

**PENGEMBANGAN MEDIA HYPERCONTENT *MICRO-LEARNING* PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN DI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**TUGAS AKHIR**

*Diajukan kepada Tim Penguji Tugas Akhir Jurusan Teknik Elektronika  
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika sebagai salah satu  
persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**M A RAFLI**

**NIM. 17076113/2017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

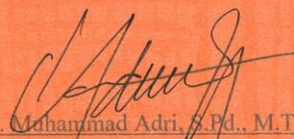
**HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR**  
**PENGEMBANGAN MEDIA HYPERCONTENT *MICRO-LEARNING***  
**PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN DI UNIVERSITAS NEGERI**  
**PADANG**

Nama : M A RAFLI  
NIM/TM : 17076113  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Jurusan : Teknik Elektronika  
Fakultas : Teknik

Padang, Mei 2022

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing

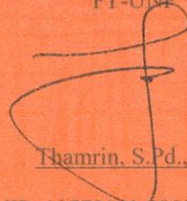


Dr. Muhammad Adri, S.Pd., M.T.  
NIP. 197505142000081001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Elektronika

FT-UNP



Thamrin, S.Pd., MT.  
NIP. 197701012008121001

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

Nama : M A RAFLI  
NIM/TM : 17076113/2017

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan Tugas Akhir di depan Tim  
Penguji Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik  
Elektronika Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Padang  
Dengan judul

**PENGEMBANGAN MEDIA HYPERCONTENT *MICRO-LEARNING*  
PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN DI UNIVERSITAS NEGERI  
PADANG**

Padang, Mei 2022

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Muhammad Anwar, S.Pd.,MT

1. 

2. Anggota : Dr. Muhammad Adri, S.Pd., M.T

2. 

3. Anggota : Dr. Yasdinul Huda, S.Pd.,MT

3. 

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : M A RAFLI  
NIM/TM : 17076113/2017  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Jurusan : Teknik Elektronika  
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir saya yang berjudul, **“PENGEMBANGAN MEDIA HYPERCONTENT MICRO-LEARNING PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN DI UNIVERSITAS NEGERI PADANG”** adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila sesuatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia di proses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Mei 2022  
Saya yang menyatakan,



**M A RAFLI**  
**NIM.17076103**

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengakomodasikan gaya belajar mahasiswa kewirausahaan Universitas Negeri Padang dengan mengembangkan konten Micro-Learning, yang memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam materi atau pembelajaran matakuliah kewirausahaan melalui konten media belajar Micro-Learning sehingga mahasiswa dapat mengeksplorasi materi KWU secara cepat dan mudah. Dengan mengembangkan konten infografis *Micro-Learning* pada mata kuliah kewirausahaan. Microlearning adalah salah satu metode *E-Learning* yang menyajikan informasi secara ringkas dan fokus kepada inti pembelajaran. Metode ini merupakan cara yang ideal untuk menemukan jawaban secara cepat terhadap pertanyaan yang spesifik dengan adanya konten panduan berupa media-media yang sudah di siapkan agar menambah gaya tarik kepada mahasiswa terhadap matakuliah kewirausahaan ini. Nantinya terdapat beberapa konten pembelajaran yang akan di buat seperti Infografis berupa foto yang berisikan materi yang dimana nanti akan di posting melalui sosial media seperti instagram, modul hypercontent yang nantinya berupa penjelasan lengkap materi dan disertai *qr-code* sebagai penghubung ke sumber bacaan lain dan media berupa power point sebagai bentuk persentase dari materi tersebut dan dilengkapi juga dengan video pendukung. yang akan memudahkan mahasiswa untuk mengakses materi ini dimanapun dan kapanpun.

***Kata Kunci:*** Kewirausahaan, *Micro-Learning*, *Learning Content*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA HYPERCONTENT *MICRO-LEARNING* PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN DI UNIVERSITAS NEGERI PADANG” ini tepat pada waktunya.

Pembuatan dan penulisan laporan tugas akhir ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, jurusan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang. Dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih sebesar-besarnya untuk pihak yang telah mendukung penulis. Terkhusus lagi penulis ucapkan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT.
2. Bapak Prof. Ganefri, Ph.D, selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Thamrin, S.Pd., M.T, Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang yang membantu penulis dalam pengesahan halaman persetujuan tugas akhir.
5. Bapak Khairi Budayawan, S.Pd., M.Kom selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.
6. Bapak Dr. Muhammad Adri, S.Pd., M.T selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk Membimbing dalam perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan Tugas Akhir ini.
7. Bapak Dr. Muhammad Anwar, S.Pd., M.T dan Bapak Dr. Yasdinul Huda, S.Pd., M.T. selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Kedua Orang Tua dan keluarga besar penulis yang tidak pernah berhenti berusaha dan berdoa serta kasih sayangnya untuk kesuksesan penulis sampai saat sekarang.

9. Keluarga besar Teknik Elektronika yang pertama kali merangkul penulis saat menyandang status mahasiswa yang selalu siap mewedahi penulis dari awal kuliah sampai akhir masa kuliah penulis. Yang tiada henti mengingatkan, memberikan saran dan teguran.
10. Teman-teman seperjuangan program studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Padang.
11. Semua pihak yang banyak membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya hasil penelitian ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan baik dari sistematika penulisan maupun dari pemilihan kata yang digunakan. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat baik bagi kita semua. Atas perhatian dari semua pihak penulis mengucapkan terima kasih.

Padang, Mei 2022  
Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Tugas Akhir .....	7
F. Manfaat Tugas Akhir .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
A. Konsep Kewirausahaan.....	9
B. <i>Global Entrepreneursip Index</i> .....	11
C. Kewirausahaan di Universitas Negeri Padang .....	15
D. Pendidikan bagi Generasi Z .....	17
E. Model Production-Based <i>Learning</i> .....	20
F. Konsep Micro-Learning .....	21
G. <i>Elearning</i> dan <i>Micro-Learning</i> .....	22
H. Infografis .....	25
I. Multimedia Interaktif .....	26
<b>BAB III METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>29</b>
A. Perancangan <i>Micro-Learning</i> Berbasis Media Di Matakuliah Kewirausahaan Universitas Negeri Padang .....	29
B. Perancangan dan Pemodelan <i>Micro-Learning</i> Berbasis Media Di Mata Kuliah Kewirausahaan Universitas Negeri Padang.....	31
1. Mind Mapping Micro-Learning .....	31

2. Struktur Materi .....	32
3. Flow Chart Sistem Login .....	34
4. Diagram Konteks .....	35
5. Use Case Diagram.....	36
6. Rancangan (Infografis).....	41
7. Rancangan Slide Power Point .....	42
8. Rancangan Halaman Video.....	43
9. Rancangan Struktur Isi Topic.....	44
C. Pengembangan Model Pembelajaran dan Konten.....	45
1. Analisis.....	45
2. Design .....	46
3. Development .....	47
4. Implementation .....	47
5. Evaluation .....	48
<b>BAB IV .....</b>	<b>49</b>
A. Hasil Perancangan <i>Content</i> Infografis .....	49
B. Implementasi Hasil Rancangan.....	70
C. Pembahasan.....	77
D. Hasil Validasi .....	79
<b>BAB V .....</b>	<b>88</b>
A. Kesimpulan .....	88
B. Saran.....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>93</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Grafik Target Jumlah Mahasiswa yang berwirausaha di UNP .....	3
Gambar 2. Global Entrepreneurship Index dan 14 Pilarnya .....	12
Gambar 3. Negara yang mengalami penurunan skor GEI .....	12
Gambar 4. Data TPT Indonesia Februari 2019 .....	13
Gambar 5. Mind Mapping Micro-Learning .....	32
Gambar 6. Rancangan Struktur Materi Micro Learning .....	33
Gambar 7. Flowchart sistem login .....	34
Gambar 8. Diagram Konteks Blended Learning.....	35
Gambar 9. Use Case Diagram SystemAcces .....	37
Gambar 10. Use Diagram Learning Center .....	38
Gambar 11. Use Case Diagram Domain Model .....	39
Gambar 12. <i>Use Case Diagram</i> Mahasiswa Model.....	40
Gambar 13. <i>Use Case Diagram</i> Adaption Model.....	41
Gambar 14. Rancangan Micro-Learning (infografis) .....	42
Gambar 15. Rancangan slide presentase power point.....	42
Gambar 16. Rancangan tampilan video pembelajaran .....	43
Gambar 17. Infografis Materi 1 Halaman Cover .....	50
Gambar 18. Infografis Materi 1 .....	50
Gambar 19. Infografis Materi 1 .....	51
Gambar 20. Infografis Materi 1 .....	52
Gambar 21. Infografis Materi 1 .....	52
Gambar 22. Infografis Materi 1 .....	53

Gambar 23. Infografis Materi 1 .....	54
Gambar 24. Infografis Materi 5 .....	54
Gambar 25. Infografis Materi 5 .....	55
Gambar 26. Infografis Materi 5 .....	56
Gambar 27. Cover ppt materi 1.....	57
Gambar 28. Sub materi .....	57
Gambar 29. Pengertian Kewirausahaan .....	58
Gambar 30. Kewirausahaan Menurut Para Ahli .....	59
Gambar 31. Kombinasi Baru Dalam Kewirausahaan .....	59
Gambar 32. Arti Lain Kewirausahaan .....	60
Gambar 33. Ciri-ciri Wirausahawan .....	60
Gambar 34. Perkembangan Kewirausahaan .....	61
Gambar 35. Wirausaha Pada Indonesia .....	61
Gambar 36. Pengambilan Video .....	62
Gambar 37. Proses Pengeditan Video.....	63
Gambar 38. Hasil Video .....	63
Gambar 39. Hasil Rancangan Materi.....	64
Gambar 40. Tampilan Halaman.....	65
Gambar 41. Tampilan Halaman Utama MOOC UNP .....	65
Gambar 42. Tampilan Halaman Login MOOC UNP .....	66
Gambar 43. Tampilan Halaman Dashboard MOOC UNP.....	67
Gambar 44. Tampilan Halaman Dashboard MOOC UNP.....	67
Gambar 45. Tampilan Pengantar Perkuliahan .....	68

Gambar 46. Tampilan Sumber Materi .....	68
Gambar 47. Tampilan Aktivitas Kerja Mahasiswa .....	69
Gambar 48. Tampilan Halaman Utama MOOC UNP .....	70
Gambar 49. Tampilan Halaman Login MOOC UNP .....	71
Gambar 50. Tampilan Halaman Dashboard MOOC UNP.....	72
Gambar 51. Tampilan Halaman Course.....	72
Gambar 52. Tampilan Pengantar Perkuliahan .....	73
Gambar 53. Tampilan Learning Resources.....	73
Gambar 54. Tampilan Modul Kewirausahaan .....	74
Gambar 55. Tampilan Video Pendukung.....	74
Gambar 56. Tampilan Learning Activities .....	75
Gambar 57. Tampilan Forum Diskusi .....	76
Gambar 58. Tampilan Tempat Pengumpulan Tugas .....	76
Gambar 59. Tampilan quiz.....	77

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data GEI pada Regional Asia Tenggara .....	2
Tabel 2. Perbandingan Elearning dan Micro-learning .....	24
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media .....	80
Tabel 4. Kisi-kisi Instrument Ahli Materi.....	81
Tabel 5. Kategori Penilaian.....	82
Tabel 6. Kriteria Validasi.....	83
Tabel 7. Hasil Uji Validasi Ahli Media .....	85
Tabel 8. Hasil Uji Validasi Ahli Materi.....	86

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Generasi Milenial dan Generasi Z adalah generasi yang lahir pada era digital, 1990an hingga 2000an. Kedua generasi ini tumbuh menggunakan teknologi sejak awal, menemukan persoalan yang mereka hadapi segera melalui aplikasi, mesin pencari dan social media (Knowledgecity. 2018), mereka menggunakan *fast-moving technology* (Poague, Emily. 2018), dengan intensitas penggunaan teknologi yang tinggi, menimbulkan tren *Acquired Attention Deficit Disorder* (AADD) (Sri Suhandiah, dkk. 2020) dan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) (Knowledgecity. 2018), yaitu ketidakmampuan untuk fokus dan menganalisa informasi dan masalah yang kompleks, sehingga dunia pendidikan harus mampu memenuhi kebutuhan belajar sesuai dengan karakteristik ini, yaitu menginginkan suatu pendekatan yang *fully self-directed and independent* dalam belajar, dengan mengubah model belajar yang sesuai, seperti *Micro-Learning*.

Kehadiran kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI tentang Merdeka Belajar melalui Kampus Merdeka, memberikan pengalaman belajar baru bagi mahasiswa di luar lingkungan belajar normalnya, baik di luar program studi maupun di luar kampus, sehingga diharapkan mengakomodasi cara belajar praktis mereka, dan salah satu bentuk kegiatan yang ditawarkan kepada Mahasiswa adalah berwirausaha.

Didorongnya Wirausahaan dalam kebijakan Merdeka Belajar ini adalah sebagai salah satu solusi atas persoalan bangsa, dimana data GEDI, menempatkan Indonesia berada pada posisi ke-94 dari 137 negara pada daftar Global *Entrepreneurship* Indeks (GEI), yang merupakan sebuah indeks yang digunakan untuk mengukur *entrepreneurship ecosystem* pada suatu negara.

Tabel 1. Data GEI pada Regional Asia Tenggara

No	Negara	Skor	Rangking GEI Global
1	Singapore	52,7	27
2	Brunei Darussalam	34,3	53
3	Malaysia	32,7	58
4	Thailand	27,4	71
5	Philiphina	24,1	84
6	Vietnam	23,2	87
7	Indonesia	20,7	94

Oleh karena itu harus ada upaya segera Perguruan tinggi, untuk bisa menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi bagus, didukung oleh berteknologi yang baik serta memiliki jiwa inovasi, dan kemampuan lulusan untuk berwirausaha (*startup*), melalui penanaman sikap wirausaha.

Data ini menegaskan masih rendahnya ekosistem wirausaha di Indonesia. Dari variabel-variabel indeks GEI, maka persoalan mayoritas yang dihadapi adalah pada aspek pilar startup skill, human capital, yang ditentukan oleh kualitas pendidikan, *pilar technology absorbtion* dan *innovation process*

yang ditentukan oleh variabel tingkat teknologi, serapan teknologi, kualitas rata-rata institusi saintifik dan ketersediaan saintis dan teknokratnya.



Gambar 1. Grafik Target Jumlah Mahasiswa yang berwirausaha di UNP

Salah satu upaya yang seharusnya dilakukan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam berwirausaha melalui pendidikan kewirausahaan adalah dengan mengembangkan konten *Micro Learning* pada matakuliah Kewirausahaan yang nantinya diharapkan dapat memahami teori serta praktik dari pada kewirausahaan itu sendiri melalui media pembelajaran yang lebih mudah diakses serta memungkinkan mahasiswa menjadi lebih tertarik dan mudah mencerna informasi disampaikan dalam konten *Micro Learning* Pendidikan Kewirausahaan ini.

Keempat persoalan di atas tengah dihadapi oleh semua perguruan tinggi di Indonesia yang belum mampu membangun budaya startup lulusan, keterbatasan teknologi dan sumber daya manusia, sehingga lulusannya menambah jumlah Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT), yang pada Februari 2019 mencapai 6,89% (diploma) dan 6,24% (universitas), dengan total 7,01

juta orang. Oleh karena itu harus ada upaya segera dari perguruan tinggi untuk bisa menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi dan skill yang bagus, didukung oleh ber-teknologi yang baik serta memiliki jiwa inovasi, dan bermuara pada kemampuan lulusan untuk berwirausaha (*startup*), melalui penanaman sikap wirausaha sebagai salah satu kompetensi utama mahasiswa.

Matakuliah Kewirusahaan (KWU) merupakan salah satu MKU wajib pada level Universitas di UNP, dan selama ini Perkuliahan KWU ini dilalui oleh mahasiswa sebagai Matakuliah teori 3 SKS dan dengan minim aktifitas praktikum. Padahal kompetensi KWU merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa hari ini yang membekali mahasiswa untuk mampu mengembangkan potensi dirinya sebagai bekal dalam berdikari, sebagai basis awal dalam membangun sebuah startup usaha, dan mengurangi ketergantungan terhadap kesempatan kerja dan dunia kerja. Oleh karena itu perlu upaya untuk memberikan penguatan pedagogik dan pengalaman wirausahaan secara akademik lebih awal kepada mahasiswa, salah satunya dengan memperkuat pengalaman belajar mahasiswa dalam mata kuliah Kewirausahaan. Oleh karena itu mestrukturisasi MataKuliah KWU menjadi target dalam penelitian ini agar mencapai kompetensi yang dibutuhkan, melalui pengembangan media *Hypercontent Micro Learning* (ML) KWU. Dengan ML ini mahasiswa generasi Z, dapat mengeksplorasi Materi KWU untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan wirausaha melalui sumber belajar BL, sehingga dengan demikian aktifitas

perkuliahan tatap muka, dapat dioptimalkan untuk mengembangkan kemampuan praktik wirasuha mahasiswa.

Pengembangan model ini menggunakan pendekatan ADDIE, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai untuk menghasilkan Model ML KWU yang sejalan dengan Rencana Induk Penelitian (RIP) UNP 2020 – 2024, khususnya pengembangan Pembelajaran Digital.

Ketika mahasiswa mencoba atau meng *scan QR Code* tersebut maka akan menghasilkan media pembelajaran seperti infografis. Infografis dapat diartikan sebagai representasi visual dari informasi, data atau pengetahuan yang menggabungkan data dan desain dengan lebih baik daripada data yang terdiri dari teks saja (Lee, 2014). Saptodewo (2014:) juga sependapat mengenai aspek visual yang berperan penting dalam infografis dalam menyajikan data, informasi dan pengetahuan yang bukan hanya sekedar teks semata.

Uraian di atas, maka Penelitian Tugas Akhir ini difokuskan pada Pengembangan Media Hypercontent Micro-Learning pada Mata Kuliah Kewirausahaan di Universitas Negeri Padang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pengembangan konten interaktif berbasis *Micro Learning* dilandasi oleh masih terbatasnya sumber belajar mandiri wirausaha dengan dukungan teknologi.
2. Penelitian tentang Pengembangan media Hypercontent *Micro-Learning* pada mata kuliah kewirausahaan di Universitas Negeri Padang belum pernah dilakukan.
3. Masih rendahnya minat mahasiswa Universitas Negeri Padang untuk menjadi seorang wirausahaan.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka untuk mempermudah pembahasan tugas akhir ini dibatasi pada aspek:

1. Pengembangan lingkungan belajar *Micro-Learning* dalam mata kuliah Kewirausahaan.
2. Pengembangan konten *Micro-Learning* dalam Kewirausahaan, sebagai metoda belajar praktis dalam berwirausaha.
3. Pengembangan *Hypercontent Micro-Learning* sesuai dengan *Micro-Learning* Kewirausahaan.
4. Pengembangan konten yang sesuai dengan *Blended-Production Based Micro-Learning* Kewirausahaan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah dapat dirumuskan permasalahannya dalam tugas akhir ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan konten infografis Micro-Learning pada Mata Kuliah Kewirausahaan di Universitas Negeri Padang?
2. Bagaimana cara mengakomodasikan gaya belajar mahasiswa kewirausahaan Universitas Negeri Padang?
3. Apakah mahasiswa dapat memahami materi KWU secara cepat melalui konten media belajar *Micro-Learning*?
4. Bagaimana cara mahasiswa dalam mengembangkan potensi diri dalam membangun sebuah usaha melalui konten pembelajaran *Micro-Learning* ini kedepannya?

#### **E. Tujuan Tugas Akhir**

Adapun tujuan yang harus dicapai dari pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Membantu mengakomodasikan gaya belajar mahasiswa kewirausahaan Universitas Negeri Padang, melalui pengembangan konten *Micro-learning* (ML).
2. Memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam materi atau pembelajaran matakuliah kewirausahaan melalui konten media belajar *Micro-learning* sehingga mahasiswa dapat mengeksplorasi materi KWU secara cepat, mudah dan sederhana.

3. Membekali mahasiswa bagaimana cara mengembangkan potensi diri dalam membangun sebuah usaha melalui konten pembelajaran *Micro Learning* ini kedepannya.
4. Mengembangkan konten infografis *Micro-Learning* pada mata kuliah kewirausahaan di Universitas Negeri Padang berbasis media.

#### **F. Manfaat Tugas Akhir**

Adapun manfaat yang dihasilkan dari tugas akhir :

1. Bagi lembaga yaitu sebagai sumber belajar mandiri bagi mahasiswa UNP dalam model *Micro-Learning* dalam mata kuliah Kewirausahaan.
2. Bagi dosen yaitu sebagai inovasi dalam memberikan bahan ajar yang lebih menarik terhadap mahasiswa.
3. Memberikan pengalaman kepada mahasiswa bagaimana cara mengembangkan wirausaha di era ‘*Technology savvy*’ atau sering dikenal dengan Generasi Z.
4. Bagi penulis yaitu sebagai sarana untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah di dalam praktek yang sebenarnya serta dapat menerapkan atau mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan teknologi yang diperoleh terhadap masalah-masalah praktis yang ada di lapangan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Adapun kesimpulan yang di dapat dari pengembangan *hypercontent Micro-Learning* ini adalah bahwasanya pembelajaran akan terus berkembang seiring berjalannya waktu dari segala aspek yaitu kemudahan akses, penggunaan teknologi, dan penyesuaian dengan zaman modern ini. Maka dari itu diharapkan metode *Micro-Learning* dengan bantuan infografis *content* dan media lain nya dapat membantu tenaga pengajar atau pendidik dalam mengimplementasikan pembelajaran di era modern dengan segala aspek yang harus disesuaikan terhadap materi pembelajaran yang dalam tahap perubahan dari metode *old school* menjadi sesuai dengan modern era yang akan menambah daya tarik belajar peserta didik.

#### **B. Saran**

Konten *Micro-Learning* ini masih berupa pengembangan, diharapkan nantinya pada pengembangan tahap selanjutnya bisa lebih menarik dan lebih ber inovasi pada sumber-sumber materi yang lebih banyak dan lebih luas lagi nantinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Branch, Robert M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science Business Media, LLC.
- Breneman, David W. 2005. *Entrepreneurship in Higher Education*, *Jurnal New Direction for*.
- Dur, B. U. (2014). Data visualization and infographics in visual communication design education at the age of information. *Journal of Arts and Humanities (JAH)*, 3 (5) hlm. 39-50.
- Estiningsih, Wening, Zainal, Arifin, HM, 2014, *Technopreneurship; Challenge For Entrepreneurship Educational Development in Indonesia*, *Forum Tahunan Pengembangan Iptek dan Inovasi Nasional IV*, LIPI, Tahun 2014.
- Fayolle, Alain, et.al. 2006. Assessing the impact of entrepreneurship education programmes : a new methodology, *Journal of European Industrial Training*, Vol. 30 No. 9, 2006.
- Higher Education*, No. 129, Spring 2005.
- Ganefri. 2013. The Development of Production-Based Learning Approach to Entrepreneurial Spirit for Engineering Students. *Journal Asian Social Science*; Vol. 9, No. 12; 2013.
- Haleluddin, dkk. 2019. *Strategi Pembelajaran Bahasa bagi Generasi Z : Sebuah Tinjauan Sistematis*, *Jurnal Pendidikan Edutama*, Vol. 6 No. 2 Juli 2019.
- Hamidi, Daniel Yar, et.al. 2008. Creativity in Entrepreneurship Education, *Journal of Small Business and Enterprise Development*, Vol 15 No. 2, 2006.
- Indrajit, R.Eko. 2020. Merdeka Belajar, Kampus Merdeka, It's not about What, It's all About How, disampaikan pada Seminar Nasional Merdeka Belajar, Kampus Merdeka, Fasilkom UI, 29 Feb 2020.
- Kasmir. (2011). *Kewirausahaan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Kemendikbud RI, 2020. *Buku Saku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka*, Jakarta : DitJen Pend. Tinggi Kemendikbud RI.
- KnowledgeCity. (2018). *Microlearning for Millennials and Generation Z*, diakses pada alamat <https://www.knowledgedcity.com/blog/microlearning-for-millennials-and-generation-z/>, tanggal 5 Maret 2020.