

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Link* untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Jurusan Pendidikan Luar Sekolah

Nasrah Natsir

Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Makassar
nasrahn@unm.ac.id

Abstrak - Penelitian ini bertujuan untuk merancang suatu media pembelajaran berbasis *link* dengan menggunakan *WordPress* dan mengetahui efektivitas media pembelajaran yang telah dibuat apakah dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa. Jenis penelitian ini termasuk penelitian desain dan pemanfaatan media pembelajaran sedangkan subjek penelitian ini adalah media pembelajaran. Media pembelajaran ini dibuat melalui beberapa tahapan, dimulai dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Uji coba produk penelitian ini melalui beberapa proses yaitu uji ahli, uji teman sejawat dan uji kelompok. Informan pada penelitian ini adalah dosen mata kuliah dan mahasiswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dalam bentuk wawancara dan kusioner sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif. Perancangan media pembelajaran berbasis *link* dilakukan dengan mendesain sebuah web untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Teknik pemanfaatannya dilakukan dengan cara mengaplikasikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji ahli, uji teman sejawat, dan uji kelompok dapat diketahui bahwa media pembelajaran ini telah memenuhi persyaratan untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada hasil uji coba uji ahli yang menyatakan bahwa media pembelajaran ini telah layak untuk digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran, hasil uji teman sejawat dalam bentuk wawancara menyatakan bahwa media pembelajaran ini menarik, interaktif dan bersifat *user friendly*, serta hasil uji kelompok dengan *gain* 355 yang menyatakan bahwa media pembelajaran ini meningkatkan minat belajar mahasiswa dengan persentasi 9,47 %.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Berbasis *Link*, *WordPress*, Bahasa Inggris

I. PENDAHULUAN

Memasuki abad ke- 21 dunia pendidikan di Indonesia menjadi sadar akan bahayanya keterbelakangan pendidikan di Indonesia. Kesadaran ini disebabkan karena beberapa hal. Salah satunya adalah saat memasuki abad ke- 21 gelombang globalisasi dirasakan kuat dan terbuka. Kemajuan teknologi dan perubahan yang terjadi memberikan kesadaran baru bahwa Indonesia tidak lagi berdiri sendiri. Indonesia berada di tengah-tengah dunia yang baru, dunia terbuka sehingga orang bebas membandingkan kehidupan dengan negara lain.

Kendala yang dialami dalam dunia pendidikan sekarang adalah adanya ketertinggalan di dalam mutu pendidikan. Pendidikan memang telah menjadi penopang dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk pembangunan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan di Indonesia seharusnya dapat meningkatkan sumber daya manusia yang tidak kalah bersaing dengan sumber daya manusia di negara-negara lain.

Faktor penghambat dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan di berbagai jenjang pendidikan, baik pendidikan formal maupun informal. Rendahnya mutu pendidikan menjadi penghambat penyediaan sumber daya manusia yang mempunyai keahlian dan keterampilan untuk memenuhi pembangunan bangsa di berbagai bidang.

Kualitas pendidikan Indonesia yang rendah itu ditunjukkan oleh data Balitbang (2003) dalam Meilani Kasim (2009) bahwa: dari 146.052 SD di Indonesia ternyata hanya delapan sekolah saja yang mendapat pengakuan dunia dalam kategori *The Primary Years Program* (PYP). Dari 20.918

SMP di Indonesia ternyata juga hanya delapan sekolah yang mendapat pengakuan dunia dalam kategori *The Middle Years Program* (MYP) dan dari 8.036 SMA ternyata hanya tujuh sekolah saja yang mendapat pengakuan dunia dalam kategori *The Diploma Program* (DP).

Penyebab rendahnya mutu pendidikan di Indonesia antara lain adalah masalah efektifitas, efisiensi dan standarisasi pengajaran. Keterbatasan media pembelajaran turut menjadi faktor semakin terpuruknya pendidikan di Indonesia, terutama pada zaman perkembangan teknologi saat ini. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam peningkatan mutu pendidikan. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar”. Jadi media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan.

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan *internet*.

Media pembelajaran mempunyai manfaat yang utama yaitu membantu siswa untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Minat belajar dan prestasi belajar tidak terlepas dari peran media yang digunakan dalam pembelajaran, dimana media merupakan alat untuk

mendeskripsikan suatu informasi agar informasi yang disampaikan dapat lebih jelas untuk dimengerti dan dipahami. Jika dalam proses belajar mengajar guru atau tenaga pengajar mampu menyajikan materi dengan desain yang bagus maka siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari materi tersebut. Media pembelajaran yang banyak digunakan sekarang ini adalah media pembelajaran yang menggunakan jaringan *internet* yaitu *e-learning*.

Bagi sebagian orang *e-learning* hanya sekedar belajar secara *online*, namun sebenarnya *e-learning* memiliki karakteristik *open* yang berarti terbuka, fleksibel dan *distributed*. Disamping itu, *e-learning* bisa terjadi secara *online*, *offline* (walau dengan hanya satu *stand alone* komputer), *sinkronous* (*chatting*, *video conference*), *asinkronous* (*e-mail*, *milist*, *forum*) baik secara individu maupun kelompok.

Pada dasarnya model pembelajaran *e-learning* bersifat *self-faced* dengan kata lain *e-learning* mencirikan pembelajaran dengan sistem belajar mandiri. Lebih bersifat *student-centered*, karena mahasiswa yang memiliki otonomi untuk menentukan apa yang akan ia pelajari, bagaimana mempelajarinya (secara kelompok atau individual), melalui apa belajarnya (*offline*, *online*, *chatting*, *e-mail*, forum diskusi), dan dimana belajarnya.

Media Pembelajaran Berbasis *Link* adalah media pembelajaran yang menggunakan WordPress dan berbasis web, dimana pengajar menggunakan media ini dengan harapan dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa.

Mata kuliah Bahasa Inggris merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah. Sama halnya dengan mata kuliah yang lain, sebagian mahasiswa masih merasa kesulitan dalam memahami materi-materi yang diajarkan dalam mata kuliah Bahasa Inggris. Salah satu kesulitan yang dirasakan oleh sebagian besar mahasiswa adalah kurangnya konsentrasi untuk memahami materi-materi yang diajarkan oleh dosen sebab terlalu banyak mahasiswa yang mengikuti mata kuliah dalam satu kelas, sehingga mereka tidak terlalu memperhatikan materi selama perkuliahan karena kurangnya konsentrasi. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *link* ini diharapkan dapat mengatasi masalah belajar mahasiswa di Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Berdasarkan pemaparan di atas maka perlu dikembangkan “Desain Media Pembelajaran Berbasis *Link* untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Makassar”. Pengembangan ini bertujuan sebagai media alternatif pada khususnya dalam mata kuliah Bahasa Inggris yang merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian rancangan dan desain yang bersifat aplikasi teoritis untuk menghasilkan suatu bentuk perangkat yang diaplikasikan sebagai media pembelajaran pada perkuliahan di Jurusan Pendidikan Luar

Sekolah khususnya dalam mata kuliah Bahasa Inggris. Media pembelajaran berbasis *link* adalah salah satu media pembelajaran *e-learning* berbasis web yang dirancang menggunakan aplikasi WordPress. Pada menu utama terdapat kolom untuk mendaftar menjadi anggota. Setelah mendaftar, anggota dapat masuk ke halaman berikutnya yang terdiri dari beberapa menu, yaitu: *Home*, *Activity*, *Group*, *Forum*, *Members* dan *Exit*.

Perancangan media pembelajaran berbasis *link* menggunakan WordPress dilakukan selama 2 bulan. Dimulai dari awal bulan Februari sampai akhir bulan April tahun 2023. Lokasi penelitian ini dilakukan di Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua mahasiswa Jurusan Pendidikan Luar Sekolah yang memprogramkan mata kuliah Bahasa Inggris Tahun Ajaran 2022/2023 dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan tahun 2021 kelas S1 B dan A yang berjumlah 30 orang.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Produk yang Dihasilkan

Desain media pembelajaran menggunakan WordPress pada mata kuliah Bahasa Inggris ditujukan untuk membantu mahasiswa dalam memberikan pembelajaran yang menarik dan bisa dilakukan di luar jam perkuliahan maupun sebagai pertemuan kuliah alternatif bagi mahasiswa yang dapat diakses kapan saja. Di samping itu materi pembelajaran yang diberikan melalui media alternatif dapat memungkinkan mahasiswa untuk melakukan eksplorasi lebih dalam pada mata kuliah Bahasa Inggris.

Perancangan media pembelajaran merupakan suatu proses awal untuk membuat media pembelajaran. Perancangan tersebut dimulai dengan beberapa tahapan. Langkah-langkah desain media pembelajaran berbasis *link* adalah:

- Login* ke halaman *Cpanel* dengan cara mengetik alamat <http://free-sc.com/cpanel> pada *browser* kemudian pilih *Softaculous* untuk memulai penginstalan WordPress yang akan digunakan sebagai media pembelajaran, seperti yang terlihat pada gambar 1:



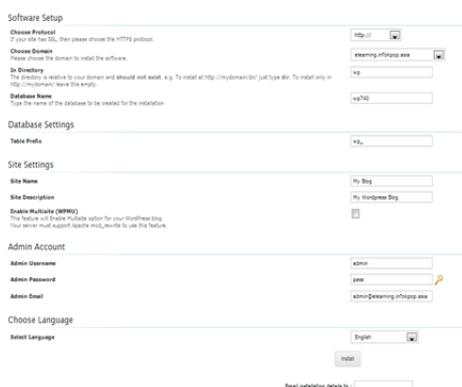
Gambar 1. Halaman *Cpanel*

- b. Pilih install *WordPress* pada halaman *Softaculous* untuk melakukan penginstalan *WordPress* tersebut seperti pada gambar 2:



Gambar 2. Halaman *Softaculous*

- c. Kemudian akan tampil halaman informasi, lakukan pengisian terhadap informasi yang dibutuhkan seperti gambar 3 tetapi jangan lupa user dan password yang telah anda masukkan :



Gambar 3. Halaman *Softaculous*

- d. Setelah itu tampil halaman untuk mengetahui informasi proses penginstalan *WordPress* seperti pada gambar 4:



Gambar 4. Informasi Proses Penginstalan *WordPress*

- e. Apabila proses penginstalan telah berhasil maka tampil halaman pemberitahuan bahwa penginstalan tersebut telah berhasil seperti pada gambar 5:



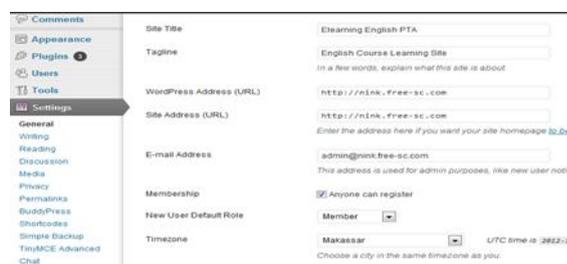
Gambar 5. Tampilan Proses Penginstalan Telah Berhasil

- f. Setelah proses penginstalan selesai maka masukkan *username* dan *password* yang telah dibuat tadi untuk melanjutkan proses berikutnya pada Kotak *Login* sehingga muncul Tampilan *Admin WordPress* seperti gambar 6:



Gambar 6. Tampilan Kotak *Login* pada *WordPress*

- g. Lakukan pengaturan Judul Blog dengan cara klik Menu *Setting* kemudian Pilih *General* kemudian ubah *Title* sehingga muncul tampilan seperti gambar dibawah ini:



Gambar 7. Tampilan Halaman *Setting Title*



Gambar 8. Tampilan *Home* Setelah Pengaturan

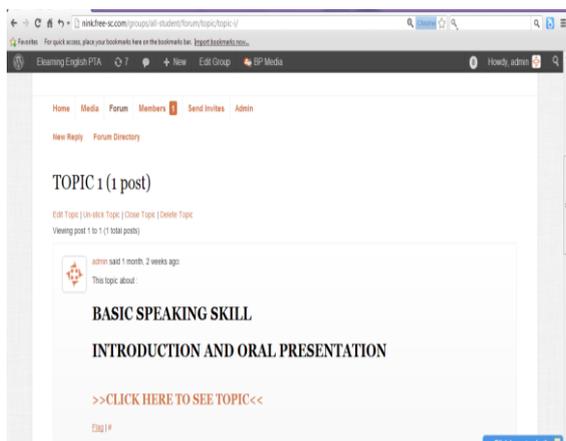
Hasil review *rater*

Secara deskriptif peneliti telah melakukan pengolahan hasil review dari para rater dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif. Teknik analisis data deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai maksimum, minimum, rata-rata, dan standar deviasi dari rating yang diberikan oleh setiap kelompok rater pada setiap permainan. Berikut hasil analisis deskriptif penelitian:

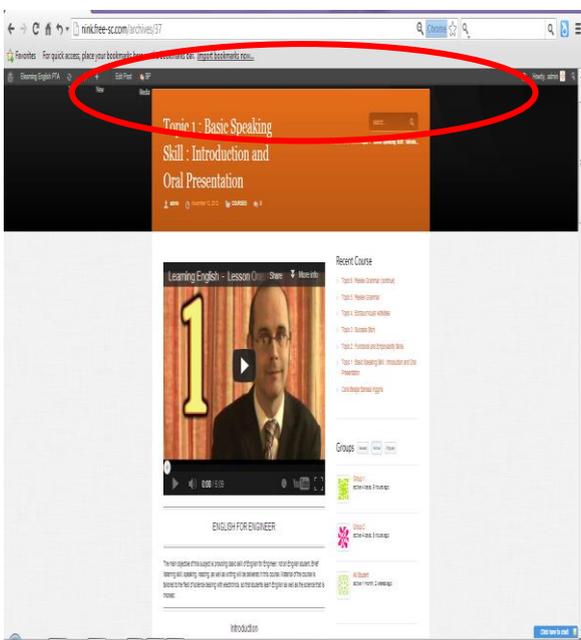
2. Simulasi Media Pembelajaran Berbasis *Link*

Simulasi dilakukan terhadap mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah yang memprogramkan mata kuliah Bahasa Inggris Tahun ajaran 2022/2023. Adapun proses simulasi Media Pembelajaran Berbasis *Link* pada mata kuliah Bahasa

- g. Untuk melihat isi lengkap materi maka pilih Click Here To See Topic seperti pada gambar 15 dan gambar 16:



Gambar 15. Tampilan untuk Menampilkan Materi



Gambar 16. Tampilan Lengkap Materi Perkuliahan

Hasil Uji Coba

Media pembelajaran yang telah dibuat kemudian diujicobakan. Program tersebut diujicobakan kepada pakar konten dari materi yang diangkat, pakar desain dari media pembelajaran yang dibuat, teman sejawat serta mahasiswa. Uji coba tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran tersebut untuk digunakan dan apakah dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam mempelajari Bahasa Inggris. Hasil uji coba tersebut dapat dilihat seperti di bawah ini:

1. Hasil Uji Coba Pakar
 - a. Uji Coba Pakar Konten

Uji coba pakar konten dilakukan untuk menilai kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Link* dari segi kesesuaian materi media pembelajaran dengan materi yang dipelajari di kelas. Hasil validasi pakar konten dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Hasil Validasi Pakar Konten

No.	Kriteria	Option Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kelengkapan content / isi				√
2	Kemudahan dalam menggunakan program aplikasi untuk melihat isi materi				√
3	Kemudahan dalam memahami isi materi				√
4	Penjelasan materi			√	
5	Kesesuaian antara materi dengan silabus				√

Berdasarkan penilaian diatas maka pakar konten menyatakan bahwa Media Pembelajaran Berbasis *Link* layak untuk digunakan.

- b. Uji Coba Pakar Desain

Uji coba pakar desain dilakukan untuk menilai kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Link* dari segi desain software. Hasil validasi pakar desain dapat dilihat seperti yang terlihat pada tabel 2:

Tabel 2. Hasil Validasi Pakar Desain

No	Kriteria	Option Penilaian			
		1	2	3	4
1	Desain tampilan				√
2	Kelengkapan bahan ajar				√
3	Interaktif dan dinamis			√	
4	Animasi			√	
5	Kelengkapan menu				√
6	Sistem keamanan				√

Berdasarkan penilaian di atas maka pakar desain menyatakan bahwa Media Pembelajaran Berbasis *Link* layak untuk digunakan.

2. Hasil Uji Coba Teman Sejawat

Uji coba teman sejawat dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian teman-teman dosen peneliti yang telah yang mengajarkan mata kuliah Bahasa Inggris. Uji coba dilakukan dengan cara wawancara. Berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa dosen peneliti mata kuliah Bahasa Inggris dan telah menggunakan media pembelajaran berbasis *link*, maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *link* menggunakan *WordPress* memiliki tampilan yang menarik. Media pembelajaran berbasis *link* menurut responden termasuk dalam kategori yang interaktif, mudah untuk digunakan serta mudah dipahami. Media pembelajaran berbasis *link* ini memiliki sistem keamanan yang baik serta memiliki fitur-fitur yang lengkap.

3. Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Link* di lapangan untuk mengetahui apakah Media Pembelajaran Berbasis *Link*

menggunakan *WordPress* dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa. Uji coba ini melibatkan 30 orang mahasiswa angkatan tahun 2022 kelas B dan A Pendidikan Luar Sekolah yang sedang memprogramkan matakuliah Bahasa Inggris Tahun Ajaran 2022/2023. Berdasarkan jumlah skor yang didapatkan yaitu 3099, maka perhitungan persentasi tingkat pencapaian media pembelajaran dapat dihitung dengan rumus seperti di bawah ini:

$$\text{Persentasi} = \frac{K}{l \times m} \times b$$

Keterangan:

K = Skor teman sejawat keseluruhan

l = Jumlah teman sejawat

m = Skor maksimal

Jika skor dimasukkan dalam rumus maka dapat diketahui nilai persentasi seperti di bawah ini:

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{K}{l \times m} \times b \\ &= \frac{3092}{30 \times 125} \times 100 \% \\ &= 82,45 \% \end{aligned}$$

Skor total yang didapatkan adalah 3092 sedangkan persentasenya adalah 82,45 %.

Sedangkan data hasil kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa setelah menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Link*. Jumlah skor yang didapatkan yaitu 3447, maka perhitungan persentasi tingkat pencapaian media pembelajaran dapat dihitung dengan rumus seperti di bawah ini:

$$\text{Persentasi} = \frac{K}{l \times m} \times b$$

Keterangan:

K = Skor teman sejawat keseluruhan

l = Jumlah teman sejawat

m = Skor maksimal

Jika skor dimasukkan dalam rumus maka dapat diketahui nilai persentasi seperti di bawah ini:

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{K}{l \times m} \times b \\ &= \frac{3447}{30 \times 125} \times 100 \% \\ &= 91,92 \% \end{aligned}$$

Skor total yang didapatkan adalah 3447 sedangkan persentasenya adalah 91,92 %.

Skor total yang diperoleh sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *link* adalah 3092 dengan persentase 82,45 % sedangkan skor total yang diperoleh setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *link* adalah 3447 dengan persentase 91,92 %, dengan demikian *gain* sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *link* adalah 355 dengan presentasi 9,47%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Media Pembelajaran Berbasis *Link* dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Bahasa Inggris.

Revisi Produk

Menurut pakar desain, media pembelajaran berbasis *link* menggunakan *WordPress* ini dilihat dari segi desain *website* sudah sangat bagus karena menggunakan gambar-gambar yang menarik sebagai tampilan awal dari media pembelajaran berbasis *link* ini. Animasi pada media masih perlu ditambahkan agar terlihat lebih menarik karena animasi

pada tampilan media masih kurang. Media pembelajaran ini tergolong interaktif karena memiliki aplikasi *chatting* sehingga setiap permasalahan yang mungkin timbul disetiap pokok bahasan dapat didiskusikan secara *online*. Menu *Forum* yang terdapat pada media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sarana informasi tentang mata kuliah Bahasa Inggris. Menurut pakar konten materi pada media pembelajaran ini sudah lengkap tetapi disarankan untuk menambahkan video pada materi sehingga materi pembelajaran lebih mudah untuk dipahami.

Dari tanggapan tersebut, maka desain dari media pembelajaran ini mengalami perubahan pada beberapa bagian seperti bagian animasi pada halaman media dan penambahan video pada materi pembelajaran. Terjadi penambahan animasi pada halaman utama sehingga terlihat lebih menarik. Adapun pada bagian materi perkuliahan ditambahkan media video.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dilihat bahwa Media Pembelajaran Berbasis *Link* telah layak digunakan sebagai alat bantu serta dapat pula diketahui bahwa pengguna tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji pakar dan uji teman sejawat yang menyatakan bahwa media pembelajaran ini telah layak untuk digunakan sebagai alat bantu dan juga dari hasil uji teman sejawat dalam bentuk wawancara terhadap 5 orang dosen peneliti yang mengajarkan mata kuliah Bahasa Inggris yang menyatakan bahwa media pembelajaran ini menarik dan *user friendly*. Serta hasil uji lapangan terhadap 30 orang mahasiswa angkatan 2022 kelas B dan A yang memiliki kenaikan persentasi senilai 9,47 %.

Desain yang menarik pada media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa. Selain desain yang menarik, media pembelajaran ini dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas lainnya. Salah satunya adalah aplikasi *chatting*. Aplikasi tersebut dapat membantu pendidik untuk berkomunikasi dengan *user*/pengguna lainnya.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas maka peneliti memberikan simpulan sebagai berikut:

1. Perancangan media pembelajaran berbasis *link* menggunakan *WordPress* dimulai dengan menginstal *software WordPress* yang akan digunakan untuk media pembelajaran berbasis *link*, kemudian *login* pada *WordPress* untuk melakukan pengaturan pada aplikasi tambahan serta tampilan menu, tema dan judul *blog*.
2. Proses simulasi dari media pembelajaran berbasis *link* menggunakan *WordPress* dilakukan dengan membuka setiap menu yang ada pada media pembelajaran berbasis *link*. Simulasi ini diawali dengan *Login* ke halaman *Elearning English PTA* untuk mendaftar sebagai pengguna/*member* agar dapat mengakses seluruh fitur-fitur yang telah tersedia di dalam media pembelajaran berbasis *link*, yang bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa.

3. Media pembelajaran berbasis *link* ini dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa khususnya dalam mata kuliah Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil minat mahasiswa yang diberikan sebelum media pembelajaran berbasis *link* diterapkan sebesar 3092 dengan persentasi 82,45 % dan setelah media pembelajaran berbasis *link* diterapkan sebesar 3477 dengan persentasi 91,92%, dengan demikian *gain* sebelum dan setelah media pembelajaran berbasis *link* diterapkan adalah 355 dengan persentasi 9,47 %

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aina Mulyana. 2012. *Minat Belajar (Pengertian Minat Belajar)*, (online), (<http://ainamulyana.blogspot.com/2012/02/minat-belajar.html>, diakses 20 Januari 2023).
- [2] Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- [3] Arsyad Riyadi. 2011. *Pengertian, Prinsip dan Peran E-Learning dalam Pendidikan*, (online), (<http://arsyadriyadi.blogspot.com/2011/06/pengertian-prinsip-dan-peran-e-learning.html>, diakses 22 Februari 2023).
- [4] Benny A. Pribadi. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Dian Rakyat.
- [5] Dony Purnomo. 2012. *Pengertian Minat Belajar*. (online), (<http://pinterdw.blogspot.com/2012/03/pengertian-minat-belajar.html>, diakses 25 Maret 2023)
- [6] Effendi, E, Zhuang, H. (2005). *E-Learning, Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta; Andi Offset
- [7] Firdaus Arrafi. 2011. *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Manajemen Industri Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar.
- [8] M. Buchori. 1999. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [9] Meilani Kasim. 2009. *Makalah Masalah Pendidikan di Indonesia*, (online), (<http://meilanikasim.wordpress.com/2009/03/08/makalah-masalah-pendidikan-di-indonesia/>, diakses 27 Maret 2023).
- [10] Moh. Uzer Usman. 2001. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- [11] Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Penerbit Penerbit Alfabeta.
- [12] Sadiman, Arief S., Rahardjo, R., Haryono, Anung, dan Raharjito. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- [13] Sanaky, H. 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- [14] Sudjana, Djudju. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 2 Ilmu Pendidikan Praktis*. Bandung: Pt. Imperial Bhakti Utama.
- [15] Syahirul, Alim. 2010. *Membangun E-Learning Berbasis Intranet Menggunakan Moodle 1.9.5 di SMA Negeri 1 Sidayu Gresik*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- [15] Wibowo, Thomas, 2005, *Pendayagunaan Media Pembelajaran*, Jurnal Pendidikan Penabur, Tasikmalaya.
- [16] Gartner, W.B. (2002). What are we talking about when we talk *about* entrepreneurship? Journal of Business Venturing Volume 5, Issue 1.
- [17] Henry, C., Hill, F., dan Leitch,C., (2005) "Entrepreneurship education and training: can entrepreneurship be taught? Part I", *Education + Training*, Vol. 47 Iss: 2, pp.98 - 111
- [18] Landis, J. R., & Koch, G. G. (1977). The measurement of observer agreement for categorical data. *Biometrics*, 33, 159-174.
- [19] Lessem, R. 1992. *Intrapenuership; How to be an Enterprising Individual in a Successful Business*. England: Gower Publishing Company.
- [20] Maroney, Kevin (2001). My Entire Waking Life. The Games Journal. Retrieved 2008-08-17
- [21] Peabody. 2005. *Lucky or Smart?; secret to an Entrepreneurial life*. NY: Random House.
- [22] Ratnawati, D. 2005. *Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Pengetahuan Wiraswasta dan Pembinaan Jiwa Wiraswasta Siswa Kelas III Jurusan Bangunan Smk Negeri 3 Semarang*. Skripsi.Semarang:UNS.
- [23] Riyanti, B. P. D. 2003. *Kewirausahaan Dari Sudut Pandang Psikologi Kepribadian*. Jakarta:PT. Grasindo.
- [24] Salen, K.&Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press. p. 80. ISBN 0-262-24045-9
- [25] Santrock, J. W. 2002. *Life-Span Development*. Alih bahasa Juda Damanik, Achmad Chusairi. Jakarta: Erlangga.
- [26] Schine, G. 2003. *How to Successful as a life style entreperneur*. Chicago, IL:Dearbon Trade Publishing.
- [27] Sternberg, J.R. 2008. *Psikologi Kognitif*, edisi keempat. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [28] Wortham, S.C. (2008). *Assessment in Early Childhood Education*. Upper Saddle River, N.J., Pearson Merrill.