



Contents lists available at [Journal IICET](#)

JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)

ISSN: 2502-079X (Print) ISSN: 2503-1619 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti>



Pengembangan media pembelajaran kewirausahaan *online* untuk mahasiswa universitas negeri padang

Edy Mustafa¹, Sukardi Sukardi¹, Asmar Yulastri¹, Muhammad Anwar¹

¹Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Des 20th, 2021

Revised Jan 23th, 2022

Accepted Jan 31th, 2022

Keyword:

Media pembelajaran

Online

Kewirausahaan

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan media pembelajaran *online* yang valid, praktis, dan efektif pada mata kuliah kewirausahaan di Universitas Negeri Padang. Media pembelajaran *online* ini dirancang untuk dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa sehingga meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini menggunakan metoda penelitian Research and Development (R and D) dengan prosedur pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif untuk mendeskripsikan validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran *online*. Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini: (1) validitas media pembelajaran *online* dinyatakan valid pada aspek media dan aspek materi, (2) praktikalitas media pembelajaran *online* berdasarkan respon dosen dan mahasiswa dinyatakan sangat praktis, (3) efektivitas media pembelajaran *online* dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan temuan penelitian ini disimpulkan bahwa media pembelajaran *online* dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk dimanfaatkan sebagai bahan ajar pada mata kuliah kewirausahaan.



© 2022 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Mustafa, E.,

Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: edy.mustafa@gmail.com

Pendahuluan

Dunia pendidikan saat ini tengah mengalami tantangan yang besar. Pada era globalisasi, persaingan dunia Industri semakin ketat, maka dari itu dunia pendidikan diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang memiliki daya saing dan keunggulan yang kompetitif. Salah satu tingkat pendidikan yang harus mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang terampil, cerdas, dan kompetitif adalah pendidikan tinggi. Pendidikan tinggi sebagaimana dijelaskan dalam undang-undang Nomor 12 tahun 2012, berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Fungsi lain pendidikan tinggi adalah mengembangkan sivitas akademika yang inovatif, responsif, kreatif, terampil, berdaya saing.

Namun saat ini masih terdapat beberapa masalah di Perguruan Tinggi, salah satunya adalah banyak lulusan perguruan tinggi yang belum memperoleh pekerjaan sesuai dengan bidang keilmuannya. Pada Februari 2020, Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) jenjang pendidikan tinggi tergolong tinggi. Laporan bulanan data sosial ekonomi BPS (2020) menunjukkan TPT tingkat pendidikan diploma 6,73% dan tingkat universitas 5,73%.

Tabel 1 <Laporan Bulanan Data Sosial Ekonomi BPS>

No	Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan	2017	2018	2019	2020
		Feb	Feb	Feb	Feb
1	SD ke bawah	3,54	2,67	2,65	2,64
2	Sekolah Menengah Pertama	5,36	5,18	5,04	5,02
3	Sekolah Menengah Atas	7,03	7,19	6,78	6,77
4	Sekolah Menengah Kejuruan	9,27	8,92	8,63	8,49
5	Diploma I/II/III	6,35	7,92	6,89	6,76
6	Universitas	4,98	6,31	6,24	5,73
	Jumlah	5,33	5,13	5,01	4,99

Sumber: Laporan Bulanan Data Sosial Ekonomi Badan Pusat Statistik Mei 2020

Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk mengatasi masalah pengangguran di Indonesia adalah dengan pendidikan kewirausahaan. Pendidikan kewirausahaan di perguruan tinggi telah difasilitasi oleh pemerintah melalui Direktorat Pendidikan Tinggi, dengan adanya kuliah kewirausahaan. Universitas Negeri Padang (UNP) turut mengambil peran penting dalam menciptakan program-program kewirausahaan. Bentuk pengembangan program kewirausahaan dengan menjadikan mata kuliah kewirausahaan sebagai mata kuliah wajib bagi seluruh mahasiswa UNP. Penerapan mata kuliah kewirausahaan bertujuan untuk melatih keahlian dan menumbuhkan jiwa wirausaha mahasiswa. Sutanto (2002) mengemukakan bahwa materi pembelajaran kewirausahaan dapat memotivasi untuk berwirausaha, metode pembelajaran, kemampuan guru dalam mengajar, serta pengalaman langsung yang dilakukan dapat menumbuhkan minat berwirausaha.

Namun penerapan mata kuliah kewirausahaan dinilai belum cukup dikarenakan tingkat partisipasi mahasiswa dalam program-program kewirausahaan yang diadakan universitas dan pemerintah masih rendah. Salah satu program yang diadakan oleh universitas untuk mendorong semangat wirausaha mahasiswa yaitu dengan memberikan modal dana usaha dalam Program Mahasiswa Wirausaha (PMW). Pada pelaksanaannya masih sedikit mahasiswa yang berminat mengikuti program PMW. Hal tersebut sesuai data pada kelompok peserta PMW UNP dalam tabel 2.

Tabel 2 <Kelompok Peserta Program Mahasiswa Wirausaha>

No	Tahun	Kelompok yang lolos PMW UNP
1	2016	33
2	2017	34
3	2018	60
4	2019	70

Sumber data: Arsip Bagian UPT Pengembangan Karir dan Kewirausahaan UNP 2020.

Selain PMW bentuk lain kegiatan wirausaha yang dilaksanakan pemerintah yaitu Program Kreativitas Mahasiswa Bidang Kewirausahaan (PKM-K). Tingkat partisipasi mahasiswa untuk mengikuti PKM juga masih rendah. Berikut data partisipasi mahasiswa mengikuti PKM-K:

Tabel 3 <Kelompok Peserta Program Kreativitas Mahasiswa>

No	Tahun	Peserta yang Mengikuti PKM-K	Peserta yang lolos PKM-K
1	2017	235	1
2	2018	149	5
3	2019	153	10
4	2020	101	4

Sumber data: Arsip Bagian Kemahasiswaan UNP 2020.

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa partisipasi mahasiswa dalam mengikuti program kreativitas mahasiswa khususnya PKM-Kewirausahaan masih sangat sedikit jika dibandingkan dengan jumlah seluruh mahasiswa program sarjana dan diploma di UNP. Padahal banyak sekali manfaat dari program PKM, PKM dikembangkan untuk mengantarkan mahasiswa mencapai taraf kreativitas dan inovasi, serta menjadi peluang untuk mengimplementasikan kemampuan, keahlian, sikap, tanggung jawab dan kerjasama tim.

Pemberian mata kuliah kewirausahaan mestinya diikuti oleh minat berwirausaha mahasiswa yang tinggi. Beberapa studi terkait tentang pendidikan kewirausahaan memperlihatkan terjadinya dampak positif atas keterlaksanaan kursus atau program pendidikan kewirausahaan di universitas yaitu menghasilkan suatu daya tarik untuk menciptakan sebuah usaha baru dari mahasiswa setelah mengikuti program pendidikan kewirausahaan (von Graevenitz et al., 2010). Hal tersebut juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh

Widnyana,dkk (2019) tentang pengaruh pemberian kuliah dan pelatihan kewirausahaan terhadap minat mahasiswa UNMAS Denpasar menunjukkan hasil mata kuliah dan pelatihan wirausaha kreatif sama-sama berpengaruh positif signifikan terhadap minat kewirausahaan mahasiswa.

Selain fenomena diatas, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, ditemukan kendala-kendala yang dialami dosen dalam mengajar kewirausahaan. Kendala tersebut seperti tidak dapat dilaksanakannya pertemuan tatap muka dikarenakan keadaan pandemi covid-19 yang mengharuskan mahasiswa melaksanakan perkuliahan secara daring, sehingga materi yang disampaikan menjadi terkendala. Selain itu kemandirian mahasiswa yang sangat lemah dalam pembelajaran. Hal ini terlihat pada saat diulas materi sebelumnya pada saat pembelajaran, mereka cenderung diam saat proses diskusi berlangsung. Telah dilakukan upaya dalam memperbaiki pembelajaran kewirausahaan dengan memanfaatkan *elearning* Universitas Negeri Padang, namun hasil yang di dapatkan belum efektif. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari Ernawari, dkk (2021) tentang efektivitas *Elearning* mata kuliah kewirausahaan di Universitas Negeri Padang pada masa pandemic covid 19 yang menyatakan bahwa nilai hasil belajar akhir mahasiswa masih belum mencapai batas nilai berkategori baik, sehingga dibutuhkan peningkatan kinerja pembelajaran e learning untuk mencapai hasil yang lebih baik. Oleh sebab itu perlu media pembelajaran yang mendorong proses pembelajaran daring menjadi lebih efektif.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat ini adalah media pembelajaran *online* berbasis *website*. Media pembelajaran *online* merupakan suatu jenis media belajar mengajar yang memungkinkan untuk tersampainya bahan ajar ke peserta didik dengan menggunakan jaringan internet. Media pembelajaran *online* sebagai sebuah alternatif pembelajaran yang berbasis elektronik memberikan banyak manfaat terutama terhadap proses pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh. Media pembelajaran *online* berbasis *website* merupakan sebuah pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan Internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi pembelajaran (Rusman, 2012). Pembelajaran dengan menggunakan media *online* berbasis *website* memiliki keunggulan terhadap akses materi yang dapat dilakukan secara berulang-ulang dan dimana saja selagi masih terdapat akses internet. Media pembelajaran *online* ini juga diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi perkuliahan kewirausahaan dan dapat memperdalam materi diluar waktu perkuliahan yang ada.

Berdasarkan fenomena-fenomena diatas, perlu adanya pengembangan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran kewirausahaan di Universitas Negeri Padang. Media ini bertujuan untuk meningkatkan minat serta pengetahuan mahasiswa dalam bidang kewirausahaan. Maka dari itu peneliti berinisiatif melakukan penelitian lebih lanjut untuk melakukan Pengembangan Media Pembelajaran Kewirausahaan *Online* untuk Mahasiswa Universitas Negeri Padang.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (research and development). Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014).

Prosedur pengembangan media pembelajaran *online* pada mata kuliah kewirausahaan ini menggunakan model pengembangan 4-D (four-D). Proses pengembangan terdiri atas 4 tahap yaitu: (1) Pendefinisian (*Define*); (2) Perancangan (*Design*); (3) Pengembangan (*Develop*); (4) Penyebaran (*Disseminate*); (Thiagarajan, Sivasailam, 1974)

Tahap pertama adalah tahap pendefinisian yakni berkenaan dengan analisis kebutuhan, analisis mahasiswa, analisis silabus, dan analisis konsep. Tahap kedua adalah tahap perancangan yakni pemilihan media, format penyajian, dan rancangan, dan desain media.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan yakni validasi media pembelajaran oleh ahli, uji praktikalitas oleh dosen dan mahasiswa, uji efektifitas dengan tes hasil belajar. Tahap keempat adalah tahap penyebaran yakni mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima oleh pengguna, baik individu, maupun kelompok.

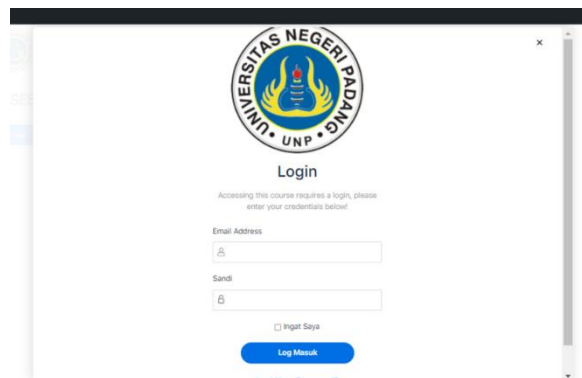
Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebuah media pembelajaran *online* berbasis *website* yang valid, praktis, dan efektif pada matakuliah kewirausahaan di Universitas Negeri Padang. Hasil perancangan media pembelajaran *online* dapat dilihat pada gambar 1, gambar 2, gambar 3, gambar 4 dan gambar 5.



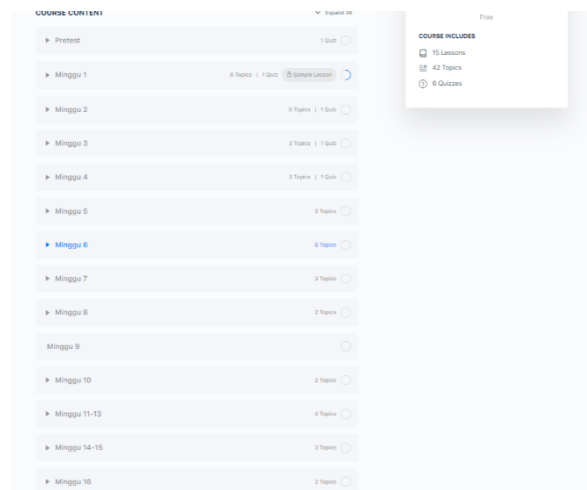
Gambar 1 <Halaman Home>

Halaman *home* ini terdapat nama media dan matakuliah yang dikembangkan. Pada menu ini juga terdapat petunjuk penggunaan media.



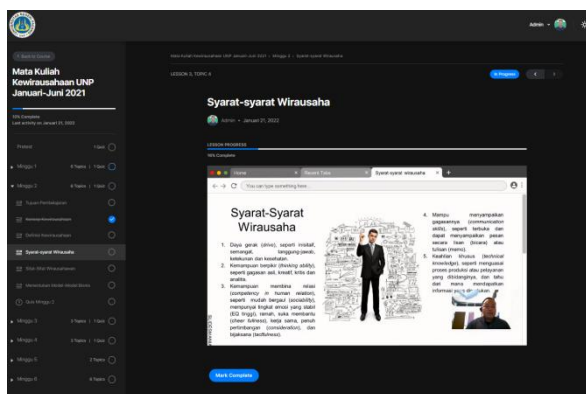
Gambar 2 <Halaman Login>

Halaman *login* merupakan merupakan halaman untuk mengakses materi pembelajaran.



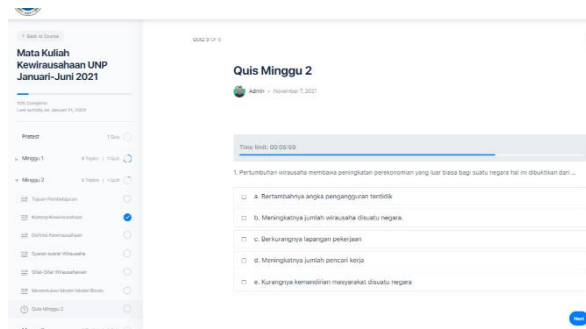
Gambar 3 <Halaman Materi>

Halaman materi merupakan halaman yang berisikan tentang materi pembelajaran mulai dari minggu 1 sampai dengan minggu 16.



Gambar 4 <Halaman Isi Materi>

Halaman isi materi berisi tujuan pembelajaran, pembahasan materi dan quis setiap minggunya.



Gambar 5 <Halaman Quis>

Halaman Quis berisi Latihan-latihan soal setiap pertemuan, quis ini terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Media yang telah selesai dirancang kemudian diuji validitasnya. Validasi dilakukan 3 orang ahli media dan 3 orang ahli materi. Aspek media yang divalidasi adalah aspek tampilan, aspek pemrograman, dan aspek pemanfaatan. Aspek materi yang divalidasi adalah aspek kurikulum, aspek materi dan aspek pembelajaran. Hasil yang didapat merupakan nilai validitas terhadap rancangan media pembelajaran, yang dirangkum pada tabel 4.

Table 4 <Hasil Validitas Media Pembelajaran>

No	Validator	Koefisien Aiken's V	Klasifikasi
1	Ahli Media	0,84	Valid
2	Ahli Materi	0,93	Valid

Hasil analisis uji validitas ahli media diperoleh rata-rata aspek sebesar $0,84 > 0,66$, hasil validitas ahli materi diperoleh rata-rata sebesar $0,93 > 0,66$. Jadi materi pembelajaran *online* dinyatakan valid dari ahli media dan ahli materi.

Media yang dinyatakan valid selanjutnya dilakukan uji praktikalitas. Media pembelajaran *online* dikatakan memiliki praktikalitas tinggi apabila bersifat praktis dan mudah penggunaannya. Data uji praktikalitas diperoleh dari pengisian angket kepraktisan media. Responden yang menilai kepraktisan media pembelajaran *online* ini adalah dosen mata kuliah kewirausahaan dan mahasiswa. Hasil penilaian praktikalitas mahasiswa dan dosen terhadap media pembelajaran *online* terdapat dalam table 5.

Table 5 <Hasil Respon Mahasiswa dan Dosen>

No	Responden	Tingkat Pencapaian (%)
1	Dosen	88,57
2	Mahasiswa	85,88
Rata-Rata		87,22
Kategori Aspek		Sangat Praktis

Hasil analisis praktikalitas media pembelajaran berdasarkan respon dosen dan mahasiswa sebesar 87,22 dengan kategori sangat praktis. Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran *online* dinyatakan sangat praktis.

Media pembelajaran yang dinyatakan praktis, selanjutnya diujicoba pada mahasiswa mata kuliah kewirausahaan. Efektivitas hasil belajar mahasiswa dilihat dari peningkatan hasil belajar mahasiswa. Dari tes yang telah dilakukan didapatkan hasil pretest kelas eksperimen dengan persentase 41,67% dan hasil posttest kelas eksperimen dengan persentase 91,67%. Sedangkan pada kelas kontrol didapatkan hasil pretest dengan persentase 25,00% dan hasil posttest kelas kontrol dengan persentase 80,56%. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa yang diberikan perlakuan mengalami peningkatan, dengan demikian hasil belajar mahasiswa kelas eksperimen diperoleh rata-rata gain score 0,62 dalam kategori sedang.

Berdasarkan hasil analisis data, hasil pengembangan media pembelajaran kewirausahaan *online* untuk mahasiswa Universitas Negeri Padang sudah mencakup kelayakan media yang valid sesuai dengan pendapat ahli materi dan media. Media pembelajaran kewirausahaan *online* juga dinyatakan sangat praktikalitas berdasarkan penilaian dosen dan mahasiswa. Hasil belajar mahasiswa mengalami peningkatan sesuai dengan nilai pretest dan posttest mahasiswa.

Pengembangan media *online* ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang dilakukan oleh Muhammad Hakiki dan Radinal Fadli (2021) menunjukkan bahwa media yang dikembangkan adalah sebuah media yang valid dengan rata-rata validitas sebesar 0.91%, dan praktis dengan nilai kepraktisan dari respon dosen sebesar 90.00% dan respon mahasiswa sebesar 85.75%, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa yang juga berimplikasi pada meningkatnya hasil belajar mahasiswa dengan diperoleh perbandingan hasil pre-test dan post-test terdapat peningkatan ketuntasan belajar sebesar 78.125%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *online* yang dikembangkan berada pada kategori layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *online* ini terdiri atas teks dan video yang membuat mahasiswa lebih tertarik karena suasana belajar lebih kondusif dan nyaman bagi mahasiswa. Media pembelajaran memberikan suasana belajar yang berbeda terhadap peserta didik dan memberikan sumber belajar yang lebih bervariasi (Firmansyah & Saidah, 2016). Hal ini terjadi karena pembelajaran *online* memiliki beberapa keuntungan yaitu kecepatan akses dan tidak batasan terhadap ruang dan waktu dalam mengakses materi. ELearning memberikan pengalaman yang sangat efektif dalam pembelajaran (Rohdiani & Rakhmawati, 2017). Kegiatan belajar dapat dilaksanakan dengan mudah oleh peserta karena terhubung dengan jaringan internet. Internet mampu memberikan informasi yang up to date.

Media pembelajaran *online* mampu meningkatkan hasil belajar, hal ini disebabkan karena proses pembelajaran berpusat pada mahasiswa serta banyaknya sumber, dengan teks, gambar dan video membuat mahasiswa lebih tertarik untuk belajar serta lebih dapat mengeksplorasi materi yang dipelajari karena disesuaikan dengan kebutuhan peserta dan perkembangan teknologi saat ini. Media pembelajaran juga membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Selain itu juga dapat mengatasi kebosanan yang terjadi di dalam kelas. Pembelajaran *online* berbasis web bisa menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan memiliki unsur interaktifitas yang tinggi sehingga dapat membuat peserta didik mengingat lebih banyak materi pelajaran yang diajarkan (Januarisman & Ghufron, 2016).

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Setyadi & Qohar (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis web yang telah dikembangkan valid dan mampu memotivasi siswa untuk belajar matematika. Penelitian yang dilakukan Ristyawan Kautsar (2019) menghasilkan econtent matakuliah kewirausahaan dengan materi business model canvas berbasis *website* yang menghasilkan media valid berdasarkan perhitungan validitas media sebesar 90,67% dan perhitungan validasi materi sebesar 84,67% serta perhitungan validasi respon mahasiswa sebesar 86%. Dari hasil respon mahasiswa yang telah menggunakan media econtent berbasis *website* diperoleh persentase 81,27%. Sehingga pengembangan econtent mata kuliah kewirausahaan berbasis *website* di Universitas Negeri Surabaya termasuk kategori baik dan valid. Penelitian yang dilakukan oleh Peprizal dan Nurhasan Syah (2020), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: 1) hasil validasi media pembelajaran berbasis web kategori sangat valid dengan hasil rata-rata 92,50%, 2) hasil praktikalitas guru dan siswa diperoleh persentase 89,78% dan 89,84% dengan kategori sangat praktis, 3) hasil belajar siswa pada uji coba kelas yang diberikan perlakuan diperoleh rata-rata pretest 13,33%, sedangkan rata-rata posttest diperoleh 86,67%. Hasil belajar siswa pada uji coba kelas kontrol diperoleh rata-rata pretest 57,14%, sedangkan rata-rata posttest diperoleh 42,86%. Nilai gain score yang diperoleh pada kelas eksperimen mencapai tingkat kategori sedang dengan jumlah $g = 0,55$. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan efektif apabila nilai gain score minimal pada kategori sedang.

Simpulan

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah media pembelajaran kewirausahaan *online* berbasis *website* di Universitas Negeri Padang. 1) Media pembelajaran kewirausahaan *online* berbasis *website* yang dikembangkan telah dinyatakan valid setelah divalidasi oleh 6 orang validator, 3 orang validator media dan 3 orang validator materi, 2) media pembelajaran kewirausahaan *online* berbasis *website* yang dikembangkan dinyatakan praktis setelah dilakukan uji coba kepada dosen dan mahasiswa mata kuliah kewirausahaan di Universitas Negeri Padang. Hasil penilaian dosen dan mahasiswa terhadap praktikalitas media pembelajaran ini menyatakan bahwa media pembelajaran kewirausahaan *online* berbasis *website* berada pada kategori sangat praktis, dan 3) hasil belajar mahasiswa dilihat berdasarkan nilai ketuntasan klasikal dengan persentasenya dikategorikan efektif. Berdasarkan perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen dengan uji-t didapatkan hasil belajar kelas dengan menggunakan media pembelajaran *online* lebih tinggi sehingga dinyatakan efektif. Berdasarkan uji *gain-score* dari penggunaan media pembelajaran *online* berbasis *website* memberi hasil nilai *gain score* yang sedang

Referensi

- BPS. (2020). *Laporan Bulanan Data Sosial Ekonomi*.
- Dewi, M., Rosalina, L., & Ernawati, E. (2021). Efektivitas E Learning Mata Kuliah Kewirausahaan di Universitas Negeri Padang pada Masa Pandemi COVID 19. *Indonesian Journal of Informatic ...*, 1(1), 9–15.
- Firmansyah, R., & Saidah, I. (2016). Perancangan web based learning sebagai media pembelajaran berbasis ICT. *Informatika*, 3(September), 176–182.
- Hakiki, M., & Fadli, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Matakuliah Profesi Kependidikan Stkip Muhammadiyah Muara Bungo. *Jurnal Muara Pendidikan*, 6(2), 182–189. <https://doi.org/10.52060/mp.v6i2.571>
- Januarisman, E., & Ghufron, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas Vii. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8019>
- Kautsar, R. (2019). *Pengembangan E-Content Mata Kuliah Kewirausahaan Dengan Materi Business Model Canvas Berbasis Website Di Universitas Negeri Surabaya Ristyawan Kautsar Setya Chendra Wibawa*. 04(2), 58–65.
- Peprizal, & Syah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Kuliah Fisika Modern. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 455–467. <http://repository.untad.ac.id/3668/>
- Rohdiani, F., & Rakhmawati, L. (2017). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(1), 105–110.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta.
- Setyadi, D., & Qohar, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Barisan Dan Deret. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.15294/kreano.v8i1.5964>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sutanto, A. (2002). *Kewiraswastaan*. Ghalia Indonesia.
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. National Center for Improvement Educational System.
- von Graevenitz, G., Harhoff, D., & Weber, R. (2010). The effects of entrepreneurship education. *Journal of Economic Behavior and Organization*, 76(1), 90–112. <https://doi.org/10.1016/j.jebo.2010.02.015>
- Widnyana, I. W., Widyawati, S. R., & Warmana, G. O. (2019). Pengaruh Pemberian Mata Kuliah Kewirausahaan Dan Pelatihan Wirausaha Terhadap Minat Wirausaha Ekonomi Kreatif Pada Mahasiswa Unmas Denpasar. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 1(1), 171–177. <https://journal.untar.ac.id/index.php/baktimas/article/view/1895>