



## PENGARUH MEDIA GAME KAHOOT TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK WIRA BUANA

No	Nama Penulis (Lengkap, tidak disingkat, tanpa gelar)	Email
1	Nadia Andaresta	<a href="mailto:nadiaandaresta100@gmail.com">nadiaandaresta100@gmail.com</a>
2	Chientya Annisa Rahma Putrie	<a href="mailto:chientya2725@gmail.com">chientya2725@gmail.com</a>
3	Hafifi	<a href="mailto:hafifikarim18@gmail.com">hafifikarim18@gmail.com</a>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Panca Sakti Bekasi

 [nadiaandaresta100@gmail.com](mailto:nadiaandaresta100@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Game kahoot terhadap Prestasi Belajar siswa kelas XI Mata Pelajaran Kewirausahaan di Smk Wira Buana. Untuk memperoleh data digunakan instrumen Variabel Game Kahoot dalam bentuk Skala Likert dan Prestasi Belajar menggunakan nilai raport.


Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan sumber data diperoleh sampel dengan jumlah responden 30 siswa Smk Wira Buana. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu Regresi Linear Sederhana dengan menggunakan aplikasi SPSS 29.

Berdasarkan hasil output uji linearitas yang dilakukan menggunakan SPSS 29, data diatas menunjukkan nilai signifikansi Deviation from Linearity sebesar  $0,363 > 0,05$  serta nilai Fhitung yang terdapat pada Deviation from Linearity sebesar 1,188 dan nilai Ftabel sebesar 1,835 (Nilai Ftabel didapat dari df 11 ; 30 dengan signifikansi 0,05 maka ditemukan Ftabel sebesar 1,835) karena  $1,188 < 1,835$  maka disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara variabel Game Kahoot (X) terhadap variabel Prestasi Belajar (Y) adalah linear.

Berdasarkan hasil Uji T diperoleh nilai signifikansi = 0,01 lebih kecil dari 0,05, karena signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan artinya secara parsial metode game kahoot berpengaruh signifikan terhadap prestasi siswa (Y).

Hasil uji signifikansi koefisien determinasi diperoleh dari tabel diatas dapat dilihat bahwa Adjusted R Square (koefisien determinasi) sebesar 0,991 artinya pengaruh variabel game kahoot (X) terhadap prestasi belajar (Y) sebesar 99,1%.

**Kata Kunci:** Game kahoot; Prestasi Belajar

 ©2024. Diterbitkan oleh Jurnal Edukasi Patriot. Artikel ini memiliki akses terbuka di bawah lisensi BY-NC <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

## 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah bagian yang paling penting dalam tahap kehidupan manusia. Aspek terpenting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan. Kemampuan suatu bangsa untuk menghasilkan warga negara yang berkaliber tinggi dibantu oleh pendidikan. Bangsa yang baik adalah bangsa yang mengutamakan pendidikan bagi masa depan warga negaranya agar menjadi

bangsa yang maju. Ada tiga kategori jalur pendidikan di Indonesia: pendidikan non-formal, pendidikan formal, dan pendidikan informal. Pendidikan yang tidak formal adalah salah satunya. Pendidikan nonformal yang dimaksud dengan “jalur pendidikan yang disediakan bagi anggota masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, pelengkap, dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka menunjang pendidikan sepanjang hayat” dalam Pasal 26 ayat (1) UUU No. Undang-undang Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Tujuan pendidikan adalah mewujudkan sosok manusia masa depan melalui proses yang tiada henti dan berkesinambungan, berlandaskan nilai-nilai budaya negara dan Pancasila. Pendidikan harus menunjang tumbuhnya nilai-nilai filosofis dan budaya negara secara utuh sehingga perlu dikaji lebih mendalam. Akibatnya, pendidikan mulai dipandang secara filosofis, yaitu berkaitan dengan kejelasan prinsip dasar mata pelajaran. Tentu saja, pengetahuan bukanlah satu-satunya hal yang diprioritaskan oleh pendidikan; Pemahaman karakter bangsa juga diatur dalam peraturan perundang-undangan Indonesia. Hal ini dilakukan guna memberikan arahan pengembangan dan pelaksanaan.

Media pembelajaran merupakan suatu alat pembelajaran yang diperlukan untuk mempermudah pembelajaran (efektif dan efisien). Kata “media” berasal dari kata Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Dengan demikian, media dapat didefinisikan sebagai pembawa pesan atau perantara yang menyampaikan pesan dari pengirim yang disebut juga komunikator atau sumber kepada penerima yang disebut juga khalayak atau penerima. Media pembelajaran berbasis IT (Teknologi Informasi) antara lain telepon seluler, televisi, radio, dan perangkat lainnya. Selain itu, terdapat bahan pembelajaran yang bersifat kerajinan tangan dan berbasis kreativitas seperti kartu, lukisan, sketsa, poster, dan sejenisnya yang dibuat dengan menggunakan keterampilan manual.

Kemajuan teknis global telah memperbaiki lanskap pendidikan. Karena tekanan dari seluruh dunia, sektor pendidikan terus-menerus menyesuaikan cara penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) khususnya untuk meningkatkan standar pendidikan. TIK membuat sistem proses model pembelajaran menjadi lebih sederhana, dan kemajuan teknologi juga memotivasi para pendidik untuk terus mengupayakan peningkatan yang akan membuat sistem model pembelajaran menjadi lebih baik dan efisien. Saat ini, teknologi dapat memberikan manfaat bagi banyak orang di berbagai bidang kehidupan, termasuk pekerjaan dan pendidikan.

Media Kahoot adalah sesuatu yang bisa dimainkan dengan aturan yang sudah dibuat. Maka dalam permainan kahoot ini ada yang menang dan ada yang kalah dalam permainan kahoot karena dapat dimainkan sesuai aturan

yang telah ditentukan. Di sisi lain, penggunaan media Kahoot untuk pembelajaran dapat menyegarkan kembali siswa dan menghilangkan rasa bosan mereka. Ada dua mode permainan di media Kahoot: Klasik dan Mode Tim. Dengan media Kahoot, siswa dapat lebih aktif bermain secara berkelompok atau sendirian tergantung pada apakah mereka menggunakan Mode Klasik atau Tim.

Untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan menumbuhkan lingkungan belajar yang nyaman, imajinatif, dan inventif, pendidikan perlu mengikuti kemajuan pesat dalam penggunaan TIK di seluruh dunia. Tergantung pada daya cipta para pendidik dan lembaga pendidikan, banyak TIK yang dapat digunakan di kelas. Penggunaan media Kahoot merupakan salah satu TIK yang dapat menarik perhatian anak dan meningkatkan semangat belajarnya.

Fenomena ini mengakibatkan siswa bosan dalam belajar dan ujungnya prestasi belajar siswa kurang memuaskan. Berdasarkan pengamatan awal, prestasi belajar siswa di SMK Wira Buana Cukup rendah. Dari 10 siswa yang ditanyakan bagaimana suasana belajar siswa di kelas, 8 siswa menjawab “membosankan”. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, perlu dicari terobosan cara pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran yang diyakinkan dapat meningkatkan prestasi belajar adalah metode game salah satunya media game kahoot.

Dalam hal ini saya tertarik untuk mengadakan penelitian Kuantitatif Asosiatif dengan Judul Penelitian **“PENGARUH MEDIA GAME KAHOOT TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK WIRA BUANA”**.

## **2. Metode**

---

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif yang menghasilkan angka-angka dari perhitungan statistik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif Asosiatif, yang bertujuan untuk menganalisis dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada dengan menggunakan data berupa angka, dengan tujuan mencari hubungan atau pengaruh antara dua variabel dan mencapai kesimpulan dari hasil penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penulisan Skripsi ini dilakukan dengan cara penyebaran kuisioner yang merupakan pertanyaan-pertanyaan yang sedemikian rupa untuk mengetahui apakah media game kahoot berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa di Smk Wira Buana.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan berisi hasil-hasil kegiatan penelitian dan pembahasannya. Tuliskan hasil-hasil yang diperoleh selama kegiatan penelitian yang telah dilakukan dan harus data-data yang memadai. Hasil-hasil kegiatan penelitian dan temuan harus bisa menjawab permasalahan yang telah ditulis di bagian pendahuluan. Bagian hasil juga dapat dibagi kedalam beberapa sub judul. (ditulis dengan font Book Antiqua Size 12 dan Spasi 1.0).

Tujuan diadakannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh media kahoot terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan kelas XI di Smk wira Buana. Untuk menguji penelitian ini penulis membagikan kuesioner kepada 30 responden yang dipilih dari kelas XI di SMK Wira Buana. Berdasarkan data yang dianalisis, maka pembahasan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### A. Dekripsi data

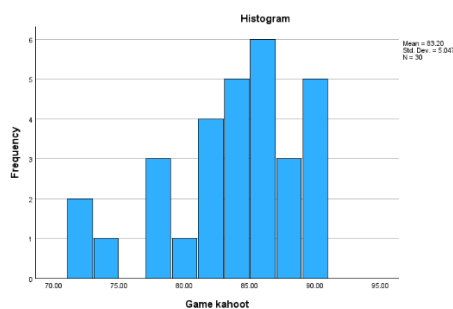
##### 1. Uji Description Game Kahoot (X)

*Tabel Distribusi Frekuensi Game Kahoot*

	N	Rang e Stati stic	Mini mum Stati stic	Maxi mum Stati stic	Sum Stati stic	Mea n Stati stic	Std. Deviasi Stati stic	Vari ance Stati stic	Skewness Stati stic	Kurtosis Stati stic	Std. Error	Std. Error
Game kahoot	30	18.0	72.0	90.0	2496	83.2	5.0473	25.4	-.786	.427	-.048	.833
Valid N (listwise)	30											

Dari data Game Kahoot yang di ujikan pada subjek penelitian sejumlah 30 siswa dari keseluruhan kelas XI tahun ajaran 2023-2024, maka dari sebaran data yang terkumpul didapatkan score terendah yang didapat = 72 scor tertinggi yang didapat = 90, rata-rat observasi (mean) = 83 dan standar deviasi =5.047. Berikut adalah hasil distribusi histogramnya:

*Tabel Histogram Game kahoot*



Pada gambar diatas dapat dilihat bahwa distribusi frekuensi menyerupai

lonceng yang artinya sesuai dengan hasil distribusi frekuensi dimana skor minimum atau skor terendah adalah 72, dan skor maksimum sebesar 90. Untuk rata-rata sebesar 83,2 dan simpangan baku sebesar 5,047 dengan N = 30.

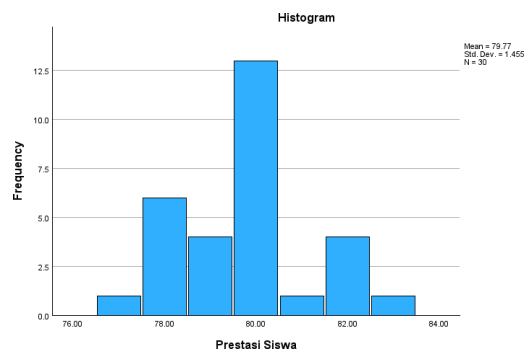
## 2. Uji Description Prestasi Belajar (Y)

*Tabel Distribusi Frekuensi Prestasi*

Prestasi Siswa		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		79,7667
Median		80,0000
Mode		80,00
Std. Deviation		1,45468
Variance		2,116
Range		6,00
Minimum		77,00
Maximum		83,00
Sum		2393,00

Variabel terikat merupakan prestasi belajar siswa yang dapat dari nilai raport akhir mata pelajaran Kewirausahaan di Smk Wira Buana Kota Bekasi. Sebaran skor ubahan prestasi belajar berkisar 77 sampai 83, atau nilai terendah 77 dan nilai tertinggi 83. Jumlah sampel ( N ) = 30. Untuk mengetahui katagori prestasi belajar pada siswa dapat diketahui dengan cara membandingkan rata-rata nilai observasi ( Mean ) dengan range yang telah di tentukan. Dari data yang diperoleh skor maximal ideal adalah 100 dan skor minimal ideal = 0 diperoleh range = 6,00 berdasarkan range dapat diperoleh katagori prestasi belajar siswa mata pelajaran Kewirausahaan. Berikut adalah hasil distribusi histogramnya:

*Tabel Histogram Prestasi Belajar*



Pada gambar diatas dapat dilihat bahwa distribusi frekuensi menyerupai lonceng

yang artinya sesuai dengan hasil distribusi frekuensi dimana skor minimum atau skor terendah adalah 77, dan skor maksimum sebesar 83. Untuk rata-rata sebesar 79,7667, dan simpangan baku sebesar 1,455 dengan  $N = 30$ .

## B. Uji Persyaratan Analisis

### 1. Uji Normalitas

*Tabel Uji Normalitas Game kahoot*

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Game kahoot	.196	30	.005	.917	30	.022

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi  $0.022 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

*Tabel Uji Normalitas Prestasi*

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Prestasi Belajar	.512	30	.005	.410	30	.027

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi  $0.27 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

### 2. Uji Homogenitas

*Tabel Homogenitas*

	Tests of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Game kahoot Based on Mean	1.602	3	23	.216	
Based on Median	1.120	3	23	.362	
Based on Median and with adjusted df	1.120	3	20.914	.364	
Based on trimmed mean	1.577	3	23	.222	

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan menggunakan Levene Test pada

tabel diatas menunjukkan bahwa nilai sig (0,216 > 0,05), maka data dalam penelitian ini bersifat homogen dan berarti data sampel yang diteliti memiliki varian yang sama.

### 3. Pengujian Hipotesis

#### a. Uji linieritas

*Tabel linielrity*

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
Agresivitas * Religiusitas	Between Groups	(Combined) 27.283	12	2.274	1.134	.396	
		Linearity	1.092	1	1.092	.545	.471
		Deviation from Linearity	26.192	11	2.381	1.188	.363
	Within Groups	34.083	30	2.005			
Total		61.367	29				

Berdasarkan hasil output uji linearitas yang dilakukan menggunakan SPSS 29, data diatas menunjukkan nilai signifikansi Deviation from Linearity sebesar 0,363 > 0,05 serta nilai Fhitung yang terdapat pada Deviation from Linearity sebesar 1,188 dan nilai Ftabel sebesar 1,835 (Nilai Ftabel didapat dari df 11 ; 30 dengan signifikansi 0,05 maka ditemukan Ftabel sebesar 1,835) karena 1,188 < 1,835 maka disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara variabel Game Kahoot (X) terhadap variabel Prestasi Belajar (Y) adalah linear.

#### b. Uji T

*Tabel Uji T*

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
		B	Std.Error			
1	(Constant)	79.76	.025		3252.17	<.001
	Game Kahoot	1.000	.017	.996	58.071	<.001

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Dari tabel output di atas, diperoleh nilai signifikansi = 0,01 lebih kecil dari 0,05, karena signifikasi lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan artinya secara parsial metode game kahoot berpengaruh signifikan terhadap

prestasi siswa (Y).

c. **Uji Koefisien Determinasi (R Square)**

Tabel 15 deltelrminasi

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.996 <sup>a</sup>	.992	.991	.134

a. Predictors: (Constant), Game kahoot  
 b. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Hasil uji signifikansi koefisien determinasi diperoleh dari tabel diatas dapat dilihat bahwa Adjusted R Square (koefisien determinasi) sebesar 0,991 artinya pengaruh variabel game kahoot (X) terhadap prestasi belajar (Y) sebesar 99,1%.

d. **Uji Regresi**

Tabel 16 Regresi Sederhana

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	60.861	1	60.861	3372.291	<.001 <sup>b</sup>
	Residual	.505	28	.018		
	Total	61.367	29			

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar  
 b. Predictors: (Constant), Game kahoot

Dari output tersebut diketahui :

Bahwa nilai F hitung = 3372.291 dengan Tingkat signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ , maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variable partisipasi atau dengan kata lain *ada pengaruh variabel game kahoot (X) terhadap variabel prestasi belajar (Y)*.

## 4. Simpulan

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian dan analisis secara statistik yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode game Kahoot berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di Smk Wira Buana Kota Bekasi. Dimana Game Kahoot(X) mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa (Y) sebesar 99,1%. Untuk mengumpulkan

data mengenai pengaruh game kahoot terhadap prestasi belajar siswa , penulis menyusun angket yang terdiri dari 21 pernyataan yang harus dijawab oleh siswa, yang mencakup berbagai indikator game. Angket yang disebarakan kepada siswa Smk Wira Buana Kota Bekasi dianggap telah memiliki konstruksi validitas memadai. Berdasarkan hasil uji normalitas data x (game Kahoot) diketahui nilai signifikansi  $0.022 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas data y (prestasi belajar) diketahui nilai signifikansi  $0.027 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

## Daftar Pustaka

---

- Djamarah (2005: 226). *Hubungan Minat Belajar Dan Kedisiplinan Terhadap Prestasi Belajar Pada Mahasiswa Semester Ii Prodi Keperawatan Poltekkes Rs Dr, Soepraoen Malang*
- Rosyid Moh. Zaiful, dkk. (2019:9). *Hubungan Antara Pola Asuh Demokratis Orang Tua Dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa*
- Sumadi Suryabrata (2014: 233). *Pengaruh Metode Mengajar Guru Dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Madrasah Aliyah Kab. Kudus*
- Siti Maesaroh (sebagaimana dikutip dalam Muarrofatin, 2021: 268). Pengertian, A., & Belajar, P. (n.d.). *TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Kajian Teori 2.1.1 Prestasi Belajar*. Diakses dari <http://repositori.unsil.ac.id/638/6/13.%20BAB%202.pdf>
- Hamdani dalam Istarani (2016: 35 ). Analisis Minat Dan Motivasi Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa
- Menurut Helmawati (2018:36). Peningkatan Prestasi Belajar IPA Siswa Pada Model Pembelajaran Learning Cycle Dengan Materi Energi dan Perubahannya
- Susanti (2019: 32–33). Pengaruh Disiplin Dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Angkatan 2019 Universitas Muhammadiyah Palopo
- Istarani (2016:39). Model pembelajaran Inovatif. Medan : Media Persada.
- Slameto (2015:54). Belajar dan Faktor-Faktor Yg Mempengaruhinya. Jakaerta: PT, Rineka Cipta
- Herlmawati (2018: 37). Mendidik Anak Berprestasi Melalui 10 Kecerdasan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darmadi 2017, p. 295. Pengembangan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kuswanto dan Suyadi 2020. Strategi Pembelajaran Perkembangan Kognitif Untuk Anak Usia 4-6 Tahun: Analisis Bibliometrik
- Thomas (2018: 168). Teknologi WtE Berbasis Proses Biologi Landfill Gas. Bandung : Pusat Pendidikan dan Pelatihan Jalan, Perumahan, Permukiman, dan Pengembangan Infrastruktur Wilayah.
- Pranoto & M. Hidayat, 2023: 15. Model Discovery Learning dan Problematika Hasil Belajar. Penerbit P4I. <https://books.google.co.id/books?id=zK-tEAAAQBAJ>
- Dr. Abduloh dkk, 2022: 4. Peningkatan Dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Juandi & Sontani, 2017. Keterampilan dan kreativitas mengajar guru sebagai determinan terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 130.
- Zainal Arifin (2013: 12–13). Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. 2014. Penelitian Pendidikan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Akhiruddin et al., 2019: 12, Belajar dan Pembelajaran. Makassar : CV Cahaya Bintang Gemerlang
- Aini, 2018:251. Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips

- Samudra (2020:34–35). Penerapan Model Game Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Di Kelas Viiiib Mts Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023
- Irwan dkk., 2019: 96. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA
- Winatha, 2011:200). Penerapan Model Game Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Di Kelas Viiiib Mts Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023
- Kustiawan, A.A, 2019 : 2. Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 26 Watang Palakka
- Wibawa, 2021: 20. Implementasi platform digital sebagai media pembelajaran daring Di mi muhammadiyah pk kartasura pada masa pandemi COVID-19. Berajah Journal, 1(2), 76- 84. <https://doi.org/10.47353/bj.v1i2.15>
- Rosarian Et Al., 2020: 151. Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher's Efforts In Building Student Interaction Using A Game Based Learning Method]
- Palevi et al., 2020: 8. Ruang Kelas Virtual: Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Permainan Online Hago. JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia) : Vol. 6, No. 1, 2020, pp. 7-13. DOI: <https://doi.org/10.29210/02019410>.
- Syofnida, 2015:159. Pembentukan Karakter Siswa Madrasah Aliyah As-Sa'adah Lampah Melalui Pembelajaran Online Di Masa Pandemi
- Putro (2016). Teknik Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ayuningtyas, 2021:30-31. Analisis Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Di Sma Institut Indonesia Semarang.
- Zaky Farid Luthfi dan Atri Walidi (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
- Suharbayu (2017:5). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Lingkungan Keluarga dan Keberanian Menanggung Risiko dalam Menumbuhkan Minat Berwirausaha Mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Nusantara PGRI Kediri Angkatan Tahun 2014. Simki-Economic Vol. 01 No. 02 Tahun 2017 ISSN: BBBB-BBBB.
- Adnyana dan Purnami (2016:1169). Pengaruh pendidikan kewirausahaan, self efficacy dan locus of control pada niat berwirausaha. EJournal Manajemen Universitas Udayana, 5(2). Diambil dari <https://ojs.unud.ac.id/index.php/Manajemen/article/download/16350/12318>.
- Rosyanti dan Irianto (2019:588). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Motivasi Berwirausaha Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang. Ecogen, 2(3), 587–595
- Shinta Wahyu Hati (2017:229). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan Dan Keterampilan Usaha Terhadap Motivasi Berwirausaha Mahasiswa Di Program Studi Akuntansi Politeknik Negeri Batam. I S S N : 2 3 0 2 - 7 4 1 X
- Fa'izatul Masruroh dalam Amellia (2018:10). Mengembangkan Produk Olahan Berbahan Dasar Ikan Untuk Meningkatkan Kewirausahaan Sekolah
- Hutagalung dkk. (2017:336). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa melalui Pembelajaran Guided Discovery Berbasis Budaya Toba di SMP Negeri 1 Tukka. MES (Journal of Mathematics Education and Science). 2(2): halaman. 70-77. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/mesuisu/article/view/133>. Diakses 27 April 2020