

Workshop Media Pembelajaran Kewirausahaan Bagi Guru SMA dan SMK di Kota Palembang

Nova Pratiwi¹, Neta Dian Lestari², Diana Widhi Rachmawati³, Hendri Gunawan⁴, Januardi⁵, Chandra Kurniawan⁶, Masnunah⁷, Bobby Agus Yusmiono⁸

Prodi Pendidikan Akuntansi^{1,2,3,4,5,6}, Pendidikan Bahasa Indonesia⁷, Pendidikan Geografi⁸, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang
e-mail: yhapratiwi@gmail.com

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memberikan wawasan kepada guru dan mahasiswa tentang penggunaan variasi media pembelajaran yang merupakan keterampilan penting seorang guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara virtual melalui aplikasi zoom meeting dengan metode persentasi dan diskusi terbuka. Peserta dalam kegiatan PkM ini adalah 20 orang guru dari SMA dan SMK di Kota Palembang dan mahasiswa program studi pendidikan Akuntansi Universitas PGRI Palembang. Hasil dari kegiatan workshop yang dilakukan, peserta mendapatkan wawasan mengenai variasi media pembelajaran yang dapat diterapkan guna mengoptimalkan kegiatan pembelajaran kewirausahaan di kelas. Melalui diskusi terbuka peserta mendapatkan kesempatan untuk berbagi pandangan tentang pergeseran paradigma pendidikan berkat perkembangan teknologi informasi yang mempercepat aliran ilmu pengetahuan, serta cara mengoptimalkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi.

Kata Kunci: *Workshop, Media Pembelajaran, Kewirausahaan*

Abstract

This Community Service activity aims to provide insight to teachers and students about the use of a variety of learning media which is an important skill of a teacher in learning activities in the classroom. This community service is carried out virtually through the Zoom meeting application with the presentation method and open discussion. Participants in this activity were 20 teachers from high schools (SMA) and vocational high schools (SMK) in Palembang City and students of the Accounting education program at PGRI Palembang University. The results of the workshop activities carried out, participants gained insight into the variety of learning media that can be applied to optimize entrepreneurship learning activities in the classroom. Through open discussions, participants had the opportunity to share their views on the paradigm shift in education thanks to the development of information technology that accelerates the flow of knowledge, as well as how to optimize the quality of learning by utilizing information technology.

Keyword: *Workshop, Learning Media, Entrepreneurship*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan sekarang sedang diterpa sebuah perubahan, dimana segala sesuatu dalam sistem pendidikan memasuki era *internet oh things*, yaitu sebuah kondisi yang serba terbuka tanpa mengenal jarak dan waktu, sehingga masing-masing negara perlu melakukan perubahan sistem pendidikan dengan menyesuaikan perkembangan zaman khususnya pada era saat ini era revolusi industri 4.0 (Amalia & Karisma, 2020). Teknologi yang sudah sangat canggih mengharuskan para pengajar khususnya Guru untuk bisa memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajar interaktif yang dapat mendukung dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa dihindari, karena kemajuan teknologi akan terus berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Pada era digital ini, khususnya teknologi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia, terkhusus pada kegiatan belajar mengajar (Siswanto & Priosetiono, 2020). Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan pencapaian kompetensi siswa sedemikian rupa sehingga dapat menunjang keberhasilan siswa di masa mendatang. Peran Guru sangat penting dalam pembelajaran. Kualitas Guru sangat mempengaruhi sikap dan perilaku siswa, serta prestasi akademiknya (Zakir & Musril, 2020)

Teknologi Informasi dan Komunikasi pada masa ini memegang peranan penting, baik dalam bidang Pendidikan, ekonomi, sosial, budaya, geografi, agama, dan juga berbagai bidang lainnya. Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan suatu hal yang bisa dijadikan sarana untuk menunjukkan maju atau tidaknya suatu negara. Teknologi Informasi dan Komunikasi dipandang sebagai suatu hal yang dapat mengangkat citra bangsa, negara-negara di dunia berlomba-lomba untuk memajukan teknologi, informasi dan komunikasi (Riwayadi, 2013). Objek keilmuan teknologi pembelajaran adalah belajar dan pembelajaran. Belajar dan pembelajaran mengalami perubahan dan transformasi yang luar biasa akhir-akhir ini, terutama pada pergantian millennium mengawali abad ke-21. Pergeseran paradigma mengenai belajar yang kini mengarah kepada gejala terjadinya perubahan pelayanan di sekolah dan perubahan peran guru. Pelayanan sekolah yang baik memerlukan kolaborasi interdisipliner dan upaya yang intensif dan berkesinambungan melibatkan berbagai pihak (Warsita, 2017).

Institusi pendidikan di Indonesia mulai berlomba-lomba memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk pendidikan dengan membangun infrastruktur hardware, jaringan internet, pengadaan software dan lain sebagainya, yang semua itu dilakukan dalam usaha memenuhi kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien (Budiman, 2017). Teknologi informasi dan komunikasi merupakan segala bentuk penggunaan atau pemanfaatan komputer dan internet untuk pembelajaran. Bentuk penggunaan/pemanfaatan teknologi informasi terdiri dari 5 macam yaitu:

1. Tutorial, merupakan program yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, yakni suatu konsep yang disajikan dengan teks, gambar baik diam atau bergerak, dan grafik
2. Praktik dan latihan (drill and practice), yaitu untuk melatih peserta didik sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep. Program ini biasanya menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan
3. Simulasi (simulation), yaitu format ini bertujuan untuk mensimulasikan tentang suatu kejadian yang sudah terjadi maupun yang belum dan biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat akan jatuh atau menabrak, terjadinya malapetakaan sebagainya
4. Percobaan atau eksperimen, format ini mirip dengan format stimulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium IPA, Biologi atau Kimia
5. Permainan (game), yaitu mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktivitas belajar sambil bermain (McKeown, dalam Munti & Syaifuddin, 2020).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara penyampai pesan pembelajaran kepada mahasiswa, dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Pratiwi & Januardi, 2020). Media Pembelajaran yang digunakan oleh pendidik salah satunya dikenal dengan multimedia yaitu pengintegrasian lebih dari satu media dalam berkomunikasi atau penggabungan berbagai media seperti teks, suara, grafik, animasi, video, gambar, dan model spasial dalam sistem computer sedangkan media pembelajaran interaktif adalah sistem komunikasi efektif berbasis komputer yang menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video atau animasi (Marti'ah & Theodora, 2021).

Indonesia masih terus berupaya meningkatkan inovasi di bidang pendidikan khususnya pada pengajaran dan pembelajaran, karena sistem pendidikan yang berkualitas tidak terlepas dari keberhasilan guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran (Oktavian & Aldya, 2020). Menciptakan lingkungan belajar menjadi aspek penting untuk mewujudkan lingkungan belajar mandiri yang kondusif, dimana lingkungan belajar di era pendidikan 4.0 mengarah kepada pengembangan fasilitas yang memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk dapat memproses kegiatan pembelajaran dengan menyediakan dukungan yang fleksibel, dan kemudahan akses, salah satunya pembelajaran melalui internet (Drouin et al., 2013).

Dalam mata pelajaran kewirausahaan upaya mendidik dan membekali siswa untuk memiliki jiwa dan kompetensi berwirausaha. Oleh karena itu kewirausahaan tidak saja diajarkan secara teoritis namun yang lebih penting adalah memberikan pengalaman dalam praktik berwirausaha. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat dapat membuat siswa menjadi lebih antusias

dalam belajar kewirausahaan dan dapat membuat siswa lebih semangat dalam mencapai prestasi belajar yang diinginkan, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Siswa dapat memanfaatkan segala media pembelajaran semaksimal mungkin baik media audio, visual dan audio visual (Maharani, 2020).

Banyak cara yang dapat dilakukan siswa untuk belajar berwirausaha, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran internet. Internet mempunyai pengaruh besar dalam era globalisasi saat ini, siswa dapat mengumpulkan segala informasi seputar wirausaha dengan memanfaatkan media internet (Satria & Jaya, 2019). Penerapan media komik juga bisa diterapkan dalam pembelajaran kewirausahaan, keunikan dari bentuk komik dapat membuat siswa lebih nyaman dalam belajar, karena ada aspek hiburan yang diberikan yang akan membuat siswa tersebut tidak mudah jenuh dalam belajar. dikarenakan pembelajaran dengan media komik dapat meningkatkan minat membaca bagi siswa yang tidak suka membaca karena komik bukan hanya berisi tulisan-tulisan saja yang membuat cepat jenuh ketika anak membaca melainkan berisis gambar dan penuh warna, sehingga dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar (Fradani & Astuti, 2020).

Selain pemanfaatan media internet yang bisa diakses kapan saja dan media komik yang membutuhkan usaha yang cukup besar dari guru untuk membuatnya, guru juga bisa memfasilitasi pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam melakukan wirausaha seperti menerapkan pembelajaran *project based learning*, dimana siswa diberikan tugas menyelesaikan sebuah projek usaha kecil dengan memberdayakan imajinasi dan barang-barang disekitar siswa, seperti media pembelajaran yang memanfaatkan limbah lingkungan (K5PBB) yang termaksud dari media visual karena limbah K5PBB dapat di lihat dengan menggunakan indara penglihatan, namun berdasarkan daftar kelompok media Instruksional termasuk kategori Manusia dan sumber lingkungan (Lestari & Toyib, 2017).

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas dan berlandaskan pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menegaskan bahwa dosen merupakan pelaksanaan salah satu unsur Tri Dharma Perguruan Tinggi, salah satunya adalah Pengabdian kepada Masyarakat (PkM). Maka dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang mengadakan kegiatan virtual workshop dengan tema “**Media Pembelajaran Kewirausahaan Pada SMA dan SMK di Kota Palembang**”.

Kegiatan PkM ini dilakukan dengan tujuan memenuhi tanggung jawab dosen terhadap Tri Dharma Perguruan Tinggi sebagai Civitas Akademik di lingkungan Universitas PGRI Palembang, juga ditujukan untuk berbagi ilmu dan pengalaman kepada guru mata pelajaran kewirausahaan SMA dan SMK di kota

Palembang yang menjadi masyarakat sasaran kegiatan tentang variasi media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kewirausahaan.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan pada Hari Sabtu, 14 November 2020, Jam 09.00 s/d 12.00 WIB, secara virtual melalui aplikasi *zoom meeting*. Metode yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah melalui beberapa tahap dimulai dari wawancara secara virtual dengan beberapa SMA dan SMK di kota Palembang, untuk mengetahui kondisi pembelajaran kewirausahaan di kelas serta kesulitan-kesulitan yang dihadapi guru guna meningkatkan kualitas pembelajaran, kemudian tim menawarkan solusi untuk memecahkan masalah yang ada. Selanjutnya, kegiatan workshop dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah disepakati, dengan cara presentasi dan demonstrasi yang dilakukan oleh nara sumber secara virtual. Pada akhir sesi diadakan tanya jawab sehingga guru lebih mudah memahami materi yang diberikan. Selanjutnya adalah evaluasi kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui pemahaman guru tentang media pembelajaran kewirausahaan yang telah disampaikan pemateri. Adapun kriteria keberhasilan pelaksanaan kegiatan PKM ini adalah Minimal 60% guru memahami tentang media pembelajaran inovatif terutama mata pelajaran kewirausahaan, bila masih ada kendala yang dialami oleh guru, maka tim pelaksana menjelaskan kembali. Peserta pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini sebanyak 20 orang guru yang mengampuh mata pelajaran kewirausahaan dan ekonomim yang berasal dari 7 SMA dan SMK yang ada di Kota Palembang. Rinciannya sebagai berikut;

Tabel 1. Rincian Peserta PkM

Nama Sekolah	Guru
Guru SMK PGRI 1 Palembang	2 orang
Guru SMK Pembina 1 Palembang	3 orang
Guru SMA Pembina 1 Palembang	2 orang
Guru SMA PGRI 4 Palembang	3 orang
Guru SMK Negeri 8 Palembang	3 orang
Guru SMA Pusri Palembang	2 orang
Guru SMK Mandiri Palembang	2 orang
Jumlah Guru	20

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) dilaksanakan sebagai salah satu upaya para dosen untuk berbagi pengalaman dengan tenaga pendidik terutama di sekolah setaraf SMA dan SMK di Kota Palembang yang tengah melaksanakan pembelajaran jarak jauh (daring) berkat pandemic covid 19 yang telah melanda Negara Indonesia kurang lebih 1 tahun terakhir ini. Kegiatan yang dilakukan oleh delapan orang dosen program studi Pendidikan Akuntansi, geografi dan bahasa Indonesia di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang ini telah terlaksana dengan baik dan selesai sebagaimana waktu yang telah ditentukan. Rangkaian acara kegiatan ini dimulai dari salah satu dosen melakukan pembukaan dan pengantar serta arahan tentang maksud dan tujuan diadakannya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan secara virtual (daring) dengan menggunakan aplikasi *zoom meeting*.

Pemateri secara bergantian memberikan materi sesuai dengan temanya masing-masing. Materi pertama diawali oleh Chandra Kurniawan, S.E.,M.Si dengan judul kewirausahaan dan perencanaan bisnis, dari pemaparan beliau dapat diambil beberapa pelajaran berharga bagi peserta kegiatan maupun pemateri lain diantaranya wirausahawan adalah seorang pembuat rencana handal, tidak hanya berpegang pada satu rencana saja, pengusaha harus menyiapkan beberapa alternatif rencana bahkan untuk keadaan tersulit sekalipun ia siap dengan ide gagasan dan rencana matangnya.



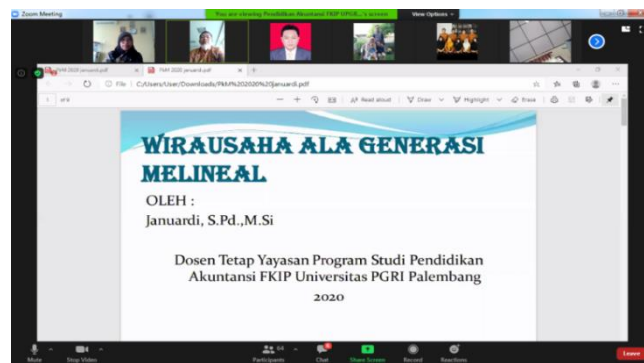
Gambar 1. Pemaparan Materi tentang Konteks Materi Kewirausahaan

Materi kedua sampaikan oleh Masnunah, M.Pd yang menyampaikan materi tentang menanamkan motivasi berwirausaha dikalangan siswa melalui pembelajaran wirausaha, jiwa wirausaha dapat dibangkitkan melalui pembelajaran di sekolah, semua itu dilakukan agar para siswa bisa mengubah pola pikir mereka agar setelah lulus nanti mereka sudah merencanakan akan membuat usaha apa bukan mencari kerja apa. Siswa harus diberikan bekal secara teoritis baru setelah itu melakukan survey ke beberapa perusahaan atau home industry agar mereka bisa melihat secara langsung dan menanyakan pengalaman-pengalaman pengusaha-pengusaha tersebut, itu sangat berguna untuk lebih meningkatkan jiwa wirausaha.



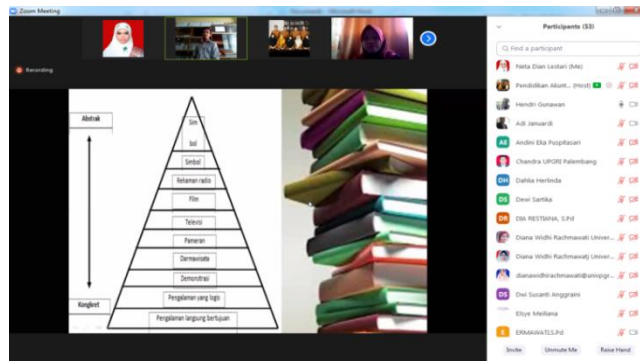
Gambar 2. Pemaparan Materi tentang Konteks Nilai Kewirausahaan

Materi ketiga menjelaskan tentang Praktik wirausahaan ala generasi milenial oleh Januardi, S.Pd.,M.Si, pelajaran yang dapat diambil dari pemaparan yang disampaikan beliau adalah Generasi milenial adalah sebutan untuk mereka yang lahir pada rentang tahun 1977-1995, karakter generasi milenial yang bebas, tidak suka terkekang, kreatif, dan lebih suka mengespresikan diri mereka. Bisnis yang sesuai dengan karakter generasi milenial yang mungkin dapat guru terapkan dalam kegiatan praktik usaha di sekolah adalah bisnis kuliner unik, jasa desain, fotografi dll.



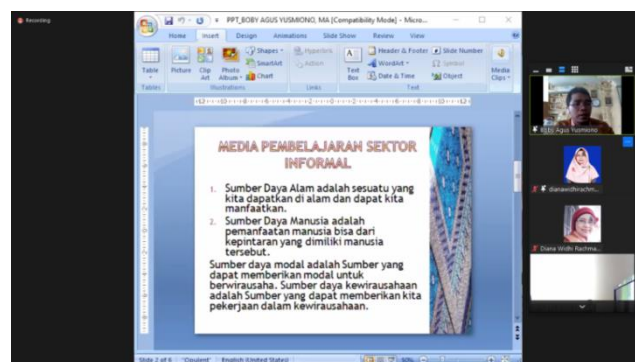
Gambar 3. Pemaparan Materi Tentang Media Praktik Wirausaha

Materi keempat menjelaskan tentang Memanfaatkan *marketplace*, *youtube*, iklan televisi, dan kehidupan keseharian sebagai media belajar kewirausahaan oleh Hendri Gunawan, S.Pd.,M.Pd, pelajaran yang dapat diambil adalah sebagai bentuk kesadaran kita yang hidup di era digital seperti saat ini penggunaan aplikasi sudah semakin tersebar luas. Banyak sekali aplikasi yang begitu memudahkan para pengguna dalam kesehariannya. Seperti misalnya aplikasi yang menyediakan kendaraan, makanan, ataupun lain sebagainya. Hampir semua telepon pintar memanfaatkan aplikasi yang di downloadnya di app store, berangkat dari fenomena tersebut ibu dan bapak guru harus melek teknologi dan mulai menggaet aplikasi-aplikasi tersebut untuk kegiatan pembelajaran dan praktik kewirausahaan siswa di sekolah.



Gambar 4. Pemaparan Materi Tentang Pemanfaatan Media Digital

Materi selanjutnya, disampaikan oleh Bobby Agus Yusmiono, MA dengan judul lingkungan sebagai media pembelajaran kewirausahaan, Pembelajaran yang efektif perlu di dukung oleh penggunaan media pembelajaran. Selain berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam mengajar, media pembelajaran juga dapat menjadi alat bantu bagi siswa agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang dipelajari. Untuk meningkatkan hasil belajar, maka media pembelajaran perlu dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa, termasuk di dalamnya adalah media lingkungan sekitar sebagai media dan sekaligus sumber belajar.



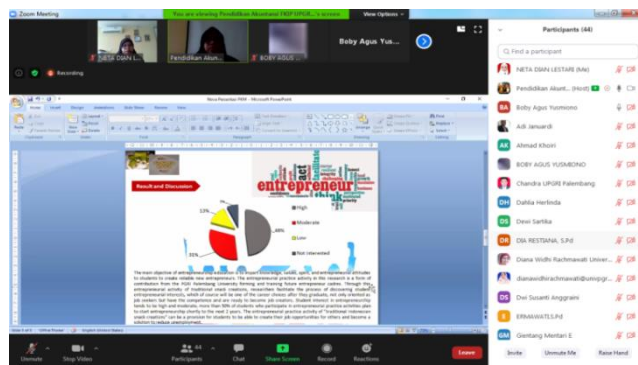
Gambar 5. Pemaparan Materi Tentang Pemanfaatan Media Lingkungan

Materi keenam disampaikan oleh Neta Dian Lestari, S.Pd., M.M. dengan judul Pemanfaatan Limbah Kain Sebagai media pembelajaran kewirausahaan, dapat diambil pelajaran berharga dari pemaparan beliau bahwa belajar dari banyak hal-hal kecil akan menjadikan seseorang mampu memahami beberapa hal besar dalam satu waktu. Tidak ada alasan bagi guru untuk tidak memberikan pengalaman belajar berharga bagi peserta didiknya, memanfaatkan barang sisa disekitar tempat tinggal peserta didik bisa menjadi salah satu alternatif, karena dapat mengurangi limbah kain di lingkungan masyarakat, mengasah kreativitas yang bernilai jual dikalangan siswa serta masyarakat luas, membuka peluang usaha dalam upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan melatih jiwa kewirausahaan siswa.



Gambar 6. Pemaparan Materi Tentang Pemanfaatan Media Limbah

Materi ketujuh disampaikan oleh Nova Pratiwi, M.Pd dengan judul Implementasi proyek “kreasi jajanan tradisional Indonesia” sebagai Media Pembelajaran Kewirausahaan, pembelajaran merupakan salah satu variasi pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran kewirausahaan, terutama pada saat pandemic covid 19 seperti sekarang ini. Guru dapat memberikan siswa tugas mengeksplorasi suatu tema dan membuat sebuah proyek dalam hal ini adalah proyek usaha dan menyajikannya dalam bentuk video singkat atau secara virtual dari rumah masing-masing.



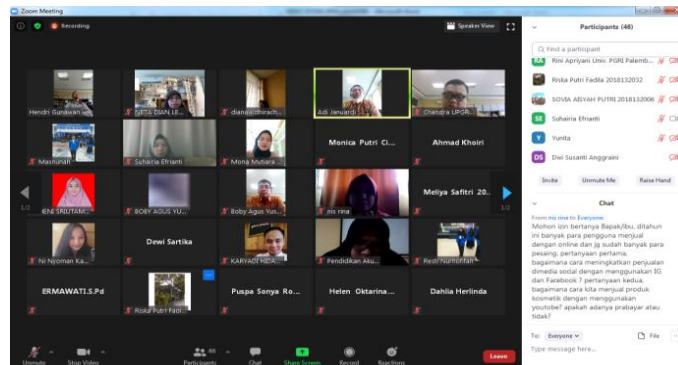
Gambar 7. Pemaparan Materi Tentang Pemanfaatan Proyek kearifan Lokal

Materi terakhir yaitu tentang pentingnya analisis SWOT bagi wirausaha, SWOT adalah metode perancangan strategis yang dipakai untuk mengevaluasi kekuatan (strengths), kelemahan (weaknesses), peluang (opportunities), serta ancaman (threats) salah satu proyek atau sebuah spekulasi bisnis.



Gambar 8. Pemaparan Materi Tentang Konteks Materi Evaluasi Usaha

Setelah masing dosen memberikan penjelasan, diberikan kesempatan kepada para peserta untuk mengajukan beberapa pertanyaan berkenaan dengan kewirausahaan dan inovasi pembelajaran. Sebelum acara ditutup, dibuka session tanya jawab yang mendapatkan respon yang sangat baik oleh peserta.



Gambar 9. Sesi Tanya Jawab

SIMPULAN

Simpulan yang didapat dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilaksanakan di antaranya: Guru mendapatkan gambaran mengenai pemanfaatan variasi media pembelajaran guna memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang bermakna dan memudahkan siswa dalam memahami materi kewirausahaan dan meningkatnya motivasi berwirausaha dikalangan siswa, Muncul motivasi dan keinginan guru untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran kewirausahaan inovatif lainnya yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, terlebih mengangkat kearifan lokal dan limbah lingkungan, Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga meningkatkan dan membangkitkan profesionalisme dosen di lingkungan program studi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang dalam melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. N., & Karisma, M. I. (2020). Utilization of the Industrial Revolution Era 4.0 as an Effort to Support Student Character Education. *Proceeding of The ICECRS*, 8.
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.
- Drouin, M., Hile, R.E., Vartanian, L., & Webb, J. (2013). Student Preferences for Online Lecture Formats: Does Prior Experience Matter? *The Quarterly Review of Distance Education*, 14, 151-162.
- Fradani, A. C., & Astuti, R. P. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Komik Untuk Siswa di SMK Negeri 1

- Bojonegoro. *JURNAL EKONOMI PENDIDIKAN DAN KEWIRAUSAHAAN*, 8(2), 111-120.
- Lestari, N. D., & Toyib, M. (2017). Limbah lingkungan (k5pbb) sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan mahasiswa Universitas PGRI Palembang. *Jurnal Faktor UNINDRA*, 4(3), 227-240.
- Maharani, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Berwirausaha Siswa Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan. *Herodotus: Jurnal Pendidikan IPS*, 1(3).
- Marti'ah, S., & Theodora, B. D. (2021). Perbedaan Minat Wirausaha Berdasarkan Media Pembelajaran Selama Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 9(2), 48-53.
- Munti, N. Y. S., & Syaifuddin, D. A. (2020). Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1975-1805.
- Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2).
- Pratiwi, N., & Januardi. (2020). The Implementation of Traditional Indonesian Snack Creations as Entrepreneurship Learning Media at PGRI University of Palembang. *Technium Social Sciences Journal*, 14(1), 145-154
- Riwayadi, P. (2013). Pemanfaatan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Kemajuan Pendidikan Di Indonesia. *available at PLS-UM Database*.
- Satria, A., & Jaya, P. (2019). Kontribusi Motivasi Wirausaha dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Internet Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(3), 104-111.
- Siswanto, E., & Priosetiono, I. H. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Praktikum Kewirausahaan dengan Metode Game Based Learning. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 9(1), 1-6.
- Warsita, B. (2017). Peran dan Tantangan Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran pada Pembelajaran Abad 21. *Kwangsan*, 5(2), 286919
- Zakir, M., & Musril, H. A. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Berbasis Android di SMK Elektronika Indonesia Bukittinggi. *Jurnal Edukasi Elektro*, 4(2).