

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
KAIN MOTIF BIOKIMIA BERBASIS *SCIENCE*
ENTREPREUNERSHIP DALAM MENINGKATKAN
MINAT BERWIRAUSAHA MAHASISWA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Bidang
Tadris Ilmu pengetahuan Alam.



Oleh:

Yesy Afriansari

NIM: 1811260012

**PROGRAM STUDI ILMU PENGETAHUAN ALAM
JURUSAN PENDIDIKAN SAINS DAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU**

2022

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yesy Afriansari
NIM : 1811260012
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam
Jurusan : Pendidikan Sains dan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya berjudul : **“Pengembangan Media Pembelajaran Kain Motif Biokimia Berbasis *Science Entrepreneurship* Dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Mahasiswa ”** adalah asli karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi.

Bengkulu, Agustus 2022
Penulis,



Yesy Afriansari
NIM. 1811260012

SURAT PERNYATAAN

Saya Yang Bertanda Tangan Di Bawah Ini:

Nama : Yesy Afriansari
NIM : 1811260012
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Jilbab Berbasis *Science Entrepreneurship* Dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Mahasiswa

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program [Http://www.turnitin.com](http://www.turnitin.com) dengan ID 1855822536. Skripsi ini memiliki indikasi plagiasi sebesar 15 % dan dinyatakan dapat diterima. Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini, maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Mengetahui,
Wadek 1 FTT UIN FAS

Dr. Edi Ansyah, M. Pd
NIP. 197007011999031002

Bengkulu, 10 Juni 2022

Yang Menyatakan



Yesy afriansari
NIM. 1811260012



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kain Motif Biokimia Berbasis *Science Entrepreneurship* Dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Mahasiswa” yang disusun oleh Yesy Afriansari, NIM: 1811260012 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu pada hari jum'at, 24 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Tadris Ilmu Pengetahuan Alam.

Ketua

Dr. Adisel M.Pd

NIP. 197612292003121004

Sekretaris

Qomariah Hasanah, M.Si

NIP. 199103232019032018

Penguji. I

Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si

NIDN. 2030109001

Penguji. II

Khosi'in, M.Pd. Si

NIP. 198807102019031004

Bengkulu, Agustus 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Tadris

Dr. Mus Mulyadi, M.Pd

NIP. 197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu. Telp (0736)
51276-5117-51172-538789

NOTA PEMBIMBING

Hal : Yesy Afriansari

NIM : 1811260012

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno

Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamualaikum Warohamatullahi Wabarokatuh

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan sepenuhnya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi

atas nama:

Nama : Yesy Afriansari

NIM : 1811260012

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Kain Motif Biokimia Berbasis *Science Entrepreneurship* Dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Mahasiswa

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada Sidang Munaqosyah guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang ilmu Tadris. Demikianlah, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Warohamatullahi Wabarokatuh

Bengkulu, Agustus 2022

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Hj. Khairiah, M.Pd

NIP. 196805151997032004


Ahmad Walid, M. Pd

NIDN. 2011059101

PERSEMBAHAN



Alhamdulillah rabbil'alamin, dengan selalu mengharapkan ridho Allah SWT serta sholawat dan salam yang selalu tercurah pada baginda Muhammad SAW. Berkat semua usaha dan doa yang dilakukan dengan tiada henti dan terus-menerus dalam menyelesaikan tugas akhir ini hingga sampailah kepada sebuah ujung dari perjuanganku menjadi mahasiswa tadaris ilmu pengetahuan alam (IPA). Dengan penuh rasa syukur yang kepada Allah SWT skripsi ini kupersembahkan untuk orang-orang yang kucintai yang turut berjasa dan memberikan arti kehidupan bagiku:

1. Kedua orang tua yang sangat aku sayangi, Bapakku (Afrizal) dan Ibuku Nuryansari. Terimakasih atas setiap doa dan cucuran keringat yang kalian lakukan agar bisa membiayai dan memenuhi semua kebutuhan ku selama perkuliahan, memberikan ku fasilitas agar tidak mengalami kendala dalam membuat tugas kuliah. Terimakasih sudah membesarkan dan mendidiku dengan

penuh kasih sayang hingga bisa menghantarkanku mendapat gelar sarjana pendidikan di UINFAS Bengkulu.

2. Adik-adikku Nadya Afririlia Nursari dan Ahmad Adnan Maulana, yang sudah mendukung dan memberikan do'a serta yang selalu merindukanku dan menanti keberhasilanku.
3. Keluarga besarku terutama wak (Sugeng Zonrio dan Melati Puspasari) yang telah mengizinkan untuk tinggal dirumahnya selama menyelesaikan pendidikan, terimakasih telah memberikan dukungan dan nasehat baik moril dan materi dalam menyelesaikan skripsiku.
4. Dosen pembimbing I dan II ku Ibu Dr. Hj. Khairiah, M. Pd dan Bapak Ahmad Walid M, Pd yang sangat kubanggakan, terimakasih telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, mengoreksi, memberikan saran dan dukungan lainnya kepadaku dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman seperjuangan ku *grub ngambis* (fadhila, deta, rista, nurul) terimakasih banyak atas setiap bantuan yang kalian berikan, semangat kebersamaan, nasihat dan motivasi dalam menyelesaikan studiku di UINFAS Bengkulu.
6. Teman-teman kelasku program studi pendidikan IPA A, yang telah memberikan warna kehidupan sejak awal

masuk perkuliahan hingga sekarang sudah sibuk dengan tugas akhir masing-masing dalam menyelesaikan pendidikan di uinfas bengkulu... *See You On Top Guys*

7. Mahasiswa semester 4 prodi IPA yang telah membantu mbak dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Seluruh dosen dan staf UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu khususnya Fakultas Tarbiyah Dan Tadris.
9. Agama, bangsa dan negara serta almamaterku tercinta yang menjadi pijakan bagiku dalam menggapai cita-cita.

MOTTO

Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan

(Q.S Al-Insyirah : 6)

Ash Shobru Yu'inu 'Ala Kulli 'amalin

“Sesungguhnya Kesabaran Itu Membantu Menyelesaikan Setiap Urusan”

Sesuatu yang dimulai dengan Bismillah, harus diakhiri dengan Alhamdulillah

(Yesy Afriasnari)

Nama :Yesy Afriansari
NIM :1811260012
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa kain motif biokimia berbasis *Science Entrepreneurship*, untuk mengetahui bagaimana kelayakan media jilbab, untuk mengetahui bagaimana kepraktisan media kain, serta melihat bagaimana respon mahasiswa terhadap media pembelajaran kain motif dalam meningkatkan minat berwirausaha. Metode penelitian menggunakan metode *Research And Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE dirumuskan oleh Robert Maribe Brach yang dibatasi pada 4 tahap yaitu yaitu analisis (*Analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*). Subjek dalam penelitian ini adalah 10 orang mahasiswa Prodi IPA semester 4. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi. Adapun instrumen pengumpulan data yaitu menggunakan angket kelayakan ahli dan angket kepraktisan dari hasil respon dosen dan mahasiswa. Pengembangan dilakukan pada bidang kajian biokimia dengan struktur karbohidrat. Hasil pengembangan dilakukan uji validasi pada 3 orang dosen ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli desain grafis dengan skor masing-masing sebesar 81,53 %, 82,10 % dan 94,11 % dengan kategori layak. Sedangkan uji respon dosen mendapat skor 95,29% dengan kategori sangat baik dan menarik. Untuk hasil respon dari 10 mahasiswa terhadap media dengan rata-rata skor sebesar 92,76 % dan minat wirausaha mengalami kenaikan dari skor awal 60 % menjadi 90,66 % dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Kain Motif, *Science Entrepreneurship*, minat berwirausaha

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur saya ucapkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Kain Motif Biokimia Berbasis *Science Entrepreneurship* Dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Mahasiswa”**. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam Jurusan Sains Dan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu. Penyampaian dalam skripsi menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami dan informasi yang akurat diuraikan secara terperinci sehingga materi yang dibahas dapat bermanfaat bagi pengguna.

Penulis menyadari bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi dan

bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Zulkarnain Dali, M.Pd. Rektor IAIN Bengkulu, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi S1 di IAIN Bengkulu.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, S.Ag, M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, selama penulis mengikuti perkuliahan telah membimbing dan memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.
3. Bapak M. Hidayatullah, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Sains dan Sosial yang telah melancarkan untuk penulis dalam berhubungan dengan jurusan Sains dan Sosial.
4. Ibu Qomariah Hasanah, M.Si, selaku Ketua Prodi IPA yang telah membantu dalam pengurusan persyaratan proposal skripsi dari mulai pengajuan judul sampai akhir.
5. Ibu Dr. Khairiah, M.Pd, sebagai Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, pengarahan dan koreksi kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan baik.

6. Bapak Ahmad Walid, M.Pd, sebagai pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, pengarahan dan koreksi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan baik.
7. Bapak/Ibu dosen, pimpinan, staf dan karyawan Civitas Akademik UINFAS Bengkulu, yang telah membimbing dan memberikan arahan ilmu yang sangat bermanfaat selama penulis mengikuti perkuliahan dikampus ini, sehingga sebagai bekal pengabdian kepada masyarakat, agama, nusa, dan bangsa.
8. Semua pihak yang berperan penting dalam membantu menyelesaikan penyusunan proposal skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga proposal skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Bengkulu, Juli 2022
Penulis

Yesy Afriansari
1811260012

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR BAGAN	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	12
D. Spesifikasi Produk.....	14
E. Asumsi Penelitian.....	15
BAB II LANDASAN TEORI	17
A. Deskripsi teori	17
1. Media Pembelajaran Kain Bermotif Biokimia Berbasis Science Entrepreneursip	17

2. Minat Berwirausaha	36
B. Kajian pustaka.....	49
C. Kerangka berpikir.....	55
BAB III METODE PENELITIAN	58
A. Model pengembangan.....	58
B. Prosedur pengembangan	59
C. Subjek penelitian.....	61
D. Teknik pengumpulan data.....	61
E. Teknik analisis data.....	71
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	78
A. Hasil Penelitian	78
1. Deskripsi Prototipe Produk	78
2. Hasil Uji Lapangan Terbatas.....	87
3. Analisis Data	93
B. Pembahasan Hasil Penelitian	111
BAB V PENUTUP.....	121
A. Kesimpulan	121
B. Saran.....	123
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
2.1	Hubungan Langkah-langkah dalam kemahiran proses sains, pemikiran kewirausahaan,dan pemikiran sains kewirausahaan (PeSaK	33
3.1	Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	63
3.2	Kisi-kisi peilaian ahli media	63
3.3	Kisi – Kisi Penilaian Ahli Desain	64
3.4	kisi-kisi angket respon dosen	65
3.5	Kisi-kisi angket minat berwirausaha mahasiswa	65
3.6	Skor penilaian validasi ahli	72
3.7	Kriteria Kelayakan Media Kain Motif	74
3.8	Penskoran Angket	74
3.9	Kriteria kepraktisan	75
3.10	Kriteria kepraktisan	77
4.1	Hasil Analisis Kebutuhan Dosen	81
4.2	Hasil Analisis Kebutuhan Mahasiswa	83
4.3	Data Angket Hasil Respon Mahasiswa Terhadap Media Kain Motif	88
4.4	Data Angket Minat Berwirausaha Mahasiswa	90
4.5	Hasil Validator Ahli Media	95
4.6	saran perbaikan dan hasil perbaikan	98

	Validator Ahli Media	
4.7	Hasil Validator Ahli Materi	100
4.8	Catatan perbaikan dan hasil perbaikan	103
	Validator Ahli Materi	
4.9	Hasil Validator Ahli Desain	105
4.10	Catatan dan hasil perbaikan Validator Ahli Desain	107
4.11	Hasil penilaian Respon Dosen	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
2.1	Struktur Glukosa Rantai Lurus Dan Berbentuk Cincin	31
4.1	Desain Media Kain Motif Biokimia	87
4.2	Diagram Hasil Respon Mahasiswa	92
4.3	Diagram Hasil Validasi Ahli	108
4.4	Perbandingan Antara Sebelum Dan Sesudah Revisi	109

DAFTAR BAGAN

Bagan	Judul	Halaman
2.1	Kerangka Berpikir	57
3.1	Langkah-Langkah Metode <i>Research and Development</i> (R&D)	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penunjukan Pembimbing

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian

Lampiran 3 Kartu Bimbingan Proposal Dan Skripsi

Lampiran 4 Angket Kebutuhan Dosen

Lampiran 5 Pertanyaan Wawancara Kebutuhan Mahasiswa

Lampiran 6 Angket Validasi Ahli Media

Lampiran 7 Angket Validasi Ahli Materi

Lampiran 8 Angket Validasi Ahli Desain

Lampiran 9 Angket Kepraktisan Respon Dosen

Lampiran 10 Angket Kepraktisan Respon Mahasiswa Uji
Terbatas/Skala Kecil

Lampiran 11 Surat Keterangan Selesai Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan menarik untuk dikaji, karena proses pembelajaran menjadi penentu kualitas pendidikan suatu bangsa, kualitas pendidikan sebagai ukuran utama suatu bangsa dalam menetapkan tingkat kesejahteraan, dan memiliki peranan yang sangat sentral dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM).¹

Dalam Undang- undang No. 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa proses pembelajaran dilakukan 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,

¹ Johari, M., Ida B., P., A., dan Gusti, I., A., N., S. Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Biologi Dan Keterampilan Proses Sains Siswa MA. Mu Allimat NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat', *Jurnal Pendidikan IPA*, 4.1 (2014), 1–12 <[Http://119.252.161.254/E-Journal/Index.Php/Jurnal_Ipa/Article/View/1316](http://119.252.161.254/E-Journal/Index.Php/Jurnal_Ipa/Article/View/1316)>.

bangsa, dan negara.² Proses pembelajaran dapat merubah sikap dan perilaku, kedewasaan berpikir dan kedewasaan kepribadian.³ Pembelajaran yang baik dan inovatif tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, membangkitkan motivasi, minat, pemahaman dan penafsiran belajar sehingga proses belajar mengajar dapat lebih bermakna. Dengan mengingat arus globalisasi, IPTEK, kebutuhan dan persaingan dalam tuntutan zaman yang semakin kompleks sehingga pembelajar mempunyai kompetensi yang unggul termasuk kecakapan *Hard Skill* dan *Soft Skill*.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Sebuah media adalah semua alat fisik yang

² Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

³ Melmambessy Moses, '52443-ID-Analisis-Pengaruh-Pendidikan-Pelatihan-D', *Analisis Pengaruh Pendidikan, Pelatihan Dan Pengalaman Kerja*, 2012, 18–36.

digunakan untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan perhatian pembelajar pada materi yang dipelajari, sehingga dapat membantu dalam memahami materi yang disampaikan.⁴ Media perlu digunakan dan dikembangkan dalam pembelajaran sesuai dengan isi, penjelasan pesan yang ingin disampaikan serta karakteristik siswa.⁵ Oleh karena itu, untuk tersampainya materi pembelajaran kepada mahasiswa, maka dosen atau tenaga pengajar dituntut mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, efektif dan mudah dipahami oleh mahasiswa. Salah satu diantaranya adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *science entrepreneurs*. Media pembelajaran berbasis *science entrepreneurs* ini dianggap mampu membekali mahasiswa baik ilmu pengetahuan maupun teknologi secara teoritis maupun praktik. sehingga tenaga pengajar

⁴ Amna Emda, 'Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Biologi Di Sekolah', *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 12.1 (2011), 149–62.

⁵ Thomas Wibowo Agung Sutjiono, 'Pendayagunaan Media Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7.04 (2005), 76–84.

mampu memberikan kontribusi kepada mahasiswa, dan pada akhirnya mahasiswa mampu mengkonstruksikan pengetahuan di benak mereka sendiri sebagai bekal dalam menjalankan kehidupan yang mereka dihadapi sekarang maupun masa depan. Pengembangan media pembelajaran berbasis *science entrepreneurship* merupakan pembelajaran dengan mengaplikasikan konsep IPA kedalam kehidupan sehari-hari melalui perancangan dan pembuatan produk yang bernilai ekonomi dan sesuai dengan perkembangan lingkungan. Pembelajaran berbasis *science entrepreneurship* dapat memberikan pembekalan dalam mengembangkan keterampilan proses mahasiswa dan juga minatnya menerapkan berbagai konsep sains sebagai acuan atau dasar menghasilkan produk bermanfaat bagi manusia.⁶ Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Putut Martin menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *science*

⁶ Ulfiatun, Novi R., dan Khusniati M. 'Efektivitas Penggunaan LKS IPA Terpadu Bervisi Salingtemas (Sains-Lingkungan- Teknologi-Masyarakat) Berbasis Science Entrepreneurship Terhadap Keterampilan Komunikasi Ilmiah Dan Minat Berwirausaha Siswa', *Pancasakti Science Education Journal*, 2.2 (2017), 78–88 <<http://e-journal.ups.ac.id/index.php/psej>>.

mendorong produk bernilai ekonomi dalam bentuk proposal program kreativitas mahasiswa (PPKM)”⁷.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *science entrepreneurship* dapat meningkatkan minat berwirausaha sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan Rosmiati menunjukkan bahwa model pembelajaran kewirausahaan mempengaruhi minat motivasi mahasiswa, sehingga mendorong minat mahasiswa menjalankan usahanya tanpa keraguan atau rasa malu.⁸ Minat berwirausaha merupakan suatu perasaan lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas dengan adanya kerja keras.⁹ Minat tersebut dapat dimulai dari perhatian seseorang terhadap suatu objek, yang akhirnya menimbulkan suatu ketertarikan

⁷ Putut Martin. ‘Pengembangan Bahan Ajar Science Entrepreneurship Berbasis Hasil Penelitian Untuk Mendukung Program Kreativitas Mahasiswa’, *Jurnal Penelitian Pendidikan Unnes*, 29.2 (2012), 126014 <<https://doi.org/10.15294/jpp.v29i2.5651>>.

⁸ Rosmiati, Doni T., dan Munawar. ‘Sikap, Motivasi, Dan Minat Berwirausaha Mahasiswa Di Surabaya’, *JKMP (Jurnal Kebijakan Dan Manajemen Publik)*, 17.1 (2015), 21–30 <<https://doi.org/10.21070/jkmp.v5i2.1310>>.

⁹ Ahmad Dzulfikri, ‘Sikap, Motivasi Dan Minat Berwirausaha Mahasiswa Di Surabaya’, *Kebijakan Dan Manajemen Publik*, 5.2 (2017), 183–200 <[https://doi.org/DOI Artikel: 10.21070/jkmp.v5i2.1310](https://doi.org/DOI%20Artikel%3A%2010.21070/jkmp.v5i2.1310)>.

untuk mempunyai perilaku, akan tetapi perlu diingat bahwa minat seseorang tidak muncul secara langsung melainkan perlahan melalui stimulus yang mendorongnya. Stimulus tersebut dapat berupa sarana dan alat pendukung lainnya yang mempunyai maksud dalam meningkatkan minat wirausaha.

Entrepreneurship itu sendiri merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan usaha dengan melakukan inovasi dan kreativitas. wirausaha, berdagang, dan menciptakan usaha sendiri merupakan jenis usaha yang dianjurkan dalam agama islam. Nabi Muhammad SAW dahulunya juga merupakan seorang pedagang yang cerdas, jujur, dan tersohor. Allah SWT telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba sebagaimana terdapat dalam Q.S Al Baqarah:275 ¹⁰

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ
مِنَ الْمَسِّ ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ

¹⁰ Tafsir Qur'an surat al-baqarah ayat 275. <https://tafsirq.com/2-al-baqarah/ayat-275>

الرَّبُّوْا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِّن رَّبِّهِ فَانْتَهَىٰ فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ
وَمَنْ عَادَ فَأُولَٰئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ ۗ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ - ٢٧٥

Artinya: “Orang-orang yang makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat): “Sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba,” padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Rabbnya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. Orang yang mengulangi (mengambil riba), maka orang itu adalah penghuni penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya. (Q.S Al Baqarah:275).

Minat berwirausaha juga bisa didapatkan dari pendidikan kewirausahaan, dalam hal ini perguruan tinggi Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu sudah memberikan mata kuliah kewirausahaan pada Program Studi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di semester V (lima), hal ini dimaksudkan juga untuk memberikan kompetensi tambahan bagi lulusan Prodi IPA, selain kompetensi profesional sesuai dengan bidang keahlian yang dituntut sesuai program studi di bangku kuliah, namun mahasiswa juga dibekali kompetensi

tambahan di bidang wirausaha. sehingga lulusan Prodi IPA tidak hanya menekankan lulusannya menjadi guru tetapi juga dapat berwirausaha sebagaimana capaian pembelajaran yang telah ditetapkan program studi. Perguruan tinggi termasuk UINFAS Bengkulu menggalakan pentingnya menumbuhkan minat dalam berwirausaha berdasarkan kepada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) yang bertujuan penyetaraan kualitas sumber daya manusia Indonesia dengan kualitas dunia internasional melalui pendidikan dan pelatihan, dan Minat berwirausaha merupakan salah satu unsur dalam membangun *life skill* berupa kecakapan vokasional untuk bekerja dan usaha mandiri.

Permasalahn yang dihadapi sekarang adalah walaupun sudah adanya mata kuliah kewirausahaan yang menunjang akan tetapi minat berwirausaha mahasiswa masih sangat rendah. Berdasarkan hasil observasi terkait minat wirausaha kepada mahasiswa IPA didapatkan

presentase sebesar 60 % dengan kriteria cukup.¹¹ Diketahui pula tujuan pekerjaan yang akan diambil oleh mahasiswa ketika sudah menyelesaikan pendidikan kebanyakan dari mereka yang lebih memilih untuk mencari pekerjaan dibandingkan dengan menciptakan lapangan pekerjaan sendiri sebagaimana hasil angket wawancara dari 10 responden didapatkanlah data yaitu; 2 orang (20%) memilih berwirausaha, 4 orang (40%) memilih bekerja pada instansi negeri/swasta, 2 orang (20%) memilih mengikuti tes-tes kepegawaian dan sisanya sebanyak 2 orang (20%) memilih lainnya.¹² Sehingga dirasa diperlukannya media lain sebagai sarana dalam meningkatkan minat berwirausaha tersebut, salah satu caranya dengan melakukan pengembangan media pembelajaran berupa kain motif biokimia berbasis *science entrepreneurship*. Kain adalah produk yang terbuat dari serat alami atau buatan yang dikerjakan, ditenun dengan berbagai cara dan kemudian dapat

¹¹ Hasil wawancara dengan mahasiswa tanggal 23 November 2021

¹² Hasil wawancara dengan mahasiswa tanggal 23 November 2021

diwarnai, didekorasi, dicap atau disulam dengan unsur dan gaya tak terbatas .

Motif kain saat ini sangat beragam dan terus berkembang mulai dari yang tidak bermotif (polosan) sampai dengan beragam motif yang disesuaikan oleh orang yang mendesain dan tentu harganya sangat bervariasi sesuai dengan kualitas bahan dan juga motif. pengembangan motif kain ini peneliti terinspirasi dari motif sains kimia dengan masing –masing gambar dan struktur yang sangat beragam, dan masih jarang sekali yang mengaplikasikannya sebagai motif kain. Pemilihan motif sains dilihat dari tingkat keunikan dan keindahan serta struktur gambar untuk diaplikasikan menjadi motif kain seperti struktur glukosa sebagai senyawa organik yang ada didalam tubuh manusia untuk motif kimia yang dapat dikemas sedemikian rupa supaya terlihat lebih estetik dan berbeda dari motif-motif kain yang sudah ada sehingga dapat menambah nilai jualnya. Adanya unsur sains yang dituangkan kedalam sebuah motif kain dapat

dimanfaatkan sebagai media belajar serta sumber informasi sains bagi orang yang melihat sehingga menjadi keunggulan produk yang dikembangkan. Pengembangan motif kain ini merupakan produk yang multi fungsi karena bisa dimanfaatkan sebagai media ajar serta digunakan sebagai fashion dan tentunya mempunyai nilai ekonomi.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kain Motif Biokimia Berbasis *Science Entrepreneurship* Dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Mahasiswa”. pengembangan motif kain ini masih terbilang baru dan belum pernah terlihat khususnya di daerah Bengkulu, hasil pengembangan ini diharapkan mahasiswa dapat terinspirasi dan berkesan bahwasannya rumus dan struktur dan teori sains yang ada di buku dapat dimodifikasi menjadi lebih indah dan bermakna dan tentunya dapat meningkatkan minat wirausahanya sesuai yang diharapkan peneliti.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran kain motif biokimia berbasis *Science Entrepreneurship* dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa Tadris IPA?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran kain motif biokimia berbasis *Science Entrepreneurship* dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa Tadris IPA?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran kain motif biokimia berbasis *Science Entrepreneurship* dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa Tadris IPA?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dan manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kain motif biokimia berbasis *Science Entrepreneurship* dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa tadris IPA.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran kain motif biokimia berbasis *Science Entrepreneurship* dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa tadris IPA.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran kain motif biokimia berbasis *Science Entrepreneurship* dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa tadris IPA.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat. Manfaat yang dapat diperoleh adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memperkaya berbagai media pembelajaran sehingga nantinya bisa dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan serta dapat menjadi acuan dalam mengembangkan motif-motif lain

yang berbasis sains yang menjadi gerbang awal menumbuhkan minat berwirausaha

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penelilti, Sebagai salah satu sarana untuk mengaplikasi teori-teori yang diterima selama perkuliahan pada bidang kimia.
- b. Bagi Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu. Sebagai tambahan ilmu pengetahuan yang dapat digunakan sebagai tambahan bacaan dan data dokumentasi di perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- c. Bagi pembimbing, dapat menambah ide dalam melakukan pengembangan media berdasarkan materi pembelajaran

D. Spesifikasi Produk

pengembangan media pembelajaran jilbab ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. media pembelajaran kain motif merupakan media cetak visual berupa grafis yang dilihat dari satu sisi
2. media kain motif biokimia didesain menggunakan *Adobe Photoshop CS6*
3. media juga dapat digunakan sebagai produk fashion dengan motif khusus sains, dengan karakteristik sebagai berikut;
 - a. Ukuran media kain : 110 cm X 110 cm
 - b. Jenis bahan kain : voal
 - c. Materi : Biokimia
 - d. Kandungan media : Berbasis *Science Entrepreneurship*

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran jilbab berbasis science entrepreneurship ini adalah:

1. media pembelajaran kain motif biokimia berbasis *science entrepreneurship* mampu membuat mahasiswa memahami pembelajaran dengan cara

yang berbeda serta dapat menumbuhkan minat berwirausaha dalam diri.

2. Validator yaitu dosen yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya.
3. Bagian isi dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan sebagai media pembelajaran, serta efektif atau tidaknya media kain motif dalam meningkatkan minat wirausaha mahasiswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran Kain Motif Biokimia Berbasis *Science Entrepreneurship*

a. Media Pembelajaran

Media secara harfiah mengandung arti sebagai perantara atau pengantar pesan atau informasi dari pengirim kepada si penerima pesan.¹³ Sehingga apapun sumbernya baik televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar dan media cetak lainnya yang sejenis adalah media. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan dalam pembelajaran atau mempunyai maksud-maksud pembelajaran maka media tersebut dinamakan

¹³ Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*, edisi pert (Jakarta: Kencana, 2020). hal 4-5

media pembelajaran.¹⁴ Ada banyak ahli yang memberikan pendapatnya terhadap media pembelajaran yang dapat kita ketahui, beberapa diantaranya yaitu; Muhammad Ali mengungkapkan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang perasaan, perhatian, pikiran, serta kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. menurut Yusufhadi Miarso media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses disengaja bertujuan, dan terkendali.

Sehingga Hamidjojo dalam cecep memberikan batasan terhadap media yaitu sebagai semua bentuk perantara yang digunakan manusia

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. by Asfan Rahman, edisi revisi (Jakarta: Rajawali Pers, 2014). hal 4

dalam menyampaikan atau membagikan ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan dan pendapat yang diungkapkan sampai kepada yang dituju sebagai penerima.¹⁵ Secara lebih luas media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.¹⁶

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu alat secara fisik dapat dimanfaatkan dalam proses belajar yang memudahkan penyampaian pesan sehingga menjadi jelas dan tujuan pembelajaran dapat terlaksana secara efektif dan efisien.

¹⁵ Kustandi dan Darmawan. hal 5-6

¹⁶ Nunuk S., Setiawan A., dan Putria A. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, ed. by Pipih Latifah, edisi pert (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2018). hal 3-4

Ada tiga ciri media pembelajaran yang diungkapkan sebagai petunjuk mengapa media digunakan serta meliputi apa saja yang mungkin dapat dilakukan oleh media yang tidak mampu dilakukan oleh guru.¹⁷

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, menyimpan, dan merekonstruksi kejadian atau objek.. Siswa dapat belajar tentang suatu peristiwa atau bagaimana hal itu terjadi melalui rekaman video, dokumentasi foto. Objek biologis atau abiotik unik yang perlu dipelajari siswa dapat dengan mudah disajikan di kelas menggunakan rekaman video dan foto.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Peristiwa yang berlangsung selama berhari-hari atau bertahun-tahun dapat dilihat dalam hitungan menit. Banyak kejadian dan objek yang

¹⁷ Kustandi and Darmawan. hal 10-12

sulit diamati secara langsung dapat dengan mudah diamati melalui media pembelajaran berupa rekaman video dan foto.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Media pembelajaran memudahkan untuk memindahkan peristiwa dan objek dari satu lokasi ke lokasi lain. Di era digital, rekaman film dan fotografi menjadi sangat mudah didistribusikan tanpa batasan spasial atau temporal. Peristiwa di daerah yang sulit atau tidak dapat diakses oleh siswa dapat disajikan di kelas dengan sedikit usaha. Pembawa data seperti Internet, stik USB, dan CD memudahkan pendistribusian materi pembelajaran. Konsistensi informasi yang terkandung di dalamnya selalu terjaga dalam keadaan aslinya.

Jenis-Jenis Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan sudut pandang melihatnya¹⁸.

- a) Media audio, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki suara seperti radio dan rekaman suara.
- b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara. Seperti film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
- c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat dan didengar. Misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, dan slide nada. Media audiovisual dianggap lebih baik dan menarik karena

¹⁸ Ramen A purba dkk. Pengantar media pembelajaran.penerbit yayasan kita menulis.(2020). Hal 9-10

mengandung unsur media audio dan media visual.

Media berfungsi untuk tujuan pembelajaran di mana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa baik dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Levie dan Lentz dalam cecep mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual,¹⁹ yaitu:

- 1) *Fungsi atensi*, merupakan inti dari menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk fokus pada konten kelas yang terkait dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks topik.
- 2) *Fungsi afektif*, fungsi afektif media visual dapat dilihat pada kesenangan siswa belajar dan membaca teks bergambar. foto dan simbol visual dapat membangkitkan emosi dan sikap siswa.
- 3) *Fungsi kognitif*, terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang

¹⁹ Kustandi and Darmawan. hal 15-16

visual atau gambar membantu tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

- 4) *Fungsi kompensatoris* terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks: untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

pemilihan media pembelajaran harus memperjatkan syarat-syarat suatu media yaitu

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik.²⁰ Ada beberapa peranan media pembelajaran dalam proses belajar antara lain: .

²⁰ Talizaro Tafonao, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.2 (2018), 107-108 <<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>>.

Pertama, mahasiswa memiliki kemampuan untuk menangkap pembelajaran dengan baik. Dengan demikian penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. *Kedua*, Media membangkitkan keinginan dan minat mahasiswa untuk belajar. Bukan hanya membangkitkan motivasi untuk belajar, namun membawa pengaruh positif bagi psikologis mahasiswa. *Ketiga*, media memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan dan penuh makna.

Pengembangan media pembelajaran yang ideal seharusnya perlu memenuhi syarat “VISUALS”. Yakni suatu media harus (1) visible (V) atau mudah dilihat artinya media yang baik seharusnya mudah dilihat dengan jelas.; (2) interesting (I) atau menarik artinya media harus dirancang sedemikian rupa supaya menarik; (3) simple (S) sederhana, sederhana dalam hal ini dimaksudkan bahwa dengan media yang tidak terlalu

complicated telah mampu membantu siswa dalam mencapai kompetensi; (4) useful (U) isinya berguna/bermanfaat, kegunaan suatu media adalah sangat penting artinya bahwa dengan menggunakan media tertentu dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan manfaat kepada siswa. ; (5) accurate (A) benar atau dapat dipertanggung jawabkan keakuratan penggunaan suatu media juga bisa dilihat dari dimensi materi. Artinya apakah dengan menggunakan media tertentu apakah suatu media mampu memperjelas materi atau belum. Dan yang paling utama untuk menilai keakuratan suatu media adalah bagaimana kemampuannya dalam proses pencapaian kompetensi.; (6) legitimate (L) masuk akal/sah ; dan (7) structured (S) terstruktur/tersusun dengan baik

b. Kain Bermotif

Kain mengacu pada bahan-bahan yang digunakan untuk menyusun pakaian yang berbeda serta unsur utilitarian lainnya seperti gorden, permadani, selimut,

tempat tidur, dan lain sebagainya. Kain adalah produk yang terbuat dari serat alami atau buatan yang dikerjakan, ditenun atau ditenun dengan berbagai cara dan kemudian dapat diwarnai, didekorasi, dicap atau disulam dengan unsur dan gaya tak terbatas untuk menghasilkan jenis kain yang unik dan eksklusif. Kain dalam semua kasus dibuat dari proses yang panjang dan kompleks yang dimulai dari pengumpulan serat buah-buahan dan sayuran, berlanjut ke penenunan atau penenunannya , dan berakhir pada desain dari penggunaan pewarna atau dekorasi yang berbeda.

Selain itu, saat ini ada kain yang dibuat dengan serat sintetis dan yang beradaptasi dengan kebutuhan manusia saat ini jauh lebih baik daripada kain lainnya. Pertama-tama, mereka permeabel terhadap air , mereka fleksibel dan permeabel terhadap udara . Namun, kain umumnya lebih ringan dari kulit atau bulu, dapat menahan proses pewarnaan dan dekorasi dengan lebih mudah, lebih elastis dan beradaptasi lebih baik dengan

bentuk tubuh. pada mulanya kain berfungsi sebagai alat untuk melindungi tubuh dari cuaca panas atau dingin. kemudian fungsi kain menjadi lebih beragam, misalnya untuk menutup aurat, sebagai unsur pelengkap upacara yang menyangkut nilai tertentu, sebagai alat pemenuhan kebutuhan akan keindahan. Sehingga Allah SWT memerintahkan dalam QS Al-A'raaf ayat 26 mengenai pemanfaatan kain bagi manusia:

يَا بَنِي آدَمَ قَدْ أَنْزَلْنَا عَلَيْكُمْ لِبَاسًا يُؤَارِي سَوْآتِكُمْ وَرِيشًا وَلِبَاسُ
التَّقْوَىٰ ذَٰلِكَ خَيْرٌ ۗ ذَٰلِكَ مِنْ آيَاتِ اللَّهِ لَعَلَّهُمْ يَذَّكَّرُونَ

Artinya "Hai anak Adam, sesungguhnya Kami telah menurunkan kepadamu pakaian untuk menutup auratmu dan pakaian indah untuk perhiasan. Dan pakaian takwa itulah yang paling baik. Yang demikian itu adalah sebahagian dari tanda-tanda kekuasaan Allah, mudah-mudahan mereka selalu ingat." (QS. Al- A'raaf : 26)

Sehingga dengan macam-macam kebutuhan yang dapat terpenuhi dengan menggunakan satu kain menyebabkan perkembangan yang menciptakan warna-warni, bentuk, ukuran, serta hiasan dengan beragam motif sebagai corak hiasan yang indah pada kain.

beberapa motif kain yang biasa digunakan diantaranya yaitu:

4. Motif floral, motif yang didefinisikan dengan motif kain yang bercorak tumbuh-tumbuhan atau bunga.
5. Motif batik, merupakan salah satu ciri khas Indonesia dengan keindahan yang sudah diakui oleh dunia.
6. Motif geometris, merupakan motif dengan desain yang terukur, seperti segitiga, oval, lingkaran, dan kotak yang bersifat abstrak yang biasa digunakan untuk busana dengan desain kontemporer.
7. Motif gingham, merupakan motif kotak-kotak atau garis yang dibuat dari benang lungsin dan benang pakan halus yang berlainan warna.
8. Motif ikat, merupakan salah satu ciri khas dari Indonesia dengan ragam hias yang dibentuk dari proses celup rintang yang menutupi bagian kain yang ingin terlihat polos.

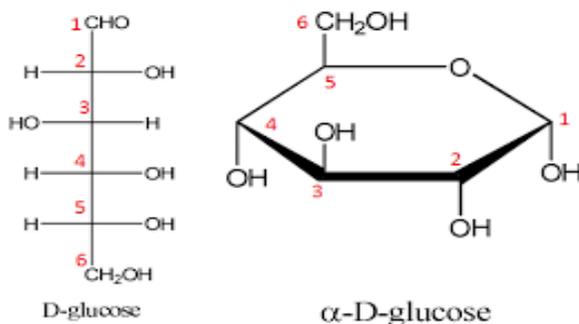
9. Motif paisley, merupakan motif kain dengan pola seperti tetesan air yang digabungkan dengan corak lainnya sehingga menghasilkan motif yang ramai.
10. Motif polkadot, merupakan motif dengan bintik-bintik teratur.
11. Motif stripe, merupakan motif garis pada kain yang sifatnya universal sehingga motif ini mudah digunakan oleh siapapun.

c. Teori Desain Motif Kain

Teori yang digunakan untuk mewakili desain pengembangan motif kain peneliti ambil dari salah satu materi biokimia yang membahas tentang glukosa yang merupakan senyawa organik yang ada dalam tubuh manusia, mempunyai sifat sebagai berikut;

Rumus kimia	$C_6H_{12}O_6$
Nama IUPAC	D-glucose
Massa molar	180,16 g·mol ⁻¹
Penampilan	Bubuk putih
Densitas	1.54 g/cm ³
Titik lebur	α -D-glukosa 146 °C

β -D-glukosa 150 °C (302 °F;
 423 K)
 Kelarutan dalam air 909 g/1 L (25 °C (77 °F))



Gambar 2.1 struktur glukosa rantai lurus dan berbentuk cincin

Glukosa termasuk salah satu gula monosakarida dan salah satu karbohidrat penting yang biasa digunakan sebagai sumber tenaga bagi tumbuhan dan hewan. Juga merupakan salah satu hasil utama fotosintesis. Glukosa sering disebut juga dengan dekstrosa, d-glukosa ataupun gula buah. Adanya glukosa bisa dijadikan sumber intermediet metabolisme dan juga berperan sebagai sumber energi, proses metabolisme pada tubuh agar lancar dan sempurna, glukosa ikut serta memegang peranan

penting dikarenakan tubuh menggunakannya agar proses metabolisme berjalan dengan baik. Aliran glukosa adalah darah dapat terserap langsung ke dalam jaringan dan sel-sel tubuh sebagai sumber tenaga utama. Ada sebagian glukosa tak digunakan tubuh sebagai bahan sumber tenaga dan glukosa yang tidak digunakan itu alirannya akan melaku ke organ hati dan disimpan dalam bentuk lemak di bagian otot dan juga glikogen di dalam tubuh.

d. *Science Entrepreneurship*

ESciT (*Science entrepreneurship Thinking*) merupakan proses pengintegrasian pengetahuan sains secara inovatif dan kreatif dengan pemikiran yang berorientasikan kewirausahaan. *Science entrepreneurship Thinking* merupakan konsep pembelajaran dan pengajaran sains bertujuan untuk menghasilkan peserta didik yang mempunyai pemikiran kewirausahaan. Konsep ESciT muncul dengan melihat adanya perbandingan dan persamaan antara langkah-langkah dalam kemahiran proses

sains (*science process skill*) dan pemikiran kewirausahaan.²¹

Tabel 2.1
Hubungan Langkah-langkah dalam kemahiran proses sains, pemikiran kewirausahaan, dan pemikiran sains kewirausahaan (PeSaK).

Kemahiran Proses Sains	Pemikiran Kewirausahaan	Pemikiran Sains Kewirausahaan (PeSaK)
1. Mengamati fenomena	1. mengamati lingkungan sekitar dengan sengaja	1. Mengambil inisiatif untuk membuat pengamatan dengan sengaja, bertujuan, dan secara langsung.
2. Menguraikan masalah/fenomena	2. mencari keperluan idea baru	2. Mencari dan memikirkan keunikan atau kelainan.
3. Membuat hipotesis	3. merumuskan ide	pada sesuatu fenomena yang diamati dalam bentuk ide, sistem, model, desain, atau produk.
4. Memilih hipotesis	4. memilih satu dan	3. Memilih beberapa ide yang

²¹ Muhammad Syukri and others, 'Pendidikan STEM Dalam Enterpreunal Science Thinking "ESciT": Satu Perkongsian Pengalaman Dari UKM Untuk Aceh', *Academy Of Illamic Studies, University Of Malaya, Kuala Lumpur*, March, 2013, 107–108.

5. Membuat eksperimen	mewujudkannya dalam bentuk produk	bisa diinovasikan dari langkah sebelumnya serta menilai ide-ide tersebut.
6. Menilai hasil Eksperimen terhadap hipotesis	5. menilai produk dengan keperluan lingkungan sekitar dari aspek biaya, pemasaran, dan manfaatnya	4. Menetapkan dan memperbaiki ide produk yang telah dipilih. 5. Memastikan ide atau produk yang dihasilkan bermanfaat untuk masyarakat.

Sumber: Muhammad Syukri.(2013)

Pembelajaran berbasis *science entrepreneurship* merupakan pembelajaran dengan mengaplikasikan konsep IPA kedalam kehidupan sehari-hari melalui perancangan dan pembuatan produk yang bernilai ekonomi dan sesuai dengan perkembangan lingkungan. Pembelajaran berbasis *entrepreneurship* memberi kesempatan pada peserta didik untuk mengoptimalkan potensinya agar menghasilkan produk. Kesimpulan akhir dari pembelajaran berbasis *entrepreneurship* adalah peserta didik membuat suatu produk yang bernilai ekonomi dengan menerapkan konsep

IPA.²² Pembelajaran yang dilakukan dengan pendekatan *entrepreneurship* dapat meningkatkan minat berwirausaha siswa. Selain untuk meningkatkan minat berwirausaha pembelajaran dengan pendekatan *entrepreneurship* juga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi ilmiah secara lisan.²³

Berdasarkan teori, konsep, pendapat para ahli dan hasil penelitian relevan yang pernah dilakukan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *science entrepreneurship* memiliki beberapa poin yang dapat dijadikan sebagai indikator untuk melihat ketercapaiannya dari *science entrepreneurship* yaitu yang pertama memiliki nilai ekonomi dan sesuai dengan lingkungan, kedua; peserta didik dapat mengoptimalkan potensi dalam pembuatan produk, dan yang ketiga; adanya keterampilan komunikasi ilmiah secara lisan.

²² S K Sa'adah and S Sudarmin, 'Pembelajaran Dengan Pendekatan Stem Terintegrasi Science Entrepreneurship Untuk Mengembangkan Karakter Kewirausahaan', *Jurnal Inovasi Pendidikan...*,15.1(2021), hal 2779 <<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/25898>>.

²³ Ulfiatun, Ratna, and Miranita. hal 75

2. Minat Berwirausaha

a. Pengertian Minat Berwirausaha

Minat berwirausaha terdiri dari dua kata, yaitu minat dan berwirausaha. Minat dapat diartikan sebagai sesuatu yang menarik perhatian terhadap sesuatu. Minat menunjukkan apa yang orang inginkan, lakukan, atau nikmati. Bagi mereka yang tertarik pada sesuatu, semua tindakan atau apa yang dia lakukan menariknya ke minat itu.²⁴ Minat adalah sebuah kecenderungan yang menetap pada seseorang untuk merasa tertarik pada suatu bidang tertentu dan merasa senang dalam berbagai kegiatan yang berkaitan dengan bidang itu sendiri. Minat sebagai dorongan untuk melakukan sesuatu atau menyukai sesuatu dari dalam diri seseorang tanpa obsesi akan menciptakan keadaan dimana individu menaruh perhatian pada sesuatu dan disertai dengan keinginannya untuk mengetahui dan

²⁴ eka Aprilianty, 'Pengaruh Kepribadian Wirausaha, Pengetahuan Kewirausahaan, Dan Lingkungan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa SMK', *SMK Muhammadiyah Pangkalan Bun, Kalimantan Tengah*. hal 11.

mempelajari serta membuktikan lebih lanjut mengenai situasi tersebut. Maka ia akan cenderung lebih aktif terlibat dengan objek atau kegiatan tersebut.²⁵

kewirausahaan sebagai usaha seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan juga berbeda adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari tentang nilai, kemampuan (*ability*), dan perilaku seseorang dalam menghadapi tantangan hidup dan cara memperoleh peluang dengan berbagai resiko yang mungkin dihadapinya guna meningkatkan perekonomian bagi dirinya maupun bagi orang lain²⁶. ada beberapa ahli yang memberikan pendapat terkait pengertian kewirausahaan beberapa diantaranya yaitu; menurut Skinner wirausaha merupakan seseorang yang mengambil risiko yang diperlukan untuk mengorganisasikan dan mengelola suatu bisnis dan menerima imbalan/balas jasa berupa profit finansial

²⁵ Yuliantaro Ahmad Fauzan, *Pengaruh Pembelajaran Kewirausahaan Dan Praktik Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas Xi Akuntansi Smk Negeri 1, Skripsi*, 2017. hal 11

²⁶ suryana, *Kewirausahaan, Kiat Dan Proses Menuju Sukses*, ed. by erma Irawan, edisi keem (Jakarta: salemba empat, 2017). hal 5

maupun non finansial. kemudian Wiratmo memberikan pendapat bahwa kewirausahaan dalam arti luas merupakan kegiatan penciptaan yang berbeda dengan yang lainnya, dengan usaha dan waktu yang diluangkan dan dalam proses tersebut terdapat berbagai resiko yang harus dihadapi berupa keungan, sosial, psikologi, keuntungan serta kepuasan diri berwirausaha. Wirausahawan dapat melihat peluang dari segala sudut untuk mengembangkan usahanya dan berani mengambil resiko dari apa yang telah dilakukannya. Untuk wirausahawan, peluang ini merupakan pintu gerbang untuk memasuki dunia bisnis. secara sederhana wirausahawan (*entrepreneur*) adalah orang yang berani mengambil risiko untuk membuka usaha dalam berbagai kesempatan.

Minat berwirausaha seseorang akan muncul apabila: a) ia merasa memiliki kapasitas untuk menjadi seorang wirausaha yang berhasil; dan b) merasa senang

ketika melakukan kegiatan kewirausahaan.²⁷ Dari konsep minat dan wirausaha dapat kita simpulkan bahwa minat berwirausaha merupakan dorongan kepemilikan seorang individu ataupun kelompok orang terhadap suatu kreativitas dan inovasi dalam memanfaatkan peluang untuk menciptakan sesuatu yang berbeda dan diikuti dengan kesiapan mental menanggung resiko serta siap bekerja keras guna memenuhi kebutuhan hidup, mendirikan dan memajukan usaha, serta memecahkan persoalan masalah hidup yang dilakukan dengan kekuatan yang berasal dari dalam diri.

Minat berwirausaha mahasiswa dapat dilihat dari berbagai indikator sebagai berikut:²⁸

- 1) Mempunyai ketertarikan dalam berwirausaha.

Ketertarikan bisa berarti perasaan senang terhadap sesuatu, perasaan puas dan lega,

²⁷ Henawati Prilovia and Iskandar, 'Minat Wirausaha Mahasiswa Fakultas Ekonomi Unswagati Cirebon', *Jurnal Edunomic*, 6.2 (2018), hal 58.

²⁸ Fauzan. hal 21-23

bergembira. Sehingga ketika seseorang tertarik untuk berwirausaha artinya ia merasa tertantang untuk menjadi sukses, tentunya dalam bidang usaha.

2) Adanya perasaan senang.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) disebutkan bahwa perasaan adalah keadaan batin atau pikiran pada saat menghadapi sesuatu. Minat berwirausaha muncul dari rasa senang dalam kegiatan yang mengarah pada tujuan tertentu, dapat dengan mudah dilihat siswa yang tidak menyukai kewirausahaan mereka kurang antusias dan tidak bersemangat mengikuti pembelajaran kewirausahaan dan praktik kewirausahaan, akan tetapi sebaliknya, siswa yang senang dengan kewirausahaan akan sangat antusias dan bersemangat ketika mengikuti Pembelajaran kewirausahaan dan praktek kewirausahaan.

3) Memiliki motivasi berwirausaha.

Motivasi merupakan dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dibedakan menjadi dua macam yaitu motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri dan motivasi ekstrinsik dari luar diri. Seseorang yang memiliki motivasi untuk sukses cenderung lebih berminat untuk berwirausaha.

4) Keinginan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) keinginan berarti kehendak atau hasrat. adanya Keinginan berarti sesuatu kecenderungan untuk mencapai suatu target berdasarkan hal yang menarik perhatiannya. Siswa yang menaruh minat berwirausaha akan merasa senang dan tertarik dengan kegiatan yang mengarah pada wirausaha.

5) Memiliki sikap berani mengambil resiko.

Berani mengambil risiko kewirausahaan adalah keberanian untuk mengambil semua risiko untung rugi dalam bisnis yang sedang dijalankan. Sikap ini wajib dimiliki oleh seorang yang ingin memulai berwirausaha. Setiap pelaku bisnis tentu sudah memikirkan segala resiko yang mungkin terjadi selama usaha yang dijalankannya berlangsung.

b. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat berwirausaha yaitu harapan pendapatan yang tinggi, dukungan dari lingkungan keluarga dan pendidikan kewirausahaan yang diterima.

1) Pengaruh Lingkungan Keluarga

keluarga merupakan tonggak perkembangan dan pertumbuhan anak, dalam lingkungan keluargalah anak mendapatkan perhatian, kasih sayang, dorongan, bimbingan dan keteladanan oleh

orang tua untuk dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya demi perkembangan dimasa mendatang termasuk dalam pemilihan karir dan pekerjaan anak. Rasa tanggung jawab dan kreativitas bisa ditanamkan kepada anak sejak anak masih kecil ketika mereka sudah mampu berkomunikasi dengan anggota keluarga yang lain, dalam hal ini orang tua berperan dalam memenuhi salah satu unsur kepribadian yaitu minat. Minat berwirausaha muncul ketika keluarga berpengaruh positif terhadap minat karena sikap dan kegiatan anggota keluarga secara langsung maupun tidak langsung saling mempengaruhi. Orang tua yang sudah berwirausaha secara tidak langsung mampu menumbuhkan minat anak untuk melakukan wirausaha dibidang yang sama, sehingga semakin tinggi dukungan keluarga maka semakin tinggi pula minat wirausahanya jika dibandingkan dengan anak yang lingkungan keluarga kurang

mendukung. Minat menjadi wirausaha terbentuk apabila keluarga memberikan dukungan positif terhadap minatnya.²⁹

2) Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Menurut UU No. 20 tahun 2003 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pendidikan mempengaruhi minat berwirausaha. Pendidikan

²⁹ Deden Setiawan, 'Pengaruh Ekspektasi Pendapatan, Lingkungan Keluarga Dan Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha', *Skripsi, Prodi Akuntansai Universitas Negeri Yogyakarta*, August, 2016, hal 23.

yang dimiliki seseorang memiliki pengaruh terhadap pengetahuan dan keahlian seseorang. Sehingga ketika seseorang dididik tentang kewirausahaan, ia akan semakin memahami manfaat berwirausaha. Dampaknya ialah akan lebih tertarik untuk menjadi seorang wirausaha. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh antara pendidikan untuk berwirausaha dengan minat berwirausaha.

3) Pengaruh Ekspektasi Pendapatan

Pendapatan adalah penghasilan yang diperoleh seseorang berupa uang atau barang. Di sisi bisnis, pendapatan merupakan jumlah yang diterima perusahaan dari kegiatan, terutama dari penjualan produk dan layanan kepada pelanggan.³⁰ Pendapatan adalah semua penerimaan seseorang sebagai balas jasanya dalam proses produksi.

³⁰ Rizky Setiawan and Abdul Malik, 'Pengaruh Ekspektasi Pendapatan Terhadap Minat Berwirausaha Pada Masyarakat (Studi Kasus Pada Desa Tumpatan Nibung Dusun Vi Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara', *JEKKP (Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Kebijakan Publik)*, 3.1 (2021), hal 32–37 <<https://doi.org/10.30743/jekkp.v3i1.4073>>.

Kewirausahaan mampu menghasilkan pendapatan yang bisa digunakan untuk memenuhi kehidupan seseorang Ekspektasi dan harapan bahwa dengan melakukan wirausaha mampu memberikan pendapatan yang lebih baik, Pada saat seseorang berharap untuk mendapatkan pendapatan yang lebih tinggi dengan menjadi seorang wirausaha, maka ia akan semakin terdorong untuk menjadi seorang wirausaha.

c. Ciri-Ciri Dan Karakteristik Kewirausahaan

Ciri-ciri dan karakteristik wirausaha adalah memiliki kemandirian, berani mengambil risiko, memiliki semangat tinggi, percaya diri, berjiwa kepemimpinan, memiliki visi dan tujuan yang jelas, bertanggung jawab, optimis, kreatif, inisiatif, dan selalu berorientasi ke masa depan.³¹ Sedangkan jika dilihat dari berbagai aspek kepribadian meliputi jiwa, watak, sikap, dan perilaku seseorang, terdapat enam komponen penting ciri-ciri kewirausahaan, yaitu: percaya diri, berorientasi pada

³¹ Fauzan. hal 17

hasil, berani mengambil resiko, kepemimpinan, keorisinalitasan, dan berorientasi pada masa depan. Sedangkan karakteristik kewirausahaan meliputi hal berikut;³²

1. Proaktif, yaitu berinisiatif dan tegas
2. Berorientasi pada prestasi, tercermin dalam pandangan dan tindakan terhadap peluang, orientasi efisiensi, mengutamakan kualitas pekerjaan, melakukan perencanaan dan mengutamakan pengawasan
3. Memiliki sikap komitmen kepada orang lain, termasuk dalam kegiatan pengadaan barang dan melakukan hubungan bisnis.

Ciri-ciri dan karakteristik tersebut seharusnya dimiliki oleh wirausahawan walaupun tidak seluruhnya. Akan tetapi, semakin banyak ciri dan karakteristik yang dimiliki sesungguhnya semakin kuat dorongan mereka untuk menjadi wirausaha yang sukses.

³² suryana. hal 26-27

a. Fungsi dan peranan wirausaha

Fungsi makro, wirausahaan berperan dalam ekonomi nasional karena fungsi wirausaha secara makro yaitu sebagai penggerak, pengendali, dan konduktor perekonomian suatu negara. Kewirausahaan bekerja untuk menciptakan investasi baru, menciptakan modal baru. Hasil riset dan temuan ilmiah, serta pengembangan ilmu pengetahuan yang dilakukan dapat menciptakan lapangan kerja, menghasilkan produktivitas, meningkatkan ekspor, mendorong pertumbuhan ekonomi, mengurangi kesenjangan sosial, dan meningkatkan kemakmuran.

Fungsi mikro, Pada tingkat ekonomi mikro, peran kewirausahaan adalah mengambil risiko dan ketidakpastian dan menggabungkan sumber daya dengan cara baru dan berbeda untuk menciptakan nilai dan bisnis baru. Dari teori, konsep, pendapat para ahli serta penelitian yang telah dilakukan orang lain berhubungan dengan minat wirausaha maka dapat disimpulkan beberapa indikator bahwa seseorang sudah memiliki atau

belumnya minat berwirausaha yaitu adanya rasa ketertarikan, perasaan senang, adanya motivasi, keinginan serta adanya sikap berani mengambil resiko.

B. Kajian Pustaka

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain yaitu:”

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putut Martin yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Science Entrepreneurship Berbasis Hasil Penelitian Untuk Mendukung Program Kreativitas Mahasiswa”** Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan pengembangan materi ajar ilmu kewirausahaan dalam rangka meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM). Penelitian ini bertujuan menghasilkan bahan ajar science entrepreneurship sebagai upaya membekali kemampuan mahasiswa dalam merancang dan mengembangkan produk yang

menerapkan konsep IPA yang mempunyai nilai ekonomi dan berwawasan lingkungan. Persamaan pada penelitian ini dengan yang saya lakukan adalah tema science entrepreneurship, sedangkan perbedaannya penelitian di atas menggunakan science entrepreneurship sebagai pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan kreativitas, sedangkan penelitian yang saya lakukan science entrepreneurship sebagai dasar pengembangan media untuk meningkatkan minat wirausaha.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ilmi Kurnia Sa'adah, Sudarmin dan Skunda Diliarosta dengan judul **“Pengembangan Pembelajaran Dengan Pendekatan Stem Terintegrasi Science Entrepreneurship Untuk Meningkatkan Karakter Kewirausahaan”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik dan kelayakan perangkat pembelajaran integrasi pendekatan STEM dengan science entrepreneurship serta menganalisis profil

karakter kewirausahaan peserta didik pada penerapan perangkat pembelajaran integrasi pendekatan STEM dengan science entrepreneurship. Model pengembangan perangkat pembelajaran yang digunakan adalah ADDIE. Data diambil dengan metode observasi, angket, dan tes. Karakteristik perangkat pembelajaran yang dikembangkan memuat integrasi pendekatan STEM dengan science entrepreneurship dan mengacu pada indikator karakter kewirausahaan yang dikembangkan pada diri peserta didik. Hasil penelitian bahwa perangkat pembelajaran integrasi pendekatan STEM dengan science entrepreneurship dapat mengembangkan karakter kewirausahaan peserta didik karena terjadi peningkatan persentase skor karakter kewirausahaan pada setiap observasi. Persamaan pada penelitian ini adalah pembelajaran terintegrasi science entrepreneurship, Perbedaannya terletak pada variabel bebasnya penelitian ini bertujuan meningkatkan

karakter kewirausahaan, sedangkan penelitian yang saya lakukan bertujuan meningkatkan minat berwirausaha.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Syukri, Lilia Halim, dan T. Subahan Mohd. Meerah yang berjudul **“Pendidikan STEM Dalam Entrepreneurial Science Thinking “Escit”**: Satu Perkongsian Pengalaman Dari UKM Untuk Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk berbagi pengalaman mengenai program penelitian pengintegrasian pendidikan STEM dalam pengajaran dan pembelajaran sains di sekolah dasar dan menengah yang telah dijalankan oleh Fakulti Pendidikan, UKM (Universiti Kebangsaan Malaysia). pengintegrasian pemikiran kewirausahaan ke dalam pengajaran dan pembelajaran sains melalui kemahiran proses sains diistilahkan dengan sebutan “ESciT” (Entrepreneurial Science Thinking). Persamaan pada penelitian ini dengan yang saya lakukan adalah sama-sama

mengintegrasikan science entrepreneurship. Perbedaannya terdapat pada subjek pada hasil akhir produk.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ibrohim Fathurrosi, Sri Marmoah, Sularmi, Tri Wahyu Handono yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Motif Batik Ngawi Berbasis Audio Visual Sebagai Media Pengenalan Batik Ngawi Di Sekolah Dasar”**. Pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada keterbatasan media pembelajaran pada materi batik Ngawi di Sekolah Dasar Kabupaten Ngawi, materi batik hanya diajarkan secara *text-book* dan tidak memuat motif batik Ngawi. Penelitian ini dilakukan dengan metode *Reseach and Development (RnD)* dengan model penelitian yang dikembangkan oleh Borg and Gall yang dimodifikasi. persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa motif pada kain, sedangkan perbedaannya terletak pada

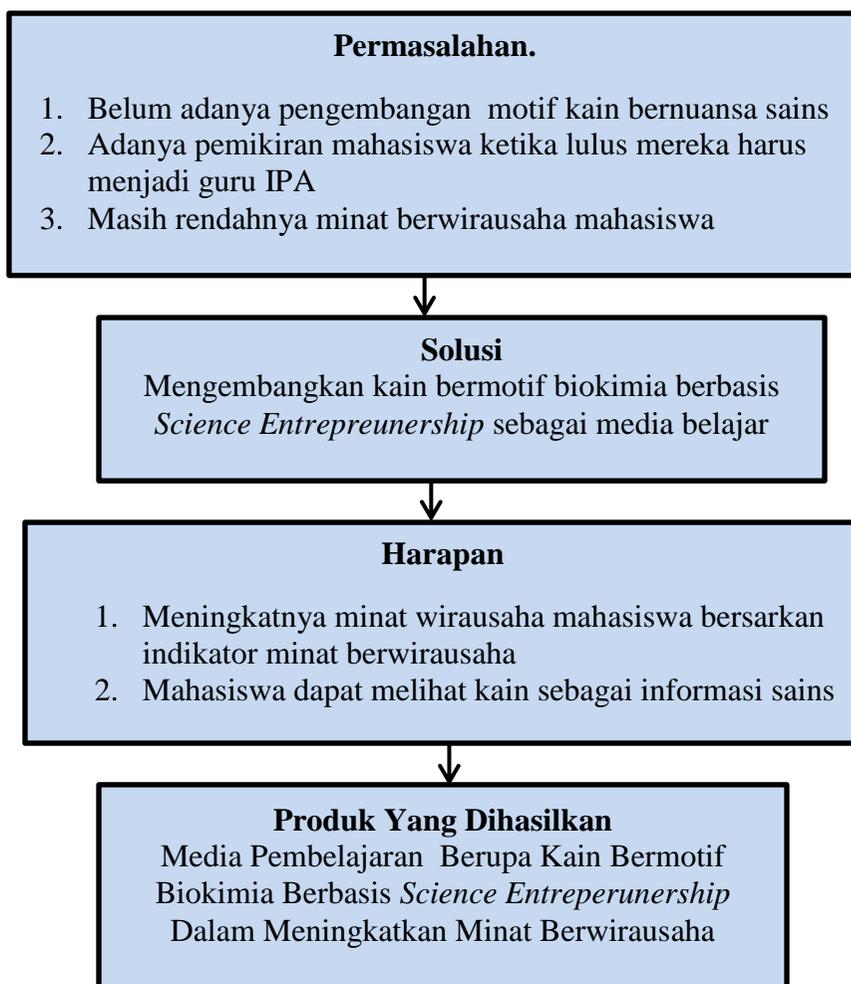
model yang digunakan yaitu penelitian saya menggunakan model ADDIE serta subjek penelitian yang saya lakukan itu pada mahasiswa sedangkan penelitian ini pada tingkat sekolah dasar.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Carlina Aryance Hono, Artifa Sorraya yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Teks Deskripsi dengan Memanfaatkan Media Gambar Motif Kain Sumba Barat Daya Siswa Kelas VII SMPN I Kodi Tahun Ajaran 2020”** penelitian ini sama-sama mengembangkan motif kain sebagai media pembelajaran, perbedaannya terletak pada model penelitian yang digunakan, penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D sedangkan penelitian yang saya lakukan menggunakan model pengembangan ADDIE, dan subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP sedangkan penelitian yang saya lakukan subjeknya adalah mahasiswa semester 4.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran berbasis wirausaha dapat menumbuhkan minat berwirausaha. Pengembangan media pembelajaran berbasis *science entrepreneurship* merupakan pembelajaran dengan mengaplikasikan konsep IPA kedalam kehidupan sehari-hari melalui perancangan dan pembuatan produk yang bernilai ekonomi dan sesuai dengan perkembangan lingkungan. Pembelajaran berbasis *science entrepreneurship* dapat memberikan pembekalan dalam mengembangkan keterampilan proses mahasiswa dan juga minatnya menerapkan berbagai konsep sains sebagai acuan atau dasar menghasilkan produk bermanfaat bagi manusia. Pembelajaran berbasis kewirausahaan merupakan salah satu unsur dalam membangun *life skill* berupa kecakapan vokasional untuk bekerja atau usaha mandiri. namun minat berwirausaha belum berkembang secara optimal di kalangan mahasiswa, terlihat dari hasil survey berupa angket wawancara terkait minat wirausaha responden yang

diberikan kepada mahasiswa IPA didapatkan presentase 60 % dengan kriteria cukup. Untuk meningkatkan minat wirausaha mahasiswa maka dibuatlah pengembangan media kain bermotif biokimia berbasis *science entrepreneurship*, dimana nantinya produk pengembangan ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran serta informasi sains terkait teori yang digunakan sebagai desain motif kain. *Science entrepreneurship* dapat menjadi acuan dasar bagi mahasiswa serta bekal keterampilan proses mahasiswa dan minat dalam mengembangkan produk yang bermanfaat bagi manusia. Dari pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa Tadris IPA UINFAS Bengkulu.



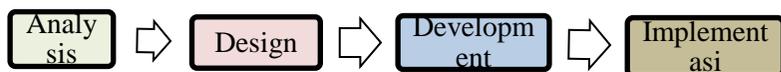
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang digagas oleh Robert Maribe Brach.³³ Ada 5 langkah pengembangan sesuai dengan namanya *Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Berdasarkan pendapat sugiyono tahap-tahap penelitian disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, peneliti membuat bagan rancangan penelitian sebagai berikut. .



Bagan 3.1 Langkah-Langkah Metode *Research and Development* (R&D)

pada penelitian ini peneliti hanya sampai pada tahap implementasi, dan tidak sampai pada tahap evaluasi

³³ prof. Dr Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, ed. by sofia yustiyani Suryandari (Bandung: ALFABETA, 2019). hal 38

dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya peneliti dalam melakukan penelitian ini.

B. Prosedur Pengembangan

1. *Analysis* (Menganalisis)

Analisis merupakan kebutuhan awal dalam prosedur pengembangan dalam penelitian ini. Peneliti terlebih dahulu melakukan observasi berupa wawancara angket terhadap mahasiswa terkait media pembelajaran dan minat berwirausaha. Melakukan studi sebagai referensi terkait pengembangan kain bermotif biokimia berbasis *science entrepreneurship* untuk meningkatkan minat berwirausaha. Analisis ini bertujuan untuk media yang selama ini digunakan oleh dosen serta mengetahui tingkat minat wirausaha mahasiswa. Pada tahap analisis peneliti sudah memilih bahan voal untuk desain kain motif yang akan dikembangkan. Peneliti juga membuat rencana pengumpulan data, menentukan melibatkan 10 orang mahasiswa Tadris IPA dan seorang dosen pada mata kuliah biokimia.

2. *Design* (Merancang)

Setelah melakukan analisis pendahuluan, peneliti selanjutnya membuat rancangan desain pengembangan media pembelajaran kain motif biokimia berbasis *science entrepreneurship*. Pertama tama memilih struktur yang pas untuk dijadikan motif, disini peneliti memilih struktur glukosa dilihat dari keunikan dan keindahan strukturnya, kemudian ditambah dengan motif lain seperti bunga *Rafflesia Arnoldi* bentuk garis dan desain abstrak lainnya sebagai tambahan pengembangan kain motif.

3. *Development* (Mengembangkan)

Pengembangan merupakan Tahap ketiga dalam metode model ADDIE. Proses pengembangan dilakukan dengan melaksanakan rencana yang telah dirancang pada tahap desain. Dalam tahap ini peneliti membuat media pembelajaran berupa kain motif berbasis *science entrepreneurship* dalam meningkatkan minat

berwirausaha. Pengembangan motif dilakukan dengan memuat unsur biokimia yaitu glukosa.

4. *Implementation* (Mengimplementasikan)

Implementasi merupakan tahapan dimana peneliti menerapkan produk hasil pengembangan yaitu media pembelajaran kain motif biokimia berbasis *science entrepreneurship* dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa, Pada tahap implementasi uji coba media hanya pada bidang kimia, produk tersebut diuji coba dengan melibatkan 10 orang mahasiswa Tadris IPA semester IV (empat).

C. Subjek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa kain bermotif biokimia berbasis *Science Entrepreneurship* dengan desain motif bidang kimia. Adapun subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa prodi IPA semester IV (empat) yang berjumlah 10 orang.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen pengumpulan data

Instrumen penelitian merupakan pedoman tertulis tentang wawancara, daftar pertanyaan ataupun pengamatan yang digunakan untuk mendapat informasi, dengan tujuan menilai kelayakan produk pengembangan. Instrumen yang digunakan dalam validasi produk adalah angket/kuisisioner, angket digunakan untuk mengukur persepsi dan sikap responden yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab dengan cara memilih pilhan yang disediakan. Angket pengumpulan data menggunakan skala likert dengan skor 1-5. Skala likert adalah skala pengukuran yang dikembangkan oleh Likert (1932) yang merepresentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap, dan perilaku.

a. Instrumen Validasi Produk

Lembar validasi pengembangan media pembelajaran kain motif biokimia berbasis *science entrepreneurship* disusun untuk mendapatkan penilaian dari validator, apakah media pembelajaran kain bermotif biokimia

berbasis *science entrepreneurship* yang dibuat sudah layak atau belum untuk digunakan. uji validasi memuat pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada 3 validator, yaitu oleh ahli materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain. Hasil dari validator akan digunakan sebagai acuan apakah media dengan materi tersebut sudah valid atau belum valid sehingga dapat dilakukan perbaikan.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Butir-Butir Pernyataan	
		Nomor Pertanyaan	Jumlah Butir
1.	Materi	1,2,3,4,5,6	6
2.	Kesuaian gambar untuk memperjelas	7,8	2
3.	Kemutakhiran	9,10	2
4.	Merangsang minat melalui <i>science entrepreneurship</i>	11,12,13	3
	Mengembangkan kecakapan hidup	14,15,16	3
	Mengembangkan wawasan kontekstual	17	1
Jumlah total			17

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Butir-Butir Pernyataan	
		Nomor Pertanyaan	Jumlah Butir
1.	Tampilan gambar	1,2,3	3

2.	Tampilan media	4,5,6	2
3.	Kualitas media	7,8	2
4.	Manfaat media	9,10,11	3
5.	Daya tarik	12,13	2
Jumlah total			13

Tabel 3.3 Kisi – Kisi Penilaian Ahli Desain

No	Aspek Yang Dinilai	Butir-Butir Pernyataan	
		Nomor Pertanyaan	Jumlah Butir
1.	Tampilan umum	1,2,3,4,5	5
2.	Tampilan khusus	6,7,8,9,10,11,12	7
3.	Aspek grafis	13,14,15,16,17	5
Jumlah total			17

b. Angket/Kuisisioner Respon Dosen Dan Mahasiswa

Kuesioner respon dosen dan mahasiswa digunakan untuk mengumpulkan pendapat mengenai respon dosen dan mahasiswa terhadap media pembelajaran jilbab yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Uji Respon dosen dan mahasiswa diperlukan untuk mengetahui apakah produk hasil penelitian dapat di respon dengan baik oleh mahasiswa dan dosen dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Dosen

No	Aspek Yang Dinilai	Butir-Butir Pernyataan	
		Nomor Pertanyaan	Jumlah Butir
1.	Penyajian	1,2,3,4	4
2.	Tampilan media	5,6,7	3
2.	ketertarikan	8,9,10	3
3.	Penggunaan media	11,12,13	3
4.	Membangun kecakapan diri melalui <i>Science Entrepreneurship</i>	14,15,16,17	4
Jumlah total			17

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Minat Berwirausaha Mahasiswa

No	Aspek Yang Dinilai	Butir-Butir Pernyataan	
		Nomor Pertanyaan	Jumlah Butir
1.	Perasaan tertarik	1,2,3,4,5	5
2.	Perasaan senang	6,7,8,9	4
3.	motivasi	10,11,12,13,14	5
4.	Keinginan	15,16,17,18,19	5
5.	Sikap berani mengambil resiko	20,21,22,23,24	5
Jumlah total			24

2. Observasi dan Wawancara

Observasi merupakan kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan mengukur tingkah

laku ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati dalam situasi yang sebenarnya. Selain itu pengumpulan data dilakukan dengan wawancara yaitu sebagai suatu metode pengumpulan data dengan berinteraksi secara langsung dengan dua orang atau lebih untuk mendapatkan informasi yang diperlukan peneliti. Disini peneliti melakukan wawancara kepada seorang dosen dan wawancara secara kelompok terhadap 10 orang mahasiswa IPA terkait media pembelajaran, peneliti juga memberikan angket tentang minat berwirausaha terhadap 10 mahasiswa tersebut untuk mengetahui seberapa jauh minat wirausaha mereka.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini berupa foto, gambar, serta data mengenai penelitian yang akan dilakukan. Dengan menggunakan alat bantu yaitu kamera telepon genggam, yang digunakan pada saat pelaksanaan uji coba produk di lapangan oleh dosen dan mahasiswa.

4. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur kevalidan dari instrumen penelitian yang akan digunakan. validitas instrumen yang dimaksud adalah tingkat kevalidan angket yang digunakan oleh peneliti. Suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang hendak di uji. Angket dinyatakan valid apabila pertanyaan pada angket dapat menunjukkan suatu yang diukur dalam menentukan valid atau tidaknya suatu instrumen penelitian. Pengujian validitas dilakukan pada angket kelayakan ahli, yaitu ahli media, materi dan desain serta kevalidan angket respon dosen dan mahasiswa.

Penelitian ini menggunakan uji validitas isi dengan teknik koefisien validitas isi Aiken's V. perhitungan dengan formula Ms.Exel, Aiken merumuskan formula Aiken's V dengan rumus sebagai berikut.³⁴

$$V = \frac{\sum s}{[n(c-1)]}$$

³⁴ Hendryadi Hendryadi, 'Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner', *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2.2 (2017), 169–78 <<https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>>. hal 169-178

Keterangan:

- $S = r - lo \Rightarrow s$: Selisih antara skor yang ditetapkan reter (r) dan skor terendah
- V : Indeks validasi butir
- n : Banyaknya reter
- c : Angka penilaian validitas tertinggi
- lo : Angka penilaian validitas terendah
- r : Angka yang diberikan oleh seorang penilai

kemudian nilai validasi yang didapatkan dari perhitungan di atas diinterpretasikan dengan kriteria sebagai berikut:

- $0,80 < V \leq 1,00$: Sangat tinggi
- $0,60 < V \leq 0,80$: Tinggi
- $0,40 < V \leq 0,60$: Cukup
- $0,20 < V \leq 0,40$: Rendah
- $0,00 < V \leq 0,20$: Sangat Rendah

Suatu item dikatakan valid apabila koefisien validitas isi bergerak dari 0,00 – 1,00, maka berdasarkan hasil perhitungan validitas isi terhadap angket kelayakan ahli serta angket respon dosen dan mahasiswa dinyatakan valid dilihat pada tabel berikut;

No	Jenis Angket	V	Ket
1.	Angket Validasi Ahli Materi	0,7236	valid
2.	Angket Validasi Ahli Media	0,8076	valid
3.	Angket Validasi Ahli Desain	0,9264	Sangat Valid
4.	Angket Respon Dosen	0,9411	Sangat Valid
5.	Angket Respon Mahasiswa	8,75	Sangat Valid

5. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil dari suatu pengukuran dapat dipercaya. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan menggunakan teknik formula *Alpha Cronbach*. Uji Reliabilitas hanya dilakukan pada angket respon mahasiswa. Reliabilitas Cronbach's Alpha mempunyai nilai minimal sebesar 0,700 dan dapat dikatakan memiliki reliabilitas baik apabila memiliki nilai di atas 0,800.³⁵ Reliabilitas dengan rumus Alpha

³⁵ suhar janti. Analisis Validitas Dan Reliabilitas Dengan Skala Likert Terhadap Pengembangan Si/Ti Dalam Penentuan Pengambilan Keputusan

Cronbach ini dipilih karena instrumen angket yang dibuat memiliki lima variasi jawaban dengan rumus sebagai berikut:³⁶

$$r_{ac} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\Sigma \sigma b^2}{\sigma t^2} \right)$$

Keterangan:

R_{ac} = koefisien realibilitas alpha cronbach

K = banyak butir/item pertanyaan

$\Sigma \sigma b^2$ = jumlah/total varians per-butir /item pertanyaan

σt^2 = jumlah atau total varians

Tinggi rendahnya realibilitas suatu instrumen dapat dilihat berdasarkan kriteria Guillford pada tabel berikut:

0,81 – 1,00	:	Realibilitas sangat tinggi
0,61 – 0,80	:	Realibilitas tinggi
0,41 – 0,60	:	Realibilitas sedang
0,21 – 0,40	:	Realibilitas rendah
-1,00 – 0,20	:	Realibilitas sangat rendah

Penerapan Strategic Planning Pada Industri Garmen. *rosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST)*. 2014. hal 156

³⁶ Febrianawati Yusup. Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 2018. 7.1. Hal 22.

Berdasarkan perhitungan dengan formula *Alpha Cronbach* terhadap angket media pembelajaran jilbab diperoleh skor sebesar 0,72 berada diantara 0,61 – 0,80. Artinya tingkat reliabilitas tergolong tinggi.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data ialah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menggambarkan menjadi unit, mensintesis, mengatur ke dalam pola, memilih apa yang penting dan apa yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Pada penelitian ini teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif, data analisis kualitatif diperoleh dari semua masukan yang diberikan pihak validator pada tahap validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain berupa saran, pendapat dan tanggapan yang terdapat pada lembar catatan saat proses validasi. Sedangkan data analisis kuantitatif didapatkan dari

perolehan penilaian angket yang berisi penilaian angka dan skala maupun gambar dan grafik yang diperoleh dari penghitungan hasil kepraktisan penggunaan media pembelajaran jilbab berbasis *Science Entrepreneurship* dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa. sebagaimana dijelaskan oleh sugiyono bahwa data kualitatif adalah data yang berbentuk kata, kalimat, gambar, bagan, foto dan perasaan, sedangkan data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan (*Scoring*).³⁷

1. Analisis kelayakan Angket Validasi

Peneliti membuat lembar validasi yang memuat pernyataan, lalu kemudian validator mengisi angket dengan cara memberikan tanda ceklis (√) pada kategori yang telah disediakan berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skor penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.6 Skor penilaian validasi ahli

Keterangan	Skor
Sangat Layak (SL)	5

³⁷ Sugiyono. hal 252 – 253

Layak (L)	4
Cukup (C)	3
Kurang Layak (KL)	2
Sangat Kurang Layak (SKL)	1

Sumber: Sugiono (2019)³⁸

Hasil validasi yang sudah tertera dalam lembar validasi media akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka persentase data angket

F : Jumlah skor yang diperoleh

N: Jumlah skor maksimum

Kemudian, hasil dari persentase validasi media tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media, kriteria interpretasi skor menurut skala likert adalah sebagai berikut:

³⁸ Sugiyono. hal 165 – 166

Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan Media

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Tidak Layak
0% – 20 %	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Latifah Sri,2015)³⁹

2. Analisis Angket kepraktisan

Analisis kepraktisan didapatkan dari angket respon dosen dan mahasiswa, peneliti membuat butir-butir pertanyaan pada angket menggunakan skala likert yang kemudian di sebar kepada dosen dan mahasiswa untuk diisi dengan cara memberikan tanda ceklis (√) kategori yang telah disediakan berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skor penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.8 Penskoran Angket

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5

³⁹ Sri Latifah, 'Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Pada Materi Air Sebagai Sumber Kehidupan', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 4.2 (2015), 155–64 <<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v4i2.89>>.

Setuju (S)	4
Cukup (C)	3
Kurang Setuju (KSL)	2
Sangat Kurang Setuju (SKS)	1

(Sumber: Sugiono. 2019)⁴⁰

Selanjutnya hasil angket dilakukan perhitungan pada tiap butir pertanyaan dengan rumus berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka persentase data angket

F : Jumlah skor yang diperoleh

N: Jumlah skor maksimum

Hasil persentase dari data respon dosen dan mahasiswa kemudian digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan berdasarkan dari tabel berikut :

Tabel 3.9 kriteria kepraktisan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$85 \leq P \leq 100\%$	Sangat Praktis
$75 \leq P \leq 75\%$	Praktis

⁴⁰ Sugiyono. hal 165 – 166

$60 \leq P \leq 75\%$	Cukup Praktis
$55 \leq P \leq 60\%$	Tidak Praktis
$0 \leq P \leq 55\%$	Sangat Tidak Praktis

(Sumber : Yokri, V., & Saltifa, P. 2020)⁴¹

3. Teknik Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan media kain bermotif biokimia didasarkan kepada respon mahasiswa terhadap angket minat wirausaha yang diberikan sebelum adanya media pembelajaran dan sesudah adanya media pembelajaran kain bermotif biokimia berbasis science entrepreneurship. Angket diisi dengan memberikan tanda ceklis (√) berdasarkan kategori yang telah disediakan. Hasil data yang diperoleh dari responden kemudian dianalisis, tingkat efektifitas dapat dihitung menggunakan rumus efektivitas sebagai berikut:

$$\text{Efektifitas} = \frac{\text{Skor Riil}}{\text{Skor Harapan}} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor Harapan : Σ Responden x Skor Tertinggi x
Jumlah Item

Skor Riil : Σ Frekuensi Jawaban Responden x

⁴¹ Veggi Yokri and Poni Saltifa, 'LKPD Matematika Berbasis Inquiry Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik SMK-SMAK Padang Kelas X', *Jurnal Equation*, 3.1 (2020), 76–88.

Skor Nilai

Hasil persentase dari data respon dosen dan mahasiswa kemudian digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan berdasarkan dari tabel berikut :

Tabel 3.10 kriteria kepraktisan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
> 100%	Sangat efektif
90 – 100 %	efektif
80 – 90 %	Cukup efektif
60 – 80 %	Tidak efektif
< 60 %	Sangat Tidak efektif

(Sumber : Fansuri Septiawan. 2020)⁴²

⁴² Fansuri Septiawan. Efektifitas Penggunaan Google Form Dalam Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor Di SMKN 1 Koba. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*. Vol 7(2). 2020. Hal 131

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Prototipe Produk

1) Hasil Pengembangan

Produk utama hasil dari penelitian pengembangan ini ialah berupa media pembelajaran berbentuk kain dengan motif biokimia berbasis *Science Entrepreneurship* dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa Tadris IPA di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah metode *Research and Development*. Langkah – langkah dalam model penelitian dan pengembangan ini yaitu: *Analysis* (Menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan) dan *Implementation* (menguji coba produk).

a. Hasil Observasi dan Analisis Kebutuhan

Hasil observasi dan angket analisis kebutuhan dilaksanakan peneliti untuk mengembangkan motif kain biokimia sebagai media pembelajaran berbasis *Science Entrepreneurship* dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa. Observasi dan analisis kebutuhan dilakukan dengan memberikan angket wawancara kepada dosen dan mahasiswa. angket kebutuhan dosen terhadap media pembelajaran kain motif biokimia berbasis *Science Entrepreneurship* diberikan kepada satu orang dosen IPA pada mata kuliah biokimia sedangkan untuk angket kebutuhan mahasiswa itu diberikan kepada 10 orang mahasiswa Prodi Tadris IPA UINFAS Bengkulu, selain angket kebutuhan mahasiswa peneliti juga memberikan angket minat wirausaha hal ini dilakukan untuk mengetahui terlebih dahulu presentase minat wirausaha yang dimiliki mahasiswa sebelum diberikan media pembelajaran jilbab berbasis *Science Entrepreneurship*.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada November 2021 didapatkan skor presentase minat wirausaha mahasiswa sebesar 60 % skor ini masih terkategori dalam skala cukup, hal ini juga dipicu dari penggunaan media pembelajaran yang diberikan oleh dosen ketika proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada dosen dan mahasiswa, dapat diketahui bahwa dosen masih hanya memanfaatkan fasilitas yang diberikan pihak kampus, meliputi; proyektor, makalah, papan tulis, buku perpustakaan, laptop, dan peralatan pratikum. Karena media yang itu-itu saja membuat mahasiswa bosan karena kurang kreatif dan cenderung monoton. Tidak hanya itu berdasarkan hasil wawancara yang juga dilakukan kepada dosen mereka masih belum mengintegrasikan pembelajaran dengan kewirausahaan hal ini masih dirasa berat karena untuk mencapai hasil pembelajaran saja mahasiswa masih kewalahan, sedangkan untuk kewirausahaan itu sudah

ada mata kuliahnya tersendiri. Sehingga hal tersebut mengakibatkan mahasiswa merasa bosan karena media yang digunakan dianggap monoton bagi mereka.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mencari dan mengumpulkan informasi tentang kebutuhan dosen dalam penggunaan media pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan dosen terhadap media pembelajaran berbasis *Science Entrepreneurship* dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Dosen

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Bapak/Ibu masih menggunakan media pembelajaran ketika mengajar mahasiswa?	Dosen yang mengajar masih menggunakan media untuk memudahkan penyampaian pesan pembelajaran,
2.	Media pembelajaran seperti apa yang biasa Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran kimia?	Dosen biasanya membuat video pembelajaran dan power point.
3.	Apakah Bapak/Ibu pernah terpikirkan mengenai pemanfaatan bahan tektile sebagai media pembelajaran pada materi kimia?	Dalam kelasnya dosen belum terpikirkan tentang bahan tersebut sebagai media.
4.	Apakah Bapak/Ibu sudah mengintegrasikan pembelajaran dengan	Untuk saat ini belum, karena proses pecapaian

	kewirausahaan?	pembelajaran masih susah apalagi jika harus menggandeng kewirausahaan, sedangkan untuk kewirausahaan sudah ada mata kuliahnya sendiri.
5.	Apakah Bapak/Ibu pernah terpikirkan tentang pemanfaatan kain sebagai media pembelajaran?	Dosen menyatakan bahwa selama ini kain hanya untuk penutup aurat, sebagai fashion saja
7.	Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu mengenai pengembangan media pembelajaran berupa kain bermotif biokimia berbasis <i>Science Entrepreneurship</i> ?	Dosen mengatakan bahwa ini cukup menarik, apalagi terhitung sangat baru dan belum pernah terlihat motif sains yang diaplikasikan sebagai motif kain. Dosen menyatakan bahwa pernah melihat motif sains kimia ini diaplikasikan kedalam motif batik sehingga dikenal sebagai batik kimia.

Sumber : Hasil Analisis Angket Wawancara Kebutuhan Dosen

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat dilihat bahwa dosen masih belum mengintegrasikan pembelajaran dengan kewirausahaan, penggunaan media yang menyesuaikan dengan kondisi mahasiswa juga masih terbatas. Sehingga pengembangan media kain

motif biokimia berbasis *Science Entrepreneurship* merasa dibutuhkan. Sedangkan untuk hasil analisis kebutuhan siswa terhadap terhadap media pembelajaran berbasis *Science Entrepreneurship* dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Hasil Analisis Kebutuhan Mahasiswa

No	pertanyaan	Rata-rata jawaban
1.	Media pembelajaran apa saja yang biasa digunakan oleh dosen ketika mengajar?	Media pembelajaran yang digunakan meliputi proyektor, ppt power point, makalah, papan tulis, buku, laptop dan peralatan praktikum lainnya.
2.	Bagaimana tanggapan anda sebagai mahasiswa terhadap media pembelajaran yang biasa digunakan dalam perkuliahan?	Cukup menarik dan efektif, akan tetapi karena medianya itu-itu saja terkadang membuat mahasiswa bosan karena kurang variatif dan cenderung mmebosankan.
3.	Apakah kamu pernah terpikirkan pemanfaatan sebuah kain sebagai media pembelajaran?	Tidak, belum pernah, responden hanya mengetahui sebatas jenis fashion saja
4.	Selama perkuliahan, apakah dosen menerapkan media pembelajaran yang berorientasi kewirausahaan (<i>Science entrepreneurship</i>)	Responden mengatakan bahwa meraka tidak dan belum pernah melihat media jilbab sains.

5.	Apakah ketika selesai melakukan perkuliahan pada mata kuliah tertentu mahasiswa terpikir membuat produk berbasis wirausaha?	Ada beberapa mata kuliah seperti “ IPA Terapan dan bioteknologi”
6.	Apakah yang akan anda lakukan setelah menyelesaikan pendidikan S1? Mulai berwirausaha/bekerja pada instansi negeri ataupun swasta/mengikuti tes-tes kepegawaian/lainnya?	2 memilih berwirausaha, 4 orang memilih bekerja pada instansi negeri/swasta, 2 orang memilih mengikuti tes-tes kepegawaian dan sisanya sebanyak 2 orang memilih lainnya
8.	Bagaimana pendapatmu tentang pengembangan media pembelajaran berupa kain dengan motif biokimia?	Terdengar menarik dan belum pernah terlihat

Sumber: Hasil Analisis Angket Kebutuhan Mahasiswa

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan mahasiswa dapat diketahui bahwasanya masih sedikit sekali mahasiswa yang mempunyai minat berwirausaha ditambah media pembelajaran yang monoton dan belum mendukung untuk tumbuhnya minat tersebut. Melihat respon positif yang diberikan mahasiswa, maka peneliti akan melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran kain bermotif biokimia berbasis *Science*

Entrepreneurship dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa.

b. Tahapan Pengembangan Produk

Berdasarkan perolehan data awal observasi, maka penelitian yang dilakukan akan diawali dengan membuat spesifikasi produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berupa kain, kain tersebut memuat unsur sains meliputi gambar dan struktur materi pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu dosen dan mahasiswa dalam proses belajar-mengajar, serta dapat mengarahkan stimulus dalam meningkatkan minat wirausaha mahasiswa. Pengembangan motif kain dilakukan pada unsur glukosa pada materi biokimia. Desain motif jilbab berbentuk persegi dengan ukuran 110 cm X 110 cm, bahan yang digunakan adalah kain voal premium yang biasa digunakan oleh industrial pembuatan kain. Proses pembuatan media pembelajaran kain bermotif biokimia berbasis *Science Entrepreneurship* ini melalui beberapa tahapan, yaitu:

Pertama, pengumpulan bahan. Bahan yang dibutuhkan meliputi gambar digunakan untuk menyusun media motif jilbab didapatkan dari berbagai sumber, mulai dari buku dan internet. *Kedua*, melakukan desain motif kain, desain dirancang dengan memilih gambar yang akan dijadikan sebagai motif utama dan motif tambahan, memilih warna background dasar pada kain serta warna pada gambar yang digunakan. Desain disesuaikan dengan sub materi dan tujuan pembelajaran. *Ketiga*, proses penggabungan dilakukan dengan memadu-padankan gambar-gambar yang telah dipilih dengan bantuan aplikasi Potoshop pada masing-masing motif yang dirancang di awal. *Keempat*, proses cetak. Setelah semua desain sudah benar-benar sesuai maka desain media kain dicetak agar dapat dilakukan proses validasi guna mengetahui kelayakan media pembelajaran kain dan akan dilakukan perbaikan sesuai dengan catatan yang diberikan validator.



Gambar 4.1 Desain Media Kain Motif Biokimia

1. Hasil Uji Lapangan Terbatas

Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan dari suatu produk yang sedang dikembangkan, uji lapangan dilakukan dengan menggunakan angket kelayakan, sedangkan uji kepraktisan dilakukan menggunakan angket tanggapan dosen terhadap media kain serta respon mahasiswa. uji respon hanya dilakukan pada desain motif kimia saja yang membahas materi glukosa. Angket kelayakan dilakukan dengan melibatkan tiga orang dosen UINFAS Bengkulu, sedangkan angket kepraktisan dilakukan dengan melibatkan satu orang dosen UINFAS Bengkulu.

Uji coba terbatas atau skala kecil dilakukan dengan melibatkan 10 orang mahasiswa semester IV (empat) Tadris IPA UINFAS Bengkulu dengan menggunakan angket respon mahasiswa, diberikan dua jenis angket yaitu, yang pertama angket respon terhadap media pembelajaran kemudian yang kedua angket minat berwirausaha. angket media pembelajaran digunakan khusus untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap media pembelajaran kain sedangkan angket minat wirausaha digunakan untuk mengetahui respon mahasiswa dari sisi wirausaha setelah peneliti mempresentasikan media pembelajaran kain.

Respon mahasiswa terhadap media pembelajaran kain bermotif biokimia berbasis *Science Entrepreneurship* dalam meningkatkan minat berwirausaha dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Data Angket Hasil Respon Mahasiswa Terhadap Media kain

No	Nama Responden Mahasiswa	Jumlah Skor	Presentase
1.	Sri Wahyu	61	93,84%
2.	Metra suraya	56	86,15 %

3.	Selfi novitasari	61	93,84%
4.	Indah lestari	61	93,84%
5.	Rika ayu lestari	59	90,76%
6.	Iis nopitasari	62	95,38 %
7.	Tasya nur galita	59	90,76 %
8.	Apriliani mersa putri	62	95,38%
9.	Siti Sarifah.H	62	95,38%
10.	Latifah aprilia	60	92,30%
Skor Ideal		65	
Rata-rata Presentase Skor		92,76 %	
Kriteria		Sangat baik	

(Sumber: Analisis Data Hasil Respon Mahasiswa)

Pembahasan data hasil respon mahasiswa:

$$\text{Skor Tertinggi (ST)} = 5$$

$$\text{Jumlah Pertanyaan} = 13$$

$$\text{Jumlah Responden} = 10$$

$$\text{Skor Ideal} = \text{ST} \times \text{JP} \times \text{JR}$$

$$= 5 \times 13 \times 10$$

$$= 650$$

$$\text{Jumlah Skor (F)} = 603$$

$$\text{Presentase angket} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{603}{650} \times 100\%$$

$$= 92,76\%$$

Sedangkan untuk hasil analisis angket respon siswa terhadap minat berwirausaha mahasiswa dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Data Angket Minat Berwirausaha Mahasiswa

No	Nama Responden Mahasiswa	Jumlah Skor	Presentase
1.	Sri Wahyu	116	96,66 %
2.	Metra suraya	105	87,5 %
3.	Selfi novitasari	106	88,33 %
4.	Indah lestari	107	89,16 %
5.	Rika ayu lestari	114	95 %
6.	Iis nopitasari	111	92,5 %
7.	Tasya nur galita	112	93,33 %
8.	Apriliani mersa putri	100	83,33%
9.	Siti Sarifah.H	103	85,83%
10.	Latifah aprilia	114	95 %
Skor Maksimal		1088	
Rata-rata Presentase Skor		90,66 %	
Kriteria		Sangat baik	

(Sumber: Angket Minat Wirausaha)

Pembahasan data hasil respon mahasiswa:

$$\text{Skor Tertinggi (ST)} = 5$$

$$\text{Jumlah Pertanyaan} = 24$$

$$\text{Jumlah Responden} = 10$$

$$\text{Skor Ideal} = \text{ST} \times \text{JP} \times \text{JR}$$

$$= 5 \times 24 \times 10$$

$$= 1.200$$

$$\text{Jumlah Skor (F)} = 1.088$$

$$\text{Presentase angket} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

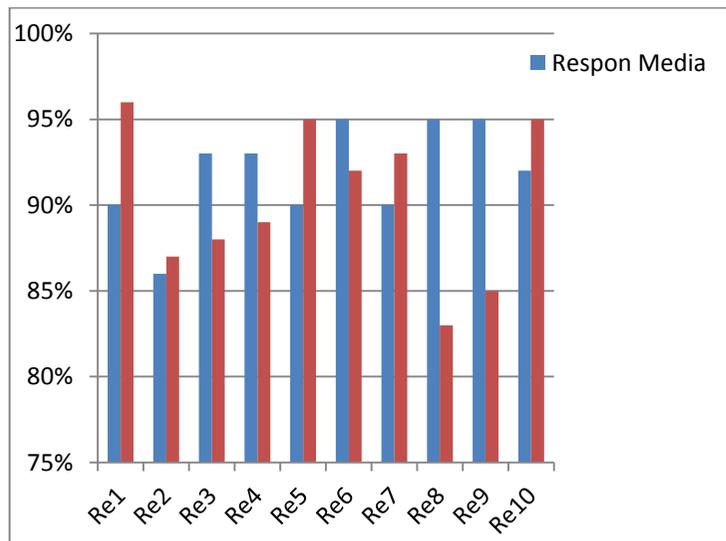
$$= \frac{1.088}{1.200} \times 100\%$$

$$= 90,66 \%$$

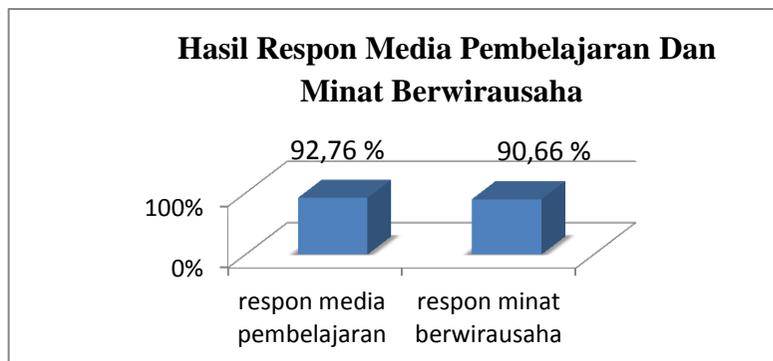
Berdasarkan hasil perhitungan yang dapat dilihat pada ke 2 tabel di atas dapat kita lihat bahwa mahasiswa memberikan respon yang positif terhadap media pembelajaran jilbab berbasis *Science Entrepreneurship* dengan skor yang diperoleh sebesar 92,76 % sehingga dapat dikategorikan baik dan menarik. Media kain berbasis *Science Entrepreneurship* juga dapat memberikan stimulus yang positif terhadap minat berwirausaha mahasiswa sebagaimana perolehan rata-rata presentase skor sebesar 90,66 % dengan kategori juga sangat baik. sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ely Ana Kristiani dkk didapatkan hasil bahwa penggunaan perangkat pembelajaran bioentrepreneurship dapat meningkatkan minat dan sikap berwirausaha.⁴³

Hasil presentase dari angket respon terhadap media pembelajaran dan minat berwirausaha dapat dilihat pada diagram berikut ini:

⁴³ Ely Ana Kristanti, Siti Harnina Bintari, and Saiful Ridlo, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bioentrepreneurship Pembuatan Makanan Dari Limbah Cair Pengolahan Kedelai', *Journal of Innovative Science Education*, 1.1 (2012), 1–9.



Untuk perbandingan secara keseluruhan dari hasil respon mahasiswa terhadap media pembelajaran dan tingkat minat wirausaha dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.2 Diagram Perbandingan Hasil respon Mahasiswa

2. Analisis Data

a. Validasi Ahli

Desain media pembelajaran kain motif biokimia berbasis *science entrepreneurship* yang sudah disusun dan sudah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing selanjutnya dilakukan uji validasi. Kegiatan validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari pengembangan produk yang sedang berlangsung, dilakukannya uji validasi juga bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari produk sebelum di uji cobakan di lapangan. Orang yang melakukan kegiatan validasi disebut validator seorang yang ahli pada bidangnya. Pada penelitian ini validator melibatkan tiga orang dosen yang ahli pada bidangnya masing-masing dengan menggunakan lembar validasi yang sudah peneliti siapkan sebelumnya.

1. Ahli media, ibu Naintyn Novitasari, M.Pd yaitu dosen UINFAS Bengkulu

2. Ahli materi, bapak Erik perdana Putra, M.Pd yaitu dosen UINFAS Bengkulu
3. Ahli Desain, Ibu Sheren Dwi Oktaria, M.Pd yaitu dosen UNILA (Universitas Negeri Lampung)

Hasil validasi dari ahli media, ahli materi dan ahli desain dapat dilihat sebagai berikut:

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk menilai layak atau tidaknya produk pengembangan media pembelajaran kain motif berbasis *science entrepreneurship* dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa, proses validasi dilakukan di ruangan LPPM UINFAS Bengkulu oleh Ibu Naintyn Novitasari, M.Pd. ada beberapa aspek yang dinilai diantaranya; tampilan gambar, tampilan media, kualitas media, manfaat media, serta daya tarik media. untuk kriteria penilaian yang digunakan dimulai dari skor 1 apabila kelayakan media pembelajara kain motif dalam meningkatkan minat

berwirausaha mahasiswa dalam kategori sangat kurang layak (SKL), skor 2 apabila kelayakan media pembelajara kain motif dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa dalam kategori kurang layak (KL), skor 3 apabila kelayakan media pembelajara kain motif dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa dalam kategori cukup layak (CL), skor 4 apabila kelayakan media pembelajara kain motif dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa dalam kategori layak (L), skor 5 apabila kelayakan media pembelajaran kain motif dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa dalam kategori sangat layak (SL).

Pada penelitian ini proses validasi media hanya dilakukan 1 (satu) kali, hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validator Ahli Media

No	ASPEK YANG DIAMATI	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
A.	Tampilan Gambar					

	1. Bentuk gambar					√
	2. Ukuran gambar					√
	3. Kesesuaian gambar dengan materi					√
B.	Tampilan Media					
	4. Motif kain yang memuat unsur sains dapat memberikan ilustrasi yang sebenarnya				√	
	5. Tampilan media menarik.				√	
	6. kain sebagai media yang multi fungsi				√	
C.	Kualitas Media					
	7. kain yang digunakan tidak mudah rusak.				√	
	8. Media mudah dibawa atau dipindahkan				√	
D.	Manfaat Media					
	9. kain motif sains memberikan nilai guna berupa pakaian yang dapat digunakan.				√	
	10. kains otif sains dapat dijadikan sebagai media ajar berdasarkan teori yang ada pada motif kain.			√		
	11. kain sains sebagai sumber informasi sains.			√		
E.	Daya tarik Media					
	12. Penggunaan kain motif biokimia yang memuat unsur sains dapat menarik perhatian mahasiswa.				√	
	13. Penggunaan kain motif sebagai media memberikan inspirasi kepada mahasiswa				√	
Jumlah Skor		53				
Skor Maksimal		65				
presentase kriteria		81,53 %				
		Sangat layak				

Sumber: Data Hasil Validasi Media

Pembahasan data hasil respon ahli media

Skor ideal	= 65
Jumlah Skor (F)	= 53
Presentase angket	= $\frac{F}{N} \times 100\%$
	= $\frac{53}{65} \times 100\%$
	= 81,53 %

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli media yang dapat dilihat di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran kain berbasis *Science Entrepreneurship* dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa mendapat presentase skor sebesar 81,53 % dan dikategorikan layak. sesuai dengan riset yang dilakukan oleh Indra Kusuma dkk diperoleh hasil uji validasi media diperoleh skor sebesar 0,75 dalam kategori tinggi sehingga sangat membantu siswa dalam memahami materi mata pelajaran.⁴⁴ Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran kain

⁴⁴ Luh Krisnawati Harta, Kadek Indra Kusuma, I Gede Nurhayata, 'Pengembangan Prototipe Egg Boiler Sebagai Media Pembelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Untuk Materi Teknologi Tepat Guna', *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14.2 (2017), 184–185.

motif berbasis *Science Entrepreneurship* dalam meningkatkan minat berwirausaha yang dikembangkan sudah layak digunakan dan diuji cobakan dalam proses pembelajaran. Adapun catatan yang diberikan validator terhadap pengembangan media dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6 saran perbaikan dan hasil perbaikan
Validator Ahli Media

Validator	Catatan perbaikan	Hasil perbaikan
Naintyn Novitasari, M.Pd	Silahkan digunakan di lapangan tanpa perbaikan	-

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Setelah validasi ahli media, selanjutnya dilakukan validasi materi untuk menilai layak atau tidaknya materi yang dicantumkan dalam produk pengembangan media pembelajaran kain motif biokimia berbasis *science entrepreneurship* dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa, proses validasi dilakukan di ruangan Pascasarjana UINFAS

Bengkulu oleh Bapak Erik Perdana Putra, M.Pd. ada beberapa aspek yang dinilai diantaranya aspek materi, aspek kesesuaian gambar untuk memperjelas, kemutakhiran, merangsang minat melalui *Science Entrepreneurship*, mengembangkan kecakapan hidup dan mengandung wawasan kontekstual. Dalam proses penilaian kriteria yang digunakan dimulai dari skor 1 apabila kelayakan media pembelajara kain motif dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa dalam kategori sangat kurang layak (SKL), skor 2 apabila kelayakan media pembelajara kain motif dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa dalam kategori kurang layak (KL), skor 3 apabila kelayakan media pembelajara kain motif dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa dalam kategori cukup layak (CL), skor 4 apabila kelayakan media pembelajara kain motif dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa dalam kategori layak (L), skor 5 apabila kelayakan media pembelajaran

kain motif dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa dalam kategori sangat layak (SL).

proses validasi materi pada penelitian ini hanya dilakukan 1 (satu) kali, hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Validator Ahli Materi

No	ASPEK YANG DIAMATI	SKOR				
		1	2	3	4	5
A. Materi						
	1. Motif kain dirancang berdasarkan materi yang disesuaikan					√
	2. Motif kain dilengkapi dengan struktur dari teori yang digunakan					√
	3. Motif kain dilengkapi dengan gambar dari teori yang digunakan				√	
	4. Akurasi fakta				√	
	5. Kebenaran konsep teori				√	
	6. Akurasi prosedur/materi				√	
2. Kesesuaian Gambar Untuk Memperjelas						
	7. Gambar sudah sesuai dengan materi				√	
	8. Gambar yang ditampilkan sudah jelas menggambarkan isi materi				√	
3. Kemutakhiran						
	9. Keterkinian/ketermasaan topik yang dalam desain produk.				√	
	10. Topik dalam desain produk merupakan rujukan termasa.			√		
4. Merangsang minat melalui <i>Science entrepreneurship</i>						
	11. Motif desain produk				√	

	membuat tumbuhnya rasa ketertarikan mahasiswa					
	12. Motif desain produk membuat adanya perasaan senang ketika produk digunakan				√	
	13. Motif desain produk membuat tumbuhnya motivasi dalam belajar berwirausaha				√	
	14. Motif desain produk yang digunakan membuat munculnya keinginan berwirausaha				√	
5.	Mengembangkan Kecakapan Hidup					
	15. Topik desain produk dapat mengembangkan kecakapan personal berupa pemahaman diri.				√	
	16. Topik dalam desain produk dapat mengembangkan kecakapan sosial berupa komunikasi ilmiah.				√	
	17. Topik dalam desain produk dapat mengembangkan kecakapan akademik berupa kemampuan berpikir ilmiah.					√
	18. Pengembangan desain produk dapat mengembangkan kecakapan vokasional yang dibutuhkan dalam berbagai bidang pekerjaan dalam bermasyarakat.				√	
6.	Mengandung Wawasan Kontekstual					
	19. Desain motif produk dapat membuat mahasiswa aktif mengeksplorasi <i>Soft Skill</i> .				√	
Jumlah Skor		78				
Skor Maksimal		95				
Presentase		82,10 %				

Kriteria	Sangat Layak
----------	--------------

Sumber: Data Hasil Validasi Materi

Pembahasan data hasil respon ahli materi

Skor ideal = 78

Jumlah Skor (F) = 95

Presentase angket = $\frac{F}{N} \times 100\%$

= $\frac{78}{95} \times 100\%$

= 82,10 %

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli materi yang dapat dilihat di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran kain motif biokimia berbasis *science entrepreneurship* dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa mendapat presentase skor sebesar 82,10 % dan dikategorikan layak. berdasarkan penelitain Novitasari S dan Achi hasil uji ahli materi pada aspek kualitas isi memperoleh rata-rata skor 3,67 dari empat skor rata-rata dengan kriteria sangat baik.⁴⁵ Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media

⁴⁵ Novitasari Supardi, Achi Rinaldi, and Rosida Rakhmawati M, 'Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Kegiatan Transaksi Kewirausahaan Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel', *Desimal: Jurnal Matematika*, 1.1 (2018), 49 <<https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.2012>>.

pembelajaran kain motif berbasis *Science Entrepreneurship* dalam meningkatkan minat berwirausaha yang dikembangkan sudah layak digunakan untuk diuji cobakan dalam proses pembelajaran. Adapun catatan yang diberikan validator dapat dilihat pada tabel 4.8 sebagai berikut.

Tabel 4.8 Catatan perbaikan dan hasil perbaikan Validator Ahli Materi

Validator	Catatan perbaikan	Hasil perbaikan
Erik Perdana Putra, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Silahkan digunakan di lapangan 2. cek kembali penulisan- penulisan yang masih keliru 	Penulisan- penulisan yang keliru sudah diperbaiki

3. Hasil Validasi Ahli Desain

Setelah selesai proses validasi media dan materi, selanjutnya dilakukan validasi desain untuk menilai layak atau tidaknya desain pengembangan produk media pembelajaran kain bermotif biokimia berbasis *science entrepreneurship* dalam

meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa, proses validasi dilakukan oleh Ibu Sheren Dwi Oktaria, M. Pd. dalam penilaiannya ada beberapa aspek yang dinilai diantaranya aspek tampilan umum, aspek tampilan khusus dan aspek grafis. Dalam proses penilaian kriteria yang digunakan dimulai dari skor 1 apabila kelayakan media pembelajara kain motif dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa dalam kategori sangat kurang layak (SKL), skor 2 apabila kelayakan media pembelajara kain motif dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa dalam kategori kurang layak (KL), skor 3 apabila kelayakan media pembelajara kain motif dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa dalam kategori cukup layak (CL), skor 4 apabila kelayakan media pembelajara kain motif dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa dalam kategori layak (L), skor 5 apabila kelayakan media pembelajaran

kain motif dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa dalam kategori sangat layak (SL).

proses validasi desain pada penelitian ini hanya dilakukan 1 (satu) kali, hasil penilaian ahli desain dapat dilihat pada tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Validator Ahli Desain

No	ASPEK YANG DIAMATI	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
A. Tampilan Umum						
	1. Tampilan gambar memberikan kejelasan materi.				√	
	2. Tata letak gambar sesuai dengan materi yang digunakan					√
	4. Penempatan tampilan gambar berdasarkan urutan teori dari materi yang dijelaskan					√
	5. Ukuran gambar sesuai dengan ukuran kain					√
	6. Ukuran teks yang dibuat sesuai dengan ukuran kain				√	
B. Tampilan Khusus						
	7. pemilihan warna dalam media					√
	8. pemilihan ukuran kain					√
	9. pemilihan ukuran gambar					√
	10. Kesesuaian pemilihan gambar dengan teori yang mewakili desain motif kain motif sains					√

	11. Keseuian tata letak teks dalam media				√	
	12. Kesesuaian pemilihan background dengan teks					√
	13. Kesesuaian pemilihan background dengan gambar					√
C.	Aspek Grafis					
	14. Ketepatan komponen garis dalam desain					√
	15. Ketepatan pemilihan ilustrasi/gambar				√	
	16. Ketepatan pemilihan warna				√	
	17. Ketepatan pemilihan bentuk huruf/tipografi					√
	18. Ketepatan penggunaan ruang kosong/space					√
Jumlah Skor		80				
Skor Maksimal		85				
presentase		94,11 %				
kriteria		Sangat layak				

Sumber: Data Hasil Validasi Desain

Pembahasan data hasil respon ahli desain

Skor maksimal = 85

Jumlah Skor (F) = 80

Presentase angket = $\frac{F}{N} \times 100\%$

= $\frac{80}{85} \times 100\%$

= 94,11 %

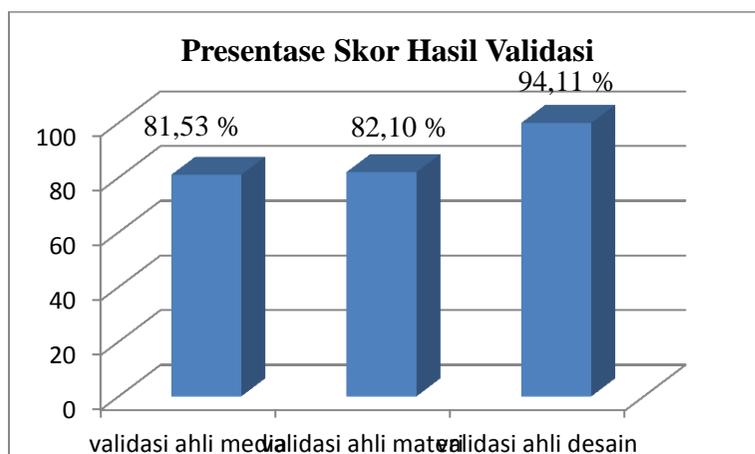
Berdasarkan hasil analisis angket validasi ahli desain yang dapat dilihat di atas, dapat diketahui bahwa desain media pembelajaran kain motif biokimia

berbasis science entrepreneurship dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa mendapat presentase skor sebesar 94,11 % dan dapat dikategorikan sangat layak, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran kain berbasis *Science Entrepreneurship* dalam meningkatkan minat berwirausaha yang dikembangkan sudah layak digunakan dan diuji cobakan dalam proses pembelajaran. Adapun catatan yang diberikan validator dapat dilihat pada tabel 4.10 sebagai berikut.

Tabel 4.10 Catatan dan hasil perbaikan
Validator Ahli Desain

Validator	Catatan perbaikan	Hasil perbaikan
Sheren Dwi Oktaria, M.Pd	pada desain motif kimia, motif bagian tengah dan sisi kiri-kanan desain kimia dihilangkan.	motif bagian tengah dan sisi kiri-kanan pada desain kimia sudah dihilangkan

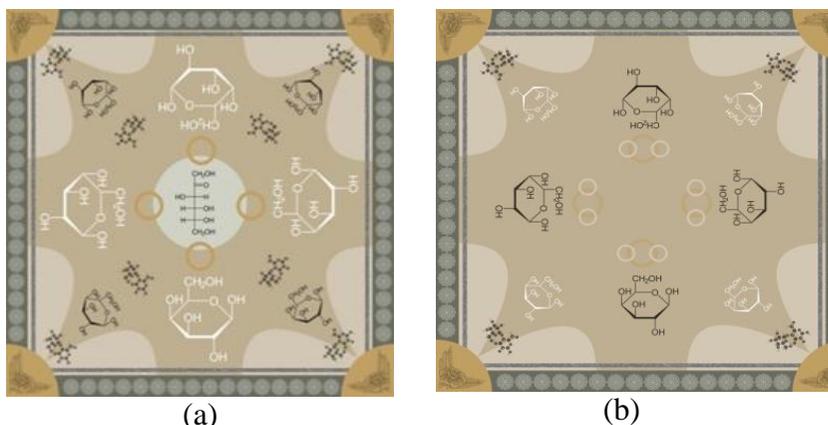
Sehingga presentase skor validasi yang telah diberikan oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli desain dapat dilihat secara keseluruhan pada diagram berikut ini:



Gambar 4.3 Diagram Hasil Validasi Ahli

pada saat proses validasi tentunya validator memberikan masukan berupa saran dan catatan agar pengembangan produk media pembelajaran jilbab berbasis *Science Entrepreneurship* dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa berjalan dengan semestinya. adapun prototipe produk pada saat sebelum direvisi dan sesudah di revisi oleh validator dari tiga dosen yaitu ahli media Ibu Naintyn Novitasari, M.Pd, ahli materi Bapak Erik perdana Putra, M. Pd, Ahli desain Ibu Sheren Dwi Oktaria, M. Pd.

Gambaran Desain Kain Motif Biokimia



Gambar 4.4 Perbandingan Antara (a) Sebelum Revisi, (b) Sesudah Revisi

4. Hasil Penilaian Respon Dosen IPA

Tabel 4.11 Hasil penilaian Respon Dosen

NO	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Penyajian						
	1. Relevansi dengan KI dan KD					√
	2. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran					√
	3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					√
	4. Media kain sebagai sumber informasi sains					√
B. Tampilan Media						
	5. Ketepatan gambar jelas menggambarkan isi materi.				√	
	6. Ketepatan pemilihan warna kain				√	
	7. Ketepatan pemilihan background motif kain				√	
C. Ketertarikan						

	8. Desain media pembelajaran kain menarik.				√	
	9. Media kain unik dan berbeda dari yang lain.				√	
	10. Media pembelajaran kain menarik perhatian mahasiswa dalam proses pembelajaran.				√	
D.	Penggunaan Media					
	11. Motif kain berbasis <i>Science Entrepreneurship</i> digunakan sebagai media pembelajaran.				√	
	12. Media kain motif biokimia mudah untuk digunakan.				√	
	13. Media kain motif dapat digunakan sebagai produk kewirausahaan				√	
E.	Membangun Kecakapan Diri Melalui <i>Science Entrepreneurship</i>					
	14. Media kain motif menambah keterampilan komunikasih ilmiah.				√	
	15. Media kain motif sebagai produk yang memiliki nilai ekonomi.			√		
	16. media kain motif menjadi referensi pengembangan produk yang sesuai lingkungan				√	
	17. Media kain motif biokimia dapat menambah pengetahuan.				√	
Jumlah Skor		81				
Skor Maksimal		85				
presentase		95,29 %				
kriteria		Sangat Layak				

Sumber: Hasil Analisis Respon Dosen

Pembahasan data hasil respon dosen

Skor Maksimal = 85

$$\begin{aligned}\text{Jumlah Skor (F)} &= 81 \\ \text{Presentase angket} &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ &= \frac{81}{85} \times 100\% \\ &= 95,29 \%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi oleh satu orang dosen IPA pada tabel diatas dapat terlihat bahwa diperoleh jumlah skor total 81 sedangkan skor maksimal adalah 95, sehingga setelah dilakukan penghitungan berdasarkan rumus yang tertera diperoleh presentase sebesar 95,29 % dan dinyatakan dalam keterangan baik dan menarik. Dengan demikian dosen IPA memberikan penilaian yang baik dengan dengan sedikit masukan yaitu memperjelas gambar struktur pada media pembelajaran kain motif biokimia berbasis *Science Entrepreneurship*.

2. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan (R&D) yang digagas oleh Robert Maribe Brach. Langkah-

langkah pengembangan pada model ini antara lain 1) Analisis 2) Design 3) Development 4) Implementation 5) Evaluation. pada penelitian ini hanya menggunakan sampai tahap 4 saja yaitu pada tahap implementasi karena keterbatasan waktu dan biaya yang peneliti miliki. dari empat langkah tahap penelitian yang dilalui didapatkan hasil berupa deskripsi prototipe produk, yang kemudian dilakukan uji skala kecil untuk mencari data lapangan dan kemudian dilakukan analisis data. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa kain bermotif biokimia berbasis *science entrepreneurship*, mengetahui bagaimana kelayakan media kain berdasarkan hasil validasi ahli, serta ingin mengetahui bagaimana kepraktisan media kain berbasis *science entrepreneurship* berdasarkan hasil respon dosen dan mahasiswa, setelah dilakukan uji lapangan terbatas memberikan dampak atau tidak terhadap minat berwirausaha mahasiswa. hasil uji

kelayakan dan keprkatisan dapat dilihat pada uraian berikut;

1. Kelayakan Media Pembelajaran Kain Motif Biokimia Berbasis *Science Entrepreneursip*

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbentuk kain dengan motif biokimia yang berbasis *Science Entrepreneursip*. Media pembelajaran kain berbasis *science entrepreneursip* merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan memuat konsep IPA dalam merancang dan membuat produk yang punya nilai ekonomi. Media kain yang dikembangkan juga termasuk kedalam jenis media grafis yaitu suatu media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat angka-angka, dan simbol atau gambar. Mempunyai fungsi dapat memperjelas penyajian pelajaran, menarik perhatian, mengilustrasikan suatu informasi

atau konsep yang biasanya mudah terlupakan apabila hanya dilakukan melalui penerangan verbal.

Sebagai media pembelajaran, pengembangan media kain motif biokimia sudah melewati proses uji validasi yang dilakukan oleh tiga orang dosen ahli, yaitu ahli media Ibu Naintyn Novitasari, M.Pd, ahli materi Bapak Erik Perdana Putra, M. Pd, dan ahli desain Ibu Sheren Dwi Oktaria, M.Pd. Tiga orang validator merupakan orang sudah berkompeten dan ahli pada bidangnya masing-masing. Komponen-komponen yang menjadi penilaian validator terhadap media pembelajaran kain motif berbasis *science entrepreneurs* dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa, adalah komponen media, komponen materi dan komponen desain. Berdasarkan hasil validator dari tiga orang dosen ahli bahwa media pembelajaran kain motif yang dikembangkan dengan presentase skor nilai dari ahli media 81,53%, ahli materi 82,10%, ahli desain 94,11%. Dari hasil

presentase skor yang diberikan validator diperoleh rata-rata presentase sebesar 85,91 % yang terletak antara rentang 81% - 100%. Sehingga kategori validasi dapat dikriteriakan sangat layak dan dapat digunakan dalam proses belajar. Pada tahap validasi media pembelajaran kain, terdapat beberapa catatan perbaikan yang diberikan validator yaitu, memperjelas tampilan gambar yang digunakan, memperhatikan tata letak pada masing- masing gambar serta memperbaiki penulisan dan bahasa yang masih keliru dan kurang tepat, dan semua catatan yang diberikan validator sudah diperbaiki oleh peneliti guna menyempurnakan produk yang dikembangkan. Menurut Agustya media dikatakan valid dan layak diterapkan jika berada pada rentang $\geq 61\%$. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan sesuai dengan revisi menurut saran para ahli.⁴⁶

⁴⁶ Zeva Agustya and Adi Soejoto, 'Pengaruh Respon Siswa Tentang Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Wonoayu Kabupaten Sidoarjo', *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5.3 (2017), 1–6.

Dalam kegiatan pembelajaran media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memiliki fungsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga media pembelajaran sangat menunjang kegiatan belajar mengajar. Untuk menciptakan kualitas pendidikan maka pendidik diarahkan untuk menggunakan dan memanfaatkan serta mengembangkan media pembelajaran dalam penyampaian materi. Penggunaan media yang inovatif dan menarik bagi mahasiswa dapat memberikan daya ingat yang tinggi terhadap informasi yang diberikan.⁴⁷

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Jilbab Berbasis *Science Entrepreneurship*

Nilai kepraktisan media pembelajaran kain motif biokimia diperoleh dari data respon dosen dan mahasiswa. Nilai kepraktisan yang didapatkan dari respon dosen diperoleh dari hasil perhitungan angket

⁴⁷ Esti Untari 'Problematika Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Di Kota Blitar', *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 3.1 (2017), 259–260.

dengan skor presentase sebesar 95,29% dapat dikategorikan dengan sangat baik, sedangkan respon mahasiswa diperoleh dari hasil uji coba skala kecil pada desain motif kimia saja dengan cara mendemonstrasikan media pembelajaran kain didepan kelas dengan cara ditempelkan pada papan tulis, dan peneliti memberikan penjelasan tentang media pembelajaran kain bermotif biokimia berbasis *Science entrepreneurship* kepada mahasiswa, selama melakukan penelitian di Prodi IPA UIN Fatmawati Sukarno media pembelajaran kain ini diterima dengan sangat baik, pada saat jam pembelajaran berlangsung, dalam pelaksanaan penelitian ini mahasiswa secara aktif memberikan respon yang positif. Berdasarkan hasil uji coba produk dengan menggunakan angket respon siswa terhadap media kain, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kain motif biokimia yang dikembangkan sangat praktis dengan total nilai 92,76 %. Sesuai dengan penelitian

Bintiningtiyas dan Lutfi bahwa media pengembangan dikatakan praktis apabila persentase mencapai rentang 61-80% dengan kriteria praktis.⁴⁸

3. Keefektifan Media Pembelajaran Kain Motif Biokimia Berbasis *Science Entrepreneurship* Dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Mahasiswa

Media pembelajaran yang berbasis kewirausahaan juga mampu memberikan dampak positif terhadap minat wirausaha, terlihat dari hasil angket minat wirausaha yang diberikan kepada mahasiswa diperoleh skor presentase sebesar 90,66 % dengan kategori sangat baik. Minat wirausaha yang dimiliki mahasiswa di awal sebelum adanya media kain bermotif biokimia berbasis *Science Entrepreneurship* adalah sebesar 60 % dengan kategori cukup, sehingga kita dapat melihat jarak signifikan antara sebelum dan

⁴⁸ Nita Bintiningtiyas and others, 'Pengembangan Permainan Varmintz Chemistry Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Periodik Unsur Development of Varmintz Chemistry As Learning Media on Periodic System of Element', *Unesa Journal of Chemical Education*, 5.2 (2016), 304–305.

sesudah adanya media berbasis *Science Entrepreneurship*.

Minimnya pengaitan antara pembelajaran IPA dengan kewirausahaan diakibatkan karena pemikiran bahwa keduanya merupakan bidang yang berbeda alur akan tetapi sebenarnya pembelajaran IPA dapat diintegrasikan kedalam kewirausahaan, keduanya dapat terangkum dalam *Science Entrepreneurship* yang dapat membekali mahasiswa dengan ilmu pengetahuan dan teknologi baik secara teori maupun praktik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Ahkmad Shodiq dalam prosiding seminar nasional *Entrepreneurship* tentang “*Entrepreneurship* melalui Sains dan pembelajaran Sains dalam mengoptimalkan sumber daya manusia: *Lessons Learnt* Implementasi di Fakultas Peternakan Universitas Jenderal Soedirman”. Menyebutkan bahwa lulusan diharapkan selain kompeten dalam aspek yang ditekuninya juga memiliki kualitas lebih berupa sikap mental *entrepreneur*. Pengintegrasian pengetahuan

sains secara inovatif dan kreatif dengan pemikiran yang berorientasikan kewirausahaan mampu memberikan konsep pembelajaran dan pengajaran sains yang dapat menghasilkan peserta didik yang mempunyai pemikiran kewirausahaan.⁴⁹ Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang oleh Fitriah bahwa pembelajaran berbasis kewirausahaan memberikan hasil positif yang dapat menumbuhkan minat berwirausaha.⁵⁰

⁴⁹ Syukri and others.hal 106 – 107

⁵⁰ Eka Fitriah, 'Pngembangan Perangkat Pembelajaran Bioteknologi Berorientasi Bioentrepreneurship Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains, Minat Wirausaha Dan Hasil Belajar Siswa.', *JURNAL SCIENTIAE EDUCATIA VOLUME*, 1.1 (2012).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian, penelitian pengemabangan media pembelajaran kain bermotif biokimia berbasis *Science Entreperunership* dalam meningkatkan minat berwirausaha dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE yang dibatasi pada 4 (empat) tahap saja, yaitu analisis (*Analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*) yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran jilbab sudah diuji kelayakan dan kepraktisannnya serta dapat dilihat keefektifan media dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiwa berdasarkan uraian berikut;

Uji kelayakan dilakukan dengan melibatkan 3 orang dosen ahli, ahli media, ahli materi, dan ahli desain.

Sehingga didapatkan presentase skor dari masing-masing ahli, ahli media sebesar, 81,53%, ahli materi sebesar 82,10% dan ahli desain sebesar 94,11% dan rata-rata presentase yang diperoleh dari validator untuk tingkat kelayakan sebesar 85,91 % dengan kriteria sangat layak.

Uji keprkatisan melalui respon dosen didapatkan presentase skor sebesar 95,29%. Kemudian yang terakhir dilakukan uji lapangan terbatas dan dinyatakan praktis dengan respon mahasiswa yang melibatkan 10 orang mahasiswa dengan rata-rata presentase skor sebesar 92,76 %.

Media pembelajaran kain motif biokimia berbasis *Science Entreprunership* dalam meningkatkan minat berwirausaha memberikan hasil yang positif terhadap minat berwirausaha mahasiswa, karena mengalami kenaikan dari 60 % menjadi 90,66 % dalam kategori sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan data hasil perolehan penelitian, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti yaitu: bagi para mahasiswa hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai media belajar yang menarik dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran. Teruntuk dosen hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan atau referensi dalam mengintgerasikan pembelajan IPA dan kewirausahaan. Kemudian untuk peneliti selanjutnya silahkan untuk mengembangkan media dengan teori lainnya yang disesuaikan perlu dilakukan uji efektivitas media pembelajaran kain motif biokimia berbasis *science entreperunership* terkhusus dari segi kognitif pembelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustya, Z., & Soejoto A. 2017. Pengaruh Respon Siswa Tentang Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Wonoayu Kabupaten Sidoarjo, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(3): 4-5
- Aprilianty, Eka. 2012. Pengaruh Kepribadian Wirausaha, Pengetahuan Kewirausahaan, Dan Lingkungan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa SMK, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3): 312
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi. Jakarta: Rajawali Pers. hal 3-10
- Bintiningtiyas, N., Lutfi, A. 2016. Pengembangan Permainan Varmintz Chemistry Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Periodik Unsur Jurusan Kimia, Fakultas Matematika, Dan Ilmu, and Pengetahuan Alam,’, *Unesa Journal of Chemical Education*, 5(2): 304-305
- Departemen Agama RI. 2019. *Al- Qur'an dan Terjemahannya*
- Dzulfikri, Ahmad. 2017. Sikap, Motivasi Dan Minat Berwirausaha Mahasiswa Di Surabaya *Jurnal Kebijakan Dan Manajemen Publik*, 5(2):183–188 <<https://doi.org/DOI> Artikel: 10.21070/jkmp.v5i2.1310 Sikap,>
- Emda, Amna. 2011. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Biologi Di Sekolah’, *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 12(1): 149–150
- Fitriah, Eka. 2012. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bioteknologi Berorientasi Bioentrepreneurship Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains, Minat Wirausaha Dan Hasil Belajar Siswa.’, *Jurnal Scientiae Educatia Volume*, 1.1
- Hanafy, Sain. 2018. Jilbab Dalam Al-Qur’an Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Islam’, *Al-Riwayah: Jurnal*

- Kependidikan*, 10(1): 5 <<https://doi.org/10.32489/al-riwayah.151>>
- Harta, K.I.K., Gede, N.I.G., & Krisnawati, L. 2017. Pengembangan Prototipe Egg Boiler Sebagai Media Pembelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Untuk Materi Teknologi Tepat Guna, *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2):184-185
- Hendryadi. 2017. Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner, *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2): 169–178 <<https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>>
- Janti, Suhar. 2014. Analisis Validitas Dan Reliabilitas Dengan Skala Likert Terhadap Pengembangan Si/Ti Dalam Penentuan Pengambilan Keputusan Penerapan Strategic Planning Pada Industri Garmen. *Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST)*. 2014. hal 156
- Kristanti, E. A., Bintari S. H., Ridlo, S. 2012. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bioentrepreneurship Pembuatan Makanan Dari Limbah Cair Pengolahan Kedelai, *Journal of Innovative Science Education*, 1(1): 1–9
- Kustandi, C., & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*, edisi pertama. Jakarta: Kencana
- Latifah, Sri. 2015. Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Pada Materi Air Sebagai Sumber Kehidupan, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 4(2): 158–159 <<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v4i2.89>>
- Marjan, J., Argana, I. B. P., Setiawan, I. G. A. N. 2014. Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Biologi Dan Keterampilan Proses Sains Siswa Mu'Allimat

- NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat, *Jurnal Pendidikan IPA*, 4(1): 1–12
<http://119.252.161.254/e-journal/index.php/jurnal_ipa/article/view/1316>
- Martin, Putut. 2012. Pengembangan Bahan Ajar *Science Entrepreneurship* Berbasis Hasil Penelitian Untuk Mendukung Program Kreativitas Mahasiswa, *Jurnal Penelitian Pendidikan Unnes*, 29(2): 102-108
<<https://doi.org/10.15294/jpp.v29i2.5651>>
- Melmambessy, Moses. 2012. Analisis Pengaruh Pendidikan, Pelatihan, dan Pengalaman Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Pegawai Dinas Pertambangan dan Energi Provinsi Papua, *Jurnal Media Riset & Manajemen*, 12(1): 22
- Prilovia, H., dan Iskandar. 2018. Minat Wirausaha Mahasiswa Fakultas Ekonomi Unswagati Cirebon, *Jurnal Edunomic*, 6(2): 57-58
- Purba, Ramen A dkk. 2020. Pengantar Media Pembelajaran: Yayasan Kita Menulis
- Rosmiati, Junias, D. T. S., & Munawar. 2015. Sikap, Motivasi, Dan Minat Berwirausaha Mahasiswa Di Surabaya, *JKMP (Jurnal Kebijakan Dan Manajemen Publik)*, 17(1) (2015), 21–30 <<https://doi.org/10.21070/jkmp.v5i2.1310>>
- Sa'adah, S. K., & Sudarmin, S. 2021. Pembelajaran Dengan Pendekatan Stem Terintegrasi *Science Entrepreneurship* Untuk Mengembangkan Karakter Kewirausahaan, *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(1): 2778–2780
<<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/25898>>
- Setiawan, Deden. 2016. Pengaruh Ekspektasi Pendapatan, Lingkungan Keluarga Dan Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha, *Skripsi, Prodi Akuntansai Universitas Negeri Yogyakarta*. Hal 23

- Setiawan, R., & Malik, A. 2021. Pengaruh Ekspektasi Pendapatan Terhadap Minat Berwirausaha Pada Masyarakat (Studi Kasus Pada Desa Tumpatan Nibung Dusun Vi Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara), *JEKKP (Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Kebijakan Publik)*, 3(1): 32–37 <<https://doi.org/10.30743/jekkp.v3i1.4073>>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: ALFABETA
- Supardi, N., Rakhmawati, R., Rinaldi, A. 2018. Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Kegiatan Transaksi Kewirausahaan Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel, *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1): 49 <<https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.2012>>
- Suryana. 2017. *Kewirausahaan, Kiat Dan Proses Menuju Sukses*, edisi keempat. Jakarta: Salemba Empat
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, edisi pertama. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sutjiono, T. W. A. 2005. Pendayagunaan Media Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(4): 83
- Syukri, M., Halim, L., M meerah, T. S. 2013. Pendidikan STEM Dalam *Enterpreunal Science Thinking “ ESciT ”*: Satu Perkongsian Pengalaman Dari UKM Untuk Aceh Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, and Fakultas Pendidikan, *Academy Of Illamic Studies, University Of Malaya, Kuala Lumpur*, hal: 107-108
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa’, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2): 107-108 <<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>>
- Untari, Esti. 2017. Problematika Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Di Kota Blitar, *Jurnal*

Pendidikan Dasar Perkhasa, 3(1): 259–260

- Ulfiatun, Dewi, N. R., & Khusniati, M. 2017. Efektivitas Penggunaan LKS IPA Terpadu Bervisi Salingtemas (Sains-Lingkungan- Teknologi-Masyarakat) Berbasis *Science Entrepreneurship* Terhadap Keterampilan Komunikasi Ilmiah Dan Minat Berwirausaha Siswa, *Pancasakti Science Education Journal*, 2(2): 75–76 <<http://e-journal.ups.ac.id/index.php/psej>>
- Yokri, V., & Saltifa, P. 2020. LKPD Matematika Berbasis Inquiry Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik SMK-SMAK Padang Kelas X, *Jurnal Equation*, 3(1): 80–81
- Yuliantarto, A. F. 2017. *Pengaruh Pembelajaran Kewirausahaan Dan Praktik Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas Xi Akuntansi Smk Negeri 1*: Skripsi, program studi pendidikan akuntansi, jurusan pendidikan akuntansi fakultas ekonomi UNY. hal 11-17
- Yusup, Febrianawati. 2018. Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7.(1) hal: 22.

L

A

M

P

I

R

A

N



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736)51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 479/In.11/F.II/PP.009/IX/2020

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu dengan ini menunjuk dosen :

1. Nama : Dr. Hj. Khairiah, M.Pd.
NIP : 196805151997032004
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Ahmad Walid, M.Pd.
NIDN : 2011059101
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasah bagi mahasiswa yang namanya tertera dibawah ini :

- Nama Mahasiswa : Yesi Afriansari
NIM : 1811260012
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Android
Materi Klasifikasi Hewan Invertebrata Di SMP-MTS
Program Studi : Tadris IPA

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu

Pada Tanggal : September 2021

Plt. Dekan,



ZUBAEDI

Tembusan :

1. Wakil Rektor I
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon(0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-51172
Website:www.uinfasbengkulu.ac.id

Nomor : 1905 / Un.23/F.II/TL.00/04/2022 8 April 2022
Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal
Perihal : **Mohon izin penelitian**

Kepada Yth,
Koordinator Program Studi Tadris IPA UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Di –
Bengkulu

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

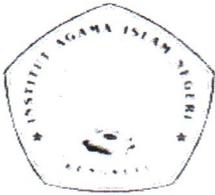
Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Jilbab Berbasis Science Entrepreneurship Dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Mahasiswa*"

Nama : Yesy Afriansari
NIM : 1811260012
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam
Tempat Penelitian : Program Studi Tadris IPA UIN Fatmawati Sukarno
Bengkulu
Waktu Penelitian : 11 April s/d 27 Mei 2022

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.





KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BENGGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736)51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

Nama Mahasiswa : Yesy Afriansari
NIM : 1811260012
Jurusan : Sains dan Sosial
Program Studi : IPA

Pembimbing I : Dr. Hj. Khairiah, M.Pd
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Hijab Berbasis Science Entrepreneursip Untuk Meningkatkan Minat Berwirausaha Mahasiswa Tadris IPA IAIN BENGKULU

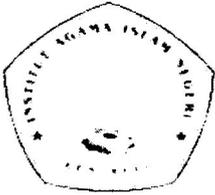
No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
1	Selasa / 23 November 2021	Bab 1. Pendahuluan harus terstruktur sesuai dengan judul Bab 2. merapikan teori pembahasannya konsep dan pendapat peneliti sebelumnya	Sesuai Perbaiki	
2	Senin / 29 November 2021	BAB 1 Pendahuluan harus sistematis dan terstruktur	Sesuai Perbaiki	
3	Kamis / 2 Desember 2021	Bab 2 Pembahasan tambahkan lagi kerangka teoritik terkait silabus		
4	Senin / 13 Desember 2021	Kerangka berpikir, indikator minat berwirausaha pada paragraf akhir pada setiap paragraf di BAB 2	Sesuai Perbaiki Ace Seminar	

Mengetahui
Dekan

Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd
NIP.196903081996031005

Bengkulu, 13 November 2021
Desember
Pembimbing I

Dr. Hj. Khairiah, M.Pd
NIP. 196805151997032004



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736)51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

Nama Mahasiswa : Yesy Afriansari
NIM : 1811260012
Jurusan : Sains dan Sosial
Program Studi : IPA

Pembimbing II : Ahmad Walid, M.Pd
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Hijab Berbasis Science Entrepreneurship Untuk Meningkatkan Minat Berwirausaha Mahasiswa Tadris IPA IAIN BENGKULU

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
1	17 September 2021	Konsultasi judul	Baca-baca jurnal yang berhubungan dengan media pembelajaran.	
2	20 September	membuat proposal mini	antara paragraf 1 dan lainnya harus ada keterkaitan.	
3	23 September 2021	mengusun Latar Belakang	Belum ada keterkaitan antara paragraf 1 dan lainnya.	
4	30 Oktober 2021	Science entrepreneurship dan minat berwirausaha belum termanfaatkan	Cari referensi yang berhubungan dengan science entrepreneurship	
5	11 November 2021		tambahkan lagi materi yang berhubungan	
6	15 November 2021	Bimbingan Bab 1-3		
7	Senin / 22 November 2021	Bimbingan Bab 1 sem pr. 3.	Ahmad Walid, M.Pd 22/11/2021	

Mengetahui
Dekan

Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd
NIP.196903081996031005

Bengkulu, 22 November 2021
Pembimbing II

Ahmad Walid, M.Pd
NIDN. 2011059101



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276-5117-51172 Faksimili (0736) 51171-51172

Nama Mahasiswa	: Yesy Afriansari	Pembimbing I	: Dr. Hj. Khairiah, M. Pd
NIM	: 1811260012	Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Jilbab Berbasis Science Entrepreneurship Dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Mahasiswa
Jurusan	: Sains dan sosial		
Program Studi	: Tadris IPA.		

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
1.	Senin, 30/5 '22	- Perbaiki pembaha- san, - kesimpulan - saran - berikan nama pada rumus.	Deskriptif Eksplanatif Interpretatif	
2.	Kamis, 2/6 '22	- Perbaiki pembahasan - Perbaiki kesimpulan.	Sesuai perbaikan Acc Sidang Munawadillah	 26/6 '22

Mengetahui
Dekan



Dr. Mus Mulyadi, S.Ag, M.Pd
NIP. 197005142000031004

Bengkulu, 06 Juni 2022
Pembimbing I

Dr. Hj. Khairiah, M. Pd
NIP. 196805151997032004



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276-5117-51172 Faksimili (0736) 51171-51172

Nama Mahasiswa	: Yesy Afriansari	Pembimbing II	: Ahmad Walid, M. Pd
NIM	: 1811260012	Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Jilbab Berbasis Science Entrepreneurship Dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Mahasiswa
Jurusan	: Sains dan sosial		
Program Studi	: Tadris IPA.		

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
1.	Kamis 19/5/2022	Skripsi	- tambahkan planif kementerian pembahasan - Perbaiki hasil dan pembahasan. Pembahasan KRD menggunakan hasil & pembahasan bukan deskripsi dan analisis data	
2.	Senin 23/5/2022	Skripsi	- BAB V. kesimpulan dan saran dideskripsikan - Babar pustaka pematikan kembali	
3.	Kamis 26/5/2022	Skripsi	Ace ke pembimbing I	

Mengetahui
Dekan

Dr. Mus. Mulyadi, S. Ag., M. Pd
NIP. 197005142000031004

Bengkulu, 26 Mei 2022
Pembimbing II

Ahmad Walid, M. Pd
NIDN. 2011059101

Lembar Angket Wawancara Dosen

Nama : *Qomariah Hesanah, M.si*

Hari/ Tanggal :

Unit Kerja : *Dosen UKM Palmarah Sukarno.*

No	Pertanyaan	Jawaban		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Apakah Bapak/Ibu masih menggunakan media pembelajaran ketika mengajar mahasiswa?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2.	Apakah Bapak/Ibu selalu menggunakan media pembelajaran dalam prose belajar ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3.	Media pembelajaran seperti apa yang biasa Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran kimia?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<i>Ppt, Modul, modul,</i>
4.	Apakah Bapak/Ibu sudah mengintegrasikan pembelajaran dengan kewirausahaan?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
5.	Apakah Bapak/Ibu pernah terpikirkan mengenai pemanfaatan bahan tektil sebagai media pembelajaran pada materi kimia?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
6.	Apakah Bapak/Ibu pernah terpikirkan tentang pemanfaatan jilbab sebagai media pembelajaran?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
7.	Apakah Bapak/Ibu tertarik dengan media pembelajaran berupa jilbab, dan bagaimana tanggapan Bapak/Ibu mengenai pengembangan media pembelajaran jilbab berbasis <i>Science</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

	<i>Entrepreunership?</i>			
--	--------------------------	--	--	--

Bengkulu,
Narasumber



.....
NIP 62103212019032018

Daftar pertanyaan wawancara media pembelajaran mahasiswa Tadris IPA

1. Media pembelajaran apa saja yang biasa digunakan oleh dosen ketika mengajar?
2. Bagaimana tanggapan anda sebagai mahasiswa terhadap media pembelajaran yang biasa digunakan dalam perkuliahan?
3. Apakah kamu pernah terpikirkan pemanfaatan sebuah jilbab sebagai media pembelajaran?
4. Bagaimana pendapatmu apabila suatu saat media pembelajaran berupa jilbab muncul?
5. Selama perkuliahan, apakah dosen menerapkan media pembelajaran yang berorientasi kewirausahaan (*Science entrepreneurship*)
6. Apakah ketika selesai melakukan perkuliahan pada mata kuliah tertentu mahasiswa terpikir membuat produk berbasis wirausaha?
7. Apakah yang akan anda lakukan setelah menyelesaikan pendidikan S1? Mulai berwirausaha/bekerja pada instansi negeri ataupun swasta/mengikuti tes-tes kepegawaian/lainnya?

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN JILBAB BERBASIS *SCIENCE ENTREPERUNERSHIP* DALAM MNEINGKATKAN MINAT BERWIRAUSAHA MAHASISWA

Identitas Validator

Nama : Naintyn Novitasari, M.Pd.

NIP : 199212192019032013

Pekerjaan : Dosen

Instansi : UIN FAS

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi masukan pada pengembangan media pembelajaran jilbab berikut meliputi aspek dan komponen yang tercantum dalam lembar angket ini. Dengan kriteria:

Kriteria	skor
Sangat Kurang Layak (SKL)	1
Kurang Layak (KL)	2
Cukup Layak (C)	3
layak (L)	4
Sangat Layak (SL)	5

2. Berilah tanda centang (\checkmark) pada kolom penilaian yang tersedia sesuai dengan pertanyaan di bawah ini.
3. Mohon kepada Bapak/Ibu memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Mohon lembar angket validasi ini dikembalikan dalam keadaan baik karena akan digunakan untuk penelitian lebih lanjut.
Kami ucapkan terimakasih atas kerjasamanya.

A. Penilaian Ahli Media

NO	ASPEK YANG DIAMATI	SKALA PENILAIAN					KET
		1	2	3	4	5	
1.	Tampilan Gambar						
	a. Bentuk gambar					✓	
	b. Ukuran gambar					✓	
	c. Kesesuaian gambar dengan materi					✓	
2.	Tampilan Media						
	a. Motif jilbab yang memuat unsur sains dapat memberikan ilustrasi yang sebenarnya				✓		
	b. Tampilan media menarik.				✓		
	c. Jilbab sebagai media yang multi fungsi				✓		
3.	Kualitas Media						
	a. Jilbab yang digunakan tidak mudah rusak.				✓		
	b. Media mudah dibawa atau dipindahkan				✓		
4.	Manfaat Media						
	a. Jilbab sains memberikan nilai guna berupa pakaian yang dapat digunakan.				✓		
	b. Jilbab sains dapat dijadikan sebagai media ajar berdasarkan teori yang ada pada motif jilbab.			✓			
	c. Jilbab sains sebagai sumber informasi sains.			✓			
5.	Daya tarik Media						
	a. Penggunaan jilbab yang memuat unsur sains dapat menarik perhatian mahasiswa.				✓		
	b. Penggunaan jilbab sebagai media memberikan inspirasi kepada mahasiswa				✓		

(Sumber: S. Waluya, 2015)

B. Catatan

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

C. Kesimpulan

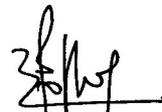
Pengembangan media pembelajaran jilbab berbasis *science entrepreneurship* dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa ini di nyatakan

1. Layak di gunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak di gunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak Layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Demiliam angket ini saya isi dengan sebenarnya, tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

Bengkulu,
Validator



Nainin Novitasari, M.Pd.
NIP. 199212192019032013

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN JILBAB BERBASIS *SCIENCE ENTREPERUNERSHIP* DALAM MENINGKATKAN MINAT BERWIRAUSAHA MAHASISWA

Identitas Validator

Nama : Erik Perdana Putra, M. Pd
NIP : -
Pekerjaan : Dosen
Instansi : UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi masukan pada pengembangan media pembelajaran jilbab berikut meliputi aspek dan komponen yang tercantum dalam lembar angket ini. Dengan kriteria:

Kriteria	skor
Sangat Kurang Layak (SKL)	1
Kurang Layak (KL)	2
Cukup Layak (C)	3
layak (L)	4
Sangat Layak (SL)	5

2. Berilah tanda centang (\checkmark) pada kolom penilaian yang tersedia sesuai dengan pertanyaan di bawah ini.
3. Mohon kepada Bapak/Ibu memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Mohon lembar angket validasi ini dikembalikan dalam keadaan baik karena akan digunakan untuk penelitian lebih lanjut.
Kami ucapkan terimakasih atas kerjasamanya.

A. Penilaian Ahli Materi

NO	ASPEK YANG DIAMATI	SKOR					KET
		1	2	3	4	5	
1.	Materi						
	a. Motif jilbab dirancang berdasarkan materi yang disesuaikan					\checkmark	
	b. Motif jilbab dilengkapi dengan struktur dari teori yang digunakan					\checkmark	

	c. Motif jilbab dilengkapi dengan gambar dari teori yang digunakan				✓		
	d. Akurasi fakta				✓		
	e. Kebenaran konsep teori				✓		
	f. Akurasi prosedur/materi				✓		
2.	Kesesuaian Gambar Untuk Memperjelas						
	a. Gambar sudah sesuai dengan materi				✓		
	b. Gambar yang ditampilkan sudah jelas menggambarkan isi materi				✓		
3.	Kemutakhiran						
	a. Keterkinian/ketermasaan topik yang dalam desain produk.				✓		
	b. Topik dalam desain produk merupakan rujukan termasa.			✓			
4.	Merangsang minat melalui <i>Science entrepreneurship</i>						
	a. Motif desain produk membuat tumbuhnya rasa ketertarikan mahasiswa						
	b. Motif desain produk membuat adanya perasaan senang ketika produk digunakan				✓		
	c. Motif desain produk membuat tumbuhnya motivasi dalam belajar berwirausaha				✓		
	d. Motif desain produk yang digunakan membuat munculnya keinginan berwirausaha				✓		
5.	Mengembangkan Kecakapan Hidup						
	a. Topik desain produk dapat mengembangkan kecakapan personal berupa pemahaman diri.				✓		
	b. Topik dalam desain produk dapat mengembangkan kecakapan sosial berupa komunikasi ilmiah.				✓		
	c. Topik dalam desain produk dapat mengembangkan kecakapan akademik berupa kemampuan berpikir ilmiah.					✓	
	d. Pengembangan desain produk dapat mengembangkan kecakapan vokasional yang dibutuhkan dalam berbagai bidang pekerjaan dalam bermasyarakat.				✓		
6.	Mengandung Wawasan Kontekstual						
	a. Desain motif produk dapat membuat mahasiswa aktif mengeksplorasi <i>Soff Skill</i> .				✓		

(Sumber: Qori'ah,dkk,2017)

B. Catatan

Sitalikan digunakan di lapangan. Cek penulisan yang masih keliru

C. Kesimpulan

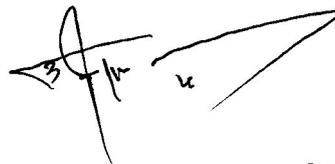
Pengembangan media pembelajaran jilbab berbasis *science entrepreneurship* dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa ini di nyatakan

- 1. Layak di gunakan di lapangan tanpa ada revisi
- 2. Layak di gunakan di lapangan dengan revisi
- 3. Tidak Layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Demiliam angket ini saya isi dengan sebenarnya, tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

Bengkulu,
Validator



Enik Perdana Putra, M. Pd
NIP.

LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN JILBAB BERBASIS *SCIENCE ENTREPERUNERSHIP* DALAM MNEINGKATKAN MINAT BERWIRAUSAHA MAHASISWA

Identitas Validator

Nama : Sheren Dwi Oktaria, M.Pd
NIP : 232111921027201
Pekerjaan : Dosen
Instansi : Universitas Lampung (UNILA)

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi masukan pada pengembangan media pembelajaran jilbab berikut meliputi aspek dan komponen yang tercantum dalam lembar angket ini. Dengan kriteria:

Kriteria	skor
Sangat Kurang Layak (SKL)	1
Kurang Layak (KL)	2
Cukup Layak (C)	3
Layak (L)	4
Sangat Layak (SL)	5

2. Berilah tanda centang (\checkmark) pada kolom penilaian yang tersedia sesuai dengan pertanyaan di bawah ini.
3. Mohon kepada Bapak/Ibu memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Mohon lembar angket validasi ini dikembalikan dalam keadaan baik karena akan digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

Kami ucapkan terimakasih atas kerjasamanya.

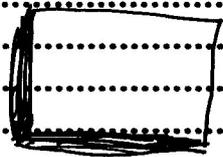
A. Penilaian Ahli Desain

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKALA PENILAIAN					KET
		1	2	3	4	5	
1.	Tampilan Umum						
	a. Tampilan gambar memberikan kejelasan materi.				✓		
	b. Tata letak gambar sesuai dengan materi yang digunakan					✓	
	c. Penempatan tampilan gambar berdasarkan urutan teori dari materi yang dijelaskan					✓	
	d. Ukuran gambar seseuai dengan ukuran jilbab					✓	
	e. Ukuran teks yang dibuat sesuai dengan ukuran jilbab				✓		
2.	Tampilan Khusus						
	a. pemilihan warna dalam media					✓	
	b. pemilihan ukuran jilbab					✓	
	c. pemilihan ukuran gambar					✓	
	d. Kesesuaian pemilihan gambar dengan teori yang mewakili desain motif jilbab sains					✓	
	e. Keseuian tata letak teks dalam media				✓		
	f. Kesesuaian pemilihan background dengan teks					✓	
	g. Kesesuaian pemilihan background dengan gambar					✓	
3.	Aspek Grafis						
	a. Ketepatan komponen garis dalam desain					✓	
	b. Ketepatan pemilihan ilustrasi/gambar				✓		
	c. Ketepatan pemilihan warna				✓		
	d. Ketepatan pemilihan bentuk huruf/tipografi					✓	
	e. Ketepatan penggunaan ruang kosong/space					✓	

(Sumber: zayyana, dkk, 2018)

B. Catatan

pada desain motif Biologi untuk gambar Bunga Rafflesia
 Harus berada disamping (sejajar)



Revisi pada motif kimia kimia
 motif tengah dihilangkan dan motif fisi klor & kloran dihilangkan

C. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran jilbab berbasis science entrepreneurship dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa ini di nyatakan

1. Layak di gunakan di lapangan tanpa ada revisi

2. Layak di gunakan di lapangan dengan revisi

3. Tidak Layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Demiliam angket ini saya isi dengan sebenarnya, tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

Bengkulu,
Validator



Sheren Dwi Oktaria, M.Pd

**ANGKET RESPON DOSEN TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJAN JILBAB BERBASIS *SCIENCE ENTREPREUNERSHIP***

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Jilbab Berbasis *Science Entrepreneurship* Dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Mahasiswa.

Identitas Responden

Nama : Romariah Hasanah, M.Si
 Hari/Tanggal : Senin, 10 April 2022
 Instansi : UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi masukan pada media jilbab, dengan kriteria sebagai berikut :

Kriteria	skor
Sangat Kurang Setuju (SKS)	1
Kurang Setuju (KS)	2
Cukup Setuju (C)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang tersedia sesuai dengan pertanyaan di bawah ini.
4. Mohon kepada Bapak/Ibu memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang telah disediakan.
5. Mohon lembar angket validasi ini dikembalikan dalam keadaan baik karena akan digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

Kami ucapkan terimakasih atas kerjasamanya.

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKALA PENILAIAN					KET
		1	2	3	4	5	
1.	Penyajian						
	a. Relevansi dengan KI dan KD						✓
	b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran						✓
	c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran						✓
	d. Media jilbab sebagai sumber informasi sains						✓
2.	Tampilan Media						
	a. Ketepatan gambar jelas menggambarkan isi materi.						✓
	b. Ketepatan pemilihan warna jilbab						✓
	c. Ketepatan pemilihan background						✓

motif jilbab							
3.	Ketertarikan						
	a. Desain media pembelajaran jilbab menarik.					✓	
	b. Media jilbab unik dan berbeda dari yang lain.					✓	
	c. Media pembelajaran jilbab menarik perhatian mahasiswa dalam proses pembelajaran.					✓	
4.	Penggunaan Media						
	a. Motif jilbab berbasis <i>Science Entrepreneurship</i> digunakan sebagai media pembelajaran.					✓	
	b. Media jilbab mudah untuk digunakan.					✓	
	c. Media jilbab dapat digunakan sebagai produk kewirausahaan					✓	
5.	Membangun Kecakapan Diri Melalui <i>Science Entrepreneurship</i>						
	a. Media jilbab menambah keterampilan komunikasih ilmiah.					✓	
	b. Media jilbab sebagai produk yang memiliki nilai ekonomi.				✓		
	c. media jilbab menjadi referensi pengembangan produk yang sesuai ingkungan					✓	
	d. Media jilbab dapat menambah pengetahuan.					✓	

(Sumber: M, Irsyad, 2014)

Catatan :

Cukup menarik digunakan sebagai media pembelajaran,
 tetapi strukturnya bisa lebih diperseleksi lagi.

Bengkulu,
 Validator


 ...Rumiah, H. H. M. S. M. S.

ANGKET RESPON MAHASISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN JILBAB BERBASIS *SCIENCE ENTREPREUNERSHIP*

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Jilbab Berbasis *Science Entrepreneurship* Dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Mahasiswa

Identitas Responden

Nama : Sri Wahyu Dinanti

NIM : 2011760018

Kelas/Semester : 4A

Petunjuk Pengisian

1. Sebelum melakukan penilaian isilah identitas anda terlebih dahulu pada bagian yang disediakan.
2. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian.
3. Berikanlah tanda centang (\checkmark) pada kolom penilaian yang telah disediakan dengan kriteria sebagai berikut;

Kriteria	skor
Sangat Kurang Setuju (SKS)	1
Kurang Setuju (KS)	2
Cukup Setuju (C)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

4. Mohon lembar angket respon ini dikembalikan dalam keadaan baik karena akan digunakan untuk penelitian lebih lanjut.
Kami ucapkan terimakasih atas kerjasamanya.

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKALA PENILAIAN					KET
		1	2	3	4	5	
1.	Perasaan Tertarik						
	a. saya merasa tertarik dengan jilbab motif sains					✓	
	b. setelah melihat jilbab motif sains saya merasa terdorong untuk berwirausaha					✓	
	c. saya tertarik berwirausaha walaupun banyaknya resiko yang dihadapi					✓	
	d. saya merasa tertarik karena motif jilbab seperti ini masih jarang dijumpai					✓	
	e. Saya merasa tertarik berwirausaha karena saya yang mengelolanya				✓		
2.	Perasaan Senang						
	a. saya senang apabila nanti dapat menjadi wirausaha yang sukses					✓	
	b. saya bangga ketika usaha yang saya jalankan dapat membuka lapangan pekerjaan bagi orang lain					✓	
	c. saya ingin melakukan wirausaha walaupun saya sulit bergaul				✓		
	d. ada kepuasan tersendiri didalam hati saya ketika apa yang saya tawarkan disukai masyarakat					✓	
3.	Motivasi						
	a. Saya ingin mempunyai kebebasan dan tidak ditekan oleh atasan					✓	
	b. Saya melihat hampir semua orang dengan julukan <i>Crazy Rich</i> menekuni wirausaha					✓	
	c. Saya memiliki semangat untuk memulai berwirausaha					✓	
	d. Saya tetap memiliki minat walaupun masih belum adanya dorongan keluarga dan orang-orang terdekat.					✓	
	e. Saya merasa berwirausaha merupakan pilihan yang tepat untuk mencapai kebebasan <i>financial</i>				✓		
4.	Keinginan						
	a. Setelah melihat kreasi motif jilbab, saya merasa terinspirasi dan mulai timbul minat berwirausaha					✓	
	b. Saya memiliki keyakinan bahwa berwirausaha jalan untuk masa depan yang lebih cerah					✓	
	c. Saya berencana untuk berwirausaha setelah lulus kuliah					✓	
	d. Dengan bekal pengetahuan dibangku kuliah dan adanya mata kuliah					✓	

A

	kewirausahaan serta dengan melihat peluang yang ada saya berkeinginan untuk berwirausaha						
	e. Saya memiliki keberanian untuk memulai berwirausaha				✓		
5.	Sikap Berani Mengambil Resiko						
	a. Saya selalu dapat menyelesaikan masalah yang saya hadapi sehingga saya berani dan yakin untuk memulai berwirausaha					✓	
	b. Semua pekerjaan pasti ada resikony masing-masing tapi saya yakin bisa melewatinya					✓	
	c. Saya berani mengambil resiko dalam berwirausaha					✓	
	d. Saya siap menghadapi semua konsekuensi dalam berwirausaha					✓	
	e. Saya memiliki semangat pantang menyerah yang tinggi dalam melakukan suatu usaha					✓	

(Sumber: Muhammad Arif Mustofa, 2014)

NO	komponen	SKALA PENILAIAN					KET
		1	2	3	4	5	
1.	Desain media pembelajaran jilbab menarik					✓	
2.	Media jilbab unik, berbeda dari media yang sudah ada sebelumnya					✓	
3.	Gambar yang disajikan pada media jelas					✓	
4.	Gambar pada media dapat memberikan ilustrasi yang sebenarnya					✓	
5.	Media jilbab menarik perhatian dalam proses pembelajaran				✓		
6.	Media jilbab berbasis <i>science entrepreneurship</i> mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran					✓	
7.	Media mudah untuk dibawa dan dipindahkan				✓		
	Media pembelajaran jilbab ini awet dan tidak mudah rusak					✓	
	Tekstur bahan jilbab yang digunakan sangat lentur sehingga mudah dibentuk di wajah					✓	
8.	Media jilbab bisa berfungsi sebagai produk fashion yang memiliki nilai ekonomi				✓		
9.	Media jilbab dapat digunakan sebagai produk kewirausahaan					✓	
10.	Adanya media pembelajaran jilbab berbasis <i>science entrepreneurship</i> ini membuat munculnya minat berwirausaha dalam diri.				✓		
11.	Adanya media jilbab motif sains membuat saya merasa terdorong untuk berwirausaha					✓	

J.P: 10
3x12: 36
2x2: 4
740

Angket Minat Berwirausaha Mahasiswa Tadris IPA

Nama : Sri Wahyu Dinnanti

NIM : 2017260018

Jawablah pernyataan berikut dengan memilih salah satu dari 5 alternatif jawaban yang tersedia, dengan memberi tanda ceklis (✓).

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Cukup/Netral

4 : Setuju

5 : Sangat Setuju

No	Pernyataan	skor					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Perasaan Tertarik						
	a. saya tertarik berwirausaha walaupun banyaknya resiko yang dihadapi			✓			
	b. Saya merasa tertarik berwirausaha karena saya yang mengelolanya		✓				
2.	Perasaan Senang						
	a. saya senang apabila nanti dapat menjadi wirausaha yang sukses			✓			
	b. saya bangga ketika usaha yang saya jalankan dapat membuka lapangan pekerjaan bagi orang lain			✓			
	c. saya ingin melakukan wirausaha walaupun saya sulit bergaul		✓				
3.	Motivasi						
	a. Saya memiliki semangat untuk memulai berwirausaha			✓			
	b. Saya merasa berwirausaha merupakan pilihan yang tepat untuk mencapai kebebasan <i>financial</i>			✓			
4.	Keinginan						
	a. Saya memiliki keyakinan bahwa berwirausaha jalan untuk masa depan yang lebih cerah			✓			
	b. Saya berencana untuk berwirausaha setelah lulus kuliah			✓			
	c. Saya memiliki keberanian untuk memulai berwirausaha			✓			
5.	Sikap Berani Mengambil Resiko						
	a. Saya selalu dapat menyelesaikan masalah yang saya hadapi sehingga saya berani dan yakin untuk memulai berwirausaha			✓			
	b. Saya berani mengambil resiko dalam berwirausaha			✓			

	c. Saya siap menghadapi semua konsekuensi dalam berwirausaha			✓				
	d. Saya memiliki semangat pantang menyerah yang tinggi dalam melakukan suatu usaha			✓				

**ANGKET RESPON MAHASISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN JILBAB BERBASIS *SCIENCE ENTREPREUNERSHIP***

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Jilbab Berbasis *Science Entrepreneurship* Dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Mahasiswa

Identitas Responden

Nama : Meka Suraya
NIM : 201260017
Kelas/Semester : Tadris IPA / Semester 4

Petunjuk Pengisian

1. Sebelum melakukan penilaian isilah identitas anda terlebih dahulu pada bagian yang disediakan.
2. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian.
3. Berikanlah tanda centang (\checkmark) pada kolom penilaian yang telah disediakan dengan kriteria sebagai berikut;

Kriteria	skor
Sangat Kurang Setuju (SKS)	1
Kurang Setuju (KS)	2
Cukup Setuju (C)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

4. Mohon lembar angket respon ini dikembalikan dalam keadaan baik karena akan digunakan untuk penelitian lebih lanjut.
Kami ucapkan terimakasih atas kerjasamanya.

313: 9
418
5x 4 = 20
29 / 24

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKALA PENILAIAN					KET
		1	2	3	4	5	
1.	Perasaan Tertarik						
	a. saya merasa tertarik dengan jilbab motif sains				✓		
	b. setelah melihat jilbab motif sains saya merasa terdorong untuk berwirausaha					✓	
	c. saya tertarik berwirausaha walaupun banyaknya resiko yang dihadapi				✓		
	d. saya merasa tertarik karena motif jilbab seperti ini masih jarang dijumpai				✓		
	e. Saya merasa tertarik berwirausaha karena saya yang mengelolanya			✓			
2.	Perasaan Senang						
	a. saya senang apabila nanti dapat menjadi wirausaha yang sukses					✓	
	b. saya bangga ketika usaha yang saya jalankan dapat membuka lapangan pekerjaan bagi orang lain					✓	
	c. saya ingin melakukan wirausaha walaupun saya sulit bergaul					✓	
	d. ada kepuasan tersendiri didalam hati saya ketika apa yang saya tawarkan disukai masyarakat					✓	
3.	Motivasi						
	a. Saya ingin mempunyai kebebasan dan tidak ditekan oleh atasan				✓		
	b. Saya melihat hampir semua orang dengan julukan <i>Crazy Rich</i> menekuni wirausaha			✓			
	c. Saya memiliki semangat untuk memulai berwirausaha					✓	
	d. Saya tetap memiliki minat walaupun masih belum adanya dorongan keluarga dan orang-orang terdekat.					✓	
	e. Saya merasa berwirausaha merupakan pilihan yang tepat untuk mencapai kebebasan <i>financial</i>				✓		
4.	Keinginan						
	a. Setelah melihat kreasi motif jilbab, saya merasa terinspirasi dan mulai timbul minat berwirausaha					✓	
	b. Saya memiliki keyakinan bahwa berwirausaha jalan untuk masa depan yang lebih cerah					✓	
	c. Saya berencana untuk berwirausaha setelah lulus kuliah				✓		
	d. Dengan bekal pengetahuan dibangku kuliah dan adanya mata kuliah				✓		

	kewirausahaan serta dengan melihat peluang yang ada saya berkeinginan untuk berwirausaha						
	e. Saya memiliki keberanian untuk memulai berwirausaha				✓		
5.	Sikap Berani Mengambil Resiko						
	a. Saya selalu dapat menyelesaikan masalah yang saya hadapi sehingga saya berani dan yakin untuk memulai berwirausaha			✓			
	b. Semua pekerjaan pasti ada resikony masing-masing tapi saya yakin bisa melewatinya					✓	
	c. Saya berani mengambil resiko dalam berwirausaha				✓		
	d. Saya siap menghadapi semua konsekuensi dalam berwirausaha					✓	
	e. Saya memiliki semangat pantang menyerah yang tinggi dalam melakukan suatu usaha				✓		

(Sumber: Muhammad Arif Mustofa, 2014)

A7

20
/ 336
20
/ 56

NO	komponen	SKALA PENILAIAN					KET
		1	2	3	4	5	
1.	Desain media pembelajaran jilbab menarik				✓		
2.	Media jilbab unik, berbeda dari media yang sudah ada sebelumnya				✓		
3.	Gambar yang disajikan pada media jelas				✓		
4.	Gambar pada media dapat memberikan ilustrasi yang sebenarnya				✓		
5.	Media jilbab menarik perhatian dalam proses pembelajaran				✓		
6.	Media jilbab berbasis <i>science entrepreneurship</i> mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran				✓		
7.	Media mudah untuk dibawa dan dipindahkan				✓		
	Media pembelajaran jilbab ini awet dan tidak mudah rusak				✓		
	Tekstur bahan jilbab yang digunakan sangat lentur sehingga mudah dibentuk di wajah				✓		
8.	Media jilbab bisa berfungsi sebagai produk fashion yang memiliki nilai ekonomi					✓	
9.	Media jilbab dapat digunakan sebagai produk kewirausahaan					✓	
10.	Adanya media pembelajaran jilbab berbasis <i>science entrepreneurship</i> ini membuat munculnya minat berwirausaha dalam diri.					✓	
11.	Adanya media jilbab motif sains membuat saya merasa terdorong untuk berwirausaha					✓	

Angket Minat Berwirausaha Mahasiswa Tadris IPA

Nama : *Melita Suraya*

NIM : *200260017*

Jawablah pernyataan berikut dengan memilih salah satu dari 5 alternatif jawaban yang tersedia, dengan memberi tanda ceklis (✓).

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Cukup/Netral

4 : Setuju

5 : Sangat Setuju

No	Pernyataan	skor					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Perasaan Tertarik						
	a. saya tertarik berwirausaha walaupun banyaknya resiko yang dihadapi			✓			
	b. Saya merasa tertarik berwirausaha karena saya yang mengelolanya		✓				
2.	Perasaan Senang						
	a. saya senang apabila nanti dapat menjadi wirausaha yang sukses				✓		
	b. saya bangga ketika usaha yang saya jalankan dapat membuka lapangan pekerjaan bagi orang lain			✓			
	c. saya ingin melakukan wirausaha walaupun saya sulit bergaul		✓				
3.	Motivasi						
	a. Saya memiliki semangat untuk memulai berwirausaha			✓			
	b. Saya merasa berwirausaha merupakan pilihan yang tepat untuk mencapai kebebasan <i>financial</i>			✓			
4.	Keinginan						
	a. Saya memiliki keyakinan bahwa berwirausaha jalan untuk masa depan yang lebih cerah		✓				
	b. Saya berencana untuk berwirausaha setelah lulus kuliah			✓			
	c. Saya memiliki keberanian untuk memulai berwirausaha			✓			
5.	Sikap Berani Mengambil Resiko						
	a. Saya selalu dapat menyelesaikan masalah yang saya hadapi sehingga saya berani dan yakin untuk memulai berwirausaha		✓				
	b. Saya berani mengambil resiko dalam berwirausaha			✓			

	c. Saya siap menghadapi semua konsekuensi dalam berwirausaha			✓			
	d. Saya memiliki semangat pantang menyerah yang tinggi dalam melakukan suatu usaha			✓			

**ANGKET RESPON MAHASISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN JILBAB BERBASIS *SCIENCE ENTREPREUNERSHIP***

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Jilbab Berbasis *Science Entrepreneurship* Dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Mahasiswa

Identitas Responden

Nama : SELF1 Novita Sari

NIM : 2011260015

Kelas/Semester : 4A

Petunjuk Pengisian

1. Sebelum melakukan penilaian isilah identitas anda terlebih dahulu pada bagian yang disediakan.
2. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian.
3. Berikanlah tanda centang (\checkmark) pada kolom penilaian yang telah disediakan dengan kriteria sebagai berikut;

Kriteria	skor
Sangat Kurang Setuju (SKS)	1
Kurang Setuju (KS)	2
Cukup Setuju (C)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

4. Mohon lembar angket respon ini dikembalikan dalam keadaan baik karena akan digunakan untuk penelitian lebih lanjut.
Kami ucapkan terimakasih atas kerjasamanya.

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKALA PENILAIAN					KET
		1	2	3	4	5	
1.	Perasaan Tertarik						
	a. saya merasa tertarik dengan jilbab motif sains					✓	
	b. setelah melihat jilbab motif sains saya merasa terdorong untuk berwirausaha				✓		
	c. saya tertarik berwirausaha walaupun banyaknya resiko yang dihadapi				✓		
	d. saya merasa tertarik karena motif jilbab seperti ini masih jarang dijumpai					✓	
	e. Saya merasa tertarik berwirausaha karena saya yang mengelolanya			✓			
2.	Perasaan Senang						
	a. saya senang apabila nanti dapat menjadi wirausaha yang sukses				✓		
	b. saya bangga ketika usaha yang saya jalankan dapat membuka lapangan pekerjaan bagi orang lain				✓		
	c. saya ingin melakukan wirausaha walaupun saya sulit bergaul				✓		
	d. ada kepuasan tersendiri didalam hati saya ketika apa yang saya tawarkan disukai masyarakat				✓		
3.	Motivasi						
	a. Saya ingin mempunyai kebebasan dan tidak ditekan oleh atasan				✓		
	b. Saya melihat hampir semua orang dengan julukan <i>Crazy Rich</i> menekuni wirausaha				✓		
	c. Saya memiliki semangat untuk memulai berwirausaha					✓	
	d. Saya tetap memiliki minat walaupun masih belum adanya dorongan keluarga dan orang-orang terdekat.				✓		
	e. Saya merasa berwirausaha merupakan pilihan yang tepat untuk mencapai kebebasan <i>financial</i>					✓	
4.	Keinginan						
	a. Setelah melihat kreasi motif jilbab, saya merasa terinspirasi dan mulai timbul minat berwirausaha					✓	
	b. Saya memiliki keyakinan bahwa berwirausaha jalan untuk masa depan yang lebih cerah					✓	
	c. Saya berencana untuk berwirausaha setelah lulus kuliah					✓	
	d. Dengan bekal pengetahuan dibangku kuliah dan adanya mata kuliah				✓		

	kewirausahaan serta dengan melihat peluang yang ada saya berkeinginan untuk berwirausaha						✓	
	e. Saya memiliki keberanian untuk memulai berwirausaha						✓	
5.	Sikap Berani Mengambil Resiko							
	a. Saya selalu dapat menyelesaikan masalah yang saya hadapi sehingga saya berani dan yakin untuk memulai berwirausaha						✓	
	b. Semua pekerjaan pasti ada resikony masing-masing tapi saya yakin bisa melewatinya					✓		
	c. Saya berani mengambil resiko dalam berwirausaha						✓	
	d. Saya siap menghadapi semua konsekuensi dalam berwirausaha						✓	
	e. Saya memiliki semangat pantang menyerah yang tinggi dalam melakukan suatu usaha					✓		

(Sumber: Muhammad Arif Mustofa, 2014)

NO	komponen	SKALA PENILAIAN					KET
		1	2	3	4	5	
1.	Desain media pembelajaran jilbab menarik				✓		
2.	Media jilbab unik, berbeda dari media yang sudah ada sebelumnya					✓	
3.	Gambar yang disajikan pada media jelas					✓	
4.	Gambar pada media dapat memberikan ilustrasi yang sebenarnya					✓	
5.	Media jilbab menarik perhatian dalam proses pembelajaran					✓	
6.	Media jilbab berbasis <i>science entrepreneurship</i> mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran					✓	
7.	Media mudah untuk dibawa dan dipindahkan					✓	
	Media pembelajaran jilbab ini awet dan tidak mudah rusak				✓		
	Tekstur bahan jilbab yang digunakan sangat lentur sehingga mudah dibentuk di wajah				✓		
8.	Media jilbab bisa berfungsi sebagai produk fashion yang memiliki nilai ekonomi					✓	
9.	Media jilbab dapat digunakan sebagai produk kewirausahaan					✓	
10.	Adanya media pembelajaran jilbab berbasis <i>science entrepreneurship</i> ini membuat munculnya minat berwirausaha dalam diri.					✓	
11.	Adanya media jilbab motif sains membuat saya merasa terdorong untuk berwirausaha				✓		

Angket Minat Berwirausaha Mahasiswa Tadris IPA

Nama : SELF Novita Sari

NIM : 2011260015

Jawablah pernyataan berikut dengan memilih salah satu dari 5 alternatif jawaban yang tersedia, dengan memberi tanda ceklis (✓).

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Cukup/Netral

4 : Setuju

5 : Sangat Setuju

No	Pernyataan	skor					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Perasaan Tertarik						
	a. saya tertarik berwirausaha walaupun banyaknya resiko yang dihadapi			✓			
	b. Saya merasa tertarik berwirausaha karena saya yang mengelolanya			✓			
2.	Perasaan Senang						
	a. saya senang apabila nanti dapat menjadi wirausaha yang sukses				✓		
	b. saya bangga ketika usaha yang saya jalankan dapat membuka lapangan pekerjaan bagi orang lain			✓			
	c. saya ingin melakukan wirausaha walaupun saya sulit bergaul			✓			
3.	Motivasi						
	a. Saya memiliki semangat untuk memulai berwirausaha			✓			
	b. Saya merasa berwirausaha merupakan pilihan yang tepat untuk mencapai kebebasan <i>financial</i>			✓			
4.	Keinginan						
	a. Saya memiliki keyakinan bahwa berwirausaha jalan untuk masa depan yang lebih cerah			✓			
	b. Saya berencana untuk berwirausaha setelah lulus kuliah			✓			
	c. Saya memiliki keberanian untuk memulai berwirausaha				✓		
5.	Sikap Berani Mengambil Resiko						
	a. Saya selalu dapat menyelesaikan masalah yang saya hadapi sehingga saya berani dan yakin untuk memulai berwirausaha				✓		
	b. Saya berani mengambil resiko dalam berwirausaha			✓			

	c. Saya siap menghadapi semua konsekuensi dalam berwirausaha			✓			
	d. Saya memiliki semangat pantang menyerah yang tinggi dalam melakukan suatu usaha			✓			



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276 51171) Bengkulu

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini

Nama : Qomariah Hasanah, M. Si
Jabatan : Koordinator Program Studi IPA
Unit Kerja : UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa

Menerangkan Dengan Sesungguhnya Bahwa

Nama : Yesy Afriansari
NIM : 1811260012
Asal Perg. Tinggi : UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
Prodi : Tadris IPA
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Telah selesai melaksanakan penelitian di Prodi IPA Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Selama 1 bulan 2 minggu, terhitung mulai tanggal 11 April s/d 27 Mei 2022 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Jilbab Berbasis *Science Entrepreneurship* Dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Mahasiswa**”

Demikian surat penelitian ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan seperlunya

Bengkulu, Mei 2022
Koordinator Prodi IPA

Qomariah Hasanah, M. Si
NIP. 199103232019032018

DOKUMENTASI



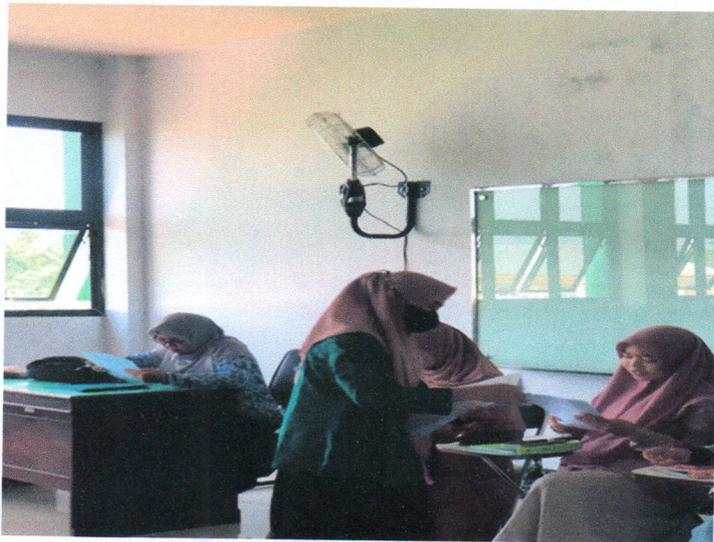
Gambar 1. Dosen mata kuliah mengisi angket kebutuhan dosen



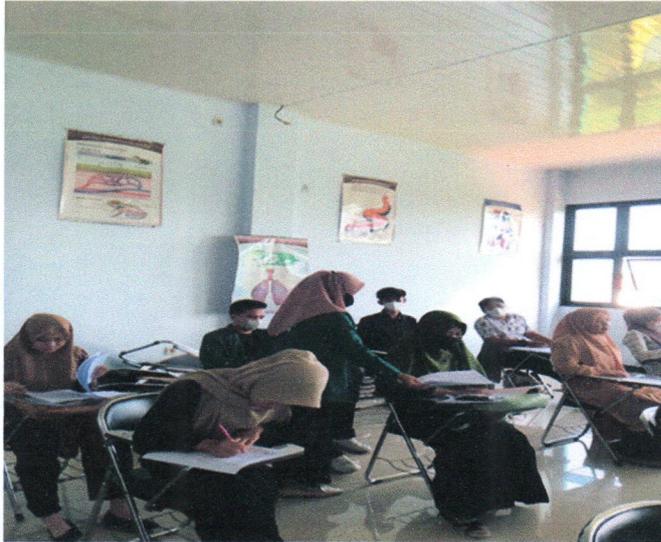
Gambar 2. Memberikan penjelasan desain kepada dosen



Gambar 3. Memberikan penjelasan dan arahan kepada mahasiswa



Gambar 4. Membagikan angket respon mahasiswa



Gambar 5. Membagikan lembar angket mahasiswa



Gambar 6. Mahasiswa mengisi lembar angket

Produk Motif Kain Sebelum Pengembangan



Produk Motif Kain Setelah Pengembangan

