

Artikel Hasil Penelitian

ANALISIS KEBUTUHAN PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DI ERA ABAD 21

Bahtiar Afwan^{1*}, Ira Vahlia², Sangidatus Sholiha³

^{1*,2,3} Universitas Muhammadiyah Metro, Metro, Indonesia
E-mail: bahtiarafwan@gmail.com^{1*}

Abstrak

Pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan dianggap masih banyak ditemui ketidaksesuaian antara teori dan praktiknya. Peserta didik masih kesulitan dalam menciptakan peluang usaha dalam mengimplementasikan pembelajaran kewirausahaan yang didapatkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis perkembangan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik di era abad 21. Penelitian ini melibatkan 2 pendidik pengampu mata kuliah kewirausahaan dan 20 peserta didik pada salah satu perguruan tinggi di Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis dekriptif kualitatif menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan angket kebutuhan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semangat dan ketrampilan peserta didik dalam berwirausaha dapat ditingkatkan dengan menggunakan media yang relevan dengan karakter peserta didik abad 21 yakni berupa buku *digital* kewirausahaan. Implikasi dari penelitian ini adalah dibutuhkan buku *digital* sebagai salah satu penunjang proses pembelajaran kewirausahaan dalam usaha meningkatkan semangat dan kemampuan dalam berwirausaha di era abad 21.

Kata Kunci: Abad 21; Analisis Kebutuhan; Buku Digital; Kewirausahaan

PENDAHULUAN

Ciri era abad 21 adalah terjangkaunya kemudahan informasi yang diakses dari manapun dan kapanpun melalui transformasi teknologi. Era abad 21 telah merubah segala aspek kehidupan salah satunya dalam kehidupan pendidikan. Persaingan dan globalisasi pada era abad 21 sangat ketat dan penuh dengan tantangan. Pendidikan dalam hal ini harus segera berupaya beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan informasi saat ini. Salah satu alasan yang mendasar yakni karena pendidikan dituntut untuk membekali dan menghasilkan *output* peserta didik yang dapat berkompetisi dalam segala bidang serta berkompetisi dalam skala internasional. Upaya tersebut dapat diwujudkan dengan membekali peserta didik melalui ketrampilan abad 21 yang dikenal dengan ketrampilan 4C yaitu (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration dan Communication*). (Afwan et al., 2020a; Maulidah, 2019; Setiawan, 2017).

Salah satu pembelajaran yang perlu beradaptasi dengan era abad 21 saat ini adalah pembelajaran kewirausahaan. Kewirausahaan merupakan salah satu pembelajaran yang sangat sentral dalam usaha mewujudkan pembangunan negara. Melalui kegiatan wirausaha yang diimplementasikan sesuai dengan ilmu kewirausahaan yang tepat dapat menjadi alternatif solusi bagi program pemerintah dalam mengentaskan jumlah kemiskinan negara. Hal ini diperkuat asumsi bahwa mayoritas negara maju ditandai dengan tingginya pertumbuhan ekonomi. Pertumbuhan ekonomi hanya dapat ditingkatkan dengan usaha melahirkan sosok *entrepreneur* yang mampu berinovasi dan berdaya saing global. Selaras dengan hal tersebut posisi kedudukan pembelajaran kewirausahaan memiliki tujuan dalam membentuk insan individu yang memiliki karakter mandiri, kreatif, inovatif serta motivasi untuk sukses yang tinggi (Diandra, 2019; Nurjamiah et al., 2020). Secara general melalui kewirausahaan diharapkan peserta didik lebih

memahami konsep kewirausahaan, mampu memanfaatkan peluang, dan mendapatkan pengalaman berwirausaha secara nyata (Lackéus, 2015).

Implementasi pembelajaran kewirausahaan menunjukkan masih belum mampu mewujudkan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran. Peran kewirausahaan dalam mewujudkan karakter wirausaha yang mumpuni dalam hal soft skill dan hard skill dalam diri peserta didik menjadi sebuah tugas dan tantangan dalam proses pembelajarannya. Berbagai permasalahan dalam pembelajaran kewirausahaan dihadapi oleh peserta didik maupun tenaga pendidik. Pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan dianggap masih banyak ditemui ketidaksesuaian antara teori dan praktiknya. Selain itu, kesulitan kemampuan peserta didik dalam melihat dan menciptakan peluang wirausaha menjadi masalah yang serius. (Farida et al., 2017; Wita, 2019). Fokus pembelajaran kewirausahaan seharusnya bukan hanya menekankan pada aspek kognitif saja. Guna mencetak generasi wirausaha yang berdaya saing global pembelajaran kewirausahaan membutuhkan penekanan yang seimbang pada aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Kewirausahaan yang seharusnya dapat membentuk karakter wirausaha yang kreatif dan inovatif menjadi salah satu tumpuan dalam memajukan negara harus terbentur dengan kondisi dan realita sesungguhnya. Kewirausahaan harus mampu melihat dari sisi yang lain seperti perkembangan teknologi saat ini (Sanaky, 2013). Sehingga pembelajaran kewirausahaan mampu menjawab tantangan perubahan zaman yang tentunya tidak dapat dihindarkan. Perkembangan teknologi informasi yang demikian tentu lebih memperluas akses kemudahan ilmu dalam menembus batas ruang dan waktu. Sehingga akan muncul paradigma baru yakni fungsi lembaga pendidikan dan tenaga pendidikan hanya menjadi fasilitator dalam menunjang aktivitas pembelajaran yang dilakukan. Dalam hal ini tenaga pendidik perlu segera berupaya menyesuaikan diri dengan perubahan agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Tenaga pendidik dituntut dapat menghadirkan pembelajaran kewirausahaan yang berkualitas. Keberhasilan tenaga pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang baik tentu harus mempertimbangkan faktor-faktor pendukungnya. Diantaranya kemampuan tenaga pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang kritis dengan menggunakan teknologi yang tepat guna, menyiapkan sumber belajar dan media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik dari peserta didik. Pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan tenaga pendidik harus segera ditinggalkan. Mengingat kondisi perubahan karakteristik generasi z saat ini yang tentunya berbeda dengan generasi sebelumnya (Agung Purnomo et al., 2019). Dimana generasi z adalah generasi yang tumbuh bersamaan dengan kemajuan teknologi, sehingga mereka terbiasa memanfaatkan berbagai teknologi tersebut untuk memenuhi dan juga memudahkan kehidupan mereka (Afwan et al., 2020b; Agus Purnomo et al., 2016). Pembelajaran kewirausahaan perlu melakukan inovasi menjadi pembelajaran yang maju dan visioner. Penggunaan teknologi dan informasi dalam proses pembelajaran menjadi syarat mutlak demi menunjang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Kemudahan dalam mengakses informasi yang terbuka akan menunjang keberhasilan peserta didik dalam proses belajar di dalam kelas. Pembelajaran kewirausahaan sudah seharusnya mampu beradaptasi dengan kondisi tersebut. Penelitian ini bertujuan membahas secara lebih mendalam bagaimana pembelajaran kewirausahaan di salah satu perguruan tinggi di Indonesia secara lebih konkret dengan melihat kebutuhan dan tantangan pembelajaran kewirausahaan di era Abad 21.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan angket kebutuhan peserta didik. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada salah satu perguruan tinggi yang terdapat di Indonesia. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik semester 4 yang berjumlah 20 peserta didik yang mengambil mata kuliah umum kewirausahaan dan 2 pendidik mata kuliah pengampu kewirausahaan dengan pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*.

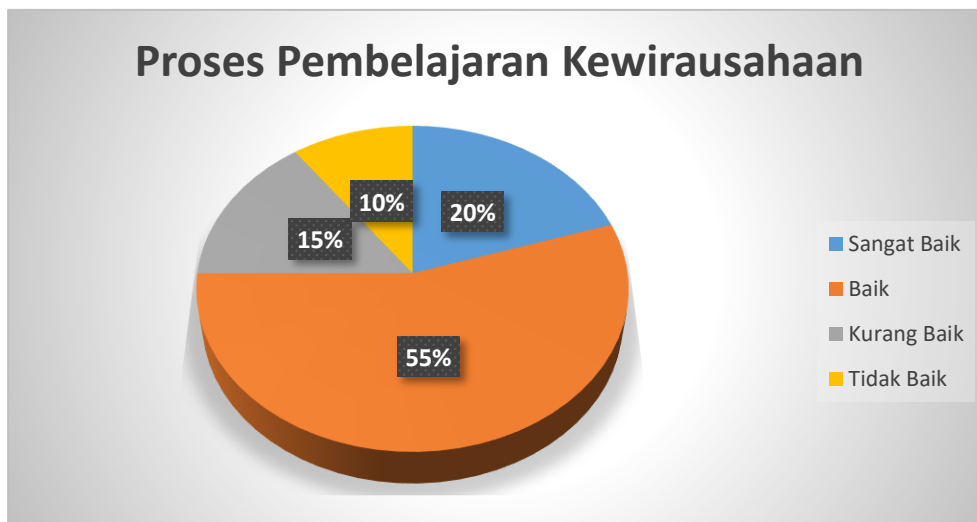
Tahapan pelaksanaan dalam penelitian ini yaitu dimulai dengan melakukan pengumpulan data observasi respon peserta didik dalam pembelajaran kewirausahaan, metode dalam pembelajaran kewirausahaan, media pembelajaran yang dipakai oleh pendidik mata kuliah kewirausahaan, serta tanggapan peserta didik mengenai pengembangan media digital dalam proses pembelajaran agar mengetahui pelaksanaan dan media yang digunakan dalam pembelajaran kewirausahaan selama ini, melakukan wawancara pendidik mengenai pelaksanaan dan permasalahan pembelajaran kewirausahaan yang dilakukan selama ini, melakukan dokumentasi peserta didik yaitu RPS dan nilai hasil belajar, dan melakukan interpretasi data berdasarkan analisis permasalahan dan kebutuhan serta menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Era abad 21 menciptakan paradigma baru bahwa pendidik harus menjadi agen fasilitator yang kreatif dan inovatif dalam membangun kemampuan peserta didik. Pembelajaran kewirausahaan dalam proses pembelajarannya perlu memperhatikan praktik pembelajaran bukan hanya sekedar teori *knowledge* dalam kerangka konseptual. Nilai hasil akhir dalam proses pembelajaran kewirausahaan bukan menjadi tujuan utama melainkan kemampuan dalam mendorong lahirnya wirausaha yang memiliki minat dan semangat dalam berwirausaha yang menjadi *goal target*. Implementasi teori wirausaha yang diterapkan oleh peserta didik dalam dunia usaha merupakan wujud yang diharapkan dari pembelajaran kewirausahaan. Dengan demikian semangat dan ketrampilan wirausaha dapat tumbuh dalam diri peserta didik.

Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini difokuskan dalam menggali informasi terkait tanggapan peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran kewirausahaan yang selama ini terdapat di perguruan tinggi. Tanggapan peserta didik merujuk pada pengalaman belajar yang dialami dan kebutuhan yang diperlukan peserta didik yang sesuai dengan karakter dan konteks zaman. Hasil analisis terkait dengan analisis kebutuhan dan tantangan pembelajaran kewirausahaan ditampilkan dan diinterpretasikan pada Gambar 1.

Pelaksanaan Proses Pembelajaran Kewirausahaan



Gambar 1. Diagram Proses Pembelajaran Kewirausahaan

Diagram pada Gambar 1 menunjukkan dalam proses pembelajaran kewirausahaan yang dilakukan selama ini di dalam kelas. Berdasarkan 20 sampel penelitian di dapatkan hasil proses pembelajaran kewirausahaan sejumlah 55% menyatakan baik dan 20% menyatakan sangat baik. Sisanya menyatakan 15% kurang baik dan tidak baik terdapat 10%. Hasil baik dan sangat baik yang didapatkan dalam proses pembelajaran berkaitan dengan keberhasilan peserta didik dalam menuntaskan mata kuliah berdasarkan nilai yang didapatkan. Sedangkan pada sisi lain yang menyatakan kurang baik dan tidak baik dalam proses pembelajaran disebabkan hasil belajar yang didapatkan tidak sesuai dengan harapan. Hal ini menunjukkan bahwa dominasi perspektif peserta didik dalam keberhasilan pembelajaran kewirausahaan didasarkan hanya pada aspek kognitif. Selanjutnya penting kiranya melihat hasil penilaian pendidik oleh peserta didik terhadap proses pembelajaran kewirausahaan karena merupakan faktor penentu keberhasilan pembelajaran.

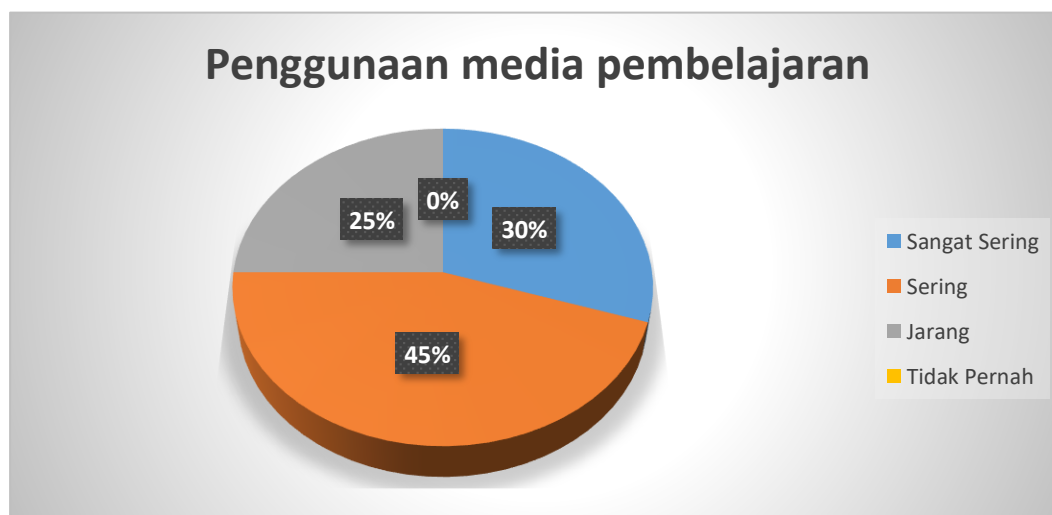


Gambar 2. Diagram Penilaian Pendidik dalam Proses pembelajaran

Proses pembelajaran akan berhasil dapat ditinjau dari penilaian evaluasi pendidik oleh peserta didik di dalam kelas. Berdasarkan indikator penilaian pada Gambar 2 pendidik dalam mengajarkan pembelajaran kewirausahaan terhadap peserta didik, terdapat 45% menilai baik dan 30% berpendapat sangat baik. Penilaian oleh peserta didik tersebut berdasarkan kemampuan pendidik dalam manajemen kelas dan penugasan yang tidak memberatkan. Minoritas peserta didik yang menilai pendidik sejumlah 25% dengan keterangan kurang baik didasari atas ketidakhadiran pendidik dalam standar pertemuan proses pembelajaran di kelas baik secara *online* maupun *offline*.

Hal yang selanjutnya perlu ditinjau adalah pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik selama proses pembelajaran. Kedudukan media dalam pembelajaran kewirausahaan adalah sesuatu yang sangat *urgent*. Mengingat media merupakan alat yang berguna untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai (Yunus & Fransisca, 2020). Media berperan penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran peserta didik serta mewujudkan kompetensi peserta didik yang hendak dicapai (Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, 2018).

Berdasarkan data pada Gambar 3 pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik dalam proses pembelajaran kewirausahaan menunjukkan data sebesar 45% menyatakan sering dan 30% berpendapat sangat sering. Sedangkan sebanyak 25% peserta didik menyatakan penggunaan media jarang digunakan oleh pendidik selama proses pembelajaran kewirausahaan di dalam kelas. Secara garis besar data tersebut menunjukkan bahwa pendidik selama proses pembelajaran dominan selalu menggunakan media pembelajaran. Namun yang perlu diperhatikan adalah media pembelajaran seperti apa yang digunakan oleh pendidik ketika mengajar di kelas. Berikut merupakan data yang menunjukkan media yang sering digunakan oleh pendidik.



Gambar 3. Diagram Penggunaan media dalam pembelajaran kewirausahaan



Gambar 4. Media yang sering digunakan oleh pendidik kewirausahaan

Berdasarkan data pada Gambar 4 media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik cukup beragam dan variatif mulai dari *power point*, buku teks, film dan buku *digital*. Media yang sering digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran di dalam kelas secara general didominasi oleh penggunaan *power point*. Data tersebut diperkuat oleh persentase menunjukkan penggunaan media pembelajaran *power point* sebesar 85%. Sebagian besar pendidik menggunakan *power point* dalam menyampaikan materi kewirausahaan di kelas. Jika merujuk pada tuntutan dan kecanggihan teknologi informasi saat ini penggunaan *power point* kerap kali dianggap kurang relevan dalam menunjang proses pembelajaran di kelas (Afwan et al., 2020b; Priyatna et al., 2019; Syah et al., 2019). Penggunaan *power point* oleh pendidik masih dilakukan hingga saat ini karena dalam menyusunnya lebih ekonomis, praktis, dan mudah dalam menyusunnya. Namun pendidik perlu mempertimbangkan dari segi efektivitas yakni *power point* masih belum mampu memfasilitasi proses interaksi dua arah. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *power point* kurang mampu dalam menampilkan sajian visual yang nyata.

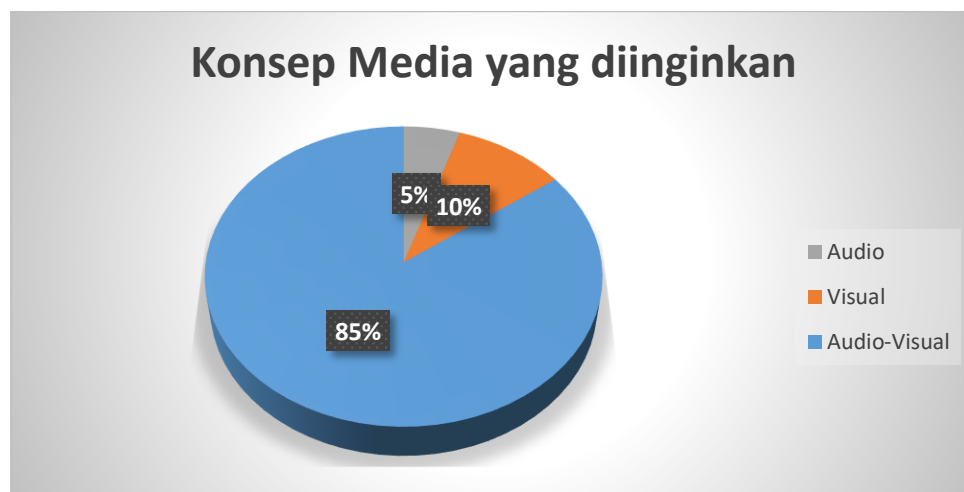
Kebutuhan Pembelajaran Kewirausahaan



Gambar 5. Konsep Pembelajaran Kewirausahaan yang diinginkan

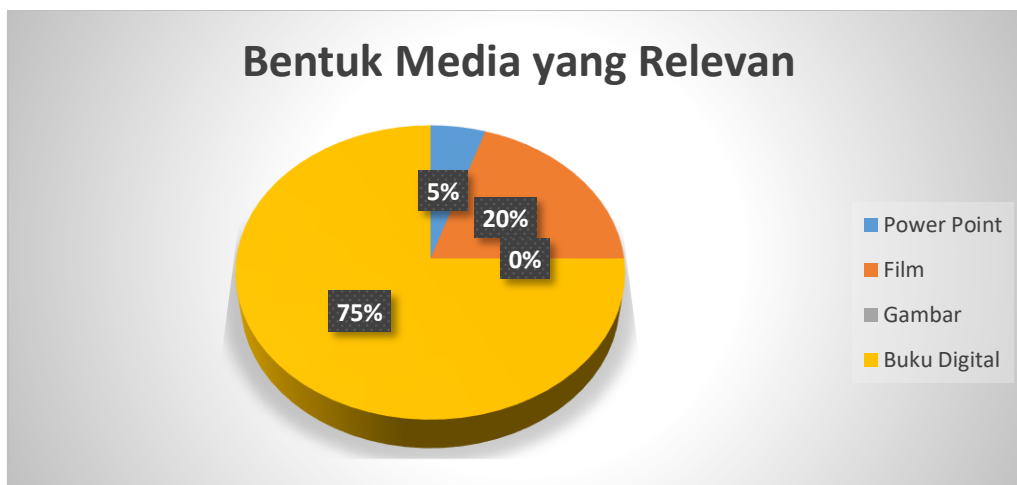
Berdasarkan data pada Gambar 5 menunjukkan bahwa proses pembelajaran kewirausahaan yang diharapkan peserta didik adalah kreatifitas pendidik dalam

mengkolaborasikan antara media dan metode yang digunakan. Presentase memadukan antara media dan metode yang digunakan sebesar 80%, Sementara yang memilih hanya menggunakan media sebesar 15%, dan 5% memilih metode ceramah saja. Dengan demikian kebutuhan siswa terhadap konsep pembelajaran kewirausahaan yang diharapkan adalah pendidik tidak bergantung kepada media saja dalam proses penggunaannya namun dapat menyesuaikan antara media dan metode yang dipilih terhadap materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Penjelasan materi secara verbal oleh pendidik masih dibutuhkan peserta didik dalam memberikan penguatan materi pembelajaran yang dilakukan.



Gambar 6. Konsep Media Pembelajaran Kewirausahaan yang diinginkan

Kebutuhan pembelajaran di era abad 21 membutuhkan materi yang dapat disajikan secara komunikatif serta dapat memaksimalkan seluruh indera secara maksimal. Berdasarkan data pada Gambar 6 menunjukkan kebutuhan peserta didik mengharapkan tersedianya media audio visual sebesar 85%, terdapat 10% peserta didik memilih visual dan 5% memilih audio. Berdasarkan teori kerucut pengalaman Edgar Dale bahwa penggunaan indera secara maksimal seperti audio dan visual akan memberikan pemahaman kepada peserta didik sebanyak 70%. Semua indera bekerja secara bersamaan menghasilkan pemahaman apa yang mereka pelajari dengan lebih cepat. Media pembelajaran yang mampu menghadirkan audio visual secara bersamaan dapat memaksimalkan peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas (Hadi, 2017; Miftah, 2013). Asumsi pemilihan media pembelajaran yang berbasis audio visual didasari bahwa di era abad 21 saat ini tersedianya layanan *platform digital* yang praktis dan ekonomis dapat menghasilkan produk media pembelajaran kewirausahaan yang menarik.



Gambar 7. Bentuk Media yang Relevan dengan Abad 21

Bentuk media yang diharapkan oleh peserta didik adalah yang relevan dan sesuai dengan zaman saat ini yakni berupa buku *digital*. Data pada Gambar 7 menunjukkan bahwa penawaran terhadap media buku *digital* mendapatkan respon sebesar 75%. Sedangkan media film hanya sebesar 20%, dan diikuti 5% pada pilihan media *power point*. Buku *digital* yang dimaksudkan buku digital yang interaktif tidak hanya berisikan teks bacaan saja, namun didalamnya juga terdapat berbagai macam media yang dapat diakses oleh pembaca dengan cara yang interaktif. Peserta didik akan dapat mengeksplor buku digital tersebut sambil menonton video, menyimak audio, bermain dengan gambar interaktif serta dapat mengerjakan quiz evaluasi.

Penggunaan buku *digital* dalam proses pembelajaran kewirausahaan akan lebih mampu menarik minat peserta didik. Kemampuan dalam mengkomunikasikan materi secara dua arah akan menunjang pendidik dan peserta didik ketika melakukan proses pembelajaran. Selain itu, buku *digital* selaras dengan karakteristik generasi z yang lebih menyukai tantangan, menggemari teknologi, fleksibel, lebih cerdas, dan lebih senang terkoneksi secara global dan berjejaring di dunia virtual. Materi teori dan praktik dalam muatan kewirausahaan yang menjadi tantangan pembelajaran kewirausahaan dapat termuat dalam satu kesatuan di dalam buku *digital*. Sehingga buku *digital* akan lebih mampu mengatasi permasalahan dan kebutuhan pembelajaran pada abad 21 saat ini.

Buku digital menjadi sebuah kebutuhan dalam proses pembelajaran kewirausahaan di abad 21. Permasalahan terkait pembelajaran kewirausahaan agar dapat meningkatkan semangat wirausaha dapat melalui media yang dikemas secara menarik. Hal ini sepadan dengan penelitian yang dilakukan Prasetya (2015), bahwa buku digital mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Bentuk digital lebih memudahkan pendidik dalam menyesuaikan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, berkolaborasi, berkomunikasi dan berpikir kreatif yang sangat dibutuhkan dalam era pendidikan abad 21 (Dewi, 2015). Selain itu, banyaknya pandangan positif oleh para pendidik terhadap buku digital guna menunjang proses pembelajaran di abad 21 (Agus Mastrianto, Sariyatun, 2020; Heru Puspo Aji Gumelar, Bobi Hidayat, 2019; Sariyatun et al., 2018). Implikasi analisis kebutuhan dalam penelitian ini adalah membutuhkan pengembangan buku digital sebagai salah satu penunjang proses pembelajaran kewirausahaan dalam usaha meningkatkan semangat dan kemampuan dalam berwirausaha di era abad 21.

KESIMPULAN

Pembelajaran kewirausahaan perlu segera beradaptasi dengan kemajuan zaman khususnya di era abad 21. Sistem pembelajaran kewirausahaan perlu *diupgrade* disesuaikan dengan kebutuhan dan tantangan. Pembelajaran kewirausahaan perlu membekali peserta didik dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam kehidupannya. Hasil penelitian yang dilakukan di salah satu perguruan tinggi di Indonesia menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran kewirausahaan yang dilakukan oleh pendidik sudah baik, serta menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajarannya, namun seyogyanya media tersebut perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan media *audio visual* berupa buku *digital* diasumsikan sebagai media yang paling relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di abad 21.

DAFTAR PUSTAKA

- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020a). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital. *Proceding Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 1(1), 9.
- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020b). The Development of Digital Flipbook Media Based on the 5 Hours Battle of Kalianda upon High School History Materials. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 3(2), 1003–1012. <https://doi.org/10.33258/birci.v3i2.930>
- Agus Mastrianto, Sariyatun, N. S. (2020). Bahan Ajar Digital dalam Materi Pembelajaran Sejarah Lokal Perjuangan Laskar Rakyat Hizbullah untuk Menanamkan Nilai Nasionalisme Generasi Milenial. *Proceding Literasi Dalam Pendidikan Untuk Generasi Milenial*, 517–527. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4877/2817>
- Dewi, F. (2015). Proyek Buku Digital: Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Calon Guru Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Metodik Didaktik Vol. 9, No. 2, Januari 2015*, 1–15. <https://doi.org/10.1037/10522-098>
- Diandra, D. (2019). Kewirausahaan Dan Urgensinya Dalam Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Manajemen Ekonomi Dan Akuntansi IV 2019*, 3(2), 205–211.
- Farida, E., Djatmika, E. T., Siswoyo, B. B., & Witjaksono, M. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Proyek Untuk Menumbuhkan Semangat Wirausaha Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.29408/jpek.v1i1.461>
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media. *Prosiding TEP & PDs, Tema: 1 No*, 96–102.
- Heru Puspo Aji Gumelar, Bobi Hidayat, K. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Sejarah Pergerakan SMA di Lampung*. 3, 40–53.
- Lackéus, M. (2015). *Entrepreneurship in Education*. OECD.
- Maulidah, E. (2019). Character Building Dan Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional PGSD, 27 April 2019*, 138–146.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105.
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, A. P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya (Ke-1)*. Remaja Rosdakarya.
- Nurjamiah, N., Sumarno, S., & Gimin, G. (2020). Development of E-Millennial Entrepreneur Learning Model for Entrepreneurs Learning of Vocational School. In *Journal of*

- Educational Sciences* (Vol. 4, Issue 3). <https://doi.org/10.31258/jes.4.3.p.657-667>
- Prasetya, D. D. (2015). Digital Book-Based Learning Readiness. *Jurnal Teknologi Elektro Dan Kejuruan*, 24(2), 60–64.
- Priyatna, A., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2019). *The Innovation of Digital Learning Media Based on Local History: A Conceptual Model*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2286783>
- Purnomo, Agung, Asitah, N., Rosyidah, E., Septianto, A., Daryanti, M. D., & Firdaus, M. (2019). *Generasi Z sebagai Generasi Wirausaha*. 1–4. <https://doi.org/10.31227/osf.io/4m7kz>
- Purnomo, Agus, Ratnawati, N., & Aristin, N. F. (2016). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 70–76. <https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p070>
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaban Dipantara.
- Sariyatun, Joebagio, H., & Akhyar, M. (2018). Teachers' perception on digital teaching material development in social science education. *Journal of Turkish Science Education*, 15(Special Issue), 13–21. <https://doi.org/10.12973/tused.10252a>
- Setiawan, W. (2017). Era Digital dan Tantangannya. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 1–9.
- Syah, M. B., Asrowi, A., & Ardianto, D. T. (2019). Permasalahan dan Peluang Pendidikan di SMK pada Era Teknologi Digital. *Teknodika*, 17(2), 85. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v17i2.34964>
- Wita, S. (2019). *Hambatan dalam Pelaksanaan Pembelajaran Kewirausahaan Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP Nasional*. 1(4), 1–19.
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118–127. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32424>