

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BERMUATAN ETHNOPRENEURSHIP BERBANTUAN VIRTUAL REALITY

Oleh

**Albet Maydiantoro**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan modul pembelajaran kewirausahaan bermuatan ethnopreneurship dengan bantuan virtual reality untuk menghasilkan siswa yang memiliki sikap, minat, dan kemampuan membuat usaha rintisan yang secara spesifik untuk: (1) mendeskripsikan efektivitas penggunaan Modul pembelajaran kewirausahaan bermuatan Ethnopreneurship berbantuan Virtual Reality. (2) mendeskripsikan pengaruh modul pembelajaran kewirausahaan bermuatan Ethnopreneurship berbantuan Virtual Reality terhadap niat berwirausaha. (3) mengetahui pengaruh modul pembelajaran kewirausahaan bermuatan ethnopreneurship berbantuan virtual reality terhadap sikap berwirausaha. (4) mendeskripsikan pengaruh modul pembelajaran kewirausahaan bermuatan ethnopreneurship berbantuan virtual reality terhadap kemampuan startup.

Penelitian ini merupakan penelitian *Educational Research and Development*. Model pengembangan modul yang digunakan mengacu pada model pengembangan menurut Borg dan Gall yang terdiri dari sepuluh langkah pelaksanaan (1) penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan draft produk (*developing preliminary form of product*), (4) uji coba lapangan (*preliminary field testing*), (5) penyempurnaan produk awal (*main product revision*), (6) uji coba lapangan (*main field testing*), (7) menyempurnakan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*), (8) uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*), (9) penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), dan (10) diseminasi dan implementasi (*disemination and implementation*). Pengujian modul dilakukan di SMK Negeri 8 Bandar Lampung, SMK Negeri 1 Gedong Tataan Pesawaran dan SMK Bintang Nusantara Lampung Selatan, tahun pelajaran 2022/2023.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul pembelajaran kewirausahaan bermuatan *Ethnopreneurship* berbantuan *Virtual Reality* mendapatkan skor rata-rata 4,8 dengan kriteria “Baik” dan tingkat validasi 96,0% dengan kriteria “Sangat Baik” serta nilai persentase sebesar 75,14% dengan tingkat kepraktisan “Sangat Praktis” yang berarti layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan modul pembelajaran kewirausahaan bermuatan *ethnopreneurship* berbantuan *virtual*

*reality*. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa: pertama, hasil *pretest-posttest* paired sample t-test diperoleh nilai Sig sebesar 0,001 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* siswa; kedua, ada pengaruh yang signifikan penggunaan modul pembelajaran kewirausahaan bermuatan *Ethnoprneurship* berbantuan *Virtual Reality* terhadap niat berwirausaha siswa dengan t-hitung = 0,679 dengan nilai signifikan  $0,03 < 0,05$ ; ketiga, terdapat pengaruh modul pembelajaran kewirausahaan bermuatan *Ethnoprneurship* berbantuan *Virtual Reality* terhadap sikap berwirausaha siswa dengan t-hitung = 0,733 dengan nilai signifikan  $0,01 < 0,05$ ; keempat, ada pengaruh modul pembelajaran kewirausahaan bermuatan *Ethnoprneurship* berbantuan *Virtual Reality* terhadap kemampuan startup dengan t-hitung = 0,945 dengan nilai signifikansi  $0,01 < 0,05$ .

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran kewirausahaan bermuatan *Ethnoprneurship* berbantuan *Virtual Reality* efektif digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar, berpengaruh terhadap niat berwirausaha siswa, berpengaruh terhadap sikap berwirausaha dan berpengaruh terhadap kemampuan membuka usaha rintisan (*Startup*). Kebaharuan (*Novelty*) penelitian ini ialah mendapatkan temuan bahwa penerapan teori belajar behavioristik dan teori belajar siberetik dapat mengubah sikap, niat dan kemampuan *startup* siswa.

**Kata kunci:** pembelajaran, modul, kewirausahaan, *ethnoprneurship*, *virtual reality*.

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF ENTREPRENEURSHIP LEARNING MODULES CONTAIN ETHNOPRENEURSHIP MAKE USE OF VIRTUAL REALITY**

**By**

**Albet Maydiantoro**

This development research aims to produce entrepreneurship learning modules with ethnopreneurship content with the help of virtual reality to produce students who have attitudes, interests, and the ability to create startups specifically to: (1) describe the effectiveness of using Virtual Reality-assisted entrepreneurship learning modules containing ethnopreneurship. (2) describe the effect of entrepreneurship learning modules containing Virtual Reality-assisted Ethnopreneurship on entrepreneurial intentions. (3) to determine the effect of entrepreneurship learning modules containing virtual reality-assisted ethnopreneurship on entrepreneurial attitudes. (4) describe the effect of virtual reality-assisted entrepreneurship learning modules on startup abilities.

This research is an Educational Research and Development study. The module development model used refers to the development model according to Borg and Gall, which consists of ten implementation steps (1) research and data collection, (2) planning (planning), (3) developing a preliminary form of the product, (4) preliminary field testing, (5) main product revision, (6) main field testing, (7) operational product revision, (8) operational field testing, (9) final product revision, and (10) dissemination and implementation. Module testing was carried out at SMK Negeri 8 Bandar Lampung, SMK Negeri 1 Gedong Tataan Pesawaran and SMK Bintang Nusantara South Lampung, the academic year 2022/2023.

The results showed that the entrepreneurship learning module with Ethnopreneurship assisted by Virtual Reality got an average score of 4.8 with the criteria of "Good" and a validation level of 96.0% with the criteria of "Very Good" and a percentage value of 75.14% with the level of practicality " Very Practical" which means it is feasible to use in learning. The study showed increased student learning outcomes after using virtual reality-assisted entrepreneurship learning modules. The statistical test results showed that: first, the results of the pretest-

posttest paired sample t-test obtained a Sig value of 0.001, indicating that there was an average difference in the results of the students' pretest and posttest; second, there is a significant effect of the use of entrepreneurship learning modules containing Virtual Reality-assisted Ethnpreneurship on students' entrepreneurial intentions with t-count = 0.679 with a significant value of 0.03 <0.05; third, there is an influence of the entrepreneurship learning module containing Ethnpreneurship assisted by Virtual Reality on students' entrepreneurial attitudes with t-count = 0.733 with a significant value of 0.001 <0.05; fourth, there is an influence of entrepreneurship learning modules containing Ethnpreneurship assisted by Virtual Reality on startup abilities with t-count = 0.945 with a significance value of 0.01 <0.05.

Thus it can be concluded that the entrepreneurship learning module containing Ethnpreneurship assisted by Virtual Reality is effectively used in learning because it can increase learning outcomes, influence students' entrepreneurial intentions, influence entrepreneurial attitudes and affect the ability to open startups. The novelty of this research is finding that applying behavioristic learning theory and cybernetic learning theory can change students' attitudes, intentions and startup abilities.

**Keywords:** learning, module, entrepreneurship, ethnpreneurship, virtual reality.