**PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN DIGITAL MARKETING TERHADAP PEMAHAMAN BERWIRAUSAHA BAGI WARGA BELAJAR DISABILITAS DAKSA DI PKBM RUMPUN AKSARA**

**Redita Berliana Ramadhani1, Partiwi Ngayuningtyas Adi2, Dedy Ariyanto3**

**Universitas PGRI Argopuro Jember1,2,3**

partiwiplb.ikip@gmail.com

**ABSTRAK**

Penggunaan video pembelajaran digital marketing yang dikembangkan dalam program vokasi kewirausahaan menjadi solusi bagi warga belajar disabilitas daksa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi digital marketing dikarenakan metode pembelajaran yang monoton. Sehubungan dengan penelitian yang dilaksanakan, rumusan masalah yang diusulkan yakni apakah ada pengaruh video pembelajaran digital marketing terhadap pemahaman berwirausaha bagi warga belajar disabilitas daksa di PKBM Rumpun Aksara?. Penelitian ini mempunyai tujuan demi mengetahui pengaruh video pembelajaran digital marketing terhadap pemahaman berwirausaha bagi warga belajar disabilitas daksa di PKBM Rumpun Aksara. Metode penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *one group pre-test post-test* (*pre-experimental design*). Populasi penelitian sejumlah 10 orang. Data dikumpulkan dengan tes yang diberikan melalui *google form*. Tes diberikan dalam bentuk pilihan ganda yang berisi materi tentang digital marketing. Teknik pengolahan data mempergunakan uji normalitas *sapiro wilk* dan uji t dua sampel berpasangan atau *paired sample t test*. Merujuk hasil analisis data menggunakan *paired sample t test* tampak bahwa t hitung 19, 900 ≥ t tabel, maka H0 mengalami penolakan dan H1 mengalami penerimaan. Untuk itu bisa disimpulkan yakni ditemukan pengaruh video pembelajaran digital marketing terhadap pemahaman berwirausaha bagi warga belajar disabilitas daksa di PKBM Rumpun Aksara. Pengaruh yang diberikan dapat dilihat dari nilai mean pada tabel analisis *paired sample t test* sebesar -44, 00000.

**Kata kunci: Vidio Pembelajaran, Digital Marketing, Warga Belajar Disabilitas Daksa**

***ABSTRACT***

*The use of digital marketing learning videos developed in vocational entrepreneurship programs is a solution for students with physical disabilities who have difficulty understanding digital marketing material due to monotonous learning methods. Whether digital marketing learning videos have an impact on students with physical impairments at PKBM Rumpun Aksara's comprehension of entrepreneurship is the suggested problem formulation in relation to the conducted research. The purpose of this study is to ascertain how PKBM Rumpun Aksara students with physical limitations comprehend entrepreneurship in relation to digital marketing instructional videos. This study design is a pre-experimental design that employs a quantitative methodology and one group pre-test-post-test. The research population was 10 people. Data was collected with tests given via Google Form. The test is given in multiple choice form which contains material about digital marketing. The paired sample t test and the Sapiro-Wilk normalcy test are used in the data processing method. Based on the paired sample t test results, it can be observed that t count is 19, 900 ≥ t table, meaning that H1 is accepted and H0 is rejected. For this reason, it can be concluded that the influence of digital marketing learning videos was found on the understanding of entrepreneurship for students with physical disabilities at PKBM Rumpun Aksara. The paired sample t test analysis table's mean value of -44,00000 indicates the influence that was supplied.*

***Keywords: Learning Videos, Digital Marketing, Learning Citizens with Physical Disabilitie***

**PENDAHULUAN**

PKBM Rumpun Aksara (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat) merupakan lembaga pendidikan nonformal yang diciptakan masyarakat bagi masyarakat, tujuannya sebagai peningkatan keterampilan, pengetahuan, kemandirian, dan memperkuat potensi masyarakat. Menurut Mustofa (2009), PKBM memiliki tiga tujuan utama. Pertama, PKBM bertujuan sebagai perwujudan masyarakat secara sosial dan ekonomi yang mandiri. Kedua, PKBM bertujuan meningkatkan kesejahteraan sosial dan ekonomi masyarakatnya. Ketiga, PKBM bertujuan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap permasalahan yang terjadi dan membantu menyelesaikan permasalahan tersebut. PKBM Rumpun Aksara menjadi pilihan utama sebagai lembaga pendidikan alternatif di Kabupaten Jember bagi masyarakat yang putus sekolah dan penyandang disabilitas. Merujuk paparan Sihombing (2010), PKBM adalah sebuah institusi yang dijalankan dan didirikan masyarakat setempat yang tujuannya dalam rangka peningkatan, bakat dan keterampilan, serta membantu masyarakat semakin mandiri untuk mencukupi kebutuhannya, termasuk peningkatan pendapatan.

Sebagian besar warga belajar di PKBM Rumpun Aksara merupakan orang dewasa yang mengalami keterbatasan fisik. Tuna daksa (Disabilitas tubuh/fisik) adalah ketidakmampuan tubuh untuk menjalankan aktivitas tertentu yang akibat dari faktor fisiologis, fisikologis, dan kelainan fungsi anatomi atau struktur tubuh. Tunadaksa merujuk paparan Efendi (2008), merupakan ketidakmampuan anggota tubuh dalam menjalankan tugasnya secara optimal. Hal ini terjadi karena adanya gangguan dalam fungsi-fungsi normal yang disebabkan oleh pertumbuhan yang tidak ideal, luka atau penyakit. Menurut Karyana dan Widiati (2013), tunadaksa diistilahkan bagi seseorang dengan cacat atau kelainan pada sistem persendian, tulang, dan otot. Kondisi ini bisa mengganggu adaptasi, komunikasi, koordinasi, pergerakan, dan perkembangan personal. Oleh karena itu, sangat diperlukan adanya program pendidikan vokasi untuk meningkatkan keterampilan belajar masyarakat khususnya bagi mereka yang memiliki keterbatasan fisik melalui pembelajaran kewirausahaan.

Pembelajaran kewirausahaan merupakan usaha peserta didik untuk membuat pemahaman dan keterampilan dalam menciptakan peluang usaha semakin meningkat. Menurut Tria (2017), pembelajaran kewirausahaan adalah usaha yang dilaksanakan oleh peserta didik agar mempelajari pengetahuan dan keterampilan mengenai kewirausahaan dengan tujuan meningkatkan kemampuan dalam menciptakan peluang usaha. Pembelajaran kewirausahaan sangat diperlukan untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi warga belajar khususnya bagi disabilitas daksa dalam berwirausaha. Hal ini sejalan dengan persepsi Suherman (2008), bahwa tujuan utama dari pembelajaran kewirausahaan adalah mengembangkan sikap berwirausaha peserta didik sehingga mereka menjadi individu yang memiliki kemampuan berpikir kreatif, inovatif, dan produktif.

Salah satu cara yang bisa dilakukan warga belajar disabilitas daksa dalam memulai usaha baru maupun melaksanakan pengembangan usaha adalah dengan menerapkan strategi digital marketing. Pemasaran digital mengacu pada praktik mengiklankan produk atau layanan melalui penggunaan saluran digital, seperti internet, untuk menjangkau khalayak luas dengan cepat. Dalam pemasaran digital, sebagaimana dibahas dalam pemaparan Struggles dan Heidrick (2009), promosi dilakukan dengan menggunakan kemajuan teknologi digital yang tidak langsung terlihat namun mempunyai pengaruh yang cukup besar. Merujuk paparan Josua *et al* (2013), pemasaran digital adalah mempromosikan produk atau layanan melalui penggunaan media online seperti situs web, blog, email, google adwords, dan media sosial. Merujuk dari penjelasan ini, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk menumbuhkan semangat dan pemahaman dalam berwirausaha, salah satunya melalui video pembelajaran. Video pembelajaran adalah media pendidikan yang memadukan gambar bergerak dan suara untuk mengajarkan suatu mata pelajaran.

Merujuk paparan Cheppy (2007), video pembelajaran sebagai suatu media yang menggabungkan elemen visual dan audio yang membawa sejumlah pesan pembelajaran termasuk prinsip, konsep, prosedur, dan teori aplikasi pengetahuan dengan tujuan demi memperdalam pemahaman terhadap sebuah materi pembelajaran. Menurut Azhar (2011), video pembelajaran adalah sekumpulan gambar yang bergerak yang didalamnya terdapat suara dan membentuk alur cerita. Video ini menjadi satu kesatuan yang memuat pesan-pesan berwujud materi pembelajaran yang dapat ditonton oleh peserta didik dengannya tujuan pembelajaran bisa dicapai.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi selama di lapangan, peneliti menemukan beberapa permasalahan bahwa dalam proses pembelajaran kebanyakan warga belajar khususnya disabilitas daksa kurang memahami materi tentang digital marketing karena materi yang diberikan tutor lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga pemahaman materi yang diperoleh kurang maksimal. Menurut Wina (2011), strategi atau metode memiliki peran yang sangat penting, karena komponen ini mempengaruhi keberhasilan dalam mencapai tujuan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan vidio pembelajaran pada program vokasi kewirausahaan yang dirumuskan dalam judul penelitian Pengaruh Vidio Pembelajaran Digital Marketing terhadap Pemahaman Berwirausaha bagi Warga Belajar Disabilitas Daksa di PKBM Rumpun Aksara. Permasalahan yang dirumuskan peneliti mencakup apakah ada pengaruh video pembelajaran digital marketing terhadap pemahaman berwirausaha bagi warga belajar disabilitas daksa di PKBM Rumpun Aksara. Penelitian dilaksanakan dengan tujuan demi mengetahui  pengaruh vidio pembelajaran digital marketing terhadap pemahaman berwirausaha bagi warga belajar disabilitas daksa di PKBM Rumpun Aksara.

**METODE PENELITIAN**

Peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan desain pra-eksperimental yang menghilangkan kelompok kontrol atau pembanding dan memilih satu kelompok eksperimen. Model desain yang diterapkan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design,* diimplementasikan pada satu kelompok secara acak tanpa tes kejelasan dan kestabilan kondisi sebelum mendapat perlakuan. Pengukuran penelitian dikumpulkan melalui *pre-test-post-test* yang dilakukan sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Subjek pada penelitian ini meliputi semua warga belajar disabilitas daksa yg mengikuti kelas vokasi kewirausahaan sejumlah 10 orang. Untuk studi yang dilaksanakan peneliti ada dua variabel yakni variabel independent dan variabel dependent. Merujuk paparan Sugiyono (2013), variabel bebas adalah variabel sebab atau memberi pengaruh pada perubahan pada variabel dependent. Untuk penelitian ini yang dijadikan variabel bebas yakni video pembelajaran digital marketing. Merujuk paparan Sugiyono (2013), variabel terikat adalah variabel yang berubah atau ada karena variabel bebasnya berubah atau ada. Untuk penelitian ini yang dijadikan variabel terikat antara lain pemahaman berwirausaha bagi warga disabilitas daksa di PKBM Rumpun Aksara. Berdasarkan masalah sebelumnya, dimunculkan hipotesis yakni :

H**1** : Ada pengaruh video pembelajaran digital marketing terhadap pemahaman berwirausaha bagi warga belajar disabilitas daksa di PKBM Rumpun Aksara.

H**0.** : Tidak ada pengaruh video pembelajaran digital marketing terhadap pemahaman berwirausaha bagi warga belajar disabilitas daksa di PKBM Rumpun Aksara.

Teknik pengumpulan data pada penelitian berupa tes yang diberikan melalui google form. Tes diberikan dalam bentuk pilihan ganda yang berisi materi tentang digital marketing. Tes dilaksanakan sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) pemberian perlakuan. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas *shapiro* *wilk* dan *paired sample t test* (uji t dua sampel berpasangan)**.**

**HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN**

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa video pembelajaran digital marketing mempunyai pengaruh terhadap pemahaman berwirausaha pada warga belajar disabilitas daksa. Hal ini terlihat dari kemampuan warga belajar disabilitas daksa dalam memahami materi digital marketing dengan baik. Supaya pemahaman didalamnya semakin mudah, penelitian yang dihasilkan bisa disajikan melalui tabel. Sebagai analisis data, hasil penelitian yang dipakai yakni:

**Hasil *Pre-test***

Hasil Pre-test artinya gambaran awal warga belajar disabilitas daksa sebelum diberikan perlakuan. *Pre-test* dilaksanakan berjumlah 1 kali. Data hasil *pre-test* dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Hasil *Pre-test* Pemahaman Berwirausaha Warga Belajar Disabilitas Daksa di PKBM Rumpun Aksara**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama** | **Hasil *Pre-test*** |
| KN | 20 |
| AF | 20 |
| ¹EW | 30 |
| AK | 10 |
| MJ | 40 |
| AS | 20 |
| NH | 30 |
| AN | 40 |
| RN | 20 |
| MK | 30 |
| Rata-rata  | $$260 ÷10 = 26$$ |

Merujuk pada hasil *pre-test* yang dihasilkan dari tabel 1 bisa dikatakan nilai rata-rata *pre-test* berskor 26. Untuk hasil *pre-test* ini yangmemperoleh nilai paling tinggi yakni MJ dan AN dengan nilai 40 dan yang memperoleh nilai paling rendah yakni AK bernilai 10.

**Hasil *Post-test***

Hasil *Post-test* merupakan hasil penilaian kemampuan warga belajar disabilitas daksa setelah diberikan perlakuan dengan memahami vidio pembelajaran digital marketing yang sudah diberikan. *Post-test* dilaksanakan sejumlah 1 kali. Data hasil *post-test* dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil *Post-test* Pemahaman Berwirausaha Warga Belajar Disabilitas Daksa di PKBM Rumpun Aksara**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama** | **Hasil *Post-test*** |
| KN | 70 |
| AF | 70 |
| EW | 80 |
| AK | 60 |
| MJ | 70 |
| AS | 60 |
| NH | 70 |
| AN | 80 |
| RN | 70 |
| MK | 70 |
| Rata-rata | $$700 ÷10 =70$$ |

Merujuk pada hasil *post-test* yang dipaparkan di tabel 2 bisa dimunculkan kesimpulan nilai rata-rata *post-test* yakni 70. Secara signifikan, hasil ini naik dibanding hasil *pre-test* yang awalnya 27. Merujuk hasil *post-test* ini yang memperoleh nilai paling tinggi yakni EW dan AN dengan nilai 80 dan yang mendapatkan nilai paling rendah yakni AK dan AS dengan nilai 60.

**Rekapitulasi Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test***

Rekapitulasi dilakukan guna melihat pengaruh video pembelajaran digital marketing terhadap pemahaman berwirausaha bagi warga belajar disabilitas daksa yang dilakukan sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Data hasil rekapitulasi *pre-test* dan *post-test* terdapat pada tabel 3.

**Tabel 3. Rekapitulasi Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Pemahaman Berwirausaha Warga Belajar Disabilitas Daksa di PKBM Rumpun Aksara**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nama** | **Hasil *Pre-test*****(**$T\_{1}$**)** | **Hasil *Post-test* (**$T\_{2}$**)** | **Beda****(**$T\_{2}$ **–** $T\_{1}$**)** |
| KN | 20 | 70 | 50 |
| AF | 20 | 70 | 50 |
| EW | 30 | 80 | 50 |
| AK | 10 | 60 | 50 |
| MJ | 40 | 70 | 30 |
| AS | 20 | 60 | 40 |
| NH | 30 | 70 | 40 |
| AN | 40 | 80 | 40 |
| RN | 20 | 70 | 50 |
| MK | 30 | 70 | 40 |
| Rata-rata | $$260 ÷10 = 26$$ | $$700 ÷ 10 = 70$$ | **-** |

Merujuk tabel 3 bisa tampak perubahan yang signifikan dari rata-rata hasil *pre-test* dengan nilai 26 mengalami kenaikan di hasil *post-test* dengan nilai 70. Kenaikan hasil *pre-test* dan *post-test* masing-masing warga belajar bisa tampak dari tabel 3, pemberian tabek bertujuan guna mengetahui kenaikan yang dialami oleh tiap warga belajar. Merujuk pada tabel 3, bisa tampak warga belajar yang mengalami kenaikan tertinggi sebanyak 5 orang dengan selisih nilai *post-test* dan *pre-test* berskor 50.

**Hasil Analisis Data**

Tahapan ini dilaksanakan peneliti dalam rangka memberi jawaban perumusan masalah dan melaksanakan pengujian hipotesis tentang “Adanya Pengaruh Vidio Pembelajaran Digital Marketing terhadap Pemahaman Berwirausaha bagi Warga Belajar Disabilitas Daksa di PKBM Rumpun Aksara”. Terkait analisis data, tahapan yang dijalankan peneliti antara lain:

1. **Uji Normalitas**

Penggunaan uji normalitas ditujukan untuk mengetahui distribusi data apakah normal atau tidak sebagai bagian uji prasyarat saat melaksanakan uji analisis *paired sample t test.* Sehubungan dengan penelitian ini, uji normalitas data memakai *shapiro wilk*. Adapun kriteria pengambilan keputusan yakni:

1. Saat nilai signifikasi ≤ 0,05 menandakan distribusi data tidak sesuai asumsi normalitas.
2. Saat nilai signifikasi ≥ 0,05 menandakan distribusi data sesuai asumsi normalitas.

Uji normalitas data yang dihasilkan bisa ditampilkan lewat spss.



**Gambar 1. Hasil Uji Normalitas *Shapiro Wilk***

****

**Gambar 2. Grafik Normal Q-Q Plot Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Warga Belajar Disabilitas Daksa**

Berdasarkan tabel diatas, uji normalitas *shapiro wilk* menunjukkan nilai signifikasi *pre-test* berskor 0,245 dan nilai signifikasi post-test berskor 0,22. Karena kedua nilai signifikasi tersebut ≥ 0,05 dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* memperlihatkan distribusi normal. Kesimpulan ini diperkuat melalui grafik normal Q-Q Plot dari gambar 2 yang menunjukkan data hasil *pre-test* dan *post-test* mengikuti garis diagonal. Dengan demikian, bisa dikatakan data memperlihatkan distribusi normal.

**2. Analisis Uji T (*Paired Sample t test*)**

Merujuk paparan Widiyanto (2013) *paired sample t test* termasuk teknik analisis yang dapat dimanfaatkan dalam mengevaluasi efektivitas suatu perlakuan. Metode ini melibatkan perbandingan rata-rata sebelum dan setelah perlakuan untuk menentukan adanya perbedaan signifikan. Pengujian dilaksanakan dengan tingkat signifikasi 0,05 ($α=5\%)$ antar variabel independent dengan variabel dependen. Acuan untuk mengambil keputusan pada uji ini, yaitu:

1. Ketika nilai signifikasi ≥ 0,05 maka H**0** mengalami penerimaan dan H**1** mengalami penolakan
2. Ketika nilai signifikasi ≤ 0,05 maka H**0** mengalami penolakan dan H**1** mengalami penerimaan

Hasil analisis uji t data *pre-test* dan *post-test* menggunakan spss.

**Gambar 3. Hasil Analisis Uji T (*Paired Sample t test)***

Merujuk hasil uji t dengan *paired sample t test* terlihat nilai signifikasinya berskor 0.000 ≤ 0,05 maka H**0** mengalami penolakan dan H**1** mengalami penerimaan. Dengan ditemukan pengaruh yang signifikan dari data *pre-test* dan *post-test* terhadap pemahaman berwirausaha melalui video pembelajaran.

Merujuk analisis data yang dihasilkan, didapatkan kesimpulan yaitu video pembelajaran digital marketing dapat mempengaruhi pemahaman berwirausaha bagi warga belajar disabilitas daksa di PKBM Rumpun Aksara. Hal itu tampak dari perbandingan hasil *post-test* dan *pre-test* yang digambarkan pada tabel 3 dengan KKM yang telah ditetapkan peneliti yakni 70. Merujuk tabel ini juga diketahui bahwa ada 2 warga belajar yang mengalami pengaruh signifikan yaitu EW dan AN dengan nilai awal 30 dan 40 kemudian mengalami kenaikan pada *post-test* dengan nilai 80. Hal ini disebabkan karena mereka mudah memahami materi setelah adanya perlakuan yaitu pemberian video pembelajaran digital marketing. Akan tetapi, ada 2 warga belajar yang nilai *post-test*nya dibawah KKM yaitu AK dan AS dengan nilai 60. Hal ini dikarenakan mereka sulit mengerti materi yang diberikan bahkan setelah adanya perlakuan. Dengan diberikan perlakuan menggunakan video pembelajaran, nilai *post-test* lebih besar dibanding nilai *pre-test* karena penerapan video pembelajaran membuat warga belajar lebih tertarik dan mudah memahami materi yang diberikan. Hal ini menyesuaikan opini Daryanto (2013), video menjadi alat yang sangatlah efektif dalam mendukung proses pembelajaran termasuk dalam pembelajaran melalui skala besar, individu, maupun kelompok.

Mengacu pada hasil uji t memakai *paired sample t test* didapatkan nilai t hitung berskor $-19,900$, t hitung bernilai negatif dikarenakan rata-rata nilai *pre-test* lebih kecil dibanding *post-test* dengan demikian t hitung *negative* bisa bermakna positif dengan nilai 19,900. Oleh karena itu, t hitung 19,900 ≥ t tabel, menandakan H**0** mengalami penolakan dan H**1** mengalami penerimaan. Artinya ditemukan pengaruh video pembelajaran digital marketing terhadap pemahaman berwirausaha bagi warga belajar disabilitas daksa di PKBM Rumpun Aksara. Pengaruh yang diberikan dapat dilihat dari nilai *mean* pada tabel analisis *paired sample t test* yaitu sebesar $-44,00000.$

**SIMPULAN**

Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai H**0**mengalami penolakan dan H**1** mengalami penerimaan, dengan demikian dikatakan ada pengaruh video pembelajaran digital marketing terhadap pemahaman berwirausaha bagi warga belajar disabilitas daksa di PKBM Rumpun Aksara. Pengaruh yang diberikan dapat dilihat dari nilai mean pada tabel analisis *paired sample t test* yaitu sebesar $-44,00000$.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Cheppy, R. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video.* Jakarta: P3AI UPI.

Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.

Efendi, M. (2008). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan.* Jakarta: Bumi Aksara. Retrieved 11 30, 2023, from https://www.kajianpustaka.com/2020/07/tunadaksa.html?m=1.

Kamil, M. (2009). *Pendidikan Nonformal.* Bandung: Alfabeta.

Karyana, A., & Widati, S. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunadaksa.* Jakarta: PT Luxima Metro Media.

Maksum. (2018). *Metodologi Penelitian.* Jawa Barat: CV Jejak.

Sanjaya, R., & Tarigan, J. (2013). *Creative Digital Marketing.* Elex Media Komputindo.

Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Prenada Media Group.

Struggles, H. d. (2009). *The Adoption of Digital Marketing in Financial Services Under Crisis.*

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods).* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif,dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Suherman, E. (2008). *Desain Pembelajaran Kewirausahaan .* Bandung: Alfabeta.

Tria, A. (2017). Pengaruh Pembelajaran Kewirausahaan, Sikap,dan Motivasi Berwirausaha Terhadap Minat Berwirausaha.

Wina, S. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Prenada Media Group.