

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE
PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENGETAHUI
KONSEP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN MANAJERIAL
DALAM BERWIRAUSAHA MAHASISWA
PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Teknologi Agroindustri



Oleh :
Susanna Noviana Nababan
1507524

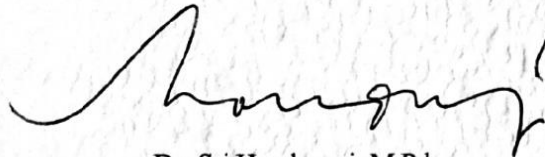
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2019**

SUSANNA NOVIANA NABABAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WEBSITE PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN
UNTUK MENGETAHUI KONSEP KETERAMPILAN
BERPIKIR KREATIF DAN MANAJERIAL
DALAM BERWIRAUSAHA MAHASISWA
PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Dr. Sri Handayani, M.Pd
NIP. 19660930 199703 2001

Pembimbing II



Siti Mujahidah, S.TP, M.Si
NIP. 19821222 201504 2002

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri



Dr. Yatti Sugiarti, MP
NIP. 19631207 199303 2001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mata Kuliah Kewirausahaan Untuk Mengetahui Konsep Keterampilan Berpikir Kreatif dan Manajerial Dalam Berwirausaha Mahasiswa Pendidikan Teknologi Agroindustri” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Bandung, Agustus 2019
Yang Membuat Pernyataan,

Susanna Novianan Nababan
NIM 1507524

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur saya ucapkan ke hadirat Tuhan Yesus Kristus karena dengan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mata Kuliah Kewirausahaan Untuk Mengetahui Konsep Keterampilan Berpikir Kreatif dan Manajerial Dalam Berwirausaha Mahasiswa Pendidikan Teknologi Agroindustri”.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberi dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih penulis ucapkan kepada :

1. Dr. Sri Handayani, M.Pd. sebagai dosen Pembimbing I yang selalu meluangkan waktu untuk terus memberikan bimbingan dan arahan, senantiasa memberikan perhatian dan motivasi sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Siti Mujdalipah, S.T.P., M.Si. sebagai dosen Pembimbing II yang selalu meluangkan waktu untuk terus memberikan bimbingan serta arahan, senantiasa memberikan perhatian dan motivasi sehingga penulis bisa menyelesaikan proposal skripsi ini.
3. Dr. Yatti Sugiarti, M.P. sebagai ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri yang telah memberikan motivasi dan dukungan serta saran yang bermanfaat bagi penulis dan juga sebagai dosen penguji sidang yang telah memberikan saran dan masukan pada saat penyusunan skripsi.
4. Mustika Nuramalia Handayani, S.T.P., M.Pd. sebagai dosen penguji skripsi yang memberikan saran dan masukan pada saat penyusunan skripsi.
5. Dwi Lestari Rahayu, S.T.P., M.Sc., sebagai dosen penguji skripsi yang memberikan saran dan masukan pada saat penyusunan skripsi.
6. Wahyudin, M.T. sebagai validator ahli media yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran dan masukan perbaikan sehingga skripsi ini dapat terlaksana sesuai harapan.

7. Regina Merlin, S.Pd. sebagai validator ahli bahasa yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran dan masukan perbaikan sehingga skripsi ini dapat terlaksana sesuai harapan.
8. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri, FPTK UPI yang telah memberikan bimbingan dan ilmunya kepada penulis selama kuliah.
9. Seluruh staff administrasi Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri, FPTK UPI yang telah membantu dalam menyelesaikan administrasi selama penulis kuliah.
10. Mahasiswa angkatan 2016 dan 2017 yang telah bersedia menjadi responden untuk kesediaan waktu selama pengambilan data skripsi.
11. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan limpahan kasih sayangnya dan terima kasih atas doa dan dukungan serta segala jenis bantuan yang saya butuhkan.
12. Laurensius Wilfran Nainggolan yang selalu meluangkan waktunya untuk penulis dalam memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa hingga saat ini.
13. Dewi Indah Larasati, Nadya Bella Sondari, Muhammad Zainul Arifin, dan Sabila Nur Amalia sebagai teman dekat yang senantiasa dorongan, bimbingan, saran, semangat, doa serta selalu mengingatkan penulis untuk menyelesaikan skripsi.
14. Keluarga besar Agroindustri 2015 yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
15. Keluarga besar JM yang selalu memberikan semangat yang dibutuhkan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
16. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu per satu.

Penulis menyadari bahwa pada penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan untuk perbaikan kedepannya dan demi penyempurnaan penulis serupa di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga

skripsi yang telah disusun ini dapat bermanfaat, khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi semua pihak yang membaca.

Bandung, Agustus 2019

Penulis

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE
PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENGETAHUI
KONSEP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN MANAJERIAL
DALAM BERWIRAUSAHA MAHASISWA
PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI**

Susanna Noviana Nababan (1507524)

ABSTRAK

Mata Kuliah Kewirausahaan merupakan pelajaran yang membentuk karakter wirausaha dan menambah pengetahuan mengenai seluk-beluk bisnis baik dari sisi *soft skill* maupun *hard skill* sehingga mahasiswa mampu memanfaatkan peluang-peluang yang ada di sekitarnya dalam menciptakan usaha sendiri setelah lulus maupun saat masih kuliah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tahapan pembuatan, kelayakan, dan penerapan media pembelajaran. Penelitian dilakukan dengan model pengembangan perangkat lunak, yaitu *waterfall* yang terdiri dari enam tahapan, yaitu *requirement analysis, system design, implementation, integration & testing, deployment of system, dan maintenance*. Hasil penilaian kelayakan sebagai media pembelajaran dinyatakan “layak” oleh ahli materi dan ahli media, dan “sangat layak” oleh ahli bahasa. Sebagian besar responden “setuju” terhadap kualitas, tampilan, dan pembelajaran pada media pembelajaran berbasis website. Penerapan media pembelajaran pada konsep keterampilan berwirausaha mempunyai 2 aspek yang terdiri dari aspek keterampilan berpikir kreatif dan aspek keterampilan manajerial, masing-masing aspek mempunyai dua soal. Aspek berpikir kreatif soal menciptakan produk inovatif memperoleh hasil “sangat terampil” dan soal kedua perancangan kemasan memperoleh hasil “sangat terampil” dan aspek manajerial pada soal pengelolaan keuangan memperoleh hasil “sangat terampil, dan soal konsep pemasaran memperoleh hasil “kurang terampil”.

Kata Kunci : Website, media pembelajaran, keterampilan berpikir kreatif dan manajerial

**DEVELOPMENT OF WEBSITE-BASED LEARNING MEDIA IN
ENTREPRENEURSHIP TO KNOW THE CREATIVE AND
MANAGERIAL THINKING SKILL CONCEPT IN BUSINESS
ENTREPRENEURS AGROINDUSTRY TECHNOLOGY EDUCATION**

Susanna Noviana Nababan (1507524)

ABSTRACT

Entrepreneurship courses are subjects that shape entrepreneurial character and increase knowledge about the ins and outs of business both in terms of soft skills and hard skills so that students are able to take advantage of the opportunities around them in creating their own businesses after graduation or while still in college. The purpose of this study is to determine the stages of making, feasibility, and application of learning media. The study was conducted with a software development model, which is a waterfall which consists of six stages, namely requirements analysis, system design, implementation, integration & testing, deployment of system, and maintenance. The results of the appropriateness assessment as learning media were declared "worthy" by material experts and media experts, and "very worthy" by linguists. Most respondents "agree" to the quality, appearance, and learning on website-based learning media. The application of learning media to the concept of entrepreneurial skills has 2 aspects consisting of aspects of creative thinking skills and aspects of managerial skills, each of which has two problems. The creative thinking aspect of creating innovative products gets "very skilled" results and the second problem of packaging design gets "very skilled" results and the managerial aspect of financial management issues gets "very skilled, and the marketing concept results of getting" less skilled "results.

Keywords: Website, learning media, creative and managerial thinking skills

DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH.....	i
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah Penelitian.....	2
1.4 Rumusan Masalah Penelitian.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	3
1.7 Struktur Organisasi Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Pembelajaran.....	5
2.2 Media Pembelajaran Berbasis Website.....	6
2.3 Keterampilan Berwirausaha.....	7
2.4 Penelitian Terdahulu.....	11
2.5 Posisi Penelitian.....	12
BAB III METODE PENELITIAN.....	13
3.1 Pengembangan Media Pembelajaran.....	13
3.1.1 Lokasi Penelitian.....	13
3.1.2 Subjek Penelitian.....	13
3.1.3 Populasi dan Sampel.....	13
3.1.4 Desain Penelitian.....	14
3.1.5 Instrumen Penelitian.....	16
3.1.6 Validitas Instrumen.....	18
3.1.7 Analisis Data.....	19
3.2 Penerapan Media Terhadap Konsep Keterampilan Berwirausaha Mahasiswa.....	20
3.2.1 Desain Penelitian.....	20
3.2.2 Populasi dan Sampel.....	20
3.2.3 Instrumen Penelitian.....	21
3.2.4 Prosedur Penelitian.....	24
3.2.5 Validasi Soal.....	24
3.2.6 Analisis Data.....	25
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	26
4.1 Temuan.....	26
A. Analisis Persyaratan (<i>Requirement Analysis</i>).....	26
B. Desain Sistem (<i>System Design</i>).....	27

C. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	28
D. Integrasi & Pengujian (<i>Integration & Testing</i>).....	32
E. Penyebaran Sistem (<i>Deployment of System</i>).....	48
F. Perawatan (<i>Maintenance</i>).....	49
4.2 Pembahasan Media Pembelajaran.....	49
A. Validasi Media.....	49
4.3 Temuan Penerapan Media.....	53
A. Konsep Keterampilan Berpikir Kreatif dan Manajerial Dalam Berwirausaha Mahasiswa Setelah Diberikan Media Pembelajaran Berbasis Website.....	53
4.4 Pembahasan Penerapan Media.....	61
1. Konsep Keterampilan Berpikir Kreatif Mencetuskan Produk Inovatif.....	61
2. Konsep Keterampilan Berpikir Kreatif Perancangan Kemasan.....	63
3. Konsep Keterampilan Manajerial Pengelolaan Biaya.....	64
4. Konsep Keterampilan Manajerial Pemasaran.....	67
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	70
5.1 Simpulan.....	70
5.2 Implikasi.....	71
5.3 Rekomendasi.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Aspek Keterampilan Berpikir Kreatif.....	10
Tabel 2.2	Aspek Keterampilan Manajerial.....	11
Tabel 3.1	Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	16
Tabel 3.2	Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	17
Tabel 3.3	Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	17
Tabel 3.4	Kisi-kisi Lembar Kuisisioner Mahasiswa.....	18
Tabel 3.5	Skala Interpretasi Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Website.....	19
Tabel 3.6	Kriteria Interpretasi Kuesioner Tanggapan Mahasiswa.....	20
Tabel 3.7	Kisi-kisi Instrumen Konsep Keterampilan Berpikir Kreatif Berwirausaha Mahasiswa.....	21
Tabel 3.8	Kisi-kisi Instrumen Konsep Keterampilan Manajerial Berwirausaha Mahasiswa.....	21
Tabel 3.9	Rubrik Penilaian Soal Berpikir Kreatif Berwirausaha Mahasiswa dalam Mencetuskan Produk Inovatif.....	22
Tabel 3.10	Rubrik Penilaian Soal Konsep Keterampilan Manajerial Berwirausaha Mahasiswa.....	23
Tabel 3.11	Validasi Soal.....	24
Tabel 3.12	Skala Interpretasi Skor Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif dan Keterampilan Manajerial Berwirausaha Mahasiswa.....	25
Tabel 4.1	Spesifikasi Perangkat Keras.....	26
Tabel 4.2	Analisis Perhitungan Hasil Validasi Ahli Materi.....	33
Tabel 4.3	Saran Ahli Materi.....	37
Tabel 4.4	Analisis Perhitungan Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	38
Tabel 4.5	Saran Ahli Bahasa.....	40
Tabel 4.6	Analisis Perhitungan Hasil Validasi Ahli Media.....	40
Tabel 4.7	Saran Ahli Media.....	42
Tabel 4.8	Perhitungan Hasil Uji Coba Pemakaian.....	43
Tabel 4.9	Saran Uji Coba Pemakaian.....	48
Tabel 4.10	Hasil Konsep Keterampilan Berpikir Kreatif dan Manajerial Berwirausaha Mahasiswa.....	55
Tabel 4.11	Hasil Soal Aspek Konsep Keterampilan Berpikir Kreatif Menentukan Produk Inovatif dan Perancangan Kemasan.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Metode Waterfall.....	14
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Berbasis Website.....	28
Gambar 4.2. Tampilan Menu Masuk.....	29
Gambar 4.3. Tampilan Menu Daftar.....	30
Gambar 4.4. Tampilan Menu Beranda.....	30
Gambar 4.5. Tampilan Menu Materi.....	31
Gambar 4.6. Tampilan Menu Materi.....	31
Gambar 4.7. Tampilan Menu Video.....	32
Gambar 4.8. Tampilan Menu Tugas.....	32
Gambar 4.9. Sebelum Perbaikan Saran Ahli Bahasa.....	50
Gambar 4.10 Sesudah Perbaikan Saran Ahli Bahasa.....	50
Gambar 4.11 Sebelum Perbaikan Saran Ahli Media.....	51
Gambar 4.12 Sesudah Perbaikan Saran Ahli Media.....	51
Gambar 4.13 Sebelum Perbaikan Saran Mahasiswa.....	53
Gambar 4.14 Sesudah Perbaikan Saran Mahasiswa.....	53
Gambar 4.15 Contoh Jawaban Mahasiswa Pada Soal Menciptakan Produk Inovatif.....	62
Gambar 4.16 Contoh Jawaban Mahasiswa Pada Soal Perancangan Kemasan.....	64
Gambar 4.17 Contoh Jawaban Mahasiswa Pada Soal Pengelolaan Keuangan.....	66
Gambar 4.18 Contoh Jawaban Mahasiswa Pada Soal Pemasaran.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Flow Chart Desain Media Pembelajaran Berbasis Website Mata Kuliah Kewirausahaan.....	76
Lampiran 2. Storyboard.....	77
Lampiran 3. Hasil Angket Validasi Ahli Materi.....	80
Lampiran 4. Hasil Angket Validasi Ahli Bahasa.....	84
Lampiran 5. Hasil Angket Validasi Ahli Media.....	87
Lampiran 6. Hasil Angket Validasi Uji Coba Produk.....	90
Lampiran 7. Data Hasil Uji Coba Produk (1-10 Responden).....	93
Lampiran 8. Data Hasil Uji Coba Produk (11-20 Responden).....	94
Lampiran 9. Data Hasil Uji Coba Produk (21-34 Responden).....	95
Lampiran 10. Hasil Angket Validasi Soal.....	97
Lampiran 11. Hasil Tes Konsep Keterampilan Berwirausaha.....	100

DAFTAR PUSTAKA

- Aminatun, T., Subali, B., Prihartina, I., Masing, A., Dwiyani, A., Nindiasari, T., Sidiq, A., Luthfi, M. (2016). Pengembangan E-Modul Berbasis *Android Mobile* Materi Ekosistem Lokal Nusa Tenggara untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Siswa SMA. Yogyakarta.
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Aryadhi, I. W. dkk. (2015). Pengembangan *E-Learning* Dengan Model Waterfall Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha. Jurnal Teknologi Pendidikan*. Volume 3. (No. 1): Halaman 6.
- Astiti, W. Y. (2014). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan terhadap Motivasi Berwirausaha dan Keterampilan Berwirausaha Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. (Skripsi). Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Azwar, S. (2007). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Badan Pusat Statistik (BPS). www.bps.go.id. Diambil tanggal 9 juli 2019. Jam 05.30.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Faishal, A. (2015). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Kejuruan Mesin di SMK N 3 Yogyakarta. (Skripsi). Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hafiana, M. (2017). Implementasi Pendidikan Kewirausahaan Dalam Membentuk Sikap Wirausaha Pada Siswa Di SMKN 2 Malang. (Skripsi). Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Hujair, A. (2011). Langkah-langkah Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal MEDTEK* 2(1).
- Irmayanti. (2018). Pengaruh Pembelajaran Kewirausahaan dan Keterampilan Produktif Terhadap Pembentukan Karakter Kewirausahaan Pada Peserta Didik di Kelas XII SMK Negeri 1 Makassar. (Skripsi). Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Makassar.
- Lestari, D. A. (2017). Penggunaan Metode QFD (*Quality Function Deployment*) Untuk Meningkatkan Mutu Proses Pembelajaran Mata Kuliah

- Kewirausahaan. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Teknologi Kejuruan. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Lukitaningrum, hesti. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Basis Data Di Sekolah Menengah Kejuruan Kelas XI. (Skripsi). Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, Vol. 6 No. 1.
- Munandar, U. (2012). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muntu, R. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Di SMK. (Tesis). Program Pascasarjana. Universitas Negeri Makassar.
- Permatasari, A. (2016). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan dan Efikasi Diri Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. (Skripsi). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Pressman, Roger S. (2001). *Software Engineering a Practitioner's Approach Fifth Edition*. New York: Mc Graw Hill Higer Education.
- Rusdiana. (2018). Kewirausahaan Teori dan Praktik. Bandung: Pustaka Setia.
- Sani, R.A. (2014). Pembelajaran Sainifik: Untuk Implementasi Kurikulum 201. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saraswati, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs Web Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Koperasi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri Pajangan 1 Tahun Ajaran 2017/2018. (Skripsi). Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setiawan, N. (2007). Penentuan Ukuran Sampel Memakai Rumus Slovin dan Tabel Krejcie-Morgan: Telaah Konsep dan Aplikasinya. (Online). Tersedia: http://205.196.121.134/ilvp7pxpbbcg/ox7suqmlb0os00h/rumus_slovin.pdf (20 Januari 2019)
- Shabiri, H. (2005). Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching. Jakarta: *Quantum Teaching*.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Afabeta.
- Soemanto. Wasty. (1996). Pendidikan Wiraswasta. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Suryana. (2006). Kewirausahaan Pedoman Praktis: Teori Dan Praktek. Bandung: Salemba Empat.

Thursan Hakim. (2002). Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri. Jakarta: Puspa Swara.

Urip, Purwono. (2008). Standar Penilaian Buku Pelajaran. <http://telaga.cs.ui.ac.id/heru/bnsp/13oktober2008/Bahan%20Sosialisasi%20Standar%20Penilaian%20Buku%20Teks%20Pelajaran%20TIK.ppt>. Pada tanggal 15 Januari 2019.

Yuniarti, A. Fitri, L. Yokhebed. (2012). *Pengembangan Virtual Laboratory Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Materi Pembiakan Virus. Journal of Biology Education.* 1(1), 86-94.

Zainal, Aqib. (2013). Strategi belajar mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.