

Pengembangan Modul Kewirausahaan Berbasis *Project-Based Learning* pada Program Studi Manajemen Pendidikan Islam

Dian Pratiwi

Universitas Islam Negeri Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo, Indonesia

dianpratiwi@iainponorogo.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.21154/sajiem.v6i1.479>

Abstract

The urgency of this research arises from the limited availability of teaching resources that effectively integrate entrepreneurship theory with practical experience, resulting in students' difficulties in fully developing an entrepreneurial mindset. The study adopted a Research and Development (R&D) approach using the 4D model: Define, Design, Develop, and Disseminate. However, due to time and funding constraints, the research was limited to the Develop stage. Validation results from two experts in entrepreneurship and curriculum development indicated a very high level of feasibility, with an average score of 94.1% across aspects of content, structure, readability, and the application of PjBL principles. The module is considered valid, practical, and ready for classroom use. Its strengths lie in integrating entrepreneurial theory and practice, emphasizing active and collaborative learning, and embedding Islamic values in project activities. This study is expected to contribute significantly to the development of innovative entrepreneurship pedagogy in Islamic higher education, while also strengthening students' competencies in critical thinking, communication, collaboration, innovation, and decision-making. Further research is recommended to examine the module's effectiveness across broader classroom contexts and diverse learning settings.

Keywords: *entrepreneurship module, islamic education, module development, project-based learning*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul kewirausahaan berbasis Project-Based Learning (PjBL) pada mata kuliah *Etika Wirausaha* di Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (PS MPI) IAIN Ponorogo. Modul ini dirancang untuk menjawab kebutuhan mahasiswa terhadap bahan ajar yang lebih kontekstual, aplikatif, dan relevan dengan dinamika dunia usaha serta selaras dengan capaian pembelajaran program studi. Urgensi penelitian ini muncul dari masih terbatasnya sumber belajar yang mampu mengintegrasikan teori kewirausahaan dengan praktik nyata, sehingga mahasiswa sering kesulitan menumbuhkan *entrepreneurial mindset* secara optimal. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model 4D: *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Namun, penelitian hanya sampai tahap *Develop* karena keterbatasan waktu dan pendanaan. Hasil validasi oleh dua pakar kewirausahaan dan pengembangan kurikulum menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan skor rata-rata 94,1% pada aspek isi, struktur, keterbacaan, dan penerapan prinsip PjBL. Modul ini

dinilai valid, praktis, dan siap diimplementasikan dalam perkuliahan. Keunggulan modul terletak pada integrasi teori dan praktik kewirausahaan, penekanan pada pembelajaran aktif dan kolaboratif, serta internalisasi nilai-nilai Islami dalam setiap aktivitas proyek. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pedagogi kewirausahaan di perguruan tinggi keislaman, sekaligus memperkuat kompetensi mahasiswa dalam berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, berinovasi, dan mengambil keputusan. Studi lanjutan direkomendasikan untuk menguji efektivitas implementasi modul pada skala yang lebih luas dan beragam konteks pembelajaran.

Kata Kunci: modul kewirausahaan, pembelajaran berbasis proyek, pengembangan modul, pendidikan islam

Copyright © 2025 Dian Pratiwi. Southeast Asian Journal of Islamic Education Management This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
--

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi memegang peran penting dalam menyiapkan sumber daya manusia yang unggul, kreatif, dan adaptif dalam menghadapi perubahan global yang dinamis. Dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 dan society 5.0, lembaga pendidikan dituntut untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi¹. Salah satu pendekatan yang strategis untuk membekali mahasiswa dengan kompetensi tersebut adalah melalui pendidikan kewirausahaan.

Pendidikan kewirausahaan tidak hanya bertujuan mencetak pengusaha baru, tetapi juga menanamkan *entrepreneurial mindset*—kemampuan berpikir kreatif, inovatif, dan berani mengambil risiko dalam memecahkan masalah². Di sisi lain, masih banyak pandangan keliru yang berkembang di masyarakat dan bahkan di kalangan mahasiswa, yang menganggap bahwa menjadi wirausahawan harus dimulai dengan modal besar, bakat alami, atau keberanian ekstrem menghadapi risiko. Pandangan ini dapat menjadi penghambat dalam mengembangkan semangat kewirausahaan di kalangan peserta didik³.

Dalam praktiknya, pembelajaran kewirausahaan di perguruan tinggi seringkali masih disampaikan dalam bentuk ceramah atau tugas tertulis yang bersifat teoritis, sementara pembelajaran berbasis pengalaman langsung atau kontekstual masih terbatas. Akibatnya, mahasiswa kesulitan untuk memahami dinamika dunia usaha secara nyata dan gagal menumbuhkan rasa percaya diri untuk menciptakan solusi inovatif dalam bentuk rencana bisnis⁴. Hal ini menunjukkan adanya *research gap* berupa kurangnya model pembelajaran yang

¹ Bernie Trilling dan Charles Fadel, *21st century skills: Learning for life in our times* (John Wiley & Sons, 2009).

² Allan Gibb, "In pursuit of a new 'enterprise' and 'entrepreneurship' paradigm for learning: creative destruction, new values, new ways of doing things and new combinations of knowledge," *International journal of management reviews* 4, no. 3 (2002): 233–69.

³ Rista Okta Fiana dkk., "Perbedaan Penerapan Model Project Based Learning Dan Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 Sd," *Jurnal Basicedu* 3, no. 1 (2019): 157–62, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.108>.

⁴ Wahidmurni Wahidmurni dkk., "An Entrepreneurship module based on successful entrepreneur character to promote students' entrepreneurial attitudes," *International Journal of Innovation*,

mampu mengintegrasikan teori dan praktik dalam pembelajaran kewirausahaan secara sistemik.

Project-Based Learning (PjBL) hadir sebagai pendekatan pedagogis yang efektif untuk mengatasi tantangan tersebut. PjBL mendorong mahasiswa untuk belajar melalui proses penyelesaian proyek yang kompleks, kontekstual, dan kolaboratif, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan mendalam⁵. Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa PjBL mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep kewirausahaan, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi mahasiswa⁶. Namun demikian, dalam konteks pendidikan tinggi keislaman, khususnya Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (PS MPI), pendekatan PjBL masih jarang diimplementasikan secara sistematis dalam bentuk modul pembelajaran yang terstruktur dan sesuai dengan visi misi institusi.

Di PS MPI IAIN Ponorogo, kewirausahaan menjadi salah satu mata kuliah yang strategis karena mendukung profil lulusan sebagai *event organizer* di bidang pendidikan, asisten konsultan pendidikan, dan wirausaha pendidikan. Saat ini, terdapat tiga mata kuliah yang relevan, yaitu Dasar-Dasar Kewirausahaan, Etika Wirausaha, dan Manajemen Inovasi Kewirausahaan. Namun, belum tersedia modul pembelajaran yang spesifik, terintegrasi, dan kontekstual yang mendukung pengembangan kompetensi kewirausahaan berbasis proyek.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul kewirausahaan berbasis *Project-Based Learning* pada mata kuliah Etika Wirausaha di PS MPI IAIN Ponorogo. Modul ini dirancang agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21, merujuk pada profil lulusan program studi, serta mendukung pencapaian CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan praktik pedagogik inovatif yang selaras dengan tuntutan dunia usaha dan kebutuhan institusi pendidikan tinggi Islam.

METODE PENELITIAN

Pengembangan modul kewirausahaan berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) secara konseptual didasarkan pada beberapa teori utama yang mendukung efektivitas pendekatan ini dalam proses pembelajaran, khususnya pada pendidikan tinggi berbasis keterampilan kewirausahaan.

1. Teori Konstruktivisme

Pendekatan PjBL berpijak kuat pada teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Menurut Piaget, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk membentuk sendiri makna atas materi melalui proses eksplorasi dan refleksi⁷. Sementara itu, Vygotsky menambahkan bahwa dukungan dari orang yang lebih ahli (*scaffolding*) sangat penting dalam membantu peserta didik mencapai zona perkembangan proksimalnya⁸.

Dalam konteks ini, mahasiswa sebagai subjek utama dalam modul akan diajak untuk membangun pengetahuan kewirausahaan melalui kegiatan proyek yang nyata, seperti merancang ide usaha, melakukan studi kelayakan, menyusun model bisnis, hingga

Creativity and Change 13, no. 5 (2020): 1043–59.

⁵ Stephanie Bell, "Project-based learning for the 21st century: Skills for the future," *The clearing house* 83, no. 2 (2010): 39–43.

⁶ Fauzan Akbar dan Arsad Bahri, "Potency of PjBL (Project-Based Learning) Model in Improving Learning Motivation of Students with Different Learning Styles," *UNM Online Journal Systems* 6, no. 1 (2017): 95–106.

⁷ Jean Piaget dan Barbel Inhelder, *The psychology of the child* (Basic books, 2008).

⁸ Lev Semenovich Vygotsky dan Michael Cole, *Mind in society: Development of higher psychological processes* (Harvard university press, 1978).

mempresentasikan rencana usaha secara terbuka. Hal ini memungkinkan mereka untuk menginternalisasi konsep kewirausahaan tidak hanya secara kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik.

2. Teori Motivasi: ARCS dan *Self-Determination Theory* (SDT)

Desain modul berbasis PjBL juga memperhatikan aspek motivasional sebagai bagian penting dari proses belajar. Model ARCS yang dikembangkan oleh Keller menjadi dasar dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang mampu menarik perhatian (*Attention*), memiliki relevansi (*Relevance*), membangun kepercayaan diri (*Confidence*), serta memberikan kepuasan (*Satisfaction*) kepada mahasiswa⁹. Setiap proyek dalam modul dirancang untuk memenuhi keempat dimensi ini agar motivasi belajar tetap terjaga sepanjang perkuliahan.

Selain itu, *Self-Determination Theory* yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan menjelaskan bahwa motivasi intrinsik dapat ditumbuhkan apabila kebutuhan dasar mahasiswa—yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial—terpenuhi¹⁰. Modul yang disusun mendorong mahasiswa untuk mandiri dalam pengambilan keputusan proyek, merasa kompeten dalam menghasilkan produk, dan terlibat dalam kerja kolaboratif yang memperkuat hubungan antar anggota kelompok.

3. Teori Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

PjBL juga merupakan representasi konkret dari pendekatan pembelajaran aktif. Bonwell dan Eison menjelaskan bahwa pembelajaran aktif melibatkan mahasiswa secara langsung dalam proses belajar, baik secara fisik maupun mental. Kegiatan proyek dalam modul, seperti membuat video inspiratif, studi kasus, penyusunan *Business Model Canvas* (BMC), dan riset pasar, mendorong mahasiswa untuk aktif menggali, menganalisis, berdiskusi, dan menghasilkan solusi atas masalah nyata di bidang kewirausahaan¹¹. Pembelajaran aktif terbukti lebih efektif dalam meningkatkan retensi, pemahaman, serta keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*), yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja dan dunia usaha saat ini.

Ketiga teori tersebut secara sinergis menjadi landasan yang kuat untuk pengembangan modul pembelajaran kewirausahaan berbasis PjBL. Mahasiswa tidak hanya belajar melalui ceramah atau bacaan, tetapi terlibat secara langsung dalam proses penciptaan nilai (*value creation*) sebagaimana terjadi dalam dunia usaha. Pendekatan ini juga memperkuat pembentukan *entrepreneurial mindset*, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong kolaborasi dan tanggung jawab sosial yang relevan dengan tuntutan era industri 4.0 dan *society 5.0*.

Pengembangan modul kewirausahaan berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) telah banyak dilakukan dalam konteks pendidikan umum, namun masih terbatas dalam konteks pendidikan tinggi keislaman, khususnya pada Program Studi Manajemen Pendidikan Islam. Penelitian oleh Wahidmurni et al. menunjukkan bahwa modul kewirausahaan berbasis karakter pengusaha sukses mampu meningkatkan sikap dan motivasi berwirausaha mahasiswa. Modul tersebut menekankan pada pendekatan kontekstual dan nilai-nilai karakter, namun belum mengintegrasikan strategi pembelajaran berbasis proyek secara eksplisit¹².

Akbar dan Bahri meneliti efektivitas PjBL dalam meningkatkan motivasi belajar pada mahasiswa dengan gaya belajar yang berbeda. Hasilnya menunjukkan bahwa PjBL mampu

⁹ John M Keller, "Development and use of the ARCS model of instructional design," *Journal of instructional development* 10, no. 3 (1987): 2-10.

¹⁰ Edward L Deci dan Richard M Ryan, "The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior," *Psychological inquiry* 11, no. 4 (2000): 227-68.

¹¹ Charles C Bonwell dan James A Eison, *Active learning: Creating excitement in the classroom. 1991 ASHE-ERIC higher education reports*. (ERIC, 1991).

¹² Wahidmurni dkk., "An Entrepreneurship module based on successful entrepreneur character to promote students' entrepreneurial attitudes."

meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara signifikan. Namun, penelitian ini lebih menekankan pada aspek motivasional dan belum mengembangkan produk berupa modul ajar yang terstruktur¹³. Sementara itu, Farida et al. mengembangkan model pembelajaran kewirausahaan berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan praktik usaha mahasiswa. Penelitian ini menemukan bahwa pendekatan berbasis proyek memberikan pengalaman nyata dan meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa, namun lebih menekankan pada evaluasi produk dan belum menguji validitas modul secara sistematis¹⁴.

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). Metode *Research and Development* merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut¹⁵. Pada tahap pengembangan, digunakan pendekatan *4D models*, yakni pendekatan yang memiliki empat tahap di antaranya: *define* (mendefinisikan), *design* (merancang), *develop* (mengembangkan), dan *disseminate* (menyebarkan)¹⁶.

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah modul pembelajaran kewirausahaan dengan pendekatan *Project-based Learning* yang mampu memberikan pembelajaran kewirausahaan secara efektif. Tentunya *output* lain dari penelitian ini adalah dihasilkannya artikel penelitian yang dapat dipublikasikan pada jurnal nasional terakreditasi.

Penelitian ini dilakukan pada Program Studi Manajemen Pendidikan Islam di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo. Urgensi modul kewirausahaan tinggi pada program studi MPI mengingat ada tiga mata kuliah berbasis kewirausahaan yang muncul pada kurikulum yang berlaku. Tentunya kewirausahaan menjadi profil tambahan yang sangat penting bagi lulusan yang harus didukung dengan memberikan pembelajaran secara komprehensif dalam rangka menciptakan lulusan yang berdaya saing.

Proses kegiatan penelitian dimulai ketika jadwal penelitian yang ditetapkan oleh perguruan tinggi. Proses penelitian dilakukan sesuai dengan tahapan pada metode *Research and Development* yaitu metode *4D models*, dengan tahapan dijabarkan sebagai berikut¹⁷:

1. *Define* (mendefinisikan)
Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan melalui studi dokumen dan observasi terhadap proses pembelajaran mata kuliah Etika Wirausaha di Program Studi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Ponorogo. Selain itu, dilakukan analisis karakteristik mahasiswa, tujuan pembelajaran, dan relevansi kompetensi mata kuliah dengan profil lulusan.
2. *Design* (perancangan)
Tahapan ini menghasilkan rancangan awal modul pembelajaran berbasis *Project-Based Learning* (PjBL). Rancangan modul memuat elemen-elemen utama seperti tujuan pembelajaran, peta kompetensi, materi pokok, aktivitas proyek, serta lembar kerja peserta didik (LKPD). Modul dirancang dalam empat unit pembelajaran yang mencakup: nilai dan etika wirausaha, analisis peluang, perencanaan bisnis sederhana, dan refleksi nilai-nilai Islami dalam praktik kewirausahaan.
3. *Develop* (pengembangan)
Langkah ini dilakukan dalam rangka menghasilkan produk modul yang valid, layak

¹³ Fauzan Akbar dan Bahri, "Potency of PjBL (Project-Based Learning) Model in Improving Learning Motivation of Students with Different Learning Styles."

¹⁴ Eka Farida dkk., "Pengembangan model pembelajaran kewirausahaan berbasis proyek untuk menumbuhkan semangat wirausaha mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro," *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)* 1, no. 1 (2017): 8.

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D* (Alfabeta, 2014).

¹⁶ Rosita Budi Indaryanti dkk., "4D Research and Development Model: Trends, Challenges, and Opportunities Review," *Jurnal Kajian Ilmiah* 25, no. 1 (2025): 91-98, <https://doi.org/10.31599/na7deq07>.

¹⁷ Indaryanti dkk., "4D Research and Development Model."

digunakan dan praktis. Validitas merupakan tahap awal yang harus dilakukan pada langkah ini. Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap rancangan modul oleh dua orang ahli, yakni:

- a. Dosen kewirausahaan berpengalaman di bidang pendidikan Islam.
- b. Dosen ahli pengembangan kurikulum dan pembelajaran berbasis proyek.

Validasi dilakukan menggunakan instrumen berbentuk lembar penilaian yang mencakup tiga aspek: (1) kelayakan isi, (2) struktur penyajian, dan (3) kesesuaian dengan prinsip PjBL. Setiap aspek dinilai menggunakan skala Likert 1-4, dan hasilnya dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Nilai validitas (\%)} = (\text{Skor diperoleh} / \text{Skor maksimal}) \times 100\%$$

Kategori penilaian:

- Sangat layak: 85-100%
- Layak: 70-84%
- Cukup layak: 55-69%
- Tidak layak: < 55%

Modul dinyatakan layak digunakan jika memperoleh skor di atas 85%.

4. *Disseminate* (penyebaran)

Tahap *Disseminate* dalam model 4D idealnya dilakukan untuk mengimplementasikan modul secara lebih luas pada kelas-kelas di PS MPI serta menguji keberterimaan dan efektivitasnya dalam konteks nyata. Namun, pada penelitian ini, tahap *Disseminate* belum dapat dilaksanakan karena keterbatasan waktu, alokasi dana penelitian yang bersifat tahap awal, serta belum adanya izin implementasi penuh pada tahun akademik berjalan.

Meskipun demikian, modul yang telah dikembangkan dan divalidasi dalam penelitian ini disiapkan untuk didiseminasikan pada tahap berikutnya melalui skema penelitian lanjutan yang sedang diajukan ke lembaga pendanaan internal. Selain itu, sebagai langkah awal penyebaran, peneliti berencana melakukan uji coba terbatas (*pilot implementation*) pada satu kelas di semester mendatang untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan modul dalam konteks pembelajaran aktual.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Penyusunan modul pembelajaran mengikuti prinsip-prinsip pengembangan yang sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain, pelaksanaan, evaluasi, validasi, hingga penjaminan mutu. Proses pengembangan modul mencakup penentuan strategi pembelajaran dan pemilihan media yang sesuai, produksi materi, serta perumusan alat evaluasi. Oleh karena itu, setiap modul dikembangkan berdasarkan desain instruksional yang telah dirancang sebelumnya secara terstruktur¹⁸.

Dalam konteks ini, desain modul ditetapkan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. RPP digunakan untuk menyusun kerangka modul yang nantinya menjadi pedoman dalam menyusun materi modul.

1. Langkah-langkah Penyusunan Modul

Penulisan modul dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan Modul

Analisis kebutuhan modul merupakan kegiatan menganalisis silabus dan RPP untuk memperoleh informasi modul yang dibutuhkan peserta didik dalam mempelajari kompetensi yang telah diprogramkan¹⁹. Nama atau judul modul sebaiknya disesuaikan

¹⁸ DSAOF CLASS, "Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar," *digilibadmin.unismuh.ac.id*, 2020.

¹⁹ Oktamia Anggraini Putri, "Jurnal Pendidikan dan Konseling," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 20

dengan kompetensi yang terdapat pada silabus dan RPP. Pada dasarnya tiap satu standar kompetensi dikembangkan menjadi satu modul dan satu modul terdiri dari 2-4 kegiatan pembelajaran. Perlu disampaikan bahwa yang dimaksud kompetensi di sini adalah standar kompetensi dan kegiatan pembelajaran adalah kompetensi dasar.

Tujuan analisis kebutuhan modul adalah untuk mengidentifikasi dan menetapkan jumlah dan judul modul yang harus dikembangkan dalam satu satuan program tertentu. Satuan program tersebut dapat diartikan sebagai satu tahun pelajaran, satu semester, satu mata pelajaran atau lainnya. Pada penelitian ini, satu satuan program merupakan satu semester.

Analisis kebutuhan modul sebaiknya dilakukan oleh tim, dengan anggota terdiri atas mereka yang memiliki keahlian pada program yang dianalisis. Pada penelitian ini analisis kebutuhan modul dilakukan oleh peneliti dengan dibantu oleh dua orang dosen pengajar mata kuliah kewirausahaan yang sudah memiliki kompetensi dan pengalaman mengajar lebih dari 3 tahun di bidang kewirausahaan. Analisis kebutuhan modul dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

- 1) Menetapkan satuan program yang akan dijadikan batas/lingkup kegiatan. Apakah merupakan program tiga tahun, program satu tahun, program semester atau lainnya.
- 2) Memeriksa apakah sudah ada program atau rambu-rambu operasional untuk pelaksanaan program tersebut. Misal program tahunan, silabus, RPP, atau lainnya.
- 3) mengidentifikasi dan analisis standar kompetensi yang akan dipelajari, sehingga diperoleh materi pembelajaran yang perlu dipelajari untuk menguasai standar kompetensi tersebut.
- 4) Selanjutnya, menyusun dan organisasi satuan atau unit bahan belajar yang dapat mawadahi materi-materi tersebut. Satuan atau unit ajar ini diberi nama, dan dijadikan sebagai judul modul.

Pada penelitian ini, tahap analisis kebutuhan modul telah dilakukan dengan penjelasan sebagai berikut:

- 1) Merumuskan tema modul. Modul diberi judul: "Modul Kewirausahaan berbasis *Project-Based Learning*" yang ini menunjukkan bahwa modul ini berisi materi yang berkaitan dengan kewirausahaan dengan metode pendekatan pembelajaran *project-based learning*.
- 2) Modul ini memuat materi yang disampaikan untuk program perkuliahan satu semester.
- 3) Modul ini telah disusun sesuai dengan rencana pembelajaran semester yang disampaikan kepada mahasiswa di awal perkuliahan.
- 4) setelah melakukan penyesuaian dengan RPP, maka modul disusun dengan urutan topik sebagai berikut:
 - Bab 1 Menjadi Wirausaha
 - Bab 2 Berpikir Perubahan
 - Bab 3 Motivasi, Kepemimpinan dan Kreativitas Wirausaha
 - Bab 4 Mencari Gagasan Usaha.
 - Bab 5 Etika Bisnis Wirausaha
 - Bab 6 Perencanaan Bisnis
 - Bab 7 Aspek-Aspek Bisnis
 - Bab 8 *Business Model Canvas*

b. Peta Modul

Setelah kebutuhan modul ditetapkan, langkah berikutnya adalah membuat peta modul. Peta modul adalah tata letak atau kedudukan modul pada satu satuan program yang digambarkan dalam bentuk diagram²⁰. Pembuatan peta modul disusun mengacu kepada diagram pencapaian kompetensi yang termuat dalam Kurikulum. Setiap judul modul dianalisis keterkaitannya dengan judul modul yang lain dan diurutkan penyajiannya sesuai dengan urutan pembelajaran yang akan dilaksanakan.



Gambar 1. Peta Modul Kewirausahaan

c. Desain Modul

Desain penulisan modul yang dimaksud di sini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh dosen. Di dalam RPP telah memuat strategi pembelajaran dan media yang digunakan, garis besar materi pembelajaran dan metode penilaian serta perangkatnya. Dengan demikian, RPP diacu sebagai desain dalam penyusunan/penulisan modul. Namun, apabila RPP belum ada, maka dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Tetapkan tujuan antara (*enable objective*), yaitu kemampuan spesifik yang

²⁰ Wajihan Nihaya dan Nurzannah, “Konversi Buku Ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SMP Menjadi Modul Berbasis Contextual Learning,” *Jurnal Manajemen Akuntansi (JUMSI)* 3, no. 4 (2023).

- menunjang tujuan akhir.
- 2) Tetapkan sistem (skema/ketentuan, metoda dan perangkat) evaluasi.
- 3) Tetapkan garis-garis besar atau outline substansi atau materi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu komponen-komponen: kompetensi (SK-KD), deskripsi singkat, estimasi waktu dan sumber pustaka. Bila RPP-nya sudah ada, maka dapat diacu untuk langkah ini.
- 4) Materi/substansi yang ada dalam modul berupa konsep/prinsip-prinsip, fakta penting yang terkait langsung dan mendukung untuk pencapaian kompetensi dan harus dikuasai peserta didik.
- 5) Tugas, soal, dan atau praktik/latihan yang harus dikerjakan atau diselesaikan oleh peserta didik.
- 6) Evaluasi atau penilaian yang berfungsi untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menguasai modul

d. Konten Modul Kewirausahaan Berbasis *Project-Based Learning*

Setelah penentuan bab-bab yang dibahas pada modul kewirausahaan, maka pada bagian ini dijelaskan muatan-muatan *project-based learning* pada modul. Kewirausahaan adalah mata kuliah yang sebagian besar aktivitas penugasan berupa praktek. Hal ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk sekaligus mempraktekkan ide bisnis dengan memenuhi beberapa proyek yang disisipkan di akhir bab yang dibahas.

- 1) *Project-Based learning* pada bab 1

Project 1	Inspirasi Kewirausahaan: Menelusuri Perjalanan Para Pengusaha Sukses
<p>Deskripsi Proyek:</p> <p>Dalam proyek ini, mahasiswa akan melakukan penelusuran dan mempelajari perjalanan para pengusaha sukses dari berbagai sektor bisnis. Mahasiswa diminta untuk memahami latar belakang, motivasi, strategi, dan tantangan yang dihadapi oleh pengusaha sukses dalam menciptakan dan mengembangkan bisnis mereka. Proyek ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang kewirausahaan dan menginspirasi para mahasiswa untuk mengejar impian mereka.</p> <p>Penelusuran dapat memanfaatkan buku, artikel, surat kabar, media informasi digital, ataupun dengan melakukan observasi di lingkungan mahasiswa untuk memperoleh figur pengusaha sukses.</p> <p>Langkah-langkah Proyek:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penelusuran Pengusaha Sukses: Setiap mahasiswa memilih satu pengusaha sukses yang menarik minat mereka dari berbagai sektor, seperti teknologi, makanan, mode, atau layanan. Mereka mengumpulkan informasi tentang latar belakang, perjalanan karir, dan keberhasilan pengusaha tersebut. 2. Analisis Motivasi: Para mahasiswa menganalisis motivasi dan visi pengusaha yang dipilih untuk 	

memahami apa yang mendorong mereka untuk memulai bisnis. Mereka juga mencari inspirasi dari cerita dan hambatan yang dihadapi pengusaha dalam perjalanan mereka.

3. Presentasi Pengusaha Sukses:

Setiap mahasiswa melakukan presentasi tentang pengusaha yang mereka teliti dan direkam dalam bentuk video. Video kemudian diunggah di akun Youtube kemudian link dikumpulkan pada saat pengumpulan tugas. Presentasi harus mencakup profil pengusaha, keberhasilan yang telah dicapai, dan pelajaran yang bisa dipetik dari perjalanan mereka.

4. Diskusi dan Refleksi:

Setelah setiap presentasi, mahasiswa diwajibkan untuk saling menonton video presentasi. mahasiswa terlibat dalam sesi diskusi kelompok untuk berbagi perspektif dan pemahaman mereka tentang kewirausahaan. Mereka juga merefleksikan apa yang mereka pelajari dan bagaimana inspirasi dari pengusaha sukses dapat membantu dalam merumuskan rencana masa depan mereka.

5. Hasil yang Diharapkan:

Mahasiswa memahami konsep kewirausahaan dan inspirasi di balik perjalanan para pengusaha sukses. Mereka mengembangkan keterampilan penelitian, analisis, dan presentasi. Para mahasiswa belajar berpikir kreatif dan inovatif dalam merancang rencana bisnis mereka sendiri. Proyek ini membantu menginspirasi dan membimbing mahasiswa dalam mengejar impian dan aspirasi wirausaha mereka sendiri.

Langkah menyelesaikan proyek:

1. Proyek dikerjakan secara individu
2. Proyek diketik dan dikumpulkan pada Google Form dengan susunan pengerjaan sebagai berikut:
 - a. Judul proyek
 - b. Foto wirausaha inspiratif yang dipilih
 - c. Informasi terkait: latar belakang usaha, motivasi, strategi dan tantangan bisnis
 - d. Analisis motivasi oleh mahasiswa berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil observasi
3. Proyek dipresentasikan dalam bentuk video dan diupload pada youtube
4. Mahasiswa mengirimkan link youtube kepada dosen melalui *form* pengumpulan

Pada *project 1* ini, dosen harus memastikan bahwa setiap mahasiswa memiliki akses ke sumber daya yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian, seperti buku, artikel, atau video tentang pengusaha sukses. Juga, penilaian harus didasarkan pada pemahaman mahasiswa tentang kewirausahaan dan kualitas presentasi mereka.

2) *Project-Based learning* bab 2Contoh Studi Kasus Perubahan *Mindset*

Nama: Ahmad

Latar Belakang Awal: Ahmad adalah seorang wirausaha muda berusia 28 tahun yang baru saja memulai bisnis kecil-kecilan di bidang makanan dan minuman. Awalnya, dia memiliki mindset yang sangat terfokus pada keuntungan dan sukses finansial yang cepat. Dia lebih mengutamakan aspek keuangan daripada nilai-nilai sosial atau dampak positif bagi masyarakat.

Perubahan Peristiwa:

1. Menghadapi Tantangan dalam Pencarian Modal Usaha: Ketika Ahmad memulai bisnisnya, dia mengalami kesulitan dalam mencari modal awal. Bank-bank enggan memberikan pinjaman karena bisnisnya masih dalam tahap awal dan memiliki risiko tinggi. Dia juga kesulitan mencari investor yang tertarik dengan visi dan misinya.
2. Respon Kurang Positif dari Lingkungan Sosial: Setelah beberapa bulan beroperasi, bisnis Ahmad menerima kritik dari beberapa anggota komunitas setempat. Beberapa orang menunjukkan bahwa produknya tidak ramah lingkungan karena menggunakan kemasan sekali pakai yang berkontribusi pada masalah sampah plastik.

Perubahan *Mindset*:

1. Mengalami Kegagalan dan Refleksi Diri: Ketika menghadapi tantangan dalam mencari modal dan mendapatkan respon kurang positif dari lingkungannya, Ahmad merasa tertantang dan mulai merenung. Dia menyadari bahwa pendekatannya yang hanya fokus pada keuntungan mungkin perlu ditinjau ulang.
2. Mengenali Dampak Positif bagi Masyarakat: Ahmad mulai melihat dampak positif dari bisnisnya terhadap masyarakat setempat. Selain memberikan pekerjaan bagi beberapa orang di daerah tersebut, bisnisnya juga menjadi tempat bagi komunitas untuk berkumpul dan menikmati makanan berkualitas dengan harga terjangkau.
3. Menemukan Makna dan Nilai yang Lebih dalam: Ahmad mulai mencari nilai-nilai sosial dan lingkungan yang lebih dalam dalam bisnisnya. Dia menyadari bahwa bisnisnya dapat menjadi sarana untuk memberikan dampak positif bagi lingkungan, seperti mengurangi limbah plastik dengan beralih ke kemasan ramah lingkungan.

Perubahan Perilaku:

1. Pendekatan yang Berfokus pada Nilai dan Dampak Positif: Setelah perubahan mindset, Ahmad mulai mengubah pendekatannya dalam menjalankan bisnisnya. Dia memutuskan untuk lebih memprioritaskan nilai-nilai sosial dan lingkungan, sambil tetap berusaha mencari keuntungan.
2. Berinovasi untuk Keberlanjutan Lingkungan: Ahmad memutuskan untuk mencari solusi kemasan yang ramah lingkungan dan memperkenalkan program daur ulang bagi pelanggan untuk mendorong perilaku bertanggung jawab.

Hasil:

Perubahan mindset Ahmad membawa dampak positif bagi bisnisnya dan komunitas sekitarnya:

1. Dukungan Masyarakat: Dengan berfokus pada dampak positif bagi masyarakat, bisnis Ahmad mendapatkan dukungan yang lebih luas dari anggota komunitas setempat. Pelanggan merasa terlibat dalam usaha untuk berkontribusi pada lingkungan yang lebih baik.
2. Dampak Lingkungan yang Lebih Baik: Melalui pengurangan penggunaan kemasan sekali pakai dan program daur ulang, bisnis Ahmad berhasil mengurangi dampak negatif pada lingkungan.
3. Keberlanjutan Bisnis: Perubahan mindset membantu bisnis Ahmad berkembang dan mencapai kesuksesan jangka panjang. Fokus pada nilai-nilai sosial juga membantu membangun citra positif di mata pelanggan dan mitra bisnis potensial.

Kesimpulan:

Studi kasus ini menunjukkan bagaimana perubahan mindset dapat membentuk karakter seorang wirausaha dan mempengaruhi arah bisnisnya. Melalui refleksi diri dan pengalaman, Ahmad berhasil mengubah pendekatannya dari fokus hanya pada keuntungan menjadi lebih memperhatikan dampak sosial dan lingkungan yang positif. Hal ini tidak hanya membawa manfaat bagi bisnisnya secara finansial, tetapi juga berkontribusi pada pembangunan masyarakat yang berkelanjutan dan bertanggung jawab.

Dengan menggunakan langkah-langkah di atas, lakukan analisis atas perubahan mindset yang pernah anda alami.

3) *Project-based learning* Bab 3

Studi Kasus: Motivasi Wirausaha

Fajar adalah seorang pemuda yang baru lulus dari perguruan tinggi dengan gelar di bidang Teknik Komputer. Dia memiliki impian untuk mendirikan perusahaan start-up di bidang teknologi yang mengkhususkan diri dalam pengembangan perangkat lunak cerdas untuk pertanian. Namun, Fajar tahu bahwa perjalanan menjadi seorang wirausaha penuh risiko dan tantangan. Anda adalah seorang penasihat bisnis yang diajak Fajar untuk membantu merumuskan motivasinya dan memberikan panduan tentang bagaimana dia dapat menjalankan rencana wirausaha dengan sukses.

1. Bagaimana Anda akan membantu Fajar mengidentifikasi dan mengklarifikasi motivasinya untuk menjadi seorang wirausaha dalam bisnis teknologi pertanian?
2. Apa yang dapat menjadi faktor-faktor pendorong motivasi Fajar dalam menghadapi risiko dan ketidakpastian dalam dunia wirausaha?
3. Fajar merasa khawatir tentang keberhasilan bisnisnya. Bagaimana Anda akan membantu Fajar mengelola ketakutan dan stres yang mungkin muncul selama perjalanan wirausaha?
4. Sebagai penasihat bisnis, bagaimana Anda akan membantu Fajar merencanakan langkah-langkah konkret dan strategi bisnis untuk mencapai tujuan bisnisnya di

bidang teknologi pertanian?

5. Apakah ada motivasi tambahan yang dapat mendorong Fajar selain keuangan, seperti dampak sosial atau pencapaian pribadi? Bagaimana Anda akan membantu Fajar mengintegrasikan motivasi ini dalam visi bisnisnya?
6. Seiring waktu, bagaimana Anda akan mendukung dan memotivasi Fajar saat dia menghadapi tantangan dan kendala dalam menjalankan bisnis start-upnya?

Soal studi kasus ini dirancang untuk menggali pemahaman tentang motivasi wirausaha dan bagaimana seorang penasihat bisnis dapat membantu calon wirausaha mengidentifikasi, mengelola, dan memanfaatkan motivasi mereka untuk meraih keberhasilan dalam bisnis.

4) *Project-based learning* Bab 4 (kelompok)

Tugas Kelompok

Tugas ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anggota kelompok dalam mengidentifikasi ide dan peluang usaha yang potensial serta merumuskannya menjadi konsep bisnis yang kuat.

Petunjuk Tugas:

Langkah 1: Pembentukan Kelompok
Setiap kelompok terdiri dari 3-5 anggota, sesuai dengan kebijakan dosen atau instruktur.

Langkah 2: Pemahaman Terhadap Tugas
Baca tugas dengan seksama dan pastikan semua anggota kelompok memahami apa yang diharapkan.

Langkah 3: *Brainstorming* Ide

1. Seluruh anggota kelompok berkumpul untuk melakukan sesi brainstorming. Setiap anggota harus berkontribusi dengan ide-ide bisnis potensial yang mereka miliki.
2. Ide-ide yang diusulkan harus beragam dan mencakup berbagai bidang industri.
3. Diskusikan dan evaluasi setiap ide dengan kriteria-kriteria berikut:
 - a. Apakah ide tersebut memecahkan masalah atau memenuhi kebutuhan yang ada di pasar?
 - b. Apakah ide tersebut memiliki peluang untuk tumbuh dan berkembang?
 - c. Bagaimana potensi pesaing dalam bisnis ini?
 - d. Apakah ada modal awal yang dibutuhkan? Jika ya, berapa besar?
 - e. Apakah ide tersebut sesuai dengan minat dan keahlian kelompok?
 - f. Apakah ada aspek keberlanjutan atau dampak sosial yang bisa diintegrasikan dalam ide bisnis?

Langkah 4: Seleksi Ide Bisnis

1. Setelah sesi brainstorming, lakukan pemilihan beberapa ide terbaik yang akan dianalisis lebih lanjut.

2. Diskusikan secara mendalam masing-masing ide yang terpilih, berfokus pada kelebihan, kelemahan, peluang, dan ancamannya.
3. Setiap anggota kelompok harus memberikan input konstruktif untuk membantu pemilihan ide yang paling potensial.

Langkah 5: Riset Pasar

1. Pilih salah satu ide yang paling menjanjikan untuk dilakukan riset pasar. Tugas ini akan memerlukan analisis mendalam tentang potensi pasar, pesaing, dan tren yang relevan.
2. Lakukan riset dengan mencari data sekunder (sumber yang sudah ada) maupun data primer (wawancara, survei) jika diperlukan.
3. Dokumentasikan hasil riset dengan jelas dan jelaskan bagaimana hasil riset ini memengaruhi ide bisnis yang dipilih.

Langkah 6: Merumuskan Konsep Bisnis

1. Berdasarkan hasil riset pasar, merumuskan konsep bisnis yang lebih konkret. Rinci bagaimana bisnis akan beroperasi, seperti model bisnis, sumber pendapatan, struktur biaya, dan strategi pemasaran.
2. Diskusikan juga faktor-faktor kunci yang perlu dipertimbangkan dalam mengimplementasikan konsep bisnis tersebut.

Langkah 7: Presentasi Kelompok

1. Setiap kelompok akan membuat presentasi yang mencakup langkah-langkah di atas.
2. Presentasi harus mencakup visualisasi ide bisnis, analisis pasar, dan rencana bisnis yang solid.
3. Selama presentasi, setiap anggota kelompok harus berkontribusi dan menjawab pertanyaan dari instruktur atau teman sekelas.

Langkah 8: Penilaian

Kelompok akan dinilai berdasarkan kualitas ide bisnis, analisis pasar, dan presentasi mereka. Kreativitas, keberanian untuk mengambil risiko, dan kualitas rencana bisnis akan menjadi faktor penentu penilaian.

Langkah 9: Evaluasi Kelompok

Setelah presentasi, seluruh kelompok bersama-sama harus melakukan refleksi tentang proses ini, apa yang telah dipelajari, dan bagaimana mereka bisa meningkatkan kerjasama di masa depan.

Langkah 10: Pengumpulan Tugas

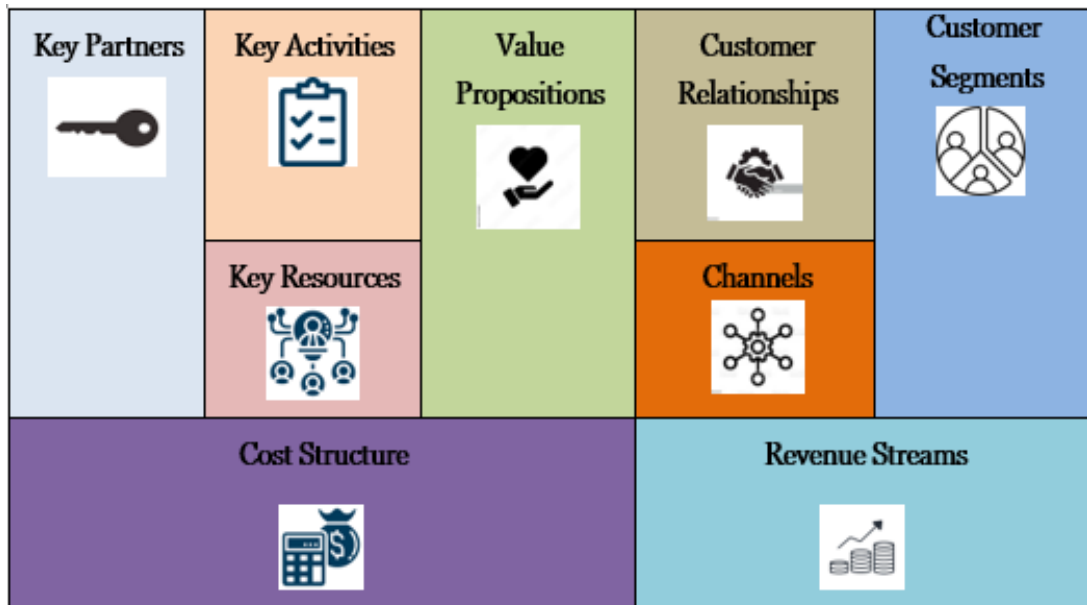
Pastikan tugas dan presentasi diserahkan sesuai dengan tenggat waktu yang ditetapkan oleh instruktur. Selamat mengerjakan tugas ini! Semoga tugas ini membantu Anda mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana menemukan dan mengembangkan ide bisnis yang potensial.

5) Project -Based Learning Bab 5

Studi Kasus	Etika Wirausaha di Sektor Pangan Lokal
<p>Latar Belakang:</p> <p>Amir adalah seorang wirausaha muda yang memiliki usaha di bidang makanan organik dan lokal. Dia berkomitmen untuk mendukung pertanian lokal, menyediakan makanan sehat, dan berkontribusi pada komunitasnya. Amir menjalankan sebuah restoran yang menyajikan hidangan organik dengan bahan baku dari petani lokal.</p> <p>Tantangan Etika: Amir menghadapi beberapa tantangan etika yang kompleks:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Transparansi Harga: Amir ingin menjalin kemitraan yang kuat dengan petani lokal. Namun, ia sering kali mendapati bahwa petani tersebut menghadapi kesulitan finansial dan harus menjual produk mereka dengan harga yang lebih rendah daripada yang ia bayangkan. Dia merasa dilema apakah harus membayar harga yang lebih tinggi untuk mendukung mereka, yang mungkin berdampak pada margin laba bisnisnya. 2. Label Organik: Beberapa pemasok lokal mengklaim produk mereka organik, tetapi Amir curiga bahwa klaim ini tidak selalu akurat. Dia ingin memastikan bahwa produk yang dijual di restorannya benar-benar organik dan berkualitas tinggi. Bagaimana dia dapat mengelola ini tanpa merusak hubungan dengan pemasok? 3. Sumber Daya Lokal vs. Efisiensi: Amir memiliki peluang untuk memperluas bisnisnya dengan mengimpor beberapa bahan baku yang lebih murah dan lebih efisien dari luar daerah. Ini bisa meningkatkan profitabilitasnya, tetapi akan mengurangi keterlibatannya dengan petani lokal yang selama ini telah dia dukung. <p>Pertanyaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Amir dapat menjalankan bisnisnya dengan tetap mempertimbangkan kesejahteraan petani lokal dan memastikan bahwa harga yang dibayarnya adil? 2. Bagaimana Amir dapat memastikan kualitas dan keaslian produk organik yang dijual di restorannya tanpa merusak hubungan dengan pemasok lokal? 3. Bagaimana Amir dapat mengambil keputusan antara menggunakan sumber daya lokal dan meningkatkan efisiensi bisnisnya tanpa mengorbankan nilai-nilai etika yang dipegangnya? <p>Studi kasus ini mencerminkan tantangan etika yang sering dihadapi oleh wirausaha yang berkomitmen pada nilai-nilai sosial dan lingkungan. Ini memungkinkan pemahaman yang lebih baik tentang kompleksitas etika dalam menjalankan bisnis dan menuntut pemikiran strategis untuk menjaga keseimbangan antara tujuan bisnis dan nilai-nilai yang dijunjung tinggi.</p>	

6) *Project-Based Learning* Bab 6 (Berkelompok)

Project 6 ini merupakan kelanjutan dari *project 4* yang membahas tentang ide usaha. Mahasiswa diminta menyusun proposal usaha berbasis nilai-nilai Islam yang aplikatif di lingkungan mereka. Proyek ini akan dipresentasikan di akhir perkuliahan dalam bentuk pameran mini atau simulasi *pitching*.



Gambar 2. Business Model Canvas Matrix

Dalam penyusunan proposal usaha, mahasiswa menggunakan Business Model Canvas (BMC) sebagai kerangka untuk merancang ide bisnis secara sistematis. BMC terdiri dari sembilan elemen utama: *key partners*, *key activities*, *value propositions*, *customer relationships*, *customer segments*, *key resources*, *channels*, *cost structure*, dan *revenue streams*²¹. Melalui BMC, mahasiswa dapat memvisualisasikan hubungan antar komponen bisnis, memahami nilai yang ditawarkan kepada konsumen, serta menyeimbangkan aspek biaya dan sumber pendapatan. Penerapan BMC dalam proyek ini diharapkan membantu mahasiswa berpikir strategis, kolaboratif, dan inovatif, sekaligus mengintegrasikan prinsip etika Islami dalam pengembangan usaha.

e. Evaluasi dan Validasi

Modul yang telah dan masih digunakan dalam kegiatan pembelajaran, secara periodik harus dilakukan evaluasi dan validasi. Evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui dan mengukur apakah implementasi pembelajaran dengan modul dapat dilaksanakan sesuai dengan desain pengembangannya. Untuk keperluan evaluasi dapat

²¹ Alexander Osterwalder dan Yves Pigneur, *Business model generation: a handbook for visionaries, game changers, and challengers* (John Wiley & Sons, 2010).

dikembangkan suatu instrumen evaluasi yang didasarkan pada karakteristik modul tersebut. Instrumen ditujukan baik untuk guru maupun peserta didik, karena keduanya terlibat langsung dalam proses implementasi suatu modul. Dengan demikian hasil evaluasi dapat objektif. Validasi merupakan proses untuk menguji kesesuaian modul dengan kompetensi yang menjadi target belajar. Bila isi modul sesuai, artinya efektif untuk mempelajari kompetensi yang menjadi target belajar, maka modul dinyatakan *valid* (sahih)²².

Validasi dapat dilakukan dengan cara meminta bantuan ahli yang menguasai kompetensi yang dipelajari. Bila tidak ada, maka dilakukan oleh sejumlah dosen yang mengajar pada bidang atau kompetensi tersebut. Validator membaca ulang dengan cermat isi modul. Validator memeriksa, apakah tujuan belajar, uraian materi, bentuk kegiatan, tugas, latihan atau kegiatan lainnya yang ada diyakini dapat efektif untuk digunakan sebagai media untuk menguasai kompetensi yang menjadi target belajar. Bila hasil validasi ternyata menyatakan bahwa modul tidak valid maka modul tersebut perlu diperbaiki sehingga menjadi valid²³.

e. Jaminan Kualitas

Untuk menjamin bahwa modul yang disusun telah memenuhi ketentuan-ketentuan yang ditetapkan dalam pengembangan suatu modul, maka selama proses pembuatannya perlu dipantau untuk meyakinkan bahwa modul telah disusun sesuai dengan desain yang ditetapkan. Demikian pula, modul yang dihasilkan perlu diuji apakah telah memenuhi setiap elemen mutu yang berpengaruh terhadap kualitas suatu modul, salah satunya dengan melakukan pengujian validitas modul.

1) Validasi Ahli

Proses penyusunan modul ajar memasuki pada tahap finalisasi. Sehingga langkah selanjutnya adalah melakukan validasi terhadap konten dan konstruk dengan melibatkan validator ahli. Validator ahli merupakan rekan sejawat pengajar mata kuliah Kewirausahaan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo yaitu Bapak Abdul Kholiq, M.BA. validator ahli lainnya yaitu dosen pengampu mata kuliah *entrepreneurship* di Universitas Merdeka Madiun yaitu Ibu Novy Rachma Herawati, S.E., M.M. para validator melakukan *checklist* yang telah dibuat oleh peneliti terkait kriteria penilaian mengenai modul yang telah disusun. Kriteria penilaian memuat konten, konstruk, keterbacaan dan desain produk.

Data yang telah diisi oleh para validator kemudian dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif untuk menunjukkan hasil penilaian atas modul yang berisi kritik, saran dan juga masukan. Sementara, untuk menganalisis konten dari modul, maka digunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Penilaian terkait konten berisi tentang penilaian desain dan fitur modul, kebenaran konten atau materi pokok, kesesuaian dengan konsep *project-based learning*. Data terkait hasil validasi konten dianalisis menggunakan analisis deskriptif.

²² Ahmad dkk., "Sistematika Penyusunan Modul PAI SMA: Panduan Untuk Mengajar," *At-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2024): 523–31.

²³ Ahmad dkk., "Sistematika Penyusunan Modul PAI SMA: Panduan Untuk Mengajar."

Tabel 1. Hasil Validasi Konten oleh Ahli

ASPEK	INDIKATOR	BUTIR PENILAIAN	SKALA NILAI				KET
			V1	V2	Skor Total	%Aspek	
KELAYAKAN ISI	Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)	1. Kelengkapan materi	4	3	7	88%	<i>Valid</i>
		2. Keluasan materi	4	4	8	100%	<i>Valid</i>
		3. Kedalaman materi	3	3	6	75%	<i>Valid</i>
	Keakuratan Materi	4. Keakuratan konsep dan definisi	4	4	8	100%	<i>Valid</i>
		5. Keakuratan data dan fakta	3	4	7	88%	<i>Valid</i>
		6. Keakuratan ilustrasi dan contoh	4	4	8	100%	<i>Valid</i>
		7. Keakuratan gambar dan atau diagram	3	3	6	75%	<i>Valid</i>
		8. Keakuratan istilah-istilah	3	4	7	75%	<i>Valid</i>
		9. Keakuratan notasi, simbol, dan ikon	4	4	8	100%	<i>Valid</i>
		10. Keakuratan acuan pustaka	4	4	8	100%	<i>Valid</i>
	Kemutakhiran Materi.	11. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu kewirausahaan	4	4	8	100%	<i>Valid</i>
		12. Menggunakan contoh dan kasus mutakhir dalam kehidupan sehari-hari	4	4	8	100%	<i>Valid</i>
		13. Kemutakhiran pustaka.	4	4	8	100%	<i>Valid</i>
	Penerapan Konsep Materi	14. Materi kewirausahaan diaplikasikan dalam tema-tema pembelajaran	4	4	8	100%	<i>Valid</i>
		15. Materi kewirausahaan diimplementasikan dalam tema-tema baru dalam pembelajaran	4	4	8	100%	<i>Valid</i>
	Mendorong Keingintahuan	16. Mendorong rasa ingin tahu	4	4	8	100%	<i>Valid</i>
		17. Menciptakan kemampuan berfikir operasional	4	3	7	88%	<i>Valid</i>
		18. Mendorong penerapan konsep kedalam pembelajaran	4	3	7	88%	<i>Valid</i>
		19. Mendorong pengimplementasian konsep pada masalah baru dalam pembelajaran	3	4	7	88%	<i>Valid</i>
		20. Menciptakan kemampuan memecahkan masalah	4	4	8	100%	<i>Valid</i>

ASPEK	INDIKATOR	BUTIR PENILAIAN	SKALA NILAI				KET
			V1	V2	Skor Total	%Aspek	
KELAYAKAN PENYAJIAN	Teknik Penyajian	21. Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar	3	3	6	75%	Valid
		22. Keruntunan konsep	3	4	7	88%	Valid
		23. Berdasarkan tema-tema faktual dalam pembelajaran	4	4	8	100%	Valid
		24. Penyajian konsep dibarengi dengan fakta sehingga lebih operasional	4	4	8	100%	Valid
		25. Soal latihan pada setiap akhir kegiatan belajar jelas dan terukur	4	4	8	100%	Valid
		26. Sajian kata pengantar.	4	4	8	100%	Valid
		27. Sajian Daftar Pustaka	3	3	6	75%	Valid
		28. Sajian Rangkuman	3	3	6	75%	Valid
		29. Keterlibatan peserta didik.	4	4	8	100%	Valid
	Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir.	30. Keterkaitan antar kegiatan belajar/ sub kegiatan belajar/ alinea.	4	3	7	88%	Valid
		31. Keutuhan makna dalam kegiatan belajar/ sub kegiatan belajar/ alinea.	3	3	6	75%	Valid

Tabel 2. Presentase Validitas Ahli

No.	Aspek Nilai	Tingkat Validitas	Presentase
1	Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)	Valid	87,7%
2	Keakuratan Materi	Valid	91,1%
3	Kemutakhiran Materi	Valid	100,0%
4	Penerapan Project-based Learning	Valid	100,0%
5	Mendorong Keingintahuan	Valid	97,0%
6	Teknik Penyajian	Valid	89,0%
	Rata-rata		94,1%

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengisian angket validitas dengan rekapitulasi seperti pada tabel di atas, memperoleh nilai rata-rata sebesar 94,1%. Hasil tersebut kemudian dibandingkan dengan tabel kriteria kevalidan instrumen di bawah ini²⁴:

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Alfabeta, 2018).

Tabel 3. Kriteria Kevalidan Instrumen

Interval	Kategori
81.25 < skor ≤ 100	Sangat <i>Valid</i>
62.5 < skor ≤ 81.25	<i>Valid</i>
43.75 < skor ≤ 62.5	Kurang <i>Valid</i>
25 < skor ≤ 43.75	Tidak <i>Valid</i>

Dengan hasil tersebut maka modul *project-based learning* dapat dinyatakan sangat valid. Ini berarti bahwa modul ini sesuai dengan aspek-aspek yang harus tercantum pada sebuah modul. Hasil validasi ini konsisten dengan temuan Wahidmurni, yang mengembangkan modul berbasis karakter pengusaha sukses dengan hasil validasi tinggi (93%)²⁵. Penelitian Akbar & Bahri juga menunjukkan bahwa PjBL dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa secara signifikan²⁶.

Namun, perbedaan utama pada penelitian ini terletak pada konteks pendidikan tinggi Islam dan integrasi prinsip etika Islam dalam pembelajaran kewirausahaan. Modul ini juga secara spesifik menasar profil lulusan PS MPI yang diarahkan menjadi wirausahawan pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan modul kewirausahaan berbasis Project-Based Learning (PjBL) terbukti layak digunakan sebagai pendekatan pembelajaran dalam mata kuliah kewirausahaan pada Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (PS MPI). Modul ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih aplikatif, interaktif, dan relevan dengan tantangan dunia usaha dan industri.

Hasil validasi menunjukkan bahwa modul ini memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dengan rata-rata 94,1%, yang mencakup aspek kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, keakuratan materi, kemutakhiran isi, penerapan konsep PjBL, serta teknik penyajian. Hal ini mengindikasikan bahwa modul telah memenuhi standar kualitas yang diperlukan dalam pembelajaran kewirausahaan.

Pendekatan Project-Based Learning (PjBL) dalam modul ini memungkinkan mahasiswa untuk lebih aktif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, pemecahan masalah, serta kolaborasi dalam merancang proyek bisnis yang nyata. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis tetapi juga memiliki pengalaman langsung dalam mengelola proyek kewirausahaan, yang pada akhirnya meningkatkan kesiapan mereka dalam menghadapi dunia kerja.

Meskipun penelitian ini telah menghasilkan modul yang valid dan layak digunakan, tahap disseminasi atau penyebaran modul ke dalam skala yang lebih luas belum sepenuhnya dilaksanakan karena keterbatasan waktu dan pendanaan. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengevaluasi efektivitas implementasi modul ini dalam berbagai konteks pembelajaran kewirausahaan serta melakukan penyempurnaan berdasarkan umpan balik dari mahasiswa dan dosen pengampu.

Secara keseluruhan, pengembangan modul kewirausahaan berbasis PjBL memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kewirausahaan di perguruan

²⁵ Wahidmurni dkk., "An Entrepreneurship module based on successful entrepreneur character to promote students' entrepreneurial attitudes."

²⁶ F Akbar dan A Bahri, "Potency of PjBL (Project-Based Learning) Model in Improving Learning Motivation of Students with Different Learning Styles," *UNM Online Journal Systems* 6, no. 1 (2017): 95-106.

tinggi. Dengan terus mengembangkan dan mengadaptasi modul ini sesuai dengan perkembangan dunia usaha dan industri, diharapkan lulusan PS MPI dapat menjadi tenaga profesional yang kreatif, inovatif, dan siap bersaing di era global.

REFERENSI

- Ahmad, Sahduari, dan Selly Mayang Sari. "Sistematika Penyusunan Modul PAI SMA: Panduan Untuk Mengajar." *At-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2024): 523-31.
- Akbar, F, dan A Bahri. "Potency of PjBL (Project-Based Learning) Model in Improving Learning Motivation of Students with Different Learning Styles." *UNM Online Journal Systems* 6, no. 1 (2017): 95-106.
- Akbar, Fauzan, dan Arsad Bahri. "Potency of PjBL (Project-Based Learning) Model in Improving Learning Motivation of Students with Different Learning Styles." *UNM Online Journal Systems* 6, no. 1 (2017): 95-106.
- Bell, Stephanie. "Project-based learning for the 21st century: Skills for the future." *The clearing house* 83, no. 2 (2010): 39-43.
- Bonwell, Charles C, dan James A Eison. *Active learning: Creating excitement in the classroom. 1991 ASHE-ERIC higher education reports*. ERIC, 1991.
- CLASS, DSAOF. "Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar." *Digilibadmin.Unismuh.Ac.Id*, 2020.
- Deci, Edward L, dan Richard M Ryan. "The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior." *Psychological inquiry* 11, no. 4 (2000): 227-68.
- Farida, Eka, Ery Tri Djatmika, Bambang Banu Siswoyo, dan Mit Witjaksono. "Pengembangan model pembelajaran kewirausahaan berbasis proyek untuk menumbuhkan semangat wirausaha mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro." *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)* 1, no. 1 (2017): 8.
- Fiana, Rista Okta, Stefanus Christian Relmasira, dan Agustina Tyas Asri Hardini. "Perbedaan Penerapan Model Project Based Learning Dan Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 SD." *Jurnal Basicedu* 3, no. 1 (2019): 157-62. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.108>.
- Gibb, Allan. "In pursuit of a new 'enterprise' and 'entrepreneurship' paradigm for learning: creative destruction, new values, new ways of doing things and new combinations of knowledge." *International journal of management reviews* 4, no. 3 (2002): 233-69.
- Indaryanti, Rosita Budi, Harsono Harsono, Sutarna Sutarna, Budi Murtiyasa, dan Bambang Soemardjoko. "4D Research and Development Model: Trends, Challenges, and Opportunities Review." *Jurnal Kajian Ilmiah* 25, no. 1 (2025): 91-98. <https://doi.org/10.31599/na7deq07>.
- Keller, John M. "Development and use of the ARCS model of instructional design." *Journal of instructional development* 10, no. 3 (1987): 2-10.
- Nihaya, Wajihan, dan Nurzannah. "Konversi Buku Ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SMP Menjadi Modul Berbasis Contextual Learning." *Jurnal Manajemen Akuntansi (JUMSI)* 3, no. 4 (2023).
- Oktamia Anggraini Putri. "Jurnal Pendidikan dan Konseling." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 20 (2022): 1349-58.
- Osterwalder, Alexander, dan Yves Pigneur. *Business model generation: a handbook for visionaries, game changers, and challengers*. John Wiley & Sons, 2010.
- Piaget, Jean, dan Barbel Inhelder. *The psychology of the child*. Basic books, 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, 2018.

- Trilling, Bernie, dan Charles Fadel. *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons, 2009.
- Vygotsky, Lev Semenovich, dan Michael Cole. *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard university press, 1978.
- Wahidmurni, Wahidmurni, Muhammad Amin Nur, Luthfiya Fathi Pusposari, dan Ria Norfika Yuliandari. "An Entrepreneurship module based on successful entrepreneur character to promote students' entrepreneurial attitudes." *International Journal of Innovation, Creativity and Change* 13, no. 5 (2020): 1043-59.