

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ENTREPRENEURSHIP DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA BUKU ELEKTRONIK BERBASIS
ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA MAHASISWA
UNIVERSITAS INSAN BUDI UTOMO MALANG**

**DEVELOPMENT OF ENTREPRENEURSHIP TEACHING
MATERIALS USING ELECTRONIC BOOK MEDIA BASED ON
ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR STUDENTS OF INSAN BUDI
UTOMO UNIVERSITY MALANG**

Chindy Hanggara Rosa Indah¹, Lis Susilawati², Iwan Abdy³

¹ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Insan Budi Utomo, Malang Indonesia

² Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Insan Budi Utomo, Malang Indonesia

³ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Khairun, Ternate Indonesia

Email: Chindyhanggara.ch@gmail.com, lhissusilawati@gmail.com, iwanabdy@unkhair.ac.id.

Submitted

28 Mei 2025

Accepted

18 Juni 2025

Revised

25 Juni 2025

Published

18 Juli 2025

Kata Kunci:

Bahan Ajar;
Entrepreneurship;
Buku Elektronik;
Artificial Intelligence

Keyword:

Teaching Materials;
Entrepreneurship;
Electronic Book;
Artificial Intelligence

Abstrak

Pengembangan bahan ajar Entrepreneurship dengan menggunakan media buku elektronik berbasis *Artificial Intelligence* (AI) ini sangat membantu mahasiswa Universitas IBU, sehingga pembelajaran ini sangat menarik dan bagus. Tujuan dari pada penelitian berhubungan dengan rumusan masalah di atas. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, angket atau kuesioner, dan lembar validasi. Subjek pada penelitian ini mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Dari hasil validasi, mempunyai hasil bahwa bahan ajar Entrepreneurship dengan menggunakan ebook berbasis *Artificial Intelligence* (AI) sangat menarik dan dapat mempermudah mahasiswa dalam mempelajari khususnya pada matakuliah yang baru yaitu matakuliah Entrepreneurship, baik kelayakan materi, bahasa maupun desain.

Abstract

The development of Entrepreneurship teaching materials using Artificial Intelligence (AI)-based e-book media is very helpful for IBU University students, so this learning is very interesting and good. The purpose of the research is related to the problem formulation above. The method used is development research with data collection techniques used are documentation, warmet or questionnaires, and validation sheets. The subjects in this study were students of the Indonesian Language Education Study Program. From the validation results, it has the result that Entrepreneurship teaching materials using Artificial Intelligence (AI)-based e-books are very interesting and can make it easier for students to learn, especially in new courses, namely Entrepreneurship courses, both in terms of material feasibility, language, and design.

Citation :

Indah, C.H.R., Susilawati, L., & Iwan Abdy, I. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Entrepreneurship dengan Menggunakan Media Buku Elektronik Berbasis Artificial Intelligence Pada Mahasiswa Universitas Insan Budi Utomo Malang. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 256-261. DOI: <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p256-261>

PENDAHULUAN

Pengembangan bahan ajar ini memuat materi sesuai dengan kurikulum yang sekarang. Materi kurikulum ini dicatat dalam kompetensi dasar dan di tuangkan dalam proses pembelajaran yang logis dan sistematis dalam pengembangan bahan ajar sehingga guru maupun siswa dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagaimana mestinya. Hal ini dapat sejalan dengan pendapat dari Pannen dan Purwanto (2017:7) yang menyatakan bahwa bahan ajar ini merupakan bahan-bahan atau materi yang disusun secara sistematis yang digunakan pendidik atau peserta didik dalam proses belajarnya. Pengembangan bahan ajar ini diibaratkan seperti rel yang menuntun kegiatan pembelajaran agar berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Bahan ajar merupakan seperangkat sarana dan alat pembelajaran di sekolah yang berisikan materi pembelajaran, metode dan batasan-batasan serta cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik juga mencapai tujuan yang diharapkan. Bahan ajar itu unik dan spesifik dikatakan unik artinya bahan ajar ini hanya dapat digunakan untuk audiens tertentu saja dalam suatu proses pembelajaran yang tertentu, dikatakan spesifik artinya isi bahan ajar tersebut dirancang sedemikian baik hanya untuk mencapai tujuan tertentu dari audiensnya. Jika tujuan yang diharapkan itu dapat diarahkan dengan baik melalui ketersediaan isi pada pengembangan bahan ajarnya seperti pada materi, permodelan, latihan, refleksi, maupun uji kompetensi, pasti hasil belajar yang baik ini akan tercapai. Target pada kurikulum adalah hasil belajar yang baik.

Matakuliah Entrepreneurship (kewirausahaan) itu merupakan matakuliah baru pada program studi Bahasa dan Sastra Indonesia yang pada dasarnya merupakan suatu disiplin ilmu yang mempelajari tentang nilai, kemampuan (ability) dan perilaku seseorang dalam menghadapi tantangan hidup untuk memperoleh peluang dengan berbagai risiko yang mungkin dihadapinya. Entrepreneurship adalah segala hal yang berkaitan dengan sikap, tindakan dan proses yang dilakukan oleh para entrepreneur dalam merintis, menjalankan dan mengembangkan usaha mereka

Media E-book Buku elektronik merupakan perangkat berformat digital yang berisi buku dan informasi tertentu. Buku elektronik ini memiliki format penyajian yang konsisten, bahasa yang baik, konten ilmiah yang tinggi, dan pembahasan yang komprehensif. Buku elektronik memiliki beberapa keunggulan. Artinya, proses pencariannya sangat mudah. Tidak perlu mencetak untuk menghemat penggunaan kertas sehingga siswa dapat membaca dengan mudah. E-book (electronic book) ini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa agar lebih antusias dalam membaca dan menekankan berbagai aspek yang praktis.

Media Artificial Intelligence (AI) Merupakan bidang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem komputer yang dapat melakukan tugas-tugas yang membutuhkan kecerdasan manusia, Pembelajaran, diskusi, pemecahan masalah, pengambilan keputusan. AI bertujuan untuk mensimulasikan kecerdasan manusia melalui algoritma dan model yang dapat belajar dari data, mengenali dan memprediksi pola.

Peneliti mengangkat judul “Pengembangan bahan ajar Entrepreneurship dengan menggunakan media e-book (electronic book) berbasis Artificial Intelligence (AI) Pada Mahasiswa Universitas Insan Budi Utomo Malang”, karena matakuliah ini adalah matakuliah baru dan sangat bagus untuk di kembangkan untuk mahasiswa Pendidikan bahasa dan sastra Indonesia Universitas Insan Budi Utomo angkatan 2024. Peneliti ini ingin membantu proses pembelajaran dengan menggunakan media e-book (electronic book) berbasis AI ini agar memudahkan dalam penyampaian pokok bahasan pada matakuliah Entrepreneurship.

METODE

Jenis penelitian ini yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau research and development (R&D) dengan model Borg & Gall. Pada model Borg & Gall ini terdapat langkah umum yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk. Beberapa prosedur penelitian pengembangan menurut Borg and Gall (1979) adalah yang pertama melakukan penelitian dan pengumpulan informasi): Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan data awal untuk kaji pustaka, pengamatan kelas, identifikasi permasalahan dan merangkum permasalahan, yang kedua (melakukan perencanaan), Melakukan perencanaan yaitu identifikasi dan definisi keterampilan, perumusan tujuan, dan uji ahli atau uji coba pada skala kecil, atau expert judgement, yang ketiga mengembangkan bentuk awal produk) Mengembangkan jenis/bentuk produk awal meliputi: penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku petunjuk, dan perangkat evaluasi, yang keempat melakukan uji lapangan awal, yang kelima melakukan revisi produk utama dan yang keenam Melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan input dan saransaran dari hasil uji lapangan awal. Melakukan uji coba tahap awal, dilakukan terhadap 1-3 sekolah menggunakan 6-12 subjek.

Pengumpulan informasi/data dengan menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner, dan dilanjutkan analisis data serta yang terakhir diseminasi dan pengimplementasian Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan dan menyebarluaskan produk melalui pertemuan dan jurnal ilmiah alasan peneliti mengambil jenis penelitian dan pengembangan ini karena peneliti juga memiliki tujuan akhir dari penelitian dan pengembangan pada bidang pendidikan adalah produk baru atau perbaikan terhadap pembelajarannya di Prodi PBSI. Tujuannya untuk menghasilkan produk pendidikan berupa bahan ajar Entrepreneurship dengan menggunakan media e-book (electronic book) berbasis AI pada mahasiswa Universitas IBU.

Hal yang dilakukan ini untuk meningkatkan pemahaman pada mahasiswa melalui bahan ajar Entrepreneurship dengan menggunakan media e-book (electronic book) berbasis AI yang mudah sehingga mahasiswa PBSI universitas IBU akan lebih termotivasi dan kreatif dalam membuat tugas dan materi dan mereka juga bisa memperdalam pemahaman terhadap bahan ajar Entrepreneurship dengan menggunakan media e-book (electronic book) Berbasis AI ini dalam pembelajaran di kelas. Produk ini diharapkan dapat mengatasi pembelajaran mahasiswa dan dosen di kelas. |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan dengan lengkap dan sesuai ruang lingkup penelitian. Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan tabel, grafik (gambar), dan/atau bagan. Tabel dan gambar diberi nomor dan judul. Hasil analisis data dimaknai dengan benar. Hasil produk pengembangan bahan ajar yang dikembangkan ini berupa *e-book (electronic book)* dengan pengembangan bahan ajar entrepreneurship dengan menggunakan media *e-book (electronic book)* berbasis AI pada mahasiswa Universitas Insan Budi Utomo Malang. Pada tahap pertama dilakukan studi pendahuluan berupa observasi untuk mengumpulkan informasi awal. Hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi kebutuhan terhadap media pembelajaran tambahan bagi mahasiswa. Pertama kali yang dilakukan oleh peneliti untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi kebutuhan, yakni dengan menyebar angket kepada mahasiswa, wawancara terhadap dosen matakuliah *Entrespreneurship*, dan menelaah buku *Entrespreneurship* Setelah melakukan studi pendahuluan dan mendapatkan informasi sebagai langkah awal untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi kebutuhan mahasiswa terhadap bahan ajar tambahan, selanjutnya peneliti melakukan perencanaan pembuatan bahan ajar

entrepreneurship berbasis AI. Setelah terbentuknya kerangka bahan ajar, langkah selanjutnya adalah pengembangan bahan ajar. Pada bagian pertama berupa sampul awal, selanjutnya bagian awal bahan ajar, isi bahan ajar, bagian akhir bahan ajar, dan sampul belakang bahan ajar. Kemudian selanjutnya Penilaian dan validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian dilakukan oleh para ahli minimal dua kali, hal ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pengembangan produk yang dilakukan peneliti. Selain itu, penilaian juga dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk sebelum dan sesudah direvisi berdasarkan komentar dan saran yang telah diberikan oleh para ahli

Validasi ahli materi Konsep pengembangan bahan ajar Entrepreneurship dengan menggunakan media *e-book (electronic book)* dalam pembelajaran *entrepreneurship* dengan menggunakan media *e-book (electronic book)* berbasis AI pada mahasiswa Universitas Insan Budi Utomo Malang. Penyajian pada data kuantitatif Validasi yang dilakukan ahli materi digunakan untuk menilai pada media *e-book (electronic book)*. Validasi ahli materi ini dilakukan oleh 1 dosen ahli materi. Penilaiannya dilakukan dengan menunjukkan media *e-book (electronic book)* dan juga memberikan angket]

Validasi pada media pembelajaran oleh ahli materi ini di lihat dari enam aspeknya yaitu kesesuaian bahan ajarnya, kesesuaian kegiatan pada pembelajarannya, kesesuaian pada materi pembelajarannya, komponen isi buku pada bahan ajar, materi yang diberikan dapat memotivasi pada siswa, kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator sudah sesuai. Validasi ini dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat dan menyerahkan angket pada validasi ahli materinya. Lembar validasi para ahli materi ini terdapat 6 pertanyaan yang diberikan yang terbagi ke dalam 6 aspek pula. Untuk hasil analisis pada validasi ahli materi ini selengkapny dapat dilihat pada tabel berikut ini, hasil rekapitulasi rata-rata validasi ahli materi adalah sebagai berikut :

| No | Validator | Skor rata-rata | Kriteria |
|----|-------------|----------------|--------------|
| 1. | Ahli Materi | 4,83 | Sangat Valid |
| 2. | Ahli Bahasa | 2,16 | Valid |
| 3. | Ahli Desain | 1,83 | Valid |
| | Rata-rata | 2,94 | Valid |

Dari hasil perhitungan ahli materi di peroleh nilai sebesar 4,83. Dengan perincian ahli materi memperoleh skor rata-ratanya 4,83 dengan kriteria sangat valid. Adapun data kualitatifnya yang berasal dari saran pada ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain tentang isi buku bahan ajar *entrepreneurship* melalui pertanyaan yang diberikan. Data pada penilaian bahan ajar *entrepreneurship* ini oleh ahli materinya. Berikut ini adalah saran dari validasi ahli materi “ di sesuaikan dengan situasi pembelajaran peserta didik” dan bisa digunakan dalam media *e-book (electronic book)* berbasis AI pada mahasiswa Universitas Insan Budi Utomo Malang. Validasi ahli bahasa konsep pengembangan bahan ajar yang dikembangkan oleh penulis adalah pengembangan bahan ajar *entrepreneurship* dengan menggunakan media *e-book (electronic book)* dalam pembelajaran media *e-book (electronic book)* berbasis AI pada mahasiswa Universitas Insan Budi Utomo Malang

Penyajian pada data kuantitatif validasi ahli bahasa digunakan untuk menilai pada bahan ajar *entrepreneurship*. Validasi ahli bahasa ini dilakukan oleh 1 dosen ahli bahasa yaitu dosen ahli bahasa. Penilaiannya ini dilakukan dengan menunjukkan produk bahan ajar *entrepreneurship* dan juga memberikan angket yang perlu diisi. Validasi pada produk bahan ajar teks cerita fantasi ini dilihat dari

dua aspek yaitu kelayakan bahasa yang digunakan pada produk bahan ajar teks cerita fantasi *dan kaidah entrepreneurship tersebut*.

Validasi ini dilakukan dengan cara memberikan produk entrepreneurship untuk dilihat dan menyerahkan angketnya untuk diisi oleh validasi ahli bahasa. Lembar validasi ahli ini terdapat 7 pertanyaan yang diberikan yang terbagi ke dalam 2 aspek untuk hasil. Adapun data kualitatif yang didapatkan ahli bahasa tentang bahasa yang digunakan pada bahan ajar entrepreneurship oleh validasi ahli bahasa. Berikut ini saran yang diberikan oleh validasi ahli bahasa “perhatikan penggunaan ejaan dan tanda baca karena anad menyusun produk untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Jangan sampai siswa yang menggunakan produk anda sesat!”.

Validasi ahli desain konsep pengembangan bahan ajar yang telah dikembangkan ini oleh penulis adalah pengembangan bahan ajar entrepreneurship dengan menggunakan media e-book (*electronic book*) berbasis AI pada mahasiswa Universitas Insan Budi Utomo Malang. Penyajian pada data kualitatif produk pengembangan bahan ajar yang diujikan ini bahan ajar entrepreneurship berbasis AI. Paparana hasil penilaian oleh ahli desain yang diajukan ini melalui instrumen untuk validasinya berupa angket atau kuesioner terhadap produk bahan ajar entrepreneurship Adapun data kualitatif yang didapatkan ahli desain tentang desain pada bahan ajar entrepreneurship oleh validasi ahli desain. Berikut ini saran yang diberikan oleh validasi ahli desain “ Bahan Ajar entrepreneurship dengan Menggunakan Media E-Book (*Electronic Book*) Sudah Layak digunakan Pada mahaSiswa K, Namun Perlu ditambahkan Lagi Contoh dari Cerita, Agar Lebih Menarik”.

Revisi produk pengembangan bahan ajar *entrepreneurship* yaitu revisi pada Aspek Penyajian yaitu ketidak jelasan fungsi pada bahan ajar. Kemudian revisi Pada aspek isi, ahli materi memberikan masukan perbaikan mengenai kurangnya kegiatan yang mencerminkan isi sesuai dengan AI . Oleh sebab itu, perlu adanya penambahan kegiatan pada tes akhir buku ajar berdasarkan hasil penilaian atau saran yang diberikan oleh ahli desain maka pada dasarnya ini bahan ajar entrepreneurship menggunakan media e-book (*electronic book*) perlu mendapatkan revisi atau perbaikan. Masukkan, saran dari dosen ahli desain ini berusaha di perbaiki sebaik-baiknya dalam rangka untuk menyempurnakan produk bahan ajar teks entrepreneurship untuk pengembangan hasil yang bagus.

Berdasarkan data atau penilaian persentase yang diberikan oleh masing-masing ahli dapat dikatakan bahwa bahan ajar entrepreneurship dengan menggunakan media e-book (*electronic book*) berbasis AI ini mampu secara efisien dan efektif dan bahan ajar entrepreneurship ini juga di desain berdasarkan pada karakteristik yang di miliki oleh oleh mahasiswa sehingga bahan ajar ini juga dapat memudahkan pembelajaran mahasiswa dalam belajar, materi pada bahan ini baik dan menarik yang mana dalam materi ini terdapat cerita yang menarik dan unik serta soal-soal yang terdapat pada bahan ajar ini bagus dan siswa bisa memahami soal dengan baik. Kalimat dan kaidah yang digunakan mudah dan juga sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. penulisan pada produk |

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Hasil pengembangan produk bahan ajar entrepreneurship dengan menggunakan media e-book (*electronic book*) berbasis AI yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi ahli adalah sebagai berikut Kelayakan Bahasa dalam mengembangkan bahan ajar *entrepreneurship* dengan menggunakan media *e- book (electronic book)* berbasis AI pada mahasiswa Universitas Insan Budi Utomo itu sangat baik dan bahasa-bahasanya pun logis dan mudah dipahami serta di mengerti oleh siswa, persentase yang diberikan pada kelayakan Bahasa oleh validator ahli Bahasa adalah dua koma enam belas persen dengan kriteria valid. Kelayakan materi dalam mengembangkan bahan bahan ajar entrepreneurship dengan menggunakan media e- book (*electronic book*) berbasis AI pada mahasiswa Universitas Insan

Budi Utomo, materi yang diberikan pada pengembangan bahan ajar baik dan materi ini hanya digunakan pada materi ini juga mudah dan tidak rumit untuk dijelaskan kepada siswa, persentase yang diberikan pada kelayakan materi oleh validator ahli materi adalah empat koma delapan puluh tiga persen dengan kriteria sangat valid. Kelayakan desain dalam mengembangkan bahan ajar entrepreneurship dengan menggunakan media e- book (electronic book) berbasis AI pada mahasiswa Universitas Insan Budi Utomo ini baik desainnya bagus dan menarik, serta membuat siswa semangat dalam belajar, persentase yang diberikan pada kelayakan desain oleh validator ahli desain adalah satu koma delapan puluh tiga persen dengan kriteria valid. |

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2008). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar Menengah, Direktorat Pendidikan Sekolah Menengah Atas.
- Depdiknas. (2008). Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Direktorat.
- Daryanto, & Cahyono, A. D. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar). Yogyakarta : Gava Media
- Fajria, Najmi. (2017). Pelaksanaan Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Di Kelas VII F SMP Negeri 8 Yogyakarta. Yogyakarta : PBSI FBS UNY.
- Kristiani, Nova. (2011). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Dongeng Berbentuk Komik Untuk Siswa Kelas III SD. Skripsi, Program Sarjana UM.
- Laily Nur Zahrian, U'um Qomariyah. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Melalui Strategi Joyfull Learning Untuk Siswa Kelas VII B Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Malang.
- Laila, I. (2018). Pengembangan Media Buku Permainan Labirin Fantasi (Buperlafa) Dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Berbasis Pychowriting Kelas VII SMP Negeri 1 Cerme, Gresik. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 1 (1), 1-10.
- Machmud, Ayu Kurnia. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Cerita Rakyat Jawa Timur Untuk Siswa Kelas V MI. Nurul Huda Mulyorejo Malang.
- Prastowo, Andi. (2012). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Jogjakarta: Diva Press.
- Yanner, J. Kapitan, Titik Harsiati, Imam Agus Basuki. (2018). Pengembangan Bahan Ajar n Nilai Pendidikan Karakter di Kelas VII Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Malang |