

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN
HISTORIOPRENEURSHIP BERBASIS *ANDROID* UNTUK
MENINGKATKAN INTENSI BERWIRAUSAHA MAHASISWA**



SKRIPSI

Oleh:

NANDA FACTUR RISA

1910113220017

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

Juni 2023

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN
HISTORIOPRENEURSHIP BERBASIS *ANDROID* UNTUK
MENINGKATKAN INTENSI BERWIRAUSAHA MAHASISWA**

SKRIPSI

Oleh:

**NANDA FACTUR RISA
1910113220017**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
Juni 2023**

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nanda Factur Risa
NIM : 1910113220017
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial/Pendidikan
Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *HISTORIOPRENEURSHIP* BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENINGKATKAN INTENSI BERWIRAUSAHA MAHASISWA” ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Banjarmasin, 23 Juni 2023

Yang membuat pernyataan



Nanda Factur Risa

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Nanda Factor Risa


NIM : 1910113220017

Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran *Historiopreneurship*
Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Intensi Berwirausaha
Mahasiswa

Skripsi ini telah disetujui untuk diperuntukkan di hadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

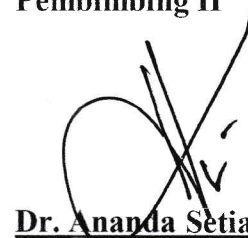
Banjarmasin, 20 Juni 2023

Pembimbing I



Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd
NIP. 19820413 200501 1 001

Pembimbing II



Dr. Ananda Setiawan, M.Pd
NIP. 19940509 201903 1 009

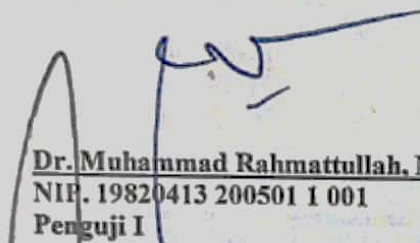
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul : Efektivitas Media Pembelajaran *Historiopreneurship* Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Intensi Berwirausaha Mahasiswa.

Yang disusun oleh : Nanda Factor Risa, NIM : 1910113220017, isi telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada 23 Juni 2023.

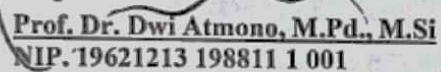
Dewan Penguji

Pembimbing I


Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd
NIP. 19820413 200501 1 001
Penguji I

Pembimbing II


Dr. Ananda Setiawan, M.Pd
NIP. 19940509 201903 1 009

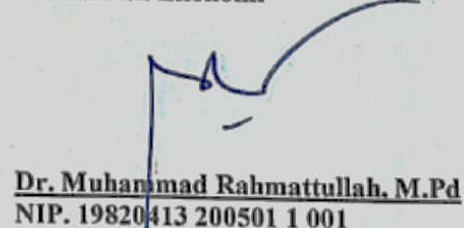

Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si
NIP. 19621213 198811 1 001

Mengetahui

Ketua Jurusan
Ilmu Pengetahuan Sosial


Dr. Svaharuddin, S.Pd., M.A
NIP. 19740301 200212 1 004

Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi


Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd
NIP. 19820413 200501 1 001

ABSTRAK

Nanda Factur Risa, 2023. **EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN HISTORIOPRENEURSHIP BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN INTENSI BERWIRAUSAHA MAHASISWA.** Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. (Pembimbing I: Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd. Pembimbing II: Dr. Ananda Setiawan, M.Pd.)

Mahasiswa lulusan program studi Pendidikan Ekonomi sebagai lulusan keguruan juga harus mampu menciptakan peluang usaha yang edukatif berbasis kearifan lokal. Kewirausahaan pada bidang kesejarahan (*historiopreneurship*) merupakan peluang usaha yang berpotensi. Melalui media pembelajaran *historiopreneurship* berbasis *android* sebagai perantara dalam pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan intensi berwirausaha mahasiswa. Adapun tujuan penelitian ini untuk: (1) menganalisis validitas media pembelajaran *historiopreneurship* berbasis *android*, (2) menganalisis kepraktisan media pembelajaran *historiopreneurship* berbasis *android*, dan (3) menganalisis efektivitas media pembelajaran *historiopreneurship* berbasis *android* dalam mengetahui tingkat intensi berwirausaha mahasiswa pada bidang kesejarahan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan menggunakan model ADDIE. Ada 5 (lima) tahapan dalam model ADDIE yaitu tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *historiopreneurship* berbasis *android* dengan nama BAHIMAT berdasarkan hasil validasi ahli media memperoleh hasil rata-rata sebesar 4,23 dengan kriteria sangat valid dan memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori sangat praktis. Hasil validasi ahli materi memperoleh hasil rata-rata sebesar 4,79 dengan kriteria sangat valid dan memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Pada hasil uji coba lapangan, respon mahasiswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata sebesar 4,25 dengan kriteria sangat valid dan memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori sangat praktis. Media pembelajaran *historiopreneurship* dikembangkan guna meningkatkan intensi berwirausaha mahasiswa pada bidang kesejarahan. Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* yang memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan perbandingan nilai t didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,788 > 2,069$ yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan skor *post-test*, sehingga terdapat pengaruh dan keefektifan yang tinggi dalam penggunaan media pembelajaran *historiopreneurship* berbasis *android* dalam mengukur tingkat intensi berwirausaha *historiopreneurship* mahasiswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Historiopreneurship*, *Android*, Intensi Berwirausaha

ABSTRACT

*Nanda Factur Risa, 2023. **THE EFFECTIVENESS OF ANDROID-BASED HISTORIOPRENEURSHIP LEARNING MEDIA TO IMPROVE STUDENT ENTREPRENEURIAL INTENTION.** Thesis, Economic Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Lambung Mangkurat University. (Supervisor I: Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd. Supervisor II: Dr. Ananda Setiawan, M.Pd.)*

Students who graduate from the Economics Education study program as teacher graduates must also be able to create educational business opportunities based on local wisdom. Entrepreneurship in the historical field (historiopreneurship) is a potential business opportunity. Through Android-based historiopreneurship learning media as an intermediary in learning, it can be used to increase student entrepreneurial intentions. This study aimed to (1) analyze the validity of android-based historiopreneurship learning media, (2) analyze the practicality of android-based historiopreneurship learning media, and (3) analyze the effectiveness of android-based historiopreneurship learning media in determining the level of student entrepreneurial intentions in the historical field. The research method used in this research is Research and Development (R&D) with the development model using the ADDIE model. There are 5 (five) stages in the ADDIE model has five stages: analyze, design, development, implementation, and evaluation. The results showed that the android-based historiopreneurship learning media with the name BAHIMAT based on the validation results of media experts obtained an average result of 4.23 with very valid criteria and obtained a percentage of 85% in the very practical category. The results of the material expert validation obtained an average result of 4.79 with very valid criteria and obtained a percentage of 96% in the very practical category. On the results of field trials, student responses to the developed learning media obtained an average of 4.25 with very valid criteria and obtained a percentage of 85% in the very practical category. Historiopreneurship learning media was developed to increase student entrepreneurial intentions in the historical field. Based on the results of the paired sample t-test which obtained a significance value of $0.000 < 0.05$ with a comparison of t values obtained $t_{count} > t_{table}$, namely $5.788 > 2.069$, which means that there is a significant difference between pre-test scores and post-test scores, so there is influence and high effectiveness in the use of android-based historiopreneurship learning media in measuring the level of student historiopreneurship entrepreneurial intentions.

Keywords: *Learning Media, Historiopreneurship, Android, Entrepreneurial Intention*

HALAMAN MOTTO

“We Need Focus. Small Progress is Still Progress.”

“Yakin dan bersyukur atas segala keputusan yang dipilih dan tumbuhkan cinta
agar terasa mudah.”

“Jika ujianmu tidak kunjung berhenti, maka tambahkan rasa sabarmu” – Sunarsih

“Allah SWT tidak akan membebani seorang hamba, melainkan sesuai dengan
kemampuannya” – Q.S. Al-Baqarah: 286

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Ibu Sunarsih

“Terimakasih atas doa yang tidak pernah putus, dukungan yang selalu disertakan, kerja keras yang tiada henti, pengorbanan yang tiada batas, dan kasih sayang yang tidak pernah luntur. Tiada doa yang bisa menembus langit selain doamu untuk segala yang kami jalani.”

Maya Devi Susanti dan Chairony

“Terimakasih atas segala dukungan yang menyertai langkah ku dan selalu siap sedia saat dibutuhkan.”

Ryedho Kurnia Pratama, Mahesa Kurnia Wijaya, dan Muhammad Rizky Fadillah

“Terimakasih atas keceriaan yang dapat menghilangkan rasa lelah dan dukungan yang selalu diucapkan.”

Sofiyan Stauri

“Terimakasih atas dukungan, perhatian, dan semangat yang selalu diberikan serta selalu disampingku untuk mendengarkan keluh kesahku.”

Noor Wiedia Melati, Naila Aziza, Mayang Resty Muliani, Nurhikmah, M Andrian, I Putu Jaya Kusuma, dan Rahmat Hidayat.

“Terimakasih atas dukungan, inspirasi, waktu, semangat, perjuangan, dan kerjasamanya.”

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang telah memberikan ilmu, inspirasi, dan kemuliaan. Atas kehendak-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *HISTOROPRENEURSHIP* BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENINGKATKAN INTENSI BERWIRUSAHA MAHASISWA”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagai dari persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin.
2. Bapak Dr. Syaharuddin, M.A. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin.
3. Bapak Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin sekaligus Pembimbing I yang selalu memberikan pengarahan, dukungan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Ananda Setiawan, M.Pd. selaku Pembimbing II yang selalu memberikan pengarahan, motivasi, dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan pengetahuan, ilmu, motivasi, nasihat, dan bimbingan saat menjalani masa perkuliahan.
6. Bapak Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si. selaku penguji skripsi dan telah memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

7. Ibu Rizky Febriyani Putri, M.Pd yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Semua validator media pembelajaran yang senantiasa memberikan bantuan dalam pembuatan media pembelajaran BAHIMAT.
9. Para mahasiswa wirausaha merdeka 2022 Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian.
10. Teman-teman angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Ekonomi yang senantiasa selalu memberikan doa yang ikhlas, motivasi dan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
11. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.
12. Tidak lupa berterimakasih kepada diri saya sendiri atas kerja keras, rasa percaya, dan keberanian yang tanpa saya sadari saya bisa menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan peneliti. Meskipun demikian, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu.

Banjarmasin, Juni 2023

Nanda Factur Risa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN ABSTRAK.....	vi
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Spesifikasi Produk.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Tinjauan Teoritis	14
1. Intensi Berwirausaha.....	14
2. Hakikat Aktivitas Ekstrakurikuler	19
3. Media Pembelajaran.....	19
4. Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	28
5. <i>Historio Awareness</i> dalam Kewirausahaan.....	29
6. Gambaran Umum <i>Historiopreneurship</i>	31

B. Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Berpikir Penelitian.....	43
D. Hipotesis Penelitian.....	43
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Jenis Penelitian	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	45
C. Subjek Penelitian.....	46
D. Objek Penelitian.....	46
E. Model Pengembangan	46
F. Prosedur Pengembangan	46
G. Instrumen Penelitian.....	50
H. Motode Pengumpulan Data	53
I. Jenis Data.....	56
J. Metode Analisis Data	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian	62
1. Tahap <i>Analyze</i> (Analisis)	62
2. Tahap <i>Design</i> (Perencanaan).....	64
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan).....	80
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	110
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	113
B. Pembahasan	117
1. Validitas Media Pembelajaran <i>Historiopreneurship</i> berbasis <i>Android</i> terhadap Intensi Berwirausaha Mahasiswa	117
2. Kepraktisan Media Pembelajaran <i>Historiopreneurship</i> berbasis <i>Android</i> terhadap Intensi Berwirausaha Mahasiswa.....	119
3. Efektifitas Media Pembelajaran <i>Historiopreneurship</i> berbasis <i>Android</i> terhadap Intensi Berwirausaha Mahasiswa	121
BAB V PENUTUP	124
A. Kesimpulan	124
B. Saran.....	124

DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Intensi Berwirausaha	15
Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir Penelitian.....	43
Gambar 3. 2 Konsep Pengembang Media Model ADDIE.....	46
Gambar 3. 3 Desain Eksperimen One Group <i>Pre-test-Post-test</i> Design	59
Gambar 4. 1 Tampilan <i>Storyboard</i> Halaman Awal	65
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Storyboard</i> Menu Utama Wisata Sejarah.....	66
Gambar 4. 3 Tampilan <i>Storyboard</i> Menu Utama Wisata Religi Bersejarah.....	67
Gambar 4. 4 Tampilan <i>Storyboard</i> Menu Utama Wisata Kuliner.....	68
Gambar 4. 5 Tampilan <i>Storyboard</i> Menu Utama Kelas <i>Online</i>	69
Gambar 4. 6 Tampilan <i>Storyboard</i> Menu Utama Potensi Usaha	70
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Storyboard</i> Menu Utama Informasi	71
Gambar 4. 8 Tampilan <i>Storyboard</i> Sub Menu Wisata Sejarah	72
Gambar 4. 9 Tampilan <i>Storyboard</i> Sub Menu Wisata Religi Bersejarah.....	73
Gambar 4. 10 Tampilan <i>Storyboard</i> Sub Menu Wisata Kuliner	74
Gambar 4. 11 Tampilan <i>Storyboard</i> Sub Menu Kelas <i>Online</i>	75
Gambar 4. 12 Tampilan <i>Storyboard</i> Sub Menu Potensi Usaha	76
Gambar 4. 13 Tampilan <i>Storyboard</i> Menu Informasi “Tentang BAHIMAT”	77
Gambar 4. 14 Tampilan <i>Storyboard</i> Menu Informasi “Petunjuk Penggunaan”...	78
Gambar 4. 15 Tampilan <i>Storyboard</i> Menu Informasi “Tujuan Pembelajaran” ...	79
Gambar 4. 16 Logo Media Pembelajaran BAHIMAT	81
Gambar 4. 17 Visualisasi Desain Landing Page (Halaman Utama).....	82
Gambar 4. 18 Visualisasi Desain Menu Utama Wisata Sejarah	83
Gambar 4. 19 Visualisasi Desain Menu Utama Wisata Religi Bersejarah	84
Gambar 4. 20 Visualisasi Desain Menu Utama Wisata Kuliner	85
Gambar 4. 21 Visualisasi Desain Menu Utama Kelas <i>Online</i>	86
Gambar 4. 22 Visualisasi Desain Menu Utama Potensi Usaha.....	87
Gambar 4. 23 Visualisasi Desain Menu Utama Informasi.....	88
Gambar 4. 24 Visualisasi Desain Sub Menu Utama Wisata Sejarah	89
Gambar 4. 25 Visualisasi Desain Sub Menu Utama Wisata Religi Bersejarah ...	90

Gambar 4. 26 Visualisasi Desain Sub Menu Utama Wisata Kuliner	91
Gambar 4. 27 Visualisasi Desain Sub Menu Utama Kelas <i>Online</i>	92
Gambar 4. 28 Visualisasi Desain Sub Menu Utama Potensi Usaha.....	93
Gambar 4. 29 Visualisasi Desain Menu Informasi “Tentang BAHIMAT”	94
Gambar 4. 30 Visualisasi Desain Menu Informasi “Petunjuk Penggunaan”	95
Gambar 4. 31 Visualisasi Desain Menu Informasi “Tujuan Pembelajaran”	96
Gambar 4. 32 Sebelum Revisi Pada Sub Menu Wisata Kuliner Pada Kalimat Get Direction.....	104
Gambar 4. 33 Sesudah Revisi Pada Sub Menu Wisata Kuliner Pada Kalimat Get Direction.....	104
Gambar 4. 34 Sebelum Revisi Pada Sub Menu Potensi Usaha Pada Kalimat Gambar yang Ditampilkan	105
Gambar 4. 35 Sesudah Revisi Pada Sub Menu Potensi Usaha Pada Kalimat Gambar yang ditampilkan	106
Gambar 4. 36 Sebelum Perbaikan Kesalahan Penulisan Pada Kata WhatApps Menjadi Wasaka	106
Gambar 4. 37 Sesudah Perbaikan Kesalahan Penulisan Pada Kata WhatApps Menjadi Wasaka	107
Gambar 4. 38 Sebelum Revisi Pada Tampilan Letak Menu Informasi dan Menu Tujuan Pembelajaran.....	108
Gambar 4. 39 Sesudah Revisi Pada Tampilan Letak Menu Informasi dan Menu Tujuan Pembelajaran.....	108
Gambar 4. 40 Sebelum Revisi Gambar Yang Menggunakan Gambar Dari Google	109
Gambar 4. 41 Sesudah Revisi Gambar Yang Menggunakan Gambar Dari Google	109
Gambar 4. 42 Grafik Peningkatan Intensi Berwirausaha Mahasiswa (<i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>)	112
Gambar 4. 43 Sebelum Perbaikan Kesalahan Penulisan Pada Kata Tambah Menjadi Tampak.....	114

Gambar 4. 44 Sesudah Perbaikan Kesalahan Penulisan Pada Kata Tambah
Menjadi Tampak..... 114

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	33
Tabel 3. 1 Prosedur Pengembangan model ADDIE	47
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	50
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	51
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Respon Mahasiswa	52
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Intensi Berwirausaha <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	52
Tabel 3. 6 Kriteria Skor Angket Skala Likert Mengukur Validitas dan Kepraktisan Media.....	54
Tabel 3. 7 Kriteria Skor Angket Skala Likert Mengukur Intensi Berwirausaha ...	54
Tabel 3. 8 Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke dalam Kualitatif dengan Skala 5	57
Tabel 3. 9 Interpretasi Kepraktisan.....	58
Tabel 4. 1 CPL, CPMK, dan Indikator Pembelajaran <i>Historiopreneurship</i> pada RPS Program <i>Historiopreneurship</i>	64
Tabel 4. 2 Data Validator Media Pembelajaran	79
Tabel 4. 3 Hasil Validasi oleh Ahli Media.....	97
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	99
Tabel 4. 5 Hasil Respon Mahasiswa Terhadap Media Pembelajaran BAHIMAT	110
Tabel 4. 6 Hasil Angket Intensi Berwirausaha Mahasiswa.....	112
Tabel 4. 7 Uji Normalitas <i>Saphiro Wilk</i>	115
Tabel 4. 8 Hasil Analisis Deskriptif Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	115
Tabel 4. 9 Hasil Korelasi Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	116
Tabel 4. 10 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	116

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Analisis Kebutuhan	133
Lampiran 2 Rencana Pembelajaran Semester <i>Historipreneurship</i>	137
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media	142
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi.....	146
Lampiran 5 Angket Respon Mahasiswa	150
Lampiran 6 Angket Intensi Berwirausaha	153
Lampiran 7 Hasil Validasi Media.....	156
Lampiran 8 Hasil Validasi Materi	164
Lampiran 9 Hasil Angket Respon	172
Lampiran 10 Hasil Angket Intensi Berwirausaha	178
Lampiran 11 Rekapirulasi Hasil Validasi Media	181
Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi	183
Lampiran 13 Hasil Rekapitulasi Respon.....	184
Lampiran 14 Hasil Rekapitulasi Intensi Berwirausaha.....	185
Lampiran 15 Hasil Uji Normalitas	186
Lampiran 16 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	188
Lampiran 17 Hasil Revisi Media Pembelajaran BAHIMAT	189
Lampiran 18 Dokumentasi	196
Lampiran 19 Surat Rekomendasi Penelitian	197