

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Pustaka

#### 1. Bahan Ajar

Bahan ajar yakni materi sebagai sumber belajar yang disusun secara terpadu pada proses pengajaran yang mewajibkan peserta didik untuk memahaminya.<sup>1</sup> Jamson, Bongguk, dan Ulung menyatakan bahwa bahan ajar yaitu semua macam bahan untuk memudahkan pendidik dalam proses pengajaran di kelas.<sup>2</sup> Rahma dan Joko juga berpendapat bahwa penggunaan bahan ajar hasil pengembangan pendidik dengan mengintergrasikan metode baru mampu meningkatkan proses pengajaran menjadi lebih optimal serta bervariasi, sehingga prestasi belajar peserta didik lebih tinggi.<sup>3</sup>

Dalam buku Pengembangan Bahan Ajar oleh Dr. E. Kosasih, M.Pd menjelaskan bahwa bahan ajar didesain khusus untuk dikembangkan sebagai satuan sistem instruksional dengan harapan memudahkan proses pengajaran yang terencana secara terpadu.<sup>4</sup> Sedangkan kemampuan seorang pendidik merupakan hal terpenting dalam menyusun bahan ajar untuk dikembangkan menjadi menarik.<sup>5</sup>

Menurut sejumlah pendapat di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa, bahan ajar yaitu sumber belajar yang disusun secara sistematis untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Untuk pengembangan bahan ajar matematika perlu diperhatikan beberapa prinsip pengembangan bahan ajar yaitu pertama, mudah dipahami objek matematika yang abstrak. Kedua, pengulangan untuk menguatkan pemahaman. Ketiga, dampak positif atas

---

<sup>1</sup> Ina Magdalena, dkk, “Analisis Bahan Ajar,” *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no.2 (2020): 314-315.

<sup>2</sup> Jamson Parlindungan Manurung, dkk, “ Mengembangkan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan (IPS) di SD,” *Jurnal Pendidikan Mandala* 8, no.2 (2023): 677.

<sup>3</sup> Rahma Yulastuti & Joko Soebagyo, “Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Matematika Terapan pada Materi Matriks,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no.3 (2021): 2273.

<sup>4</sup> Kosasih, Pengembangan Bahan Ajar ( Jakarta: Bumi Aksara, 2020), [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=UZ9OEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=bahan+ajar&ots=Wq0AUoX4ew&sig=gliqHcwoq9wflq7K\\_zb-Dc6rUN8&redir\\_esc=y#v=onepage&q=bahan%20ajar&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=UZ9OEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=bahan+ajar&ots=Wq0AUoX4ew&sig=gliqHcwoq9wflq7K_zb-Dc6rUN8&redir_esc=y#v=onepage&q=bahan%20ajar&f=false).

<sup>5</sup> Dina Putri Hariyati and Putri Rachmadyanti, S.Pd., M.Pd, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Liveworksheet Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V,” *JPGSD* 10, no.07 (2022): 1474.

pemahaman siswa. Keempat, meningkatnya motivasi belajar siswa. Kelima, tujuan dapat dicapai dengan hasil maksimal.<sup>6</sup>

Menurut Oktaviyanthi dan Herman menyebutkan pengintegrasian *mathematics software* dalam bahan ajar interaktif dapat meningkatkan konsep pemahaman siswa.<sup>7</sup> Oktaviyanthi dan Supriani menyatakan bahwa teknologi yang diintegrasikan pada proses pengajaran matematika dengan harapan mampu meningkatkan kompetensi peserta didik yang dalam pemikiran kompleks dan merencanakan permasalahan matematika.<sup>8</sup>

Dalam mengembangkan bahan ajar ini memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

- a. Kesesuaian dengan tujuan yang hendak dicapai  
Bahan ajar perlu disesuaikan berdasarkan tujuan pengajaran yang hendak dicapai, oleh karena itu bahan ajar akan berpedoman terhadap satu, dua, atau tiga ranah psikomotor, kognitif, dan afektif. Selain itu, bahan ajar akan mempermudah dan memperjelas pembelajaran dalam penyampaian materi kepada peserta didik secara efektif.
- b. Ketepatan isi  
Dalam mendukung isi materi dalam pembelajaran sesuai prinsip, konsep, generalisasi, dan fakta. Bahan ajar harus relevan terhadap kebutuhan kemampuan peserta didik. Hal tersebut agar tercapai tujuan pembelajaran dalam proses belajar.
- c. Kepraktisan  
Kriteria yang menuntut pendidik untuk memilih bahan ajar yang tersedia, dapat dibuat pendidik, atau mudah didapat. Bahan ajar yang dimanfaatkan pendidik seharusnya bisa dipakai kapanpun dan dimanapun yang dapat dijangkau secara cepat.
- d. Pengelompokan sasaran  
Bahan ajar yang efektif dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran untuk membentuk karakter peserta didik. Pengelompokan tersebut sebab bahan ajar yang dikatakan efektif dalam kelompok kecil, dapat dimungkinkan tidak efektif dalam kelompok besar, begitu juga sebaliknya. Oleh karena itu,

---

<sup>6</sup> Depdiknas, *Pedoman Memilih Menyusun Bahan Ajar dan Teks Mata Pelajaran* (Jakarta: BP. Mitra Usaha Indonesia, 2007).

<sup>7</sup> Indri Lestari, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Dengan Memanfaatkan Geogebra Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep," *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no.01 (2018):28.

<sup>8</sup>Supriani, Y & Oktaviyanthi, R, "The Influence of Compact Disk Interactive Learning Model and Student's Creativity Toward the Understanding of Mathematics Concepts," *International Journal of Education and Research* 2, no.7 :535-540.

terdapat beberapa bahan ajar dengan pengelompokan yang tepat untuk kelompok besar, sedang, kecil, maupun perorangan.<sup>9</sup>

Penelitian yang dilaksanakan yaitu desain bahan ajar yang dimanfaatkan dalam proses pengajaran yaitu e-modul, maka dari itu penelitian ini peneliti mendesain bahan ajar e-modul berbasis *edupreneurship* untuk mengetahui keefektivitasan dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan peserta didik.

## 2. E-Modul

Proses pembelajaran disekolah yang menggunakan bahan ajar dapat menarik minat dan berperan aktif dalam pembelajaran. Salah satu menyajikan bahan ajar yakni memanfaatkan modul pembelajaran diharapkan sesuai dengan kompetensi yang disusun secara sistematis dan menarik. Dampak positif modul pembelajaran dikatakan Naval:

*“one recommendation states that provide supplementary materials (modular form) to enhance the competencies of those in schools with more than one shift as an enabling mechanism to extend time”.*<sup>10</sup> Bentuk modul yang dikembangkan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik dan efisien ketika dimanfaatkan dalam proses pengajaran, maka modul dinyatakan sebagai bahan ajar yang layak.<sup>11</sup>

Menurut Hamdani modul merupakan media pengajaran yang dapat difungsikan secara mandiri di dalamnya memuat materi, petunjuk pembelajaran, metode, latihan, dan evaluasi yang disusun secara terpadu serta menarik dengan tujuan memenuhi kompetensi.<sup>12</sup> Sedangkan Prastowo modul merupakan bahan ajar yang terancang secara terpadu dengan penggunaan bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik, sehingga dapat dipakai mandiri atau hanya bimbingan pendidik sedikit.<sup>13</sup> Andi Prastowo

---

<sup>9</sup> Lu'luatul Badriyyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Edupreneurship Pada Materi Aritmatika Sosial* (Kudus, 2023), <http://repository.iainkudus.ac.id/eprint/11389>.

<sup>10</sup> Naval, D.J, "Development and Validation of Tenth Grade Physics Modules Based on Selected Least Mastered Competencies," *International Journal Of Education and Research* 2, no. 12 (2014) diakses 22 Februari, 2024-<http://www.ijern.com/journal/2014/December-2014/14.pdf>

<sup>11</sup> Nindy Feriyanti, "Pengembangan E-Modul Pengembangan Matematika untuk Siswa SD," *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 6, no.1 (2019) : 4.

<sup>12</sup> Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia* (Bandung: Pustaka Setia, 2013).

<sup>13</sup> Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Jogjakarta: DIVA Press, 2011)

menyatakan bahwa modul adalah segala sesuatu berupa alat, teks, maupun informasi yang dirancang secara terpadu sebagai sarana membantu peserta didik dalam pemenuhan kompetensi yang wajib dicapai.<sup>14</sup>

Dengan adanya modul membantu pendidik untuk menyajikan bahan ajar yang kompeten yang relevan dengan penerapan kurikulum. Dengan semakin maju perkembangan teknologi menuntut pendidik dan peserta didik beradaptasi dengan kemajuan dunia pendidikan. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya e-modul sebagai bentuk transformasi dunia pendidikan. Modul dalam bentuk cetak maupun modul elektronik tidak jauh berbeda, beberapa komponen di dalam modul elektronik merupakan hasil adaptasi dari modul cetak. Susanti dan Chairunisa menyatakan bahwa bahan ajar berupa e-modul yaitu pengembangan modul cetak dengan memanfaatkan teknologi digital.<sup>15</sup>

Menurut Wijayanto menyatakan bahwa e-modul adalah buku yang disajikan dalam bentuk elektronik melalui CD, flashdisk, disket, maupun hard disk pada PC atau media lain yang mendukung.<sup>16</sup> Secara umum E-modul diartikan menyajikan fasilitas sumber belajar dan fasilitas berupa materi, metode, penyelesaian masalah yang dirancang dapat menarik sehingga mampu mencapai kemampuan yang diselaraskan dengan tingkat kompetensi peserta didik dalam bentuk elektronik yang sistematis.<sup>17</sup> Desain E-modul dalam pembelajaran matematika merupakan jenis sumber pengajaran matematika yang di desain dapat membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami dan menyampaikan materi pembelajaran melalui perangkat teknologi.

---

<sup>14</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan E-Modul Tematik*, (Jakarta: Kencana, 2014), 138.

<sup>15</sup> Susanti, S., & Chairunisa, E. D. "Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Tokoh-Tokoh Pembangunan Pacea Kemerdekaan di Sumatera Selatan," *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah* 6, no.2 (2020): 110–113 diakses 30 Januari, 2024 -<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31851/kalpataru.v6i2.5255>.

<sup>16</sup> Laila Safitri, "Pengembangan E-Modul Berbasis Realistic Mathematics Education pada

Materi Aritmatika Sosial untuk Siswa Kelas VII," *MATH-EDU: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika* 7, no.2 (2022): 61.

<sup>17</sup> Muhammas Syarif Hidayatulloh, " Pengembangan E- Modul Matematika Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Geogebra Pada Materi Bilangan Bulat," *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 7, no.2 ( 2016): 26.

Dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan inovatif bagi peserta didik dapat dikaitkan dengan materi berbasis *edupreneurship*. Pada bahan ajar berbasis *edupreneurship* dikemas dalam bentuk e-modul, sehingga memberi kemudahan peserta didik memahami materi dan mengakses pembelajaran. Dengan adanya e-modul sebagai implementasi sumber belajar yang informatif, menarik dan mampu meningkatkan interaktif peserta didik.

Desain e-modul sebagai upaya menciptakan bahan ajar yang berkualitas berupa e-modul yaitu dengan penyusunan kalimat yang mudah dipahami serta memuat permasalahan sehari-hari, sehingga membantu meningkatkan pemahaman peserta didik. E-modul berfungsi sesuai modul cetak yang kompleksitas dalam bentuk elektronik atau modul yang dikonversi kedalam format digital.<sup>18</sup> Dengan penyusunan desain bahan ajar e-modul pada susunan kata yang mudah difahami, contoh soal, dan latihan soal yang akan menjadikan pembelajaran matematika dapat menarik minat siswa dan mengembangkan pola pikir yang kritis.

Tujuan pengembangan e-modul yaitu untuk sarana pembantu ketercapaian tujuan pengajaran. Perlu adanya pengembangan e-modul karena dapat membantu pendidik dalam penyampaian materi.<sup>19</sup> Terdapat sejumlah kemungkinan pada pengembangan e-modul, yakni jika bahan ajar sudah ada, pendidik hanya menyeleksi bahan ajar tersebut dan jika tidak menerima e-modul maka sebaiknya pendidik mengembangkan materi pembelajaran. Pengembangan e-modul meliputi empat langkah yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Merancang), *Development* (Pengembangan), *Disseminaiton* (Penyebaran).

Berdasarkan penjelasan tersebut desain bahan ajar e-modul ini merupakan sumber pembelajaran yang didesain secara menarik serta dilengkapi beberapa gambar dan materi. Materi dalam bahan ajar e-modul dikembangkan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari yang mudah difahami berbasis *edupreneurship*.

Daryanto menyatakan bahwa e-modul mempunyai sejumlah ciri khas yang wajib diperhatikan dalam mengembangkan e-modul dapat tersusun dengan baik, sebagai berikut:

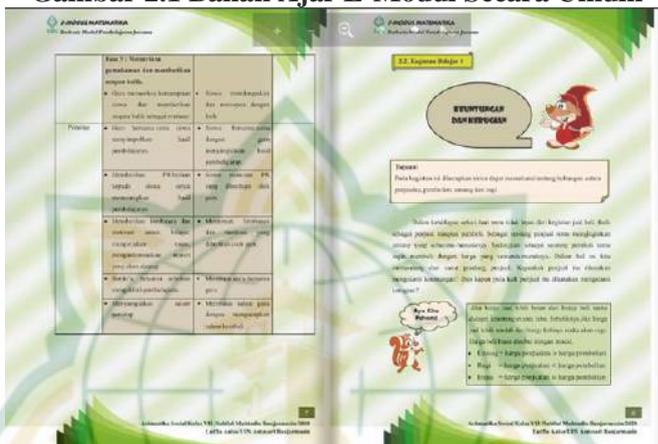
---

<sup>18</sup> Aminatus Zahroh, dkk, "Pengembangan E-Module Matematika Interaktif Berbasis Adobe Animate Cc Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII SMP," *JP3* 14, no. 7 (2019):124.

<sup>19</sup> Sugianto, Pangesti Kurnia Ika , Dwi Yulianti, "E-Modul Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep peserta didik SMA," *Unnes Physics Education Journal* 6, no.3, (2017): 54.

- a. *Self Instructional* (e-modul dipakai secara mandiri)
- b. *Self Contained* (e-modul memuat satu materi utuh)
- c. *Stand Alone* (tidak ada ketergantungan dengan bahan ajar lain)
- d. *Adaptif* (penyesuaian terhadap perkembangan teknologi)
- e. *User Friendly* (penggunaannya mudah)

**Gambar 2.1 Bahan Ajar E-Modul Secara Umum**



(Sumber : <https://online.fliphtml5.com/jspzv/akzf/#p=12>)

Desain e-modul di atas peserta didik dapat secara mandiri menggunakannya karena sudah lengkap contoh dan latihan soal. Materi dalam e-modul juga dijelaskan secara lengkap dan terperinci. Dalam e-modul tersebut tidak bergantung dengan sumber belajar lain hanya untuk pembelajaran matematika. Selain itu, desain e-modul tersebut sudah dikembangkan dengan teknologi dan desain yang menarik dengan gambar sehingga tidak monoton. Penggunaan e-modul diatas juga sangat terjangkau melalui laptop atau hp bisa dengan mengakses link e-modul diatas.

Desain e-modul yang menarik dan mudah dimengerti sebagai bahan ajar yang diinovasikan dengan menambah sejumlah materi pengajaran dengan mengembangkan desain agar menarik perhatian peserta didik. Bahan ajar e-modul materi aritmatika sosial yang telah didesain oleh beberapa peneliti e-modul, diantaranya E-Modul Berbasis Realistic Mathematics Education yang merupakan pengembangan e-modul berupa E-Modul menarik dengan fokus pada problematika kehidupan sehari-hari agar siswa lebih termotivasi dalam belajar matematika.

Gambar 2.2 Bentuk Desain Bahan Ajar E-Modul Penelitian Terdahulu



(Sumber : <https://heyzine.com/flip-book/88166f8ca6.html>  
E-Modul Berbasis *Realistic Mathematics Education*)

Kemudahan penggunaan e-modul di atas secara mandiri menggunakannya karena sudah lengkap contoh dan latihan soal. Materi dalam e-modul diatas mengenai aritmatikas sosial disesuaikan dengan kegiatan kehidupan sehari-hari. Dalam e-modul tersebut tidak bergantung dengan sumber belajar lain hanya untuk pembelajaran matematika mengenai aritmatika sosial. Sesuai dengan perkembangan teknologi desain e-modul diatas disertai video penjelasan materi dari youtube, serta desain yang menarik dengan gambar sehingga tidak monoton. Penggunaan e-modul diatas juga sangat terjangkau melalui laptop atau hp bisa dengan mengakses link e-modul diatas.

Terdapat beberapa perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan terhadap bahan ajar e-modul berbasis *edupreneurship*. Berikut gambar produk yang akan dibuat:

**a. Aritmatika Sosial**

Esensi ilmu matematika dalam kehidupan sehari-hari adalah memudahkan untuk penyelesaian permasalahan seperti jual beli. Penjual ingin untung besar dengan harga tinggi, tapi pembeli ingin harga murah. Hal itu salah satu kasus berkaitan aritmatika sosial. Oleh karena itu, peneliti menggunakan materi aritmatika sosial untuk membantu penyelesaian kasus dalam

kehidupan nyata dan dapat menumbuhkan jiwa *entrepreneurship* peserta didik.

Peneliti menggunakan materi aritmatika sosial ini disebabkan materi tersebut menyajikan konsep pengetahuan yang memecahkan masalah kehidupan sehari-hari dan bentuk soal yang dapat difahami peserta didik sesuai maksud dari soal cerita sehingga peserta didik dapat menyelesaikan pemecahan masalah dalam soal dengan benar.

Materi dalam pembelajaran matematika yang sangat penting mempengaruhi kehidupan sehari-hari yang dipelajari disekolah menengah pertama kelas 7 dikenal dengan aritmatika sosial.<sup>20</sup> Materi aritmatika sosial yang untuk mendefinisikan cara berfikir yang kreatif oleh peserta didik. Dengan materi tersebut, peserta didik dapat menentukan solusi dalam menyelesaikan masalah matematika.<sup>21</sup> Aritmatika sosial sebagai materi pembelajaran yang sering diterapkan dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan harga jual, harga beli, untung, rugi, bunga, diskon, pajak, bruto, tara dan netto.

Berdasarkan penjelasan diatas materi aritmatika sosial yang diambil dalam pengajaran matematika kelas VII SMP yang dipelajari pada semester dua terkait pembahasan dalam kehidupan nyata. Maka dari itu materi aritmatika sosial dapat dikaitkan dengan *edupreneurship*.

Penggunaan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar), diantaranya:

**Tabel 2.1 KI dan KD Aritmatika Sosial**

KI	KD
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3.9 Mengenal dan menganalisis berbagai situasi terkait aritmatika sosial (Nilai keseluruhan, nilai per unit, nilai sebagian, harga penjualan, harga pembelian,

<sup>20</sup> Maulida, dkk, “Buku Matematika: Aritmatika Sosial untuk SMP Kelas VII”, Disertasi UIN Raden Intan Lampung, 2022.

<sup>21</sup> Muhammad Turmuzi, I Gusti Putu Sudiarta, and I Made Sutajaya, “Menumbuhkan Jiwa

Kewirausahaan Melalui Pembelajaran Matematika Materi Aritmatika Sosial Berorientasi Higher Order Thinking Skills (HOTS),” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2022): 1978.

KI	KD
	keuntungan, kerugian, presentase untung dan rugi, rabat (diskon), bruto, netto, tara, bunga tunggal dan pajak)
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan aritmatika sosial (Nilai keseluruhan, nilai per unit, nilai sebagian, harga penjualan, harga pembelian, keuntungan, kerugian, presentase untung dan rugi, rabat (diskon), bruto, netto, tara, bunga tunggal dan pajak)

Penelitian ini mencakup beberapa pokok pembelajaran yang perlu dicapai sesuai KD diatas yaitu nilai keseluruhan, nilai per unit, nilai sebagian, harga penjualan, harga pembelian, keuntungan, kerugian, presentase untung dan rugi, rabat (diskon), bruto, netto, tara, bunga tunggal dan pajak. Nilai keseluruhan, nilai sebagian, dan nilai perunit bertujuan menentukan harga jual ecer dan grosir serta menarik minat pembeli. Dari bruto, netto, tara, bunga bertujuan mengetahui berat dan penjualan barang sedangkan diskon untuk menarik pembeli dengan potongan harga.<sup>22</sup>

Sedangkan untung dan rugi yakni hasil hitung harga jual dikurangi harga beli, jika hasilnya positif maka untung dan jika hasilnya negatif maka rugi. Adapun beberapa syarat penentuan untung, rugi maupun impas sebagai berikut:

- 1) Jika harga jual lebih tinggi dibandingkan harga beli, maka penjual untung.
- 2) Jika harga jual lebih rendah dibandingkan harga beli, maka penjual rugi.

---

<sup>22</sup> Ary Astuti Wulandary, *Modul Pengayaan Matematika* (Untuk SMP/MTs Kelas VII) (Jakarta Selatan: CV Graha Pustaka, 2021), 19.

- 3) Jika harga jual sama dengan harga beli, maka penjual impas.<sup>23</sup>

Bunga tunggal dipakai dalam simpan pinjam dan pajak sebagai pembiayaan sistem perpajakan. Penelitian materi ini terdapat sejumlah indikator yang ada, sebagai berikut:

- 1) Memahami

Materi dalam bahan ajar yang wajib dimengerti yakni kesesuaian dengan KI serta KD, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan ketepatan latihan soal. Hal tersebut agar dicapai tujuan pembelajaran dengan materi disesuaikan kemampuan peserta didik.

- 2) Menerapkan

Penerapan materi aritmatika sosial harus relevan dengan bahan ajar yang dipergunakan. Dengan demikian pemilihan materi ini disesuaikan dengan bahan ajar yang berbasis *edupreneurship*. Dalam menerapkan materi yang dapat mendukung dan mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pengajaran baik didampingi pendidik ataupun belajar mandiri.

- 3) Menelaah

Dalam menelaah kejelasan materi, penyusunan latihan soal, penggunaan informasi dan bahasa dalam bahan ajar. Hal tersebut berdampak terhadap kemudahan, pemahaman, dan penggunaan bahan ajar tersebut yang berkualitas dan kelayakannya<sup>24</sup>.

#### **b. *Edupreneurship***

*Edupreneurship* adalah berasal dari gabungan kata yaitu *education* dan *entrepreneurship*. Dua kata yang digabung tersebut menjadi satu kata baru dengan makna baru. Menurut *English-Indonesia Dictionary* karya John M. Echols dan Hassan Shadaly, arti *education* yaitu pendidikan. Sedangkan *entrepreneurship* artinya kewirausahaan.<sup>25</sup>

Menurut *edupreneurship* adalah pendidikan kewirausahaan, yang berarti proses pengajaran dengan fokus kegiatan berwirausaha, dari segi teori maupun praktik.

<sup>23</sup> Astuti Wulandary, *Modul Pengayaan Matematika* (Untuk SMP/MTs Kelas VII), (Jakarta Selatan: CV Graha Pustaka, 2021), 17.

<sup>24</sup> Umi Istiqomah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6 Dengan Materi Teorema Pythagoras*, (Kudus, 2017), <http://repository.iainkudus.ac.id/5853/6/06%20BAB%20III.pdf>.

<sup>25</sup> Emilia Dewiati and Anna Marganingsih, "Pengaruh *edupreneurship* dan Praktek Kerja Terhadap Kemampuan Life Skill Mahasiswa," *Jurkami: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 4, no. 1 (2019): 21.

Kewirausahaan disini berkaitan dengan teori maupun praktik karena proses pengajaran yang diterapkan secara *realistic*. Jadi, *entrepreneurship* mengandung tiga hal pokok, yaitu *creativity innovation* atau kreativitas daya cipta, *opportunity creation* atau kesempatan berkreasi, dan *calculated risk talking* atau perhitungan risiko yang diambil. Dalam Bahasa Prancis *edupreneurship* adalah pendidikan yang mencetak karakter peserta didik inovatif, kreatif, berani membuka peluang untuk menghadapi rintangan hidup.<sup>26</sup>

*Edupreneurship* adalah inovasi yang dikembangkan pada pendidikan untuk menciptakan lulusan yang bermutu, mempunyai daya saing tinggi, dan bermanfaat untuk masyarakat sekitar.<sup>27</sup> Dengan adanya *edupreneurship* dapat menumbuhkan sikap kreatif, percaya diri, dan tanggung jawab bagi peserta didik pada bidang pendidikan seperti aktif dalam menyelesaikan analisis masalah, membuat alat peraga, dan aktivitas lainnya yang dapat menunjang nilai ekonomi.

Dalam buku Pengembangan *Edupreneurship* menyatakan bahwa *edupreneurship* dapat menciptakan peluang dan mewujudkan ide kreatif dan inovatif yang mempunyai nilai lebih.<sup>28</sup> Budiono menjelaskan bahwa *edupreneurship* menjadi satu kesatuan dalam pemikiran konsep pendidikan kewirausahaan yang dapat mendidik sebagai modal yang menciptakan inovasi, kreatifitas, dan pengambil keputusan untuk menghasilkan tindakan yang bernilai jual yang bermanfaat perseorangan atau kelompok.<sup>29</sup>

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas menyatakan *edupreneurship* merupakan usaha kreatif dan inovasi dalam dunia pendidikan untuk menciptakan dan menghasilkan sesuatu yang bernilai tambah atau jual. Sistem pembelajaran, penyampaian materi pembelajaran, dan pengembangan bahan ajar guna mencapai tujuan pengajaran

---

<sup>26</sup> Tayyibi, M. I., and Subiyantoro, "Konsep Edupreuneurship dan Urgensinya Bagi Lulusan Perguruan Tinggi," *Jurnal Eduscience* 9, no.1 (2022):77–91.

<sup>27</sup> Fira Nisa Rahmawati, Subiyantoro, "Analisis Strategi Pembelajaran Dalam Penanaman

*Edupreneurship* Bagi Mahasiswa", *JPEK : Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan* 6, no.2 (2022) : 422.

<sup>28</sup> Endang Mulyatiningsih, Sugiyono, and Sutriyati Purwanti, Pengembangan *Edupreneurship* Sekolah Kejuruan, 2014, 12.

<sup>29</sup> Budiono, Risky Dwiprabowo, *Edupreneurship for The New Generation*, Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-5 dan Seminar Nasional Guidance Counseling Project, 2021, 28.

yang inovatif. Penelitian ini mengembangkan *edupreneurship* pada desain bahan ajar e-modul aritmatika sosial guna menumbuhkan jiwa *entrepreneur* peserta didik yang diintegrasikan dengan konten pendidikan.

Manfaat *edupreneurship* bagi peserta didik dapat meningkatkan dan membangun jiwa kewirausahaan, mengasah skill, terciptanya generasi terampil dan berkompotensi tinggi. Ada beberapa tahapan dalam menumbuhkan jiwa wirausaha bagi peserta didik:

- 1) Perubahan pola pikir menjadi sesuatu yang positif, menjadi sikap dan motivasi kearah yang lebih maju
- 2) Perubahan pemikiran, tidak terpaku logika menjadi pemikiran yang inovatif maupun kreatif
- 3) Tindakan pola pikir sudah berubah dan cara berpikir sudah disesuaikan, membentuk keterampilan mencari peluang yang menciptakan kreativitas dan inovasi.<sup>30</sup>

Tahapan tersebut mewujudkan beberapa indikator konsep pendidikan kewirausahaan diantaranya:

1) Inovasi

Inovasi adalah faktor yang menampilkan sifat *entrepreneurship*. Inovasi ini menggambarkan wirausahawan untuk muncul beberapa ide baru, pembaharuan, eksperimen dan proses kreatif untuk menciptakan produk, jasa atau proses teknologi baru. Inovasi yakni proses pembelajaran, penelitian, dan produksi produk baru yang berkelanjutan.

2) Proaktif

Proaktif merupakan perilaku pada lingkungan atau keadaan yang menonjol atau berpengaruh. Dalam bahan ajar e-modul proaktif pada penelitian ini yaitu peserta didik aktif ikut serta dalam petunjuk e-modul, mewujudkan tujuan pembelajaran yang dicapai dengan baik.

3) Realistis

Realistis merupakan kemampuan sesuai keadaan nyata dan realita yang berpondasi pada rasional dalam pengambilan keputusan, tindakan ataupun perbuatannya. Dalam hal ini peserta didik diajarkan menelaah permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan konsep materi aritmatika sosial yang berbasis *edupreneurship*.

---

<sup>30</sup> Andrew Shandy Utama dkk, EDUPRENEURSHIP, Pertama (Solok, Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2021),61-62.  
<https://www.researchgate.net/publication/351449766>.

## 4) Komitmen Tinggi

Komitmen Tinggi merupakan sikap, rasa dan kemauan yang kuat serta sikap untuk memiliki usaha yang kuat dalam mencapai tujuan yang diinginkannya. Sehingga peserta didik mampu menumbuhkan kepercayaan penuh dan pantang menyerah dalam melalui berbagai problematika dalam materi bahan ajar e-modul. Peserta didik juga mengidentifikasi yang harapan dan target dalam berpikir kritis sesuai yang direncanakan dalam bahan ajar e-modul.

## 5) Otonomi

Otonomi yakni tindakan mandiri individu maupun kelompok dalam menghasilkan ide, lalu merealisasikan ide tersebut. Kompetensi serta keinginan satu tujuan untuk mendapat peluang baru.<sup>31</sup>

Penelitian menciptakan e-modul aritmatika sosial untuk kembangkan *edupreneurship* peserta didik. Instrumen menggunakan indikator *entrepreneurship* untuk menilai relevansi produk.

## B. Penelitian Terdahulu

Peneliti melaksanakan kajian pustaka agar mengetahui perbedaan dan persamaan atas penelitian sebelumnya dengan melakukan perbandingan terhadap penelitian yang akan dilaksanakan peneliti terkait desain bahan ajar e-modul aritmatika sosial unuk menumbuhkan *edupreneurship* kelas VII SMP/ MTS. Adapun penelitian terdahulu, antara lain:

1. Penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Matematika Berbasis *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Pada Materi Aritmatika Sosial” oleh Rita Widiya pada tahun 2022. Tujuan dari penelitian ini untuk mendapatkan hasil E-Modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang valid dan layak sebagai refrensi tambahan, serta untuk memperoleh respon menarik dari peserta didik. Tujuan tersebut berbeda dengan tujuan penelitian yang dilaksanakan peneliti. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE sedangkan penelitian peneliti menggunakan model pengembangan 4D. Desain penelitian yakni berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berbasis *edupreneurship*. Persamaan dalam penelitian ini yakni materi penelitian yakni

---

<sup>31</sup> Wesly Tumbur ML Tobing, “Indikator Kewirausahaan,” *Kewirausahaan S1 STEKOM*, 2022, <http://kewirausahaan-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Indikator-Kewirausahaanb9cc0a8c51d81f5ef1a75ad2fa70f5482ad0e3ef6>.

aritmatika sosial, metode penelitian yakni R&D yang sama-sama mengembangkan e-modul. Validitas ahli materi dan media diperoleh skor 3,72 dan 3,91 dengan katagori “layak”, serta kelompok kecil dan besar didapatkan skor 3,45 dan 3,50 dengan masing-masing kriteria “sangat menarik”. Berdasarkan validitas ahli dan uji ajar berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi aritmatika sosial peserta didik SMP/MTs dinyatakan valid dan layak sebagai salah satu E-Modul yang dapat dipergunakan peserta didik.<sup>32</sup>

2. Penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbantuan 3D Pageflip Profesional Pada Materi Aritmetika Sosial” oleh Maila Sari, Sri Rizki Murti, Mhmd. Habibi, Laswadi, Nur Rusliah. Perbedan penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, sedangkan penelitian peneliti menggunakan model 4D. Desain yang dipakai dalam penelitian ini berbantuan 3D Pageflip Profesional sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berbasis *edupreneurship*. Selain itu, mempunyai tujuan penelitian yang berbeda. Persamaan dalam penelitian ini yakni materi penelitian mengenai aritmatika sosial, metode penelitian yakni R&D yang sama-sama mengembangkan e-modul. Dalam instrumen penelitian peneliti sama dengan penelitian ini dimana menggunakan lembar observasi, wawancara dan angket. Produk pengembangan divalidasi oleh ahli media dan materi lalu dinilai guru matematika dan diujicobakan pada kelompok kecil pada siswa kelas VII.<sup>33</sup>
3. Penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Bermuatan Etnomatematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII” oleh A’izul Istiqomah, Dedi Nur Aristiyo, Sofri Rizka Amalia yang mempunyai tujuan yakni mengembangkan media pengajaran berupa e-modul aritmatika sosial dengan mengintegrasikan etnomatematika sebagai upaya peningkatan minat belajar siswa kelas VII MTs Annidhomyah NU Bunwah serta membandingkan respon minat belajar siswa pra dan pasca penggunaan media hasil pengembangan. Hal tersebut berbeda dengan tujuan penelitian peneliti yakni mengembangkan serta mengahui kelayakan bahan ajar e-modul aritmatika sosial

---

<sup>32</sup> Rita Widiya, “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Materi Aritmatika Sosial,” (disertasi UIN Raden Intan Lampung, 2022).

<sup>33</sup> Maila Sari, dkk, “Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbantuan 3D Pageflip Profesional Pada Materi Aritmetika Sosial,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no.1 (2021): 789.

berbasis edupreneur. Penelitian ini menggunakan model ADDIE sedangkan penelitian peneliti menggunakan model 4D. Desain dalam penelitian ini bermuatan etnomatematika sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berbasis *edupreneurship*. Persamaan dalam penelitian ini yakni materi penelitian mengenai aritmatika sosial, metode penelitian yakni R&D yang sama-sama mengembangkan e-modul. Berdasarkan penilaian validator dihasilkan bahwa e-Modul termasuk dalam kategori valid dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar siswa.<sup>34</sup>

4. Penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Berbasis *Realistic Mathematics Education* pada Materi Aritmatika Sosial untuk Siswa Kelas VII” oleh Laila Safitri, Novaliyosi, Jaenudin. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menghasilkan E-Modul menarik dengan fokus persoalan sehari-hari agar meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar matematika berbeda tujuan penelitian peneliti yakni untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan bahan ajar e-modul aritmatika sosial berbasis *edupreneurship*. Desain penelitian peneliti berbasis *edupreneurship* sedangkan penelitian ini berbasis *Realistic Mathematics Education*. Persamaan penelitian ini dan penelitian peneliti mengembangkan penelitian R&D menggunakan model 4D, materi mengenai aritmatika sosial, dan mengembangkan penelitian e-modul. Hasil penelitian diperoleh bahwa E- Modul berbasis *Realistic Mathematics Education* materi Aritmatika Sosial yang dikembangkan valid dan praktis dengan persentasi kevalidan sebesar 82.88% dan persentasi kepraktisan sebesar 86.89%.<sup>35</sup>
5. Penelitian dengan judul “Pengembangan E-Module Matematika Interaktif Berbasis *Adobe Animate CC* Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII SMP” oleh Aminatus Zahroh, Zainal Abidin, Isbadar Nursit pada tahun 2019. Perbedaan penelitian ini dan penelitian peneliti mengenai tujuan dari penelitian ini mendeskripsikan proses pengembangan, mendeskripsikan hasil pengembangan, dan mendeskripsikan hasil uji coba dari pengembangan e-modul matematika interaktif berbasis *adobe animate cc* pada materi aritmetika sosial kelas VII SMP untuk

---

<sup>34</sup> Istiqomah, A, “Pengembangan E-Modul Bermuatan Etnomatematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII,” *Dialektika P. Matematika* 8, no.2 (2021): 651-661.

<sup>35</sup> Laila Safitri, “Pengembangan E-Modul Berbasis *Realistic Mathematics Education* pada

Materi Aritmatika Sosial untuk Siswa Kelas VII,” *MATH-EDU: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika* 7, no.2 (2022): 60.

mengembangkan dan mengetahui kelayakan bahan ajar e-modul aritmatika sosial berbasis *edupreneurship*. Desain penelitian peneliti berbasis *edupreneurship* sedangkan penelitian ini berbasis *adobe animate cc*. Persamaan penelitian ini dan penelitian peneliti mengembangkan penelitian (RnD) menggunakan model 4D, materi mengenai aritmatika sosial, dan mengembangkan penelitian e-modul. hasil analisis data, secara keseluruhan e-modul yang dikembangkan dinyatakan valid oleh tiga validator dengan hasil rata-rata penilaian sebesar 3,8 dan telah memenuhi kriteria kevalidan yang ditetapkan. Sedangkan pada uji coba pengguna (*user*), e-modul interaktif memperoleh skor rata-rata 3,8, yang berarti e-modul yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan layak diimplementasikan.<sup>36</sup>

**Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan**

No.	Relevansi Penelitian Terdahulu	Perbedaan	Persamaan
1.	Rita Widiya pada tahun 2022 “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Contextual Teaching And Learning</i> (CTL) Pada Materi Aritmatika Sosial”	Perbedaannya yaitu model, tujuan, dan desain penelitian	Persamaannya yaitu materi dan metode penelitian, serta pengembangan bahan ajar e-modul
2.	Maila Sari, Sri Rizki Murti, Mhmd. Habibi, Laswadi, Nur Rusliah pada tahun 2021 “Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbantuan 3D Pageflip Profesional Pada Materi Aritmetika Sosial”	Perbedaannya yaitu model, tujuan, dan desain penelitian	Persamaannya yaitu materi dan metode penelitian, serta pengembangan bahan ajar e-modul
3.	A’izul Istiqomah, Dedi	Perbedaannya yaitu	Persamaannya

<sup>36</sup> Aminatus Zahroh, dkk, “Pengembangan E-Module Matematika Interaktif Berbasis Adobe Animate Cc Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII SMP,” *JP3* 14, no. 7 (2019):123.

No.	Relevansi Penelitian Terdahulu	Perbedaan	Persamaan
	Nur Aristiyo, Sofri Rizka Amalia pada tahun 2021 “Pengembangan E-Modul Bermuatan Etnomatematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII”	model, tujuan, dan desain penelitian	yaitu materi dan metode penelitian, serta pengembangan bahan ajar e-modul
4.	Laila Safitri, Novaliyosi, Jaenudin pada tahun 2022 “Pengembangan E-Modul Berbasis <i>Realistic Mathematics Education</i> pada Materi Aritmatika Sosial untuk Siswa Kelas VII”	Perbedaannya yakni tujuan dan desain penelitian	Persamaannya yaitu materi, metode, dan model penelitian, serta pengembangan bahan ajar e-modul
5.	Aminatus Zahroh, Zainal Abidin, Isbadar Nursit pada tahun 2019 “Pengembangan E-Module Matematika Interaktif Berbasis <i>Adobe Animate CC</i> Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII SMP”	Perbedaannya yaitu tujuan dan desain penelitian	Persamaannya yakni materi, metode, dan model penelitian, serta pengembangan bahan ajar e-modul

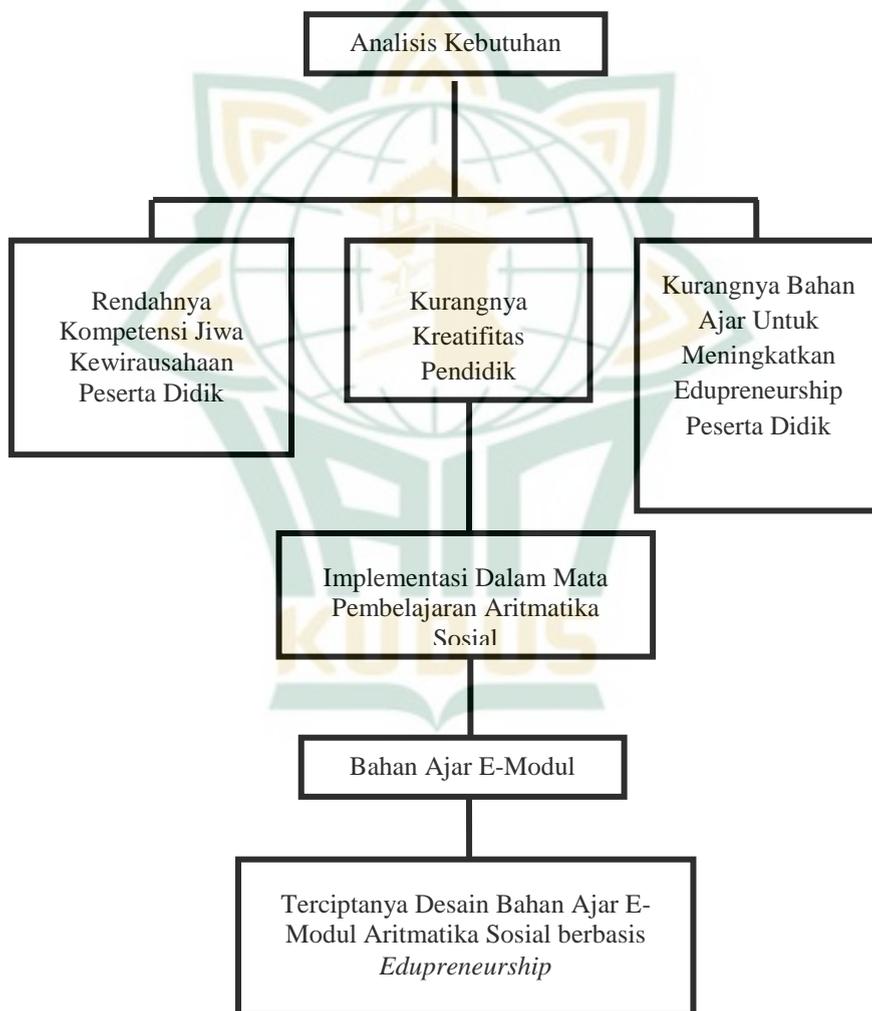
Relevansi penelitian peneliti terhadap sejumlah penelitian diatas pada pengembangan bahan ajar e-modul, pembuatan produk, tujuan, metode, model, dan materi penelitian, serta integrasi *edupreneurship*. Dalam setiap penelitian mempunyai patokan untuk pengembangan selanjutna. Terdapat beberapa perbedaan yaitu subjek penelitian, pokok bahasan, dan materi yang diambil. Subjek peneliti yaitu peserta didik jenjang SMP/MTS pada materi pokok aritmatika sosial.

Penelitian ini desain produk yang dihasilkan khusus untuk sasaran peserta didik kelas VII SMP/MTS.

### C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini mengembangkan desain bahan ajar e-modul berbasis *edupreneurship* menggunakan model 4D dengan tahapan *define, design, development and dissemination*. Kerangka berpikir penelitian ini sebagai berikut:

**Gambar 2.3 Kerangka Berpikir**



Berbagai permasalahan di Indonesia yang cukup kompleks sebagai ancaman bangsa Indonesia yaitu mempersiapkan generasi penerus agar tidak tertinggal dan unggul di zaman digital ini. Jumlah pengangguran yang tinggi menjadi permasalahan yang disebabkan masih minim lapangan pekerjaan yang ada. Penanaman jiwa *entrepreneur* dimulai dari bangku sekolah, melalui *edupreneur* menjadi salah satu program Kementerian Pendidikan Nasional untuk melatih dan mengembangkan kreatifitas, inovatif, olah raga serta bisnis.

Kegiatan pendidikan di sekolah dengan mengimplementasikan secara terpadu oleh pihak sekolah supaya peserta didik memiliki jiwa-jiwa kewirausahaan yang sebagai upaya peningkatan jika *entrepreneur* di Indonesia. Program *edupreneur* di sekolah dilaksanakan melalui banyak aspek, salah satunya adalah *edupreneur* yang terintegrasi pada sejumlah pelajaran.<sup>37</sup> Implementasinya dilakukan dengan menggunakan materi pendidikan mempunyai tujuan agar kualitas peserta didik menjadi lebih unggul. Bahan ajar yang dipakai hendaknya diteliti terlebih dahulu untuk mengetahui ketepatannya.



---

<sup>37</sup> May Shinta Rachmawati, “Penanaman Pendidikan Kewirausahaan Di Tingkat Pendidikan Dasar,” *Patinews.com*, 2020, <https://www.patinews.com/penanaman-pendidikan-kewirausahaan-di-tingkat-pendidikan-dasar/>.