif bagi siswa kelas X. Subyek yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu kelas X Pemasaran 1 atau kelas kontrol dan kelas X Pemasaran 2 atau kelas eksperimen pada tahun ajaran 2019/2020.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilakukan uji coba dengan menggunakan program SPSS 16 *for windows*, menunjukkan hasil rerata *pre test* dan *post test* untuk kelas eksperimen dengan nilai sebesar 46,75 dan 67,10. Sedangkan untuk rerata kelas kontrol yaitu sebesar 39,76 dan 55,62 sehingga diperoleh rata-rata *N-gain score* untuk kelas eksperimen sebesar 20,35 dan *N-gain score* untuk kelas kontrol sebesar 15,86. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata tertinggi bila dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol.

Kata kunci: Bahan Ajar, Kewirausahaan, Ekonomi Kreatif.

PENDAHULUAN

Menurut penjelasan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15, pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Pendidikan kejuruan terdiri dari Sekolah Menengah Kejuruan dan Madrasah Aliyah Kejuruan. Karakteristik Pendidikan Kejuruan (Sofyan, 2018: 17 – 18) mengemukakan bahwa karakteristik pendidikan kejuruan juga mengacu pada pengertian dan pendidikan kejuruan yang mempersiapkan peserta didiknya memasuki dunia kerja. Salah satu hal yang sangat penting dibekalkan dalam pendidikan kejuruan adalah kompetensi profesional. Dengan didasarkan pada perkembangan kompetensi profesional tersebut, pembelajaran pada pendidikan kejuruan didesain meliputi pembelajaran teori, praktik, dalam suasana yang menyenangkan, kebermaknaan dalam suatu pekerjaan. Model penyelenggaraan pendidikan kejuruan atau SMK tidak sama dari tiap sekolah. Model sekolah, yang dimaksudkan yaitu bahwa pembelajaran di dilaksanakan sepenuhnya di sekolah. Model ini berasumsi bahwa segala hal yang terjadi di tempat kerja dapat diajarkan di sekolah. Model yang diterapkan biasanya model magang, pada model ini pembelajaran dasar-dasar kejuruan dilaksanakan di sekolah dan inti dari kejuruannya diajarkan di industri melalui sistem magang, dan model ini banyak diadopsi di Amerika Serikat.

Model ini pada dasarnya adalah mengembangkan dunia usaha di sekolahnya dengan maksud desain untuk menambah penghasilan sekolah, juga untuk memberikan pengalaman kerja yang benar-benar nyata pada siswanya. Model ini dilakukan untuk mengurangi ketergantungan sekolah kepada *industry* dan dijadikan sebagai penunjang kreatifitas siswa sehingga dapat menumbuhkan ekonomi kreatif. Dalam hal ini, bahan ajar yang dikembangkan meliputi, isi, praktek, glosarium dan hal-hal yang menunjang siswa untuk bisa lebih mengetahui dan mendalami ilmu wirausaha serta mereka bisa melakukan praktek kewirausahaan sebagai kajian dalam bisnis yang akan dijalankan. Untuk itu dalam penelitian jurnal penelitian ini peneliti ingin mengetahui dan juga membuat serta implementasinya bahan ajar di tingkat SMK baik di SMK Matzna Karim Jombang dan SMK Sultan Agung 1 Jombang. Dengan adanya Bahan Ajar Kewirausahaan Berbasis Ekonomi Kreatif, diharapkan bisa mendongkrak jiwa *entrepreneur* siswa untuk bisa aktif dan inovatif dalam berbisnis dan kedepanya mereka juga menjadi *businnes men* muda dengan mereka membuka usaha yang dilakukanya.

Pembelajaran kewirausahaan di SMK Matzna Karim Jombang dan SMK Sultan Agung 1 Jombang, pada setiap akhir semester siswa diwajibkan melakukan kegiatan wawancara kepada para pelaku usaha ekonomi di lingkungan sekitar, dilanjutkan dengan penyusunan laporan yang didalamnya juga siswa menghitung pendapatan baik untung maupun rugi dari pelaku ekonomi. Maka dari itu, di SMK MK Jombang dan SMK Sultan Agung 1 Jombang sendiri setelah kegiatan pembelajaran selesai siswa diberikan tugas oleh guru untuk mempraktekkan dilapangan mengenai tugas akhir berupa laporan dan kemudian dilanjutkan mempresentasikan kegiatan yang telah dilaksanakan. Hal ini sangat diperlukan agar nantinya siswa bisa mengetahui dan lebih faham tentang adanya praktikum tersebut. Perlu kita ketahui bahwa materi kewirausahaan termasuk salah satu komponen yang adaptif yaitu kelompok mata pelajaran yang berfungsi membentuk peserta didik sebagai individu agar memiliki dasar pengetahuan yang luas dan kuat untuk menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sosial, lingkungan kerja, serta mampu mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Pemberian mata pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dimaksudkan untuk memberikan nilai lebih kepada guru lulusan SMK, agar mereka bisa membuka lapangan pekerjaan sendiri untuk menjadi seorang *entrepreneurship* muda kelak jika sudah menyelesaikan pendidikannya. Di sinilah peran seorang guru kewirausahaan dimunculkan untuk memberi bekal kepada para siswa SMK agar mereka mempunyai pemahaman dunia usaha dalam kehidupan sehari-hari. Terutama di lingkungan masyarakat, sehingga mereka dapat berwirausaha yang tentu saja disesuaikan dengan program keahliannya. Proses pembelajaran mata pelajaran kewirausahaan yang dilaksanakan di SMK MK Jombang dan SMK Sultan Agung 1 Jombang sudah berimbang dengan baik dari segi teoritis dan praktis akan tetapi ada beberapa hal materi/teori yang diajarkan dikarenakan penggunaan bahan ajar kewirausahaan berupa buku konvensional yang menjadi pegangan siswa, kebanyakan masih umum kewirausahaan saja yang di dalamnya selalu ada materi dan praktek, namun hal itu tentu masih belum cukup bila tugas siswa hanya melakukan praktikum saja. Materi tersebut bila dipraktekan di rasa kurang memenuhi standar yang di tuntutan pada dunia usaha/industri, dimana pada era *modern* dunia usaha/industri memiliki perkembangan yang cukup pesat sehingga diperlukan keberimbangan antara teori dan praktek yang terus berkembang mengikuti perkembangan dunia usaha/industri.

Dengan adanya bahan ajar yang akan peneliti telusuri terkait dengan ekonomi kreatif ini bisa mendorong siswa untuk meningkatkan jiwa wirausaha dari dalam individu yang nantinya menggugah semangat terjun kedua bisnis. Mengingat dunia bisnis saat ini menjadi sumber penghasilan yang lebih menguntungkan untuk dijadikan sebagai profesi utama oleh setiap kalangan baik guru, dosen, pegawai dinas lainnya. Maka tidak heran lagi, hal ini sangat menumbuhkan ekonomi kreatif dan meningkatkan jiwa *entrepreneur* muda dari siswa dan guru. Ekonomi kreatif atau industri kreatif merupakan industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan

cipta sebagai kumpulan aktivitas ekonomi terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi, menurut (Erlan, 2014: 1 – 2).

Ide adalah instruksi yang membuat kita mengkombinasikan sumber daya fisik yang penyusunannya terbatas menjadi lebih bernilai. Pendapat lain mengatakan menurut (Putong, 2013:4) ekonomi adalah studi bagaimana orang-orang dan masyarakat membuat pilihan, dengan atau tanpa penggunaan uang, dengan menggunakan sumber-sumber daya yang terbatas tetapi dapat dipergunakan dalam berbagai cara untuk menghasilkan berbagai jenis barang dan jasa dan mendistribusikannya untuk keperluan konsumsi, sekarang dan dimasa datang, kepada berbagai orang dan golongan masyarakat.

Penelitian ini, produk yang dikembangkan ialah buku ajar kewirausahaan untuk SMK Kelas X. Buku ini diharapkan dapat digunakan sebagai pedamping kegiatan kreatifitas siswa. Dalam penelitian ini, di desain menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai perbandingan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif dan menggunakan bahan ajar kewirausahaan (buku sekolah).

TINJAUAN PUSTAKA/KAJIAN TEORITIS

1. Bahan Ajar

Bahan ajar dapat diartikan sebagai segala bentuk bahan yang di susun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan di rancang sesuai kurikulum yang berlaku. Dengan adanya bahan ajar, guru akan lebih runtun dalam menyampaikan materi kepada siswa, menurut Burhanuddin (2013). Widodo dan Jasmadi (2008), bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam mencapai tujuan yang diharapkan, mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya.

Bahan ajar yang digunakan guru dalam hal ini untuk menciptakan suasana KBM berjalan dengan baik dan kondusif sesuai dengan langkah dua arahan yang ada pada bahan ajar itu sendiri. Sehingga, hal ini sangat penting bagi semua guru dan tenaga pendidik untuk mereka lakukan tidak hanya sebagai acuan namun juga sebagai alat dan perangkat dalam ketercapaian proses KBM secara berlangsung. Dengan adanya bahan ajar, guru akan lebih runtun dalam menyampaikan materi kepada siswa.

2. Konsep Pengembangan Bahan Ajar

Menurut Gatot (2008) tentang pengembangan bahan ajar menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar adalah suatu proses yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengembangkan, mengevaluasi isi dan strategi pembelajaran yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan lebih efisien. Pengembangan bahan ajar merupakan wujud pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip tertentu yang diadaptasi dari teori-teori pembelajaran (Syahid, 2003). Sedangkan bila dijabarkan lebih lanjut dijelaskan bahwa pengembangan bahan ajar ini bukan hanya didasarkan atas kepentingan pengembang, melainkan merupakan alternatif pemecahan masalah pembelajaran. Mahasiswa, bukan hanya berinteraksi dengan dosen, melainkan juga dapat berinteraksi dengan sumber belajar yang digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

3. Tahapan Pengembangan Bahan Ajar

Mbulu dan Suhartono (2004) juga menawarkan sebuah prosedur pengembangan bahan ajar melalui tiga tahap. Ketiga tahap tersebut diantaranya: a. Tahap merancang, yaitu menerjemahkan pengetahuan /teori yang bersifat umum ke dalam bentuk yang terinci, meliputi mengkaji kompetensi, analisis pembelajaran, analisis isi, seleksi isi, penataan urutan isi, dan struktur isi. b. Tahap menilai, yaitu dilakukan untuk uji kelayakan draft awal, mencangkup penilaian formatif, revisi, dan sumatif. c. Tahap pemanfaatan, mencakup kegiatan pengembangan pembaca dan pengembangan bahan pembelajaran.

4. Kewirausahaan

Kasmir, (2011:20) mengatakan bahwa kewirausahaan merupakan kemampuan dalam menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda. Pengertian tersebut mengandung maksud bahwa seorang wirausahawan adalah orang yang memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, berbeda dari yang lain. Atau mampu menciptakan sesuatu yang berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kewirausahaan merupakan suatu kemampuan dalam hal menciptakan kegiatan usaha. Kemampuan memerlukan adanya kreativitas dan inovasi yang terus menerus untuk menemukan sesuatu yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas dan inovasi tersebut pada akhirnya mampu memberikan kontribusi bagi masyarakat banyak.

5. Kewirausahaan Dalam Menjalankan Usaha Kecil

Menurut Sudrajat (2010), kewirausahaan dalam bidang industri kecil akan memberikan hasil yang lumayan jika ditekuni dengan telaten. Dalam bidang industri kecil, amatlah menarik untuk membuka lapangan pekerjaan baru khususnya di bidang industri kecil atau industri rumah tangga yang bahan bakunya murah, gampang diperoleh dan tersedia di daerah sekitar. Dalam perkembangannya, memulai bisnis menjadi lebih muda dan lebih cepat dibandingkan dulu, lebih banyak peluang saat ini dibandingkan yang pernah ada dalam sejarah serta kemampuan untuk mengumpulkan dan menerima informasi sedang mencapai puncaknya. Walaupun demikian, calon wirausahawan harus tetap membuat keputusan yang tepat saat memulainya. Mereka harus memutuskan dengan tepat cara masuk ke dalam suatu bisnis.

6. Bakat Kewirausahaan

Menurut Mulyadi dan Rivai (2009), sejumlah bakat yang lazim sebagai berikut: a. Kemampuan dan rasa percaya sendiri (*willingness and self-confidence*), b. Fokus Pada sasaran (*goal setting*), c. bekerja keras (*hand worker*), d. Berani mengambil keputusan resiko (*risk taking*), e. Berani memikul tanggung jawab (*accountability*), dan inovasi (*innovation*).

7. Ekonomi Kreatif

Kreativitas ditemukan di semua masyarakat dan negara kaya atau miskin, besar atau kecil, maju atau berkembang. Kata "kreativitas" terkait dengan orisinalitas, imajinasi, inspirasi, kecerdikan dan daya temu. Karena, hal ini adalah karakteristik batin individu ide-ide imajinatif dan ekspresif, terkait dengan pengetahuan, ide adalah esensi dari modal intelektual. Demikian pula, setiap masyarakat memiliki stok modal budaya tidak berwujud yang diartikulasikan sebagai identitas dan nilai-nilai. Peradaban sejak jaman dahulu kalah sadar akan konsep-konsep ini. Namun, abad ke dua puluh satu telah terlihat pemahaman yang berkembang tentang antarmuka antara kreativitas, budaya dan ekonomi, alasan di balik konsep yang muncul "Ekonomi Kreatif".

Dalam Jurnal Kajian Lemhannas RI edisi 14 Tahun 2012 disebutkan bahwa ekonomi kreatif merupakan pengembangan ekonomi berdasarkan pada keterampilan, kreatifitas, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis, sehingga menitikberatkan pada pengembangan ide dalam menghasilkan nilai tambahnya.

Menurut Flew (2010:115), industri kreatif dapat didefinisikan dalam arti luas sebagai berikut: a. Siklus penciptaan, produksi, dan distribusi barang dan jasa yang menggunakan kreativitas dan modal intelektual sebagai input utama. b. Satu set kegiatan berbasis pengetahuan, terfokus namun tidak terbatas pada kesenian, berpotensi menghasilkan pendapatan dari perdagangan dan hak kekayaan intelektual. c. Produk berwujud dan layanan intelektual atau artistik tak berwujud dengan konten kreatif, nilai ekonomis, dan tujuan pasar.

8. Usaha Mengembangkan Ekonomi Kreatif

Sebagai arah pengembangan ekonomi kreatif, dilakukan beberapa hal sebagai berikut (Jurnal Kajian Lemhannas RI: Peningkatan jumlah SDM kreatif yang berkualitas secara berkesinambungan dan tersebar merata di wilayah Indonesia, Peningkatan jumlah dan perbaikan kualitas lembaga pendidikan dan pelatihan formal dan informal yang mendukung penciptaan insan kreatif dalam pengembangan ekonomi kreatif, Peningkatan penghargaan kepada insan kreatif oleh pemerintah,

Peningkatan jumlah wirausahawan kreatif sebagai lokomotif industri di bidang ekonomi kreatif, Penciptaan *database* dan jejaringan insan kreatif di dalam maupun di luar negeri.

Meski telah ditetapkan 14 sektor usaha yang merupakan industri berbasis kreativitas, masih diperlukan pengembangan usaha lain seperti: wisata kuliner, karena kuliner merupakan bagian hidup yang erat kaitannya dengan konsumsi makanan sehari-hari dan kuliner sebagai gaya hidup yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kuliner perlu dimasukkan dalam sektor pengembangan usaha baru dalam rangka pengembangan ekonomi kreatif.

9. Industri Kreatif Di Indonesia

Industri kreatif di Indonesia tergolong masih baru. Begitu juga yang mengelola industri kreatifnya. Berikut subsektor industri kreatif di Indonesia diantaranya, (goukum.id):

- a. Aplikasi dan pengembangan permainan,
Maksudnya, Aplikasi dan *developer game* memang menjadi sasaran pertama dalam subsektor ekonomi kreatif. Melihat beberapa tahun belakangan ini penetrasi pemanfaatan *mobile phone* di Indonesia yang terus meningkat. Hal ini tentunya tidak bisa terlepas dari peran aplikasi yang berada dalam *handphone* tersebut. Sehingga tidak heran jika pengguna game memang cukup besar di tanah air.
- b. Arsitektur,
Banyaknya tingkat keberagaman budaya Indonesia yang berbeda sehingga peran arsitektur di Indonesia sangatlah penting. Karena, arsitek lokal dan daerah menunjukkan karakter Bangsa Indonesia yang memang memiliki keanekaragaman budaya.
- c. Desain interior,
Selain arsitek desain interior pun menjadi subsektor yang menjadi pusat perhatian badan ekonomi kreatif. Karena, beberapa tahun belakangan ini desain interior di Indonesia memang memiliki kemajuan yang sangat berarti. Begitupun dengan masyarakat yang mulai mengapresiasi ruangan secara lebih baik.
- d. Desain komunikasi visual,
Berkaitan dengan adanya desain komunikasi visual, maksudnya memiliki peran yang penting dalam mendukung pertumbuhan bisnis pengusaha swasta, pemilik merek dan bahkan kelancaran program-program pemerintah
- e. Periklanan atau *advertising*,
Maksudnya, subsektor tersebut memiliki daya sebar yang cukup paling tinggi melihat banyak barang dan jasa yang ingin memasarkan produk mereka lewat media. Hingga kini iklan masih menjadi media yang paling efektif dan efisien untuk mempublikasikan produk dan jasa
- f. kuliner.
Subsektor tersebut juga termasuk salah satu subsektor industri kreatif, karena subsektor kuliner juga memiliki keterkaitan dengan subsektor lainnya. Maksudnya, hal ini memberikan kontribusi yang lebih tinggi yakni 30% dari total pendapatan pariwisata dan ekonomi kreatif

Metode Penelitian

Penelitian dalam Jurnal Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang sering disebut *Research and Development* (R&D). Tujuan penelitian dan pengembangan adalah tidak hanya untuk mengembangkan produk, namun lebih dari itu untuk menemukan pengetahuan baru (melalui penelitian dasar) atau untuk menjawab pertanyaan khusus mengenai masalah-masalah praktis (melalui penelitian terapan).

Pendekatan *Research and Development* dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif bagi siswa kelas X. Tujuan utama dengan adanya bahan ajar kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif diharapkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran mata pelajaran kewirausahaan pada siswa kelas X dapat lebih meningkatkan semangat belajar siswa dan memberikan pengalaman berwirausaha kepada siswa.

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas X Pemasaran 1 dan kelas X Pemasaran 2 SMK Matzna Karim dan SMK Sultan Agung 1 Jombang Tahun Ajaran 2019/2020. Dalam hal ini, adapun pembagian kelas uji coba yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada siswa kelas X Pemasaran 1 yang ditetapkan sebagai kelas eksperimen, terkait dengan uji coba bahan ajar kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif. Sedangkan untuk pembagian kelas kontrol ditunjukkan pada siswa kelas X pemasaran 2 terkait dengan menggunakan bahan ajar yang akan diberikan. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada bulan juli sampai dengan agustus 2020.

Jenis data dalam penelitian ini sangat diperlukan guna untuk mengetahui sumber informasi yang didapat oleh peneliti, jenis data yang dimaksud yaitu jenis data umum dan jenis data khusus. Jenis data umum berkaitan dengan hasil eksploratif yang dilaksanakan pada studi pendahuluan di SMK baik SMK Matzna Karim Jombang dan SMK Sultan Agung 1 Jombang. Sedangkan untuk data khusus yaitu hasil yang berupa seperangkat respon tentang: sisi kelayakan dan penyajian bahan ajar, kebenaran isi subtransi bahan ajar, dan ketepatan penggunaan konsep bahan ajar, teori serta kalimat yang digunakan dalam bahasa bahan ajar.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah pedoman wawancara dan angket. Pedoman wawancara digunakan pada studi pendahuluan untuk mengetahui gambaran awal penggunaan buku ajar kewirausahaan di SMK Matzna Karim dan SMK Sultan Agung 1 Jombang. Angket digunakan untuk mendapatkan data tentang kelayakan buku ajar kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah metode wawancara, angket (kuesioner), dokumentasi dan FGD (*Focus Group Discussion*).

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan bahan ajar kewirausahaan untuk menjalankan usaha kecil berbentuk bahan ajar dilakukan dengan evaluasi formatif, yang terdiri dari: evaluasi formatif 1, *review* oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli bahasa Indonesia, Evaluasi formatif II, dan uji coba penelitian.

Pada pembahasan dalam evaluasi formatif I ini berkaitan dengan bahan ajar yang terdiri dari, tahap para ahli pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli bahasa Indonesia, dan tahap uji coba penelitian. Selain *review* atau penilaian, juga disajikan komentar dan saran dari para ahli, guru mata pelajaran, dan ahli bahasa Indonesia. Penilaian dan saran-saran tersebut digunakan sebagai bahan merivisi produk agar diperoleh produk yang diinginkan dan memenuhi standar untuk keutuhan siswa belajar.

Pada tahap ini, peneliti melakukan penilaian rancangan bahan ajar yang dilakukan oleh materi pelajaran, yaitu: Ibu Lutfiana, S.E., M.Pd, sealaku validasi ahli dalam menentukan penilaian tersebut.

Tabel 4.4
Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Ahli Materi Terhadap Rancangan Bahan Ajar Kewirausahaan.

Aspek penilaian	Penilaian Ahli Materi	% Nilai	Revisi yang dilakukan
1. Cover/sampul	8	80%	-
2. Kata pengantar	16	80%	-
3. Daftar isi	12	80%	-
4. Pendahuluan	47	72%	-
5. Kelayakan isi	36	72%	-
6. Penyajian	22	88%	-
7. Evaluasi	36	80%	-
Nilai Akhir	177	77%	

Sumber: Data hasil penelitian

Berdasarkan dari tabel 4.4 hasil penjabaran mengenai rekapitulasi penilaian uji coba ahli materi terhadap rancangan bahan ajar kewirausahaan didapatkan sebagai berikut: Pada aspek penilaian cover/sampul ahli materi memberikan nilai sebesar 8 atau 80%, pada aspek kata pengantar ahli materi memberikan nilai sebesar 16 poin atau 80%, pada aspek daftar isi ahli materi memberikan nilai sebesar 12 poin atau 80%, pada aspek pendahuluan ahli materi memberikan nilai sebesar 47 atau 72%, pada aspek penilaian kelayakan isi ahli materi memberikan nilai sebesar 36 atau 72%, pada aspek penyajian ahli materi memberikan nilai sebesar 22 poin atau 88%, dan pada aspek penilaian evaluasi ahli materi memberikan nilai 36 poin atau 80%. Sedangkan total nilai akhir dari hasil penilaian keseluruhan mengenai bahan ajar kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif didapatkan poin sebesar 177 atau 77%.

Pada tahap ini peneliti menguraikan mengenai penilaian ahli desain pembelajaran rancangan bahan ajar kepada Bpk. Suroso, ST., M.Pd, selaku validasi ahli untuk mengetahui hasil nilai yang relevan.

Tabel 4.5
Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Ahli Desain Pembelajaran Terhadap Rancangan Bahan Ajar Kewirausahaan

Aspek Penilaian	Penilaian Ahli Desain	Rekapitulasi Nilai	Revisi Yang Dilakukan
1. Rumusan SK, KD, dan Tema	34	68%	-
2. Silabus	22	73%	-
3. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)	41	75%	-
4. Bahan ajar kewirausahaan	48	74%	-
5. Pedoman pembelajaran	39	78%	-
Nilai akhir	150	77%	

Sumber: Data hasil penelitian

Berkaitan hasil dari tabel 4.5 mengenai penilaian uji coba ahli desain pembelajaran terhadap rancangan bahan ajar kewirausahaan di atas yaitu: dari aspek rumusan SK, KD, dan Tema ahli desain pembelajaran memberikan nilai 34 poin atau 68%, pada aspek silabus ahli desain pembelajaran memberikan nilai sebesar 22 poin atau 73 %, pada aspek RPP ahli desain pembelajaran memberikan nilai sebesar 41 poin atau 75%, pada aspek bahan ajar kewirausahaan ahli desain pembelajaran memberikan nilai sebesar 48 poin atau 74 %, dan untuk tahap aspek pedoman pembelajaran ahli desain pembelajaran memberikan nilai sebesar 39 atau 78%. Jadi, bisa di interprestasikan dari hasil keseluruhan nilai yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran mengenai rancangan bahan ajar kewirausahaan layak untuk dilanjutkan pada uji coba berikutnya.

Pada tahap penilaian ahli bahasa Indonesia, peneliti melakukan konsultasi terhadap rancangan bahan ajar kewirausahaan yang dilakukan oleh Ibu. Ainun Ayu Widoratna, S.Pd, selaku pengevaluasi atau validasi pada tahap penilaian tersebut.

Tabel 4.6
Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa Indonesia Terhadap Rancangan Bahan Ajar Kewirasuahaan.

Aspek Penilaian	Penilaian Ahli Bahasa	Rekapitulasi Nilai	Revisi Yang Dilakukan
-----------------	-----------------------	--------------------	-----------------------

	Indonesia		
1. Lugas	12	80%	-
2. Komunikatif	3	60%	-
3. Dialogis dan Interaktif	8	80%	-
4. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	8	80%	-
5. Kesesuaian dengan kaidah bahasa	8	80%	-
6. Penggunaan istilah, simbol atau ikon	7	70%	-
Nilai Akhir	31	78%	

Sumber: Data hasil penelitian

Berdasarkan dari penjabaran di atas mengenai uraian pada Tabel 4.6 terkait rekapitulasi penilaian uji coba ahli bahasa indonesia terhadap rancangan bahan ajar kewirausahaan menunjukkan hasil bahwa pada aspek lugas ahli bahasa indonesia memberikan nilai sebesar 12 poin atau 80%, aspek komunikatif ahli bahasa indonesia memberikan nilai sebesar 3 poin atau 60%, aspek dialogis dan interaktif ahli bahasa indonesia memberikan nilai sebesar 8 poin atau 80%, aspek kesesuaian dengan perkembangan peserta didik ahli bahasa indonesia memberikan nilai sebesar 8 poin atau 80%, aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia ahli bahasa indonesia memberikan nilai sebesar 8 poin atau 80%, dan sedangkan pada aspek penggunaan istilah, simbol atau ikon ahli bahasa indonesia memberikan nilai sebesar 7 poin atau sebesar 70%. Berdasarkan dari uraian tersebut bahwa hasil secara keseluruhan penilaian ahli bahasa indonesia pada nilai akhir yaitu 31 poin atau 78%, maka rancangan bahan ajar kewirausahaan layak untuk dilanjutkan pada uji coba berikutnya.

SIKLUS 1

Tabel 4.10

Hasil rerata Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Ekonomi Kreatif Dengan Program SPSS 16

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
PRETEST	20	46.7500	15.92375	3.56066

Sumber: Data Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil output statistik dengan menggunakan program SPSS 16 pada tabel 4.10 dapat di uraian dan interprestasikan mengenai hasil rerata bahwa rata-rata nilai *pre test* kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif dari jumlah 20 siswa sebesar 46.7500 hal ini terlihat pada kolom *Mean* dengan *standar deviation* 15.92375.

Tabel 4.11

Hasil Rerata Post Test Penggunaan Bahan Ajar Kewirausahaan Berbasis Ekonomi Kreatif Dengan Program SPSS 16

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
POSTTEST	20	67.1000	9.94141	2.22297

Sumber: Data hasil penelitian

Berdasarkan dari hasil *output* statistik dengan menggunakan program SPSS 16 dapat dijabarkan bahwa pada tabel 4.11 mengenai hasil rerata menunjukka nilai *post test* kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif memiliki rata-rata sebesar 67,10 hal ini terlihat pada kolom *Mean*.

SIKLUS II

Tabel 4.15
Nilai Rerata *Pre Test* Penggunaan Bahan Ajar Kewirausahaan

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
PRETEST	21	39.7619	13.71825	2.99357

Sumber: Data hasil penelitian

Berdasarkan pada tabel 4.15 dari hasil *output* uji statistik data melalui program SPSS 16 menunjukkan bahwa hasil nilai rerata dari jumlah responden 21 siswa memiliki nilai rata-rata sebesar 39.7619 dengan *standart deviation* 13.71825. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rerata tersebut sangat signifikan dalam penggunaan bahan ajar kewirausahaan.

Tabel 4.17
Korelasi Penggunaan Bahan Ajar Kewirausahaan Berbasis Ekonomi Kreatif

Correlations			
		PRAKEK	PASKEK
PRAKEK	Pearson Correlation	1	.926**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
PASKEK	Pearson Correlation	.926**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Data hasil penelitian

Berdasarkan hasil *output* statistik dengan menggunakan SPSS 16 *for windows*, pada tabel 4.17 maka dapat diinterpretasikan bahwa hasil penggunaan bahan ajar kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif memiliki nilai korelasi sebesar 926 baik pada variabel 1 dan variabel 2. Maksudnya nilai seluruh item indikator tersebar secara keseluruhan dinyatakan valid, karena nilai signifikansi dibawah 0.05.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan mengetahui hasil pengembangan bahan ajar kewirausahaan dimana pengembangan bahan ajar kewirausahaan merupakan salah satu upaya dalam membantu siswa baik secara individual maupun klasikal untuk mencapai pembentukan dan pengembangan standar kompetensi dan kompetensi dasar sehingga tercapai standar kompetensi lulusan. Tercapainya kompetensi tersebut sekurang-kurangnya siswa dapat menguasai pengetahuan, memiliki sikap, serta keterampilan dasar pokok yang maksimal untuk bekal hidup di masyarakat maupun untuk kepentingan dalam melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi.

Hasil penelitian ini dilakukan sebuah pemetaan silabus dengan menganalisis produk dari standar kompetensi kelulusan (SKL), kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), dan indikator, dalam pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan yang dilakukan dengan penggunaan bahan ajar kewirausahaan hasil pengembangan. Langkah-langkah pemetaan silabus dapat diuraikan sebagai

berikut: 1. Menganalisis standar kompetensi kelulusan (SKL), yaitu diambil dari Permendiknas No. 23 Tahun 2013 yang meliputi SKL mata pelajaran kewirausahaan SMK, kemudian ditentukan tingkat pengetahuan oleh guru dalam bentuk ranah kognitif, afektif dan psikomotor. 2. Menganalisis KI/SK dan indikator, dalam hal ini menetapkan dan menentukan keterhubungan KI/SK dan indikator dengan pengembangan bahan ajar, 3. Menghitung alokasi waktu, 4. Menyusun silabus berdasarkan SKL, KI/SK dan indikator dalam ketercapaian yang diharapkan dalam pembelajaran kewirausahaan, dan 5. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) kewirausahaan kelas X.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar kewirausahaan. Hasil dari efektivitas bahan ajar kewirausahaan dapat dilihat dari hasil evaluasi formatif I, II, III, dan IV. Pada tahap uji ahli bahasa Indonesia menilai bahwa hasil bahan ajar kewirausahaan layak untuk dilanjutkan pada tahap uji coba berikutnya, karena termasuk dalam kategori sangat relevan dan cukup relevan dan tentunya setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran ahli bahasa Indonesia. Pada tahap hasil uji coba evaluasi II penelitian ini, peneliti ingin menguraikan bahwa hasil bahan ajar kewirausahaan yang dikembangkan mempunyai kecenderungan sistematis, sangat relevan, menarik, tepat, fleksibel dan juga dapat digunakan siswa dalam minat belajar siswa sehingga layak untuk digunakan. Hal tersebut dapat dijelaskan dan ditunjukkan dari hasil uji statistik data dengan menggunakan SPSS 16 for windows. Bahwa rerata siswa pada kelas X pemasaran 1 untuk kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan bahan ajar kewirausahaan mempunyai perbedaan yang signifikan dengan hasil belajar kelas pemasaran X 2 atau kelas kontrol yang menggunakan buku paket konvensional. Rerata untuk nilai hasil *pre test* dan *post test* kelas X pemasaran 1 atau kelas eksperimen dengan nilai sebesar 46,75 dan 67,10 sedangkan untuk rerata nilai kelas X pemasaran 2 atau kelas kontrol dengan nilai sebesar 39,76 dan 55,62. Sehingga hal tersebut dapat diperoleh rerata *N-gain score* untuk kelas eksperimen (X Pemasaran 1) sebesar 20,35 dan *N-gain score* kelas kontrol (X pemasaran 2) nilai sebesar 15,86. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen mempunyai rata-rata yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan nilai hasil belajar siswa kelas kontrol.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan dari hasil reduksi data dan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di lapangan mengenai bahan ajar kewirausahaan sebagai berikut:

1. Penggunaan bahan ajar kewirausahaan untuk kelas X SMK memang sudah baik, akan tetapi hasil dari pembelajaran yang dilakukan hanya akan berhenti pada program semester saja, pada saat materi yang diberikan selesai kemudian dilanjutkan ujian semester maka hanya sampai di situ saja kegiatan pembelajaran dan hasilnya hanya terlihat pada rapor siswa.
2. Cara mengembangkan bahan ajar kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif berdasarkan hasil observasi peneliti yang telah dilakukan bahwa hasil dari pembelajaran dengan menggunakan buku ajar kewirausahaan menunjukkan hasil akhir dari pembelajaran hanya berhenti pada hasil nilai ujian saja tanpa ada pengembangan pada diri siswa. Untuk itu dilanjutkan oleh peneliti dengan mengkolaborasi beberapa materi ajar dengan praktek secara nyata dalam membuat prakarya. Buku kewirausahaan ekonomi kreatif merupakan buku dengan hasil kolaborasi atau perpaduan buku kewirausahaan dengan kreatif siswa yang berbasis pada *entrepreneursip*.

Saran

Berdasarkan dari simpulan di atas, maka diperlukan saran-saran dari pihak yang terkait dalam penulisan tesis ini. Karena saran-saran tersebut diperlukan untuk dijadikan sumbangan bagi peneliti maupun khalayak. Saran tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi guru

Bahan ajar kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif sangat tepat digunakan dalam pembelajaran, karena didalam buku ini didukung berbagai macam kegiatan serta materi yang diberikan sangat efektif dan relevan bagi guru dan siswa saat melakukan praktik langsung untuk menghasilkan produk sesuai dengan perencanaan yang dibuatnya. Dalam hal ini guru diharapkan bisa menguasai

materi dalam buku ajar dan menggali informasi lebih dari berbagai sumber mengenai kegiatan ekonomi yang berkembang.

2. Bagi siswa

Bagi siswa yang menggunakan bahan ajar kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif dapat mempelajari secara baik maupun mandiri dan menerapkannya secara teoritis.

3. Bagi peneliti

Diharapkan produk hasil pengembangan ini masih memungkinkan untuk dapat dikembangkan kembali, mengingat masih dapat berkembangnya inovasi dan kreativitas dari siswa. Sedangkan untuk peneliti lain yang ingin mengembangkan bahan ajar kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif dapat menggali informasi-informasi secara *up to date* tentang pengembangan ekonomi di masyarakat yang dapat diadopsi dan acuan buat mata pelajaran kewirausahaan serta dapat dipraktikkan oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Daryanto dan Dwicahyono, Aris. 2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.

Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Strategi Dan Kebijakan Jangka Panjang Pendidikan Tinggi 2003-2010: Meningkatkan Peran Serta Masyarakat*. Jakarta: Depdiknas.

Depdiknas. 2003. Undang-undang RI no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas

Direktorat Pembinaan SMK. 2008. *Seri Bahan Bimbingan Teknis Implementasi KTSP SMK (Teknik Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dan Silabus Sekolah Menengah Kejuruan)*. Depdiknas: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah. Direktorat Pembinaan SMK.

Drake, G. (2003). Tempat ini memberi saya tempat dan kreativitas di industri kreatif. *Geoforum*, 34 (4), 511-524.

Flew, T. dan Cunningham, S. (2010). Industri Kreatif setelah Dasawarsa Pertama Debat. *Masyarakat Informasi*, 26: 113-123.

Hakim. Abdul. 2010. *Model Pengembangan Kewirausahaan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Dalam Menciptakan Kemandirian Sekolah*. Riptek, Volo.4. No.1. Semarang: Unissula Semarang.

Kasmir, 2011. *Kewirausahaan*. Edisi Revisi. Cet ke-6. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Kemendiknas. 2008. *Sosialisasi KTSP Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Kemdiknas

Kurjono. 2016. *Pengaruh Pengetahuan Kewirausahaan Terhadap Sikap Kreatif*. Prosiding Seminar Nasional FE UNY. ISSN 978-602-72667-1-1

Mbulu, J dan Suhartono. 2004. *Pengembangan Bahan Ajar*. Malang: Elang Emas

Mulyadi dan Rivai. 2009. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Cet ke-9. Jakarta