

ABSTRAK

Sudarsih, Pratiwi. 2021. Pengembangan Buku Permainan Edukatif Berbasis Karakter *Ecopreneurship* Untuk Praktikum Mata Kuliah Kewirausahaan Mahasiswa Pendidikan Biologi. Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Ir. Bambang Hariyadi, M.Si.,Ph.D. (II) Mia Aina, S.Pd.,M.Pd

Kata Kunci: *Ecopreneurship*, Minat kewirausahaan, Karakter kewirausahaan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta tingkat berpikir mahasiswa yang semakin kompleks memberikan tantangan bagi pendidik untuk lebih kreatif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Untuk itu perlu dan penting dikembangkan media pembelajaran menggunakan permainan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi dan menarik minat mahasiswa dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi pengembangan media pembelajaran berupa buku panduan permainan berbasis *ecopreneurship* yang menyajikan beragam permainan, mampu menarik perhatian, minat dan meningkatkan jiwa *enterpreneur* pada mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa buku permainan edukatif berbasis karakter *ecopreneurship* untuk mata kuliah kewirausahaan mahasiswa pendidikan biologi, dan mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang dihasilkan. Model penelitian yang digunakan pada pengembangan ini adalah model ADDIE dengan tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian pengembangan ini dilakukan di Prodi Pendidikan Biologi Universitas Jambi dengan subyek penelitian berupa kelompok kecil yang terdiri dari 8 orang mahasiswa dan kelompok besar terdiri dari 20 orang mahasiswa, serta satu orang dosen mata kuliah.

Hasil pengembangan produk yang sudah dikembangkan divalidasi oleh dosen pembimbing dan telah diujicobakan. Hasil ujicoba kelompok kecil diperoleh presentase 84,37% yang tergolong kategori sangat baik. Selanjutnya ujicoba kelompok besar diperoleh presentase 88,75% yang tergolong kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk buku permainan edukatif berbasis karakter *ecopreneurship* untuk mata kuliah kewirausahaan mahasiswa pendidikan biologi layak digunakan sebagai sumber belajar mahasiswa dalam melaksanakan praktikum. Dosen dapat menggunakannya untuk meningkatkan pemahaman mengenai karakter *ecopreneurship* pada mahasiswa.