

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Metodologi penelitian berasal dari kata “*method*” berarti cara. Jadi metodologi penelitian adalah cara utama yang digunakan untuk mencapai tujuan atau bahasa Inggris “*research*” yang dapat didefinisikan sebagai usaha untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan usaha mana yang dilakukan dengan ilmiah, menurut Wahyuni (2011:39). Untuk mencapai suatu tujuan penelitian diperlukan metode. Hasil penelitian pada dasarnya tergantung pada kesesuaian ketetapan metode penelitian yang digunakan dan dipengaruhi oleh ketelitian peneliti.

Menurut Richey (1994) mendefinisikan bahwa pengembangan atau penelitian pengembangan adalah sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan dan efektifitas. Berkaitan dengan adanya metodologi penelitian dan pengembangan, maka dalam hal ini penulis akan menguraikan dan menjabarkan terkait pokok bahasan di dalam penelitian ini sebagai berikut:

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dalam thesis ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang sering disebut *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011: 333).

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). Borg (2003) mengemukakan bahwa model penelitian dan pengembangan dapat memberikan manfaat bagi perbaikan pendidikan sebab dalam R&D terdapat hubungan erat antara evaluasi program secara sistematis dengan pengembangan program.

Menurut Borg (2003) yang dimaksud dengan produk pendidikan tidak hanya objek-objek material seperti buku teks dan film untuk pengajaran, tetapi juga termasuk bangunan, prosedur, dan proses seperti metode mengajar dan organisasi pengajaran. Tujuan akhir dari *Research and Development* di bidang pendidikan adalah lahirnya produk baru atau perbaikan terhadap produk lama untuk meningkatkan unjuk kerja pendidikan, ini berarti bahwa melalui hasil *Research and Development* diharapkan proses pendidikan menjadi lebih efektif dan atau lebih sesuai dengan tuntutan kebutuhan.

Secara garis besar ada tingkah langkah *Research and Development*, yaitu: 1. Studi pendahuluan, maksudnya mengkaji mengenai teori dan mengamati produk atau kegiatan yang ada. 2. Melakukan pengembangan

produk atau program kegiatan baru, dan. 3. Menguji atau mengvalidasi produk atau program kegiatan yang baru (Sukmadinata, 2005).

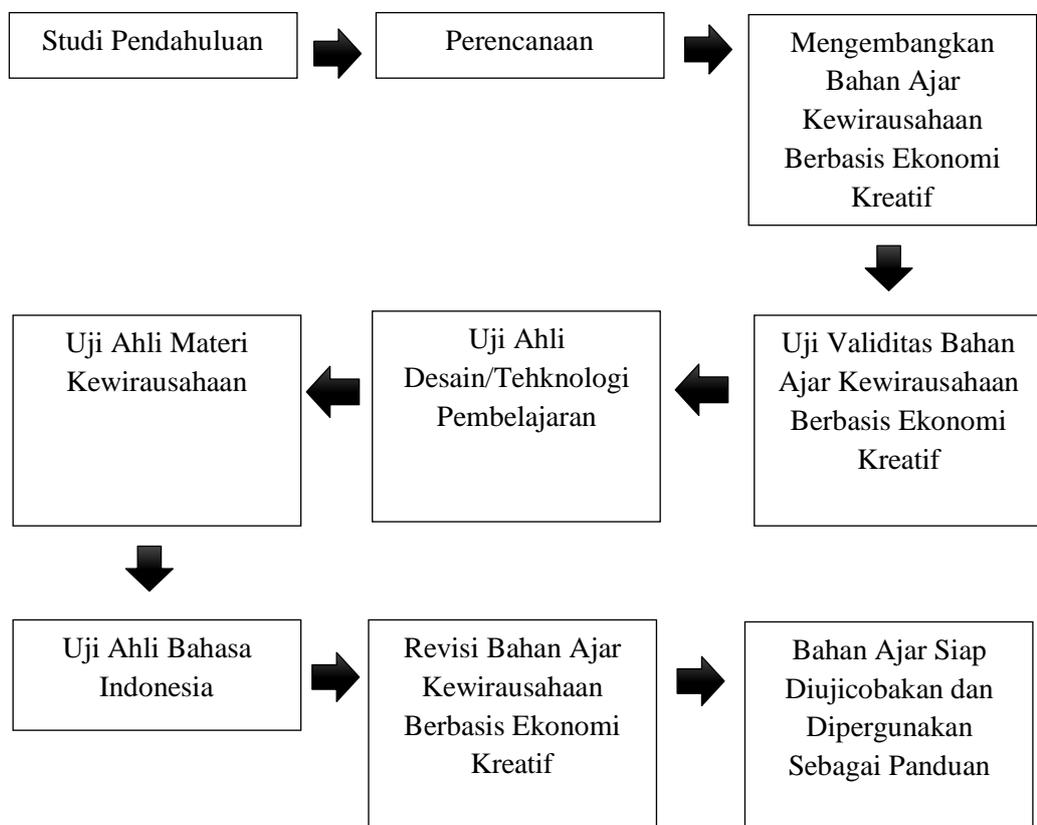
Pendekatan *Research and Development* dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif bagi siswa kelas X. Tujuan utama dengan adanya bahan ajar kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif diharapkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran mata pelajaran kewirausahaan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

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model Borg and Gall (2003: 783 – 795), mengemukakan sepuluh langkah yang harus ditempuh dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan (R&D) diantaranya meliputi:

- a. *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan informasi).
- b. *Planning* (perencanaan).
- c. *Develop preliminary form of product* (mengembangkan produk awal)
- d. *Premilinary field testing* (uji coba pengembangan produk awal)
- e. *Main product revision* (melakukan revisi dari model awal)
- f. *Main field testing* (pengujian lapangan utama)
- g. *Operational product revision* (revisi produk operasional)

- h. *Operational field testing* (pengujian lapangan operasional), maksudnya melakukan uji coba kembali
- i. *Final product revision* (revisi produk akhir)
- j. *Dissemination and distribution* (disteminasi dan distribusi), maksudnya penyebarluasan dan penerapan.

Namun demikian, langkah-langkah tersebut bukan langkah baku yang harus diikuti, karena setiap pengembang dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat berdasarkan situasi dan kendala/keterbatasan yang dihadapi. Oleh karena itu, dalam kajian ini dilakukan sedikit modifikasi dalam tahapannya menjadi seperti gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3.1 *Model Research and Development* yang diadaptasi dari Borg (2003).

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah pertahapan dan urutan-urutan pekerjaan dalam rangka mencapai tujuan secara efisien dan efektif. Hal ini sangat diperlukan dan sangat penting dalam sebuah penelitian, karena berkaitan dengan data dan penjabaran mengenai pokok bahasan dari pengemabangan bahan ajar. Prosedur penelitian dan pengembangan bahan ajar kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Studi pendahuluan

Langkah pertama adalah peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menganalisis kebutuhan bahan ajar yang akan dikembangkan. Maksudnya, dalam studi pendahuluan ini peneliti akan mencoba menggali dan menelaah serta mencari informasi melalui wawancara kepada guru mata pelajaran kewirausahaan kelas X di SMK baik di SMK Matzna Karim dan SMK Sultan Agung 1 Jombang.

2. Perencanaan

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tahap pertama, maka selanjutnya dalam tahap perencanaan ini peneliti akan menguraikan mengenai pengembangan bahan ajar berbasis ekonomi kreatif yang dilakukan dengan beberapa tahap antara lain:

a. Penentuan tujuan

Maksudnya, menentukan tujuan pembelajaran dalam setiap bab. Berdasarkan tujuan pembelajaran tersebut dapat diketahui

materi apa saja yang akan digunakan dalam penyusunan bahan ajar.

b. Penilaian bahan

Maksudnya, dalam langkah ini peneliti melakukan pemilihan bahan yang meliputi pemilihan teori, prosedur yang harus dilakukan siswa, dan contoh ilustrasi.

c. Penyusunan kerangka

Maksudnya, dalam tahap ini peneliti melakukan penyusunan kerangka agar bahan ajar dapat ditulis secara terstruktur. Kerangka ditulis berdasarkan pemetaan KD keterampilan menulis untuk SMK kelas X.

d. Pengumpulan bahan

Langkah selanjutnya atau terakhir, dalam hal ini peneliti mengumpulkan bahan yang dibutuhkan dalam penyusunan bahan ajar. Bahan tersebut berupa teori, data, contoh, dan segala informasi terkait dengan topik yang akan ditulis.

3. Mengembangkan program

Pada tahap ini terdapat beberapa hal yang harus dilakukan mulai dari penyusunan bahan ajar hingga bahan ajar layak untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Berikut uraian langkah pengembangan bahan ajar Kewirausahaan Berbasis Ekonomi Kreatif.

a. Penyusunan buku

Pada tahap ini dilakukan penguraian kerangka dalam bentuk wacana atau rangkaian kalimat yang utuh berdasarkan bahan yang diperoleh pada tahap sebelumnya dengan menentukan judul buku, kata pengantar, materi kewirausahaan, latihan, glosarium, dan daftar pustaka. Setelah buku selesai disusun kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan selanjutnya dilaksanakan uji validasi oleh ahli materi.

b. Uji validasi ahli

Maksudnya pada tahap ini, jika produk sudah dinyatakan layak oleh pembimbing, maka produk tersebut diserahkan pada ahli materi yaitu Ibu Lutfiana, S.E., M.Pd untuk diuji kelayakannya dengan memberikan angket penilaian kelayakan buku. Ada empat aspek yang dinilai oleh ahli materi, yaitu aspek kelayakan isi, aspek penyajian, aspek bahasa dan keterbacaan dan aspek kegrafikan. Setelah dilakukan validasi tahap 1 dan direvisi, produk kembali dinilai kelayakannya oleh ahli materi terkait kesiapan penggunaan buku, namun bila masih ada kekurangan produk maka bisa dilakukan lagi revisi sebelum dilakukan validasi oleh guru Bahasa Indonesia yaitu Ibu Ainun Ayu Widoratna, S.Pd.

c. Uji validasi Ahli Bahasa Indonesia

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi, selanjutnya buku diuji kelayakannya oleh ahli bahasa indonesia yaitu oleh Ibu

Ainun Ayu Widoratna, S.Pd. Adapun aspek yang dinilai oleh ahli bahasa Indonesia antara lain: kelugasan, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa dan penggunaan istilah, simbol atau ikon.

4. Uji coba bahan ajar yang dikembangkan

Setelah buku dinyatakan layak digunakan berdasarkan uji validasi ahli materi, guru kewirausahaan dan ahli Bahasa Indonesia, selanjutnya dilakukan ujicoba pada siswa kelas X pemasaran, dalam hal ini kelas yang digunakan adalah kelas X Pemasaran 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X pemasaran 2 sebagai kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran kewirausahaan dengan menggunakan bahan ajar kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Sedangkan pada kelas kontrol kegiatan pembelajaran kewirausahaan dilaksanakan oleh peneliti dengan menggunakan bahan ajar kewirausahaan yang berupa buku paket sekolah kewirausahaan.

Uji coba difokuskan untuk mengkaji tingkat efektifitas kegiatan pembelajaran kewirausahaan menggunakan bahan ajar kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif. Dari hasil uji coba ini diharapkan ada masukan-masukan yang bersifat empiris dan dapat

digunakan sebagai bahan perbaikan bahan ajar kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif yang dikembangkan di SMK Matzna Karim dan SMK Sultan Agung 1 Jombang.

C. Subjek dan Lokasi Uji Coba

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

D. Jenis Data

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 yang digunakan berupa data primer yang diperoleh secara langsung dari responden, subyek ujicoba berupa:

1. Data Umum

Maksudnya, data yang diperoleh berupa hasil eksploratif yang dilaksanakan pada studi pendahuluan di SMK baik SMK Matzna

Karim dan SMK Sultan Agung 1 Jombang, serta harapan dan masukan dari ketua Jurusan, guru, siswa, praktisi *entrepreneur* tentang pelaksanaan pembelajaran Kewirausahaan pada siswa SMK Matzna Karim dan siswa SMK Sultan Agung 1 Jombang.

2. Data khusus

Maksudnya, hasil yang berupa seperangkat respon tentang: sisi kelayakan dan penyajian bahan ajar, kebenaran isi substansi bahan ajar, dan ketepatan penggunaan konsep bahan ajar, teori serta kalimat yang digunakan dalam bahasa bahan ajar.

E. Validasi Model/Produk

Tahap terakhir dari pengembangan produk ini ialah penyempurnaan produk bahan ajar kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif. Revisi hasil uji coba produk dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengevaluasi masukan dari guru mata pelajaran kewirausahaan untuk memperoleh masukan terhadap produk.
- b. Mengevaluasi masukan dari ahli materi pengembangan untuk memperoleh masukan terhadap produk
- c. Mengevaluasi masukan dari ahli bahasa indonesia untuk memperoleh masukan terhadap produk.

Hasil dari evaluasi pada tahap revisi produk ini digunakan untuk melakukan penyempurnaan terhadap produk, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain produk yang siap pakai.

F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen

Menurut Siregar (2013: 25) instrumen merupakan alat yang digunakan sebagai pengumpul data dalam suatu penelitian dapat berupa kuesioner, sehingga skala pengukuran instrumen adalah menentukan satuan yang diperoleh sekaligus jenis data atau tingkatan data, apakah data tersebut nantinya bersifat atau berjenis nominal, ordinal, interval maupun rasio. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sebagai instrumen kunci, artinya penelitilah yang mengumpulkan data, mereduksi data, mengorganisasi data, memaknai data, dan menyimpulkan hasil penelitian.

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. Angket diberikan kepada ahli materi, guru kewirausahaan dan siswa Kelas X sebagai responden. Angket disusun menggunakan skala *Likert* dalam bentuk *checklist*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan

persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial tertentu (Sugiyono, 2011: 107).

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah metode wawancara, angket (kuesioner), dokumentasi dan FGD (*Focus Group Discussion*).

1. Wawancara digunakan untuk melakukan studi pendahuluan guna menemukan permasalahan yang akan diteliti. Wawancara dilakukan dengan guru kewirausahaan di SMK Matzna Karim dan SMK Sultan Agung 1 Jombang untuk mengetahui gambaran awal tentang penggunaan buku ajar menulis di sekolah tersebut.
2. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden (Arikunto, 2010: 194). Angket yang digunakan ialah uji validasi yang diisi oleh guru kewirausahaan, ahli materi dan ahli Bahasa Indonesia. Hasil angket digunakan sebagai data utama dalam menganalisis hasil penelitian. Untuk mengetahui suatu data yang akan disebarkan kepada responden, maka dalam penelitian ini menggunakan penerapan *skala likert*.

Menurut Siregar (2013: 25) *skala likert* adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu.

Untuk mengetahui data diperlukan angket menggunakan skala penilaian *likert* 5 – 1. Dimana angka tersebut memiliki porsi dan tingkatan jawaban berbeda. Kriteria yang dimaksud yaitu Sangat baik, baik, cukup, kurang, dan tidak. Disamping itu juga diberikan lembar observasi secara terbuka yang di isi baik oleh audien FGD (*Focus Group Discussion*) yang akan dilaksanakan dan dilakukan untuk mendapatkan hasil data di lapangan, menurut Forijati dan Ridwan (2010: 142-143).

3. *Focus Group Discussion* (FGD), maksudnya dalam penelitian ini mengumpulkan data dalam merumuskan analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar kewirausahaan, data untuk pengembangan bahan ajar seperti judul buku, kata pengantar, materi kewirausahaan, latihan, glosarium dan daftar pustaka yang akan digunakan dalam penyusunan bahan ajar kewirausahaan.
4. Dokumentasi, dalam penelitian ini yaitu data-data pendukung berupa dokumentasi pelaksanaan penelitian.

A. Teknik Analisis Data

1. Tahapan-tahapan Analisis Data

Pada penyusunan proposal thesis ini, peneliti menggunakan data yang berasal dari subyek dan obyek penelitian dapat berupa data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data berupa catatan, saran, komentar, masukan, tanggapan dari para ahli dan menganalisis *focus statment* dari FGD.

Analisis data kuantitatif dilakukan untuk menganalisis data dari angket tanggapan uji validasi ahli dan menganalisa penilaian observer dalam penyusunan pengembangan bahan ajar. Untuk analisis validitas ahli terdiri dari ahli teknologi pembelajaran, ahli materi, ahli bahasa Indonesia. Tujuan prosedur analisis validitas ahli ini adalah untuk mengetahui kualitas dari bahan ajar kewirausahaan yang akan dikembangkan dalam penelitian ini, untuk melakukan revisi-revisi bahan ajar kewirausahaan yang akan dikembangkan, serta untuk memastikan bahwa bahan ajar Kewirausahaan Berbasis Ekonomi Kreatif yang dikembangkan siap di uji cobakan kepada siswa kelas X pemasaran SMK Matzna Karim dan SMK Sultan Agung 1 Jombang.

2. Norma Pengujian

Dalam analisis validitas atau norma pengujian, proses awal adalah memisahkan data-data yang telah dikumpulkan berdasarkan sifatnya yaitu jenis data kualitatif yang akan dianalisis menggunakan analisis prosentase.

Untuk menghitung nilai prosentase penilaian dan tanggapan para ahli yaitu ahli teknologi pembelajaran, ahli materi, ahli bahasa Indonesia digunakan rumus:

$$P = \frac{(n \times 1) + (n \times 2) + (n \times 3) + (n \times 4) + (n \times 5)}{N \times 5} \times 100\%$$

Keterangan :
P : % Nilai Prosentase Jawaban
n : Jumlah Pilihan Jawaban
N : Jumlah Jawaban
1,2,3,4,5 : Bobot Yang Diberikan

Untuk menentukan perlu tidaknya dilakukan revisi draf bahan ajar Kewirausahaan Berbasis Ekonomi Kreatif digunakan kriteria sebagai berikut:

5 -81%-100%	= (Sangat Layak/Sangat Baik)
4-61%-80%	= (Layak/Baik)
3-41%-60%	= (Cukup Baik/Cukup Layak)
2-21%-40%	= (Kurang Layak/Kurang Baik)
1-1%-20%	= (Sangat Kurang Layak/Sangat Kurang Baik)

Analisa data deskriptif yaitu data-data yang terkumpul dalam penelitian dianalisis secara deskriptif dengan memaparkan data hasil observasi, penyebaran angket, wawancara serta tanggapan dan saran lainnya. Untuk analisis data hasil uji coba bahan ajar Kewirausahaan

Berbasis Ekonomi Kreatif pada peserta didik, diberikan pembobotan nilai yang berbeda tergantung dari tingkat kesulitan soal dan dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Penguasaan Materi} = \frac{\text{Skor Jawaban Benar}}{100} \times 100\%$$

Dengan kriteria penilaian :

90%-100% = Sangat Baik (Tuntas)

80%-89% = Baik (Tuntas)

70%-79% = Kurang Baik (Tidak Tuntas)

< 70% = Tidak Baik/Buruk (Tidak Tuntas)

Kriteria keberhasilan uji coba bahan ajar pada peserta didik yang memahami materi bahan ajar Kewirausahaan Berbasis Ekonomi Kreatif apabila peserta didik mendapatkan nilai dengan tingkat penguasaan materi bahan ajar Kewirausahaan Berbasis Ekonomi Kreatif berada pada rentang minimal 80%-100% atau berbeda pada kriteria baik dan sangat baik.

3. Pre Test dan Post Test

Pre test merupakan salah satu pertanyaan yang dilontarkan oleh guru maupun dosen sebelum menyampaikan materi kepada peserta didik/mahasiswa terkait dengan pembahasan yang akan dijabarkan secara klimaks. Pertanyaan yang diberikan merupakan materi yang akan dipelajari

saat itu (materi baru), dan hal ini dilakukan di awal pembukaan proses pembelajaran. Sedangkan, post tes adalah bentuk pertanyaan yang diberikan oleh guru setelah pelajaran/mata kuliah telah disampaikan. Hal ini mengapa sering dilakukan oleh para peneliti dalam menemukan atau mengungkap data dalam penelitian, dikarenakan pre test dan post test salah satu pernyataan yang sangat sah atau valid bilamana dalam menemukan sebuah *research* yang sedang di gali atau direduksi oleh peneliti tersebut.

Dalam mencari dan menggali serta menghitung hasil untuk nilai pre tes dan post test menggunakan skor gain yang ternormalisasi. Artinya di mana *N-gain* diperoleh dari pengurangan skor pre test dan post test dibagi oleh skor maksimum dikurang skor pre test. Jika dituliskan dalam persamaan berikut: Menurut (Meltzer: 2002:1).

$$g = \frac{S_{pre} - S_{pos}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan:

g = N-gain

S_{pre} = Skor pre test

S_{pos} = Skor post test

S_{max} = Skor maksimum

Kategori:

Tinggi = $0,7 \leq N\text{-gain} \leq 1$

Sedang = $0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$

Rendah = $N\text{-gain} < 0,3$.

Untuk itu data yang digunakan dalam penelitian thesis ini baik pre test dan post test yaitu:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pre Test

No	Pertanyaan	Pilihan Ganda	Skor
1.	Ekonomi kreatif disebut juga dengan.....	a. Ekonomi Makro b. Ekonomi Mikro c. Industri Kreatif d. Ekonometrika e. Kreatif	
2.	Pada tahun 2009 (inpres No. 6/2009) sebagai tahun Indonesia kreatif oleh presiden SBY yang ditandai dengan penyelenggaraan pameran virus kreatif, mencakupsub sektor.	a. 14 b. 17 c. 20 d. 25 e. 26	
3.	Kreasi intelektual, mudah tergantikan, penyediaan produk langsung dan tidak langsung, butuh kerjasama yang baik, dan berdasar kepada ide. Hal tersebut merupakan.....ekonomi kreatif.	a. Manfaat Ekonomi Kreatif b. Tujuan Ekonomi Kreatif c. Ciri-ciri Ekonomi Kreatif d. Istilah Ekonomi Kreatif e. Inovasi ekonomi kreatif	
4.	Berikut yang bukan termasuk manfaat ekonomi kreatif bagi Indonesia adalah.....	a. Berdasar kepada ide b. Membuka lapangan kerja baru c. Menciptakan masyarakat yang kreatif d. Kompetensi bisnis yang lebih sehat e. Meningkatkan inovasi di berbagai sector	
5.	Fashion, periklanan, kerajinan permainan interaktif adalah satu contoh sub sektor.....	a. Bisnis kreatif b. Industri kreatif c. Budaya kreatif d. Sosial kreatif e. Pendidikan kreatif	

6.	Tabloid, jurnal, media konvensional, blanko, cek, giro, dan tiket pesawat terbang adalah salah satu sub sektor ekonomi kreatif.....	a. Permainan b. Seni pertunjukan c. Kerajinan d. Penerbitan dan percetakan e. Fashion	
7.	Perhatikan pernyataan berikut: a. Klasikal b. Budaya c. Sosial d. Individul e. Kelompok Berdasarkan dari pernyataan di atas fungsi bahan ajar diantaranya	a. (a), (b), dan (c) b. (b), (c), dan (d) c. (a), (d), dan (e) d. (a), (c), dan (e) e. (c), (d), dan (e)	
8.	Menurut HELTS 2003-2010 ada tiga pilar dalam mengembangkan jiwa kewirausahaan salah satunya adalah.....	a. Berani mengambil resiko b. Bekerja keras c. Inovasi d. Fokus pada sasaran e. Otonomi perguruan tinggi	

Tabel 3.2 Kisi-kisi Post Test

No	Pertanyaan	Jawaban	Skor
1.	Apa yang saudara ketahui mengenai adanya ekonomi kreatif?		
2.	Apakah di SMK sudah diterapkan dengan adanya ekonomi kreatif?		
3.	Apa sajakah jenis ekonomi kreatif di Kabupaten Jombang?		
4.	Bagaimana sikap siswa terkait dengan adanya ekonomi kreatif?		

5.	Mengapa ekonomi kreatif sangat penting bagi lulusan SMK?		