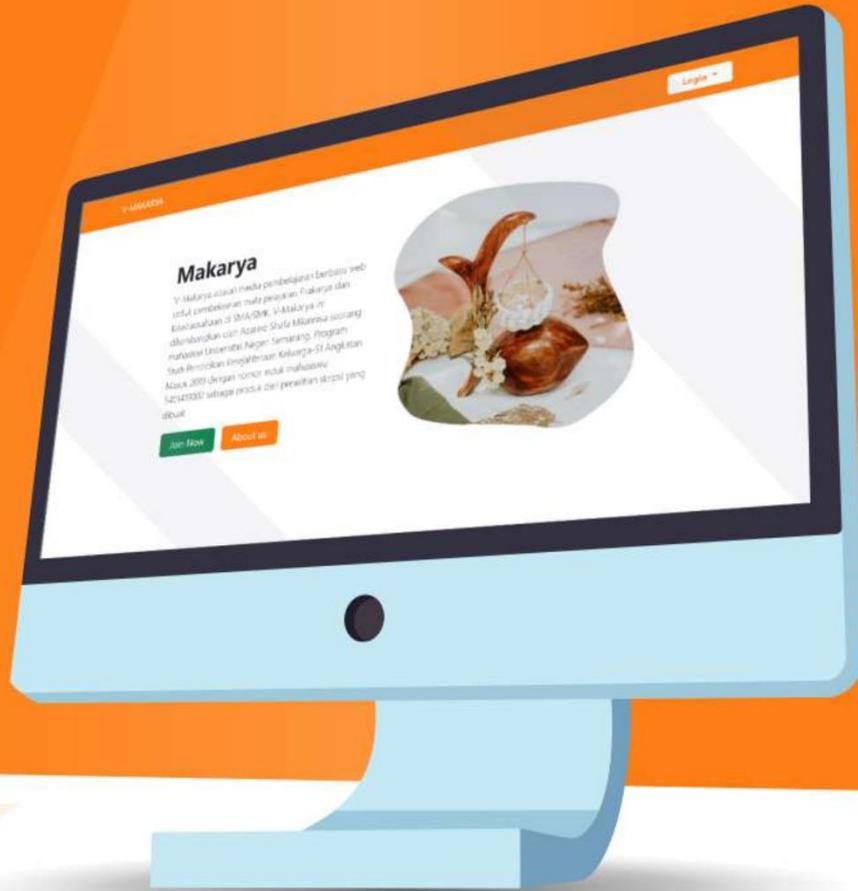


Oleh:

Azarine Shafa Milannisa  
Birawa Kaca Buana Gora  
Sita Nurmasitah



# BUKU MANUAL V-MAKARYA

## WEBSITE PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN

## PRAKATA

*Assalamualaikum Wr.Wb.*

Selamat datang dalam buku panduan ini mengenai website pembelajaran mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga **Buku Manual Website Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan V-MAKARYA** ini akhirnya dapat terselesaikan tepat pada waktunya, serta tidak lupa shalawat serta salam turunkan bagi Baginda Agung Rasulullah SAW yang syafaatnya kita nantikan kelak.

Teknologi telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan, memungkinkan akses lebih luas terhadap informasi dan pembelajaran interaktif di seluruh dunia. Website V-MAKARYA merupakan salah satu inovasi dalam bidang ini, menghubungkan Guru, Siswa, materi pembelajaran, dan *platform* jual beli yang terstruktur dan mudah diakses.

Buku manual ini memuat isi berupa tentang latar belakang, tujuan, dan tata cara penggunaan website itu sendiri. Website Media Pembelajaran V-MAKARYA ini dimaksudkan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan bagi Siswa SMA/SMK. Dalam media ini Guru dan Siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran seperti transfer ilmu melalui materi, tugas, ataupun *test*. Dilengkapi dengan *platform* sederhana jual-beli sebagai sarana praktik yang dapat dipantau langsung oleh Guru sehingga memudahkan Guru untuk melakukan penilaian atau pengawasan.

Penulis berharap dibuatnya buku manual ini akan memudahkan pengguna dalam menjalankan Website Pembelajaran V-MAKARYA. Dalam penyusunan laporan ini penulis memohon maaf apabila masih terdapat kekurangan, ketidaksesuaian, atau kesalahan dalam penulisan. Sehingga penulis sangat mengharapkan sumbangan pemikiran dari pembaca baik itu berupa saran atau kritik yang sifatnya membangun untuk dapat menyempurnakan buku manual ini.

*Wassalamualaikum Wr.Wb*

Semarang, Desember 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

COVER.....	i
PRAKATA .....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Tujuan .....	1
1.2 Deskripsi V-MAKARYA .....	1
1.3 Deskripsi Umum Sistem.....	1
BAB III CARA PENGGUNAAN WEBSITE.....	3
2.1 Halaman <i>Home</i> Pengunjung.....	3
2.2 Tampilan Guru .....	4
2.2.1 Tampilan <i>Home</i> Guru.....	4
2.2.2 Tampilan Bab <i>Editor</i> dan Penilaian untuk Guru.....	4
2.2.3 Tampilan Makarya <i>Shop</i> Guru .....	6
2.3 Tampilan Siswa.....	7
2.3.1 Tampilan <i>Home</i> Siswa.....	7
2.3.2 Tampilan Bab Pembelajaran dan Materi Siswa .....	8
2.3.3 Tampilan Pengajuan Tugas Siswa .....	9
2.3.4 Tampilan Makarya Siswa.....	9
BAB IV PENUTUP.....	13
DAFTAR PUSTAKA .....	14

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 Tampilan <i>Home</i> Pengunjung.....	3
Gambar 2 Tampilan <i>Login</i> .....	3
Gambar 3 Tampilan <i>Home</i> Bawah.....	4
Gambar 4 Tampilan Produk <i>Guest</i> .....	4
Gambar 5 Tampilan <i>Home</i> Guru.....	5
Gambar 6 Tampilan Bab <i>Editor</i> untuk Guru.....	6
Gambar 7 Tampilan Penilaian Guru.....	6
Gambar 8 Tampilan <i>Makarya Shop</i> Guru.....	7
Gambar 9 Tampilan Data <i>Makarya</i> pada Guru.....	7
Gambar 10 <i>Close Up</i> Tampilan Tombol Delete.....	8
Gambar 11 Tampilan <i>Home</i> Siswa.....	8
Gambar 12 Tampilan Bab Pembelajaran dan Materi Siswa.....	9
Gambar 13 Tampilan Tombol Selesai Sebelum di-Klik.....	9
Gambar 14 Tampilan Tombol Selesai Setelah di-Klik.....	10
Gambar 15 Tampilan Sebelum Jawaban Tugas Terajukan.....	10
Gambar 16 Tampilan Setelah Jawaban Tugas Terajukan.....	10
Gambar 17 Tampilan <i>Makarya</i> Siswa.....	11
Gambar 18 Tampilan <i>Form</i> Jual oleh Siswa.....	11
Gambar 19 Tampilan Data Penjualan oleh Siswa.....	12

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Tujuan

Buku Manual Website Pembelajaran Mata Pelajaran PKWU V-Makarya ini dibuat untuk tujuan sebagai berikut:

1. Tujuan utama pengembangan website:
  - a. Memudahkan *user* (Siswa dan Guru) untuk menggunakan fitur *learning* dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.
  - b. Memudahkan *user* (Siswa dan Guru) untuk memanfaatkan fitur makarya *shop* sebagai wujud praktek dari kegiatan *learning* yang sebelumnya telah dilakukan.

#### 1.2 Deskripsi V-MAKARYA

V-MAKARYA tersusun dari dua gabungan kata yaitu virtual dan makarya. Kata virtual didalam Jurnal (Wijaya & Paramita, 2019) memiliki arti suatu hal yang nyata. Menurut Yourlanda & Cindroswari (2023) virtual juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang nyata tetapi tidak nyata hanya dilayar, dan virtual hanya dapat hadir di perangkat lunak, seperti internet, komunikasi virtual menjadi tempat pertemuan secara online tanpa harus bertatap muka dan memudahkan penggunaanya tanpa harus repot untuk bertemu. Sedangkan makarya merupakan kata serapan dari Bahasa Bali ke Bahasa Indonesia yang mempunyai arti membuat, atau bekerja. Sehingga jika disatukan maka mempunyai arti membuat sesuatu secara nyata melalui perangkat lunak tanpa bertatap muka.

Berdasarkan hal itu maka pembuatan V-MAKARYA ini memiliki maksud untuk membuat atau memfasilitasi keperluan Guru dan Siswa dalam pembelajaran mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan melalui perangkat lunak secara *online* tanpa harus bertatap muka.

#### 1.3 Deskripsi Umum Sistem

Website Pembelajaran V-MAKARYA merupakan website sarana pembelajaran secara virtual untuk mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan SMA/SMK. Website V-MAKARYA ini memiliki beberapa fitur seperti *input* materi, tugas, dan *test* menggunakan

*text editor*, keterangan *progress* Siswa dalam mengikuti rangkaian pembelajaran di tiap bab, tombol interaktif, dan *platform* jual beli sederhana untuk Siswa sebagai sarana praktik.

Website Pembelajaran V-MAKARYA ini dapat digunakan oleh pendidik terkhusus Guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan SMA/SMK, dan Siswa SMA/SMK.

Website Pembelajaran V-MAKARYA dikembangkan dengan tujuan memudahkan Guru dan Siswa melakukan pembelajaran mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan secara virtual berupa pemaparan materi, tugas, *test* dan interaktif beserta tempat praktik jual beli sederhana yang dikelola oleh Siswa dan dipantau oleh Guru mata pelajaran.

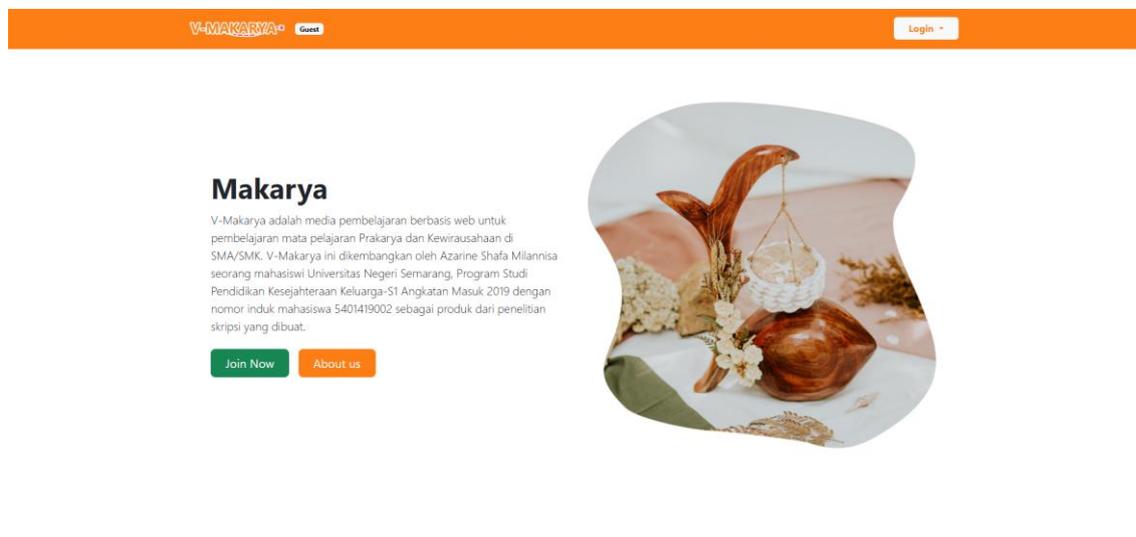
## BAB II

### CARA PENGGUNAAN WEBSITE

Tampilan *User Interface* Website V-MAKARYA beberapa diantaranya :

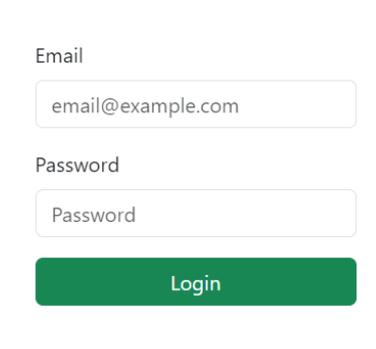
#### 2.1 Halaman *Home* Pengunjung

Pada saat awal masuk ke situs website V-MAKARYA, pengunjung dapat melihat halaman-halaman yang ada pada menu-menu website seperti *home*, *about us*, *makarya shop*, dan *explore now*. Pada halaman ini pengunjung juga dapat melihat karya Siswa pada *makarya shop*, adapun tampilan halaman *home* pengunjung seperti Gambar 1 dibawah ini.



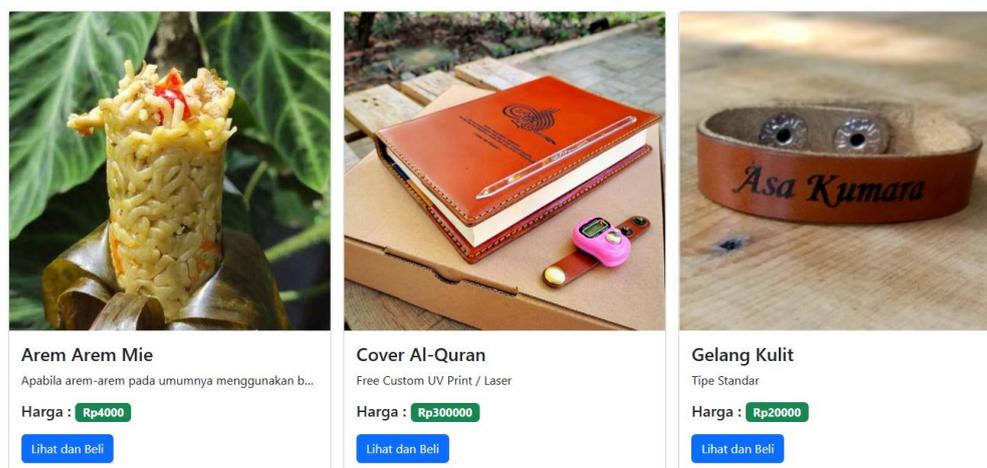
Gambar 1. Tampilan *Home* Pengunjung

Bagi Siswa dan Guru dapat melakukan login pada menu login di kanan atas layar halaman *home* pengunjung. Masukkan *email* dan *password* yang telah diberikan oleh pihak admin untuk melakukan *login*. Berikut tampilan *login* dapat dilihat pada Gambar 2.

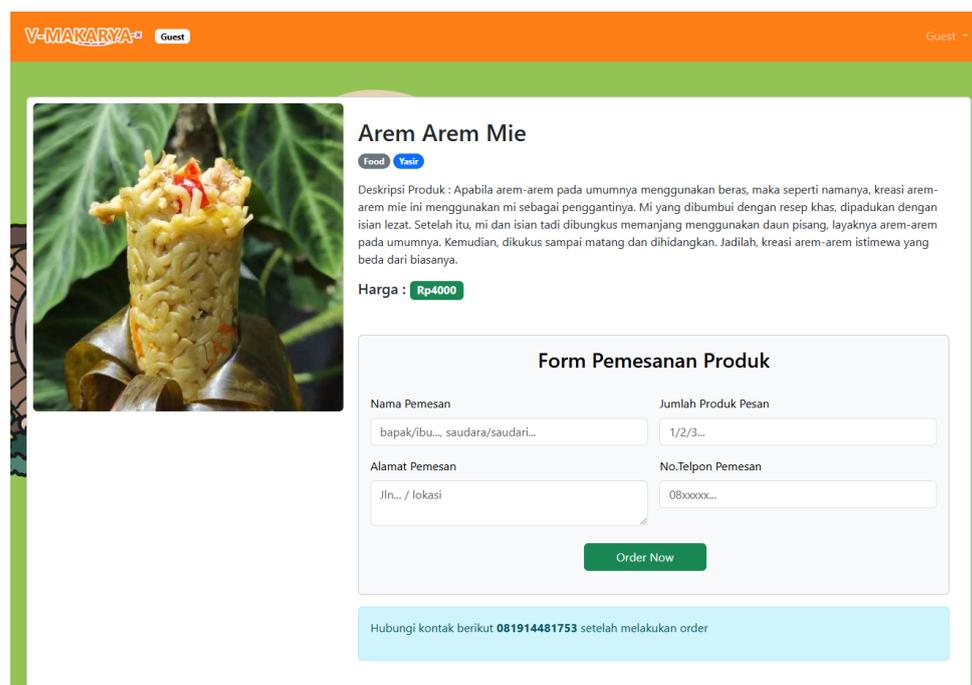


Gambar 2. Tampilan *Login*

Untuk Pengunjung (*Guest*) dapat melakukan transaksi jual beli hasil makarya Siswa pada tampilan laman *Home* paling bawah seperti bisa dilihat pada Gambar 3 dibawah ini. Akan ditampilkan hasil kreatifitas siswa yang sudah ter-*upload* dan tervalidasi oleh guru untuk kemudian dipublikasi oleh pihak admin atau tim IT sekolah. Pengunjung dapat melihat deskripsi barang yang diminati dengan menekan tombol “Lihat dan Beli” kemudian akan muncul *form* pembelian yang harus diisi seperti Gambar 4 dibawah. Jika sudah, dapat meng-klik tombol *Order Now* maka pesanan akan diterima oleh penjual. Nomor telepon penjual yang tertera dapat dihubungi apabila ada pertanyaan seputar barang yang ingin dibeli.



Gambar 3. Tampilan *Home* Bawah

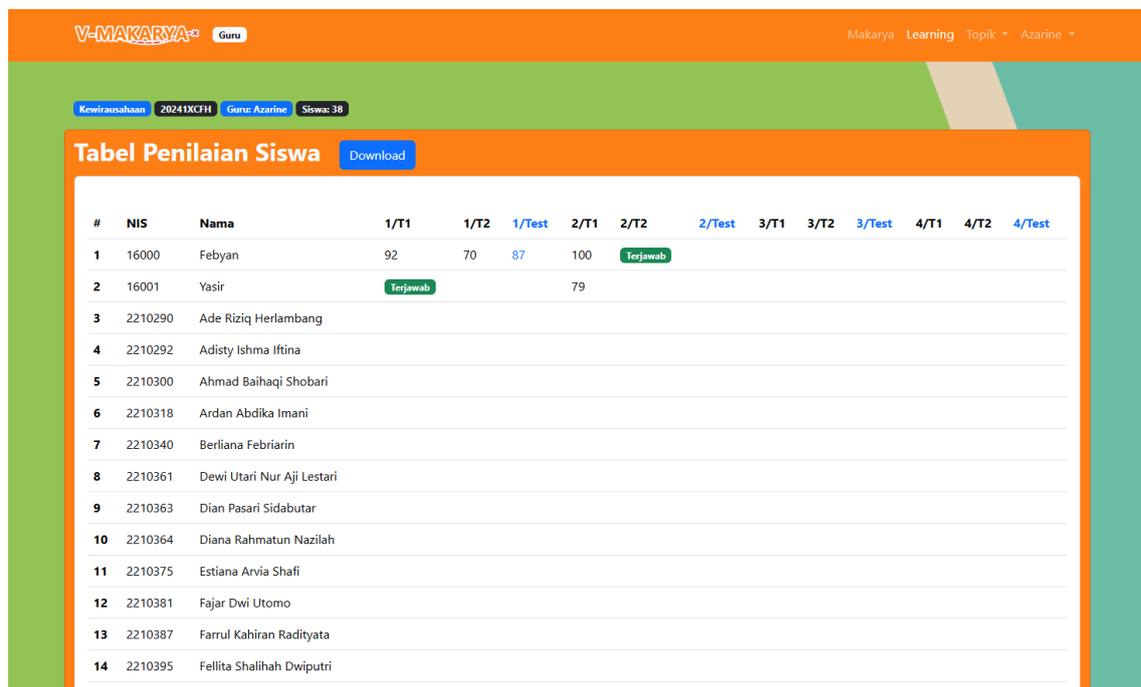


Gambar 4. Tampilan Produk *Guest*

## 2.2 Tampilan Guru

### 2.2.1 Tampilan *Home* Guru

Setelah Guru *login*, akan muncul tampilan halaman *Home* Guru pada bagian *learning*, didalam tampilan halaman *Home* Guru terdapat beberapa menu seperti tampilan menu bab pembelajaran, makarya *shop*, dan *logout*. Pada halaman ini Guru dapat meletakkan capaian pembelajaran beserta elemennya. Berikut tampilan *Home* Guru dapat dilihat pada Gambar 5 dibawah ini.



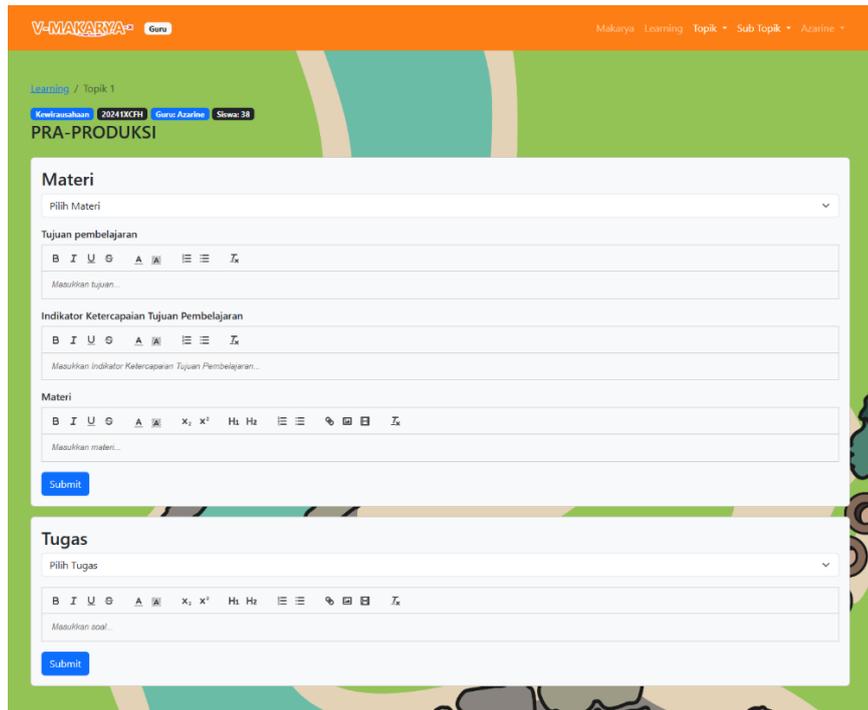
The screenshot shows the 'Tabel Penilaian Siswa' (Student Evaluation Table) interface. It includes a 'Download' button and a table with columns for student ID, name, and various test scores. The table contains 14 rows of student data.

#	NIS	Nama	1/T1	1/T2	1/Test	2/T1	2/T2	2/Test	3/T1	3/T2	3/Test	4/T1	4/T2	4/Test
1	16000	Febyan	92	70	87	100	Terjawab							
2	16001	Yasir	Terjawab			79								
3	2210290	Ade Riziq Herlambang												
4	2210292	Adisty Ishma Iftina												
5	2210300	Ahmad Baihaqi Shobari												
6	2210318	Ardan Abdika Imani												
7	2210340	Berliana Febriarin												
8	2210361	Dewi Utari Nur Aji Lestari												
9	2210363	Dian Pasari Sidabutar												
10	2210364	Diana Rahmatun Nazilah												
11	2210375	Estiana Arvia Shafi												
12	2210381	Fajar Dwi Utomo												
13	2210387	Farrul Kahiran Radityata												
14	2210395	Fellita Shalihah Dwiputri												

Gambar 5. Tampilan *Home* Guru

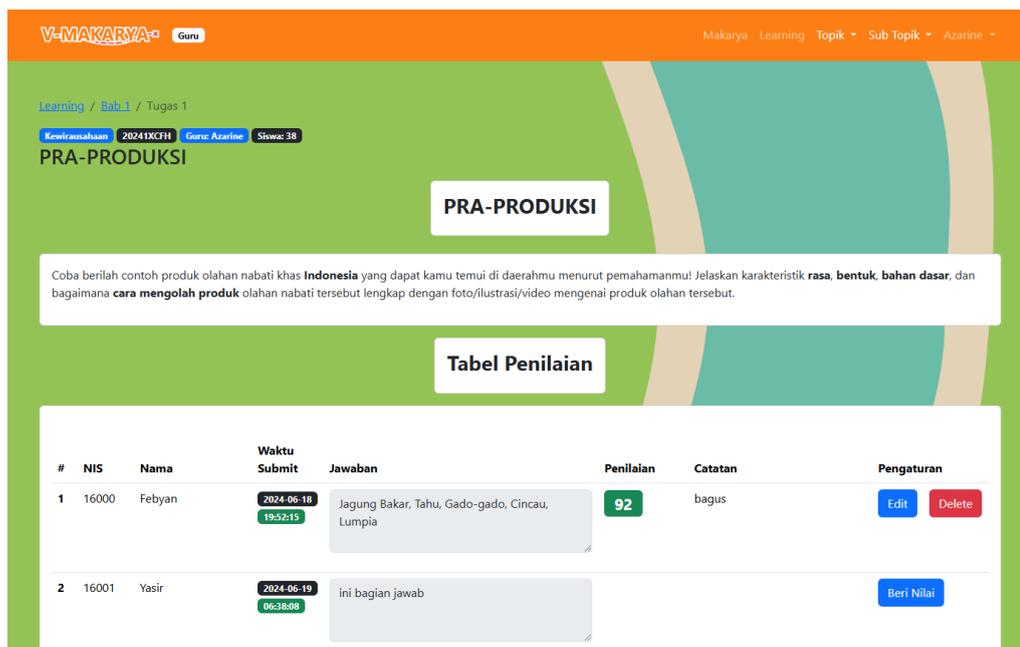
### 2.2.2 Tampilan Bab *Editor* dan Penilaian untuk Guru

Pada tampilan sebelumnya apabila Guru menekan atau memilih topik pembelajaran maka diarahkan ke halaman topik/bab, pada halaman ini akan ada *form editor* yang berfungsi untuk menambahkan bahan materi pembelajaran, tugas, dan *test* untuk Siswa. Guru dapat menambahkan sesuai kebutuhan dan melakukan perubahan dengan tombol *Edit* yang disediakan. Apabila sudah mengisi kolom *form* dengan materi atau tugas yang hendak di *upload* maka Guru dapat menekan tombol submit dan secara otomatis isi dari materi atau tugas akan terbit. Tampilan Bab *Editor* dapat dilihat pada Gambar 6 dibawah ini.



Gambar 6. Tampilan Bab *Editor* untuk Guru

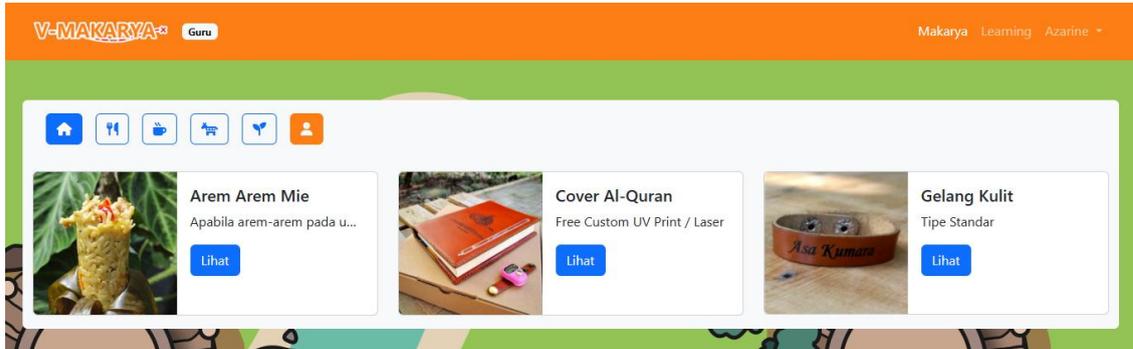
Pada tampilan tugas, Guru dapat memantau jawaban Siswa untuk kemudian menilainya. Kemudian Guru juga dapat memberikan komentar atau *feedback* dari jawaban yang Siswa masukkan. Tampilan Penilaian dapat dilihat pada Gambar 7 dibawah ini.



Gambar 7. Tampilan Penilaian Guru

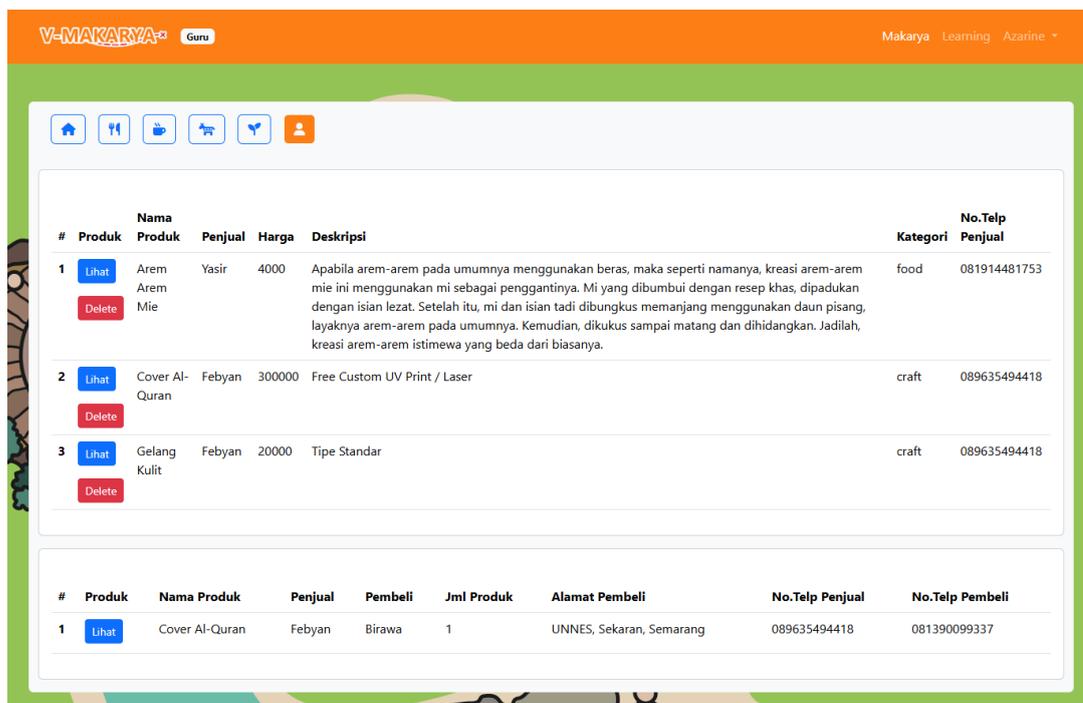
### 2.2.3 Tampilan Makarya Shop Guru

Saat Guru beralih ke tampilan Makarya Shop, Guru dapat melihat semua produk yang dijual oleh Siswanya. Penjualan dikategorikan menjadi 4 yaitu makanan, minuman, kerajinan, dan budidaya.



Gambar 8. Tampilan Makarya Shop Guru

Jika Guru meng-klik tombol profil maka akan tampil data dari siapa saja Siswa yang sudah melakukan penjualan dan berapa banyak dari produk yang mereka jual telah terbeli. Apabila terdapat kendala pada Siswa berupa kesalahan *upload* penjualan pada sistem maka Siswa dapat meminta Guru sebagai pemilik wewenang untuk menghapus data penjualan yang salah tersebut. Berikut tampilan Data Makarya pada Guru dapat dilihat pada Gambar 9 dibawah ini.



Gambar 9. Tampilan Data Makarya pada Guru

#	Produk	Nama Produk
1	<a href="#">Lihat</a>	Arem Arem Mie
	<a href="#">Delete</a>	

Gambar 10. *Close Up* Tampilan Tombol Delete

## 2.3 Tampilan Siswa

### 2.3.1 Tampilan *Home* Siswa

Setelah Siswa *login*, akan muncul tampilan halaman *Home* Siswa pada bagian *learning*, didalam tampilan halaman *Home* Siswa terdapat beberapa menu seperti tampilan menu bab pembelajaran, *makarya shop*, dan *logout*. Pada halaman ini Siswa dapat juga melihat capaian pembelajaran beserta elemen dari seluruh bab. Berikut tampilan *Home* Siswa dapat dilihat pada Gambar 11 dibawah ini.

The screenshot shows the student home page with the following content:

**V-MAKARYA** Siswa Makarya Learning Febyan

20241XCFH Guru: Azarine Siswa: 38

**Kewirausahaan**

**A. CAPAIAN PEMBELAJARAN**

Pada fase ini, peserta didik memiliki:

- Mengembangkan produk olahan pangan higienis Nusantara atau nonpangan berdasarkan analisis kebutuhan dan kelayakan pasar melalui eksplorasi bahan, alat dan teknik, serta mempresentasikan secara lisan, visual dan grafis. Pada fase ini, peserta didik mampu mengevaluasi dan memberikan saran produk olahan pangan dan nonpangan berdasarkan dampak lingkungan/budaya/ teknologi tepat guna.

**B. ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN**

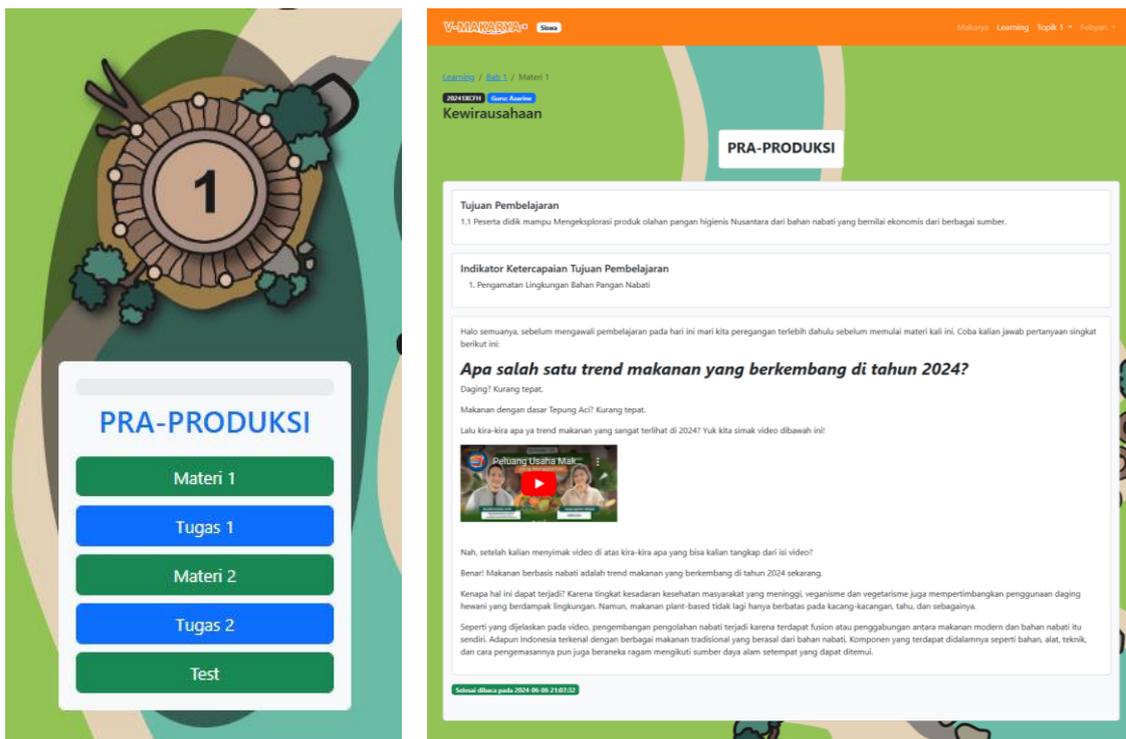
ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengeksplorasi produk olahan pangan higienis Nusantara atau produk nonpangan yang bernilai ekonomis dari berbagai sumber, menganalisis karakteristik bahan, alat, teknik dan prosedur pengolahan, serta penyajian dan kemasan.
Desain atau Perencanaan	Peserta didik mampu menyusun rencana pembuatan produk olahan pangan higienis atau produk nonpangan berdasarkan analisis usaha, ketersediaan bahan, peralatan, bentuk, serta tampilan sesuai potensi Nusantara dan hasil eksplorasi.
Produksi	Peserta didik mampu mengembangkan produk olahan pangan Nusantara higienis atau produk nonpangan berbasis usaha, serta menampilkan dalam bentuk penyajian dan pengemasan secara kreatifinovatif dan dipromosikan melalui media visual maupun virtual.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu memberi penilaian dan saran pengembangan produk olahan pangan Nusantara higienis atau produk nonpangan berdasarkan kajian mutu, teknologi pangan dan ekonomi, serta dampak lingkungan/budaya

At the bottom of the page, there are four circular icons numbered 1, 2, 3, and 4, each containing a stylized illustration of a food product.

Gambar 11. Tampilan *Home* Siswa

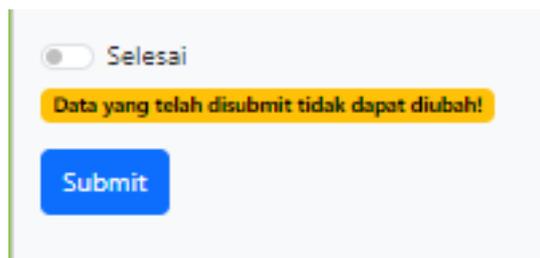
### 2.3.2 Tampilan Bab Pembelajaran dan Materi Siswa

Setelah Siswa meng-klik angka pada tampilan Bab maka akan ditampilkan menu berupa materi serta tugas yang telah diberikan oleh Guru. Kemudian Siswa dapat memilih materi untuk beralih ke halaman Materi, begitupula sebaliknya jika memilih tombol tugas. Adapun tampilan Bab Pembelajaran dan Materi Siswa dapat dilihat pada Gambar 12 dibawah ini.

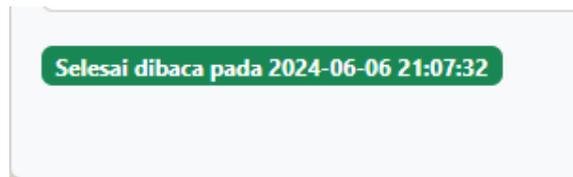


Gambar 12. Tampilan Bab Pembelajaran dan Materi Siswa

Jika sudah membaca materi maka Siswa dapat memencet tombol selesai pada bagian kiri bawah layar untuk menandakan materi sudah terbaca, tampilan dapat dilihat pada Gambar 13 dibawah ini. Apabila Siswa telah membaca materi yang disediakan dapat menekan selesai kemudian klik tombol Submit, maka tampilan akan berubah seperti yang ada pada Gambar 14 dibawah ini.



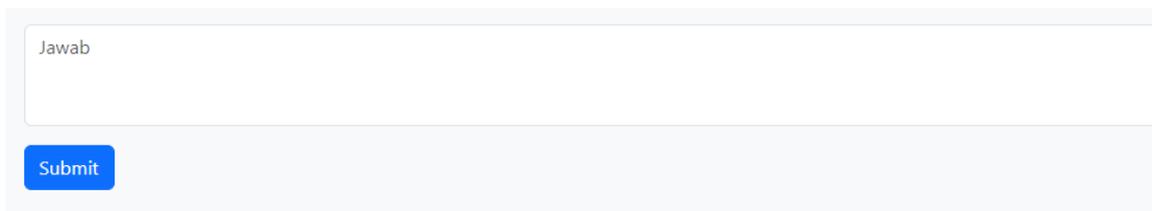
Gambar 13. Tampilan Tombol Selesai Sebelum di-Klik



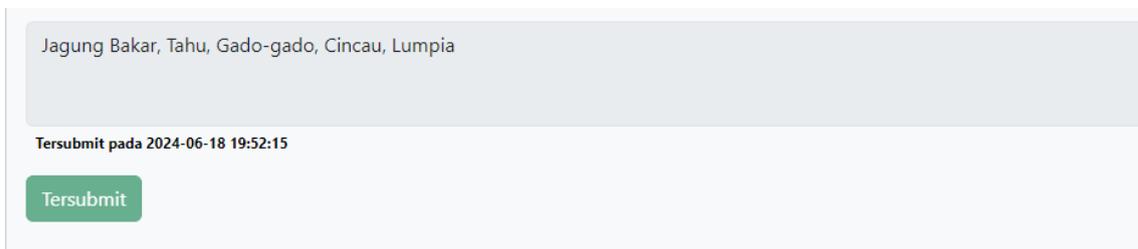
Gambar 14. Tampilan Tombol Selesai Setelah di-Klik

### 2.3.3 Tampilan Pengajuan Tugas Siswa

Halaman pada Bab Pembelajaran kemudian berlanjut pada bagian Tugas. Pada tampilan tugas yang telah terajukan akan tercantum tanggal dan pukul berapa tugas itu diserahkan. Pada sistem ini Siswa tidak dapat mengubah kembali jawaban yang telah terajukan ke sistem. Adapun tampilan dibawah ini ialah tampilan sebelum dan sesudah Siswa melakukan pengajuan tugas, dapat dilihat pada Gambar 15 dan 16.



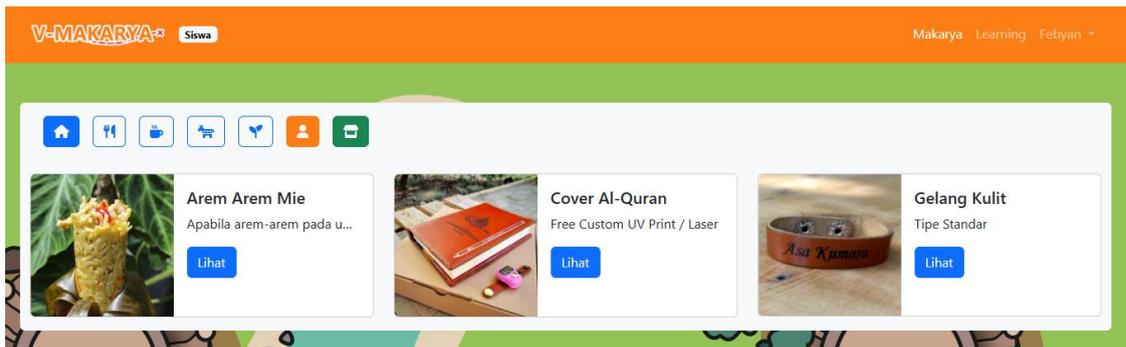
Gambar 15. Tampilan Sebelum Jawaban Tugas Terajukan



Gambar 16. Tampilan Sesudah Jawaban Tugas Terajukan

### 2.3.4 Tampilan Makarya Siswa

Pada awal Siswa masuk ke halaman Makarya, Siswa akan disuguhkan beberapa produk yang telah ada di Makarya beserta foto produk dan deskripsinya. Siswa dapat menambahkan jualan yang hendak di unggah dengan menekan tombol warna hijau atau bentuk bazar. Tombol warna oren atau bentuk orang berfungsi untuk menampilkan data hasil penjualan yang dilakukan oleh Siswa tersebut. Adapun penjualan produk dikategorikan menjadi 4 yaitu makanan, minuman, kerajinan, dan budidaya. Tampilan Makarya Siswa dapat dilihat pada Gambar 17 dibawah ini.



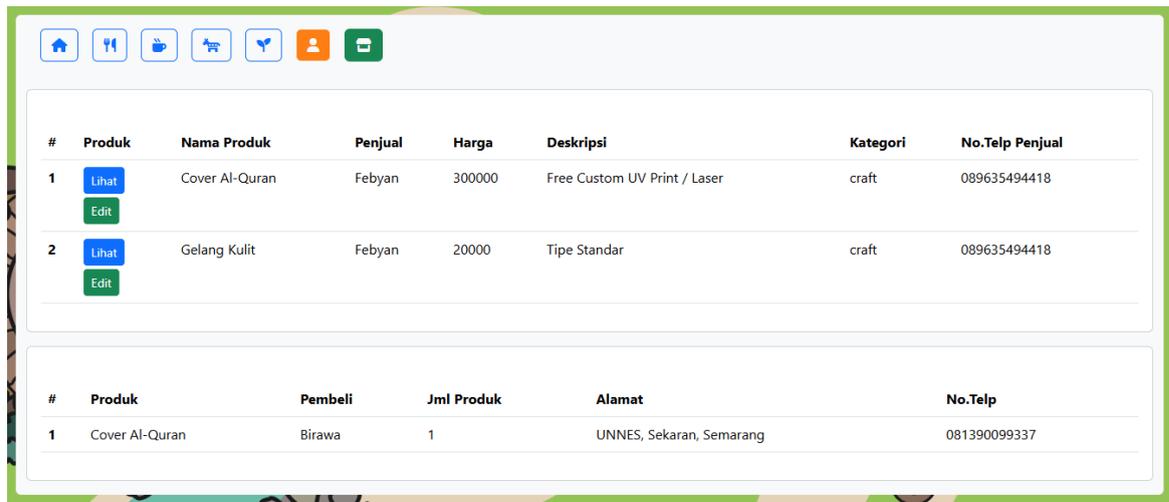
Gambar 17. Tampilan Makarya Siswa

Jika Siswa telah mengisi semua data pada kolom *form* yang disediakan secara lengkap maka Siswa dapat menekan tombol *Sell*. Selanjutnya, barang yang akan dijual akan tertampil pada tampilan awal Makarya *Shop*. Tampilan *form* penjualan produk Siswa dapat dilihat pada Gambar 18 dibawah ini.

The screenshot shows the 'Form Penjualan Produk' (Product Sales Form) interface. The form is titled 'Form Penjualan Produk' and has a 'Febyan' button in the top right corner. The form contains several input fields: 'Nama Produk' (Product Name), 'Harga' (Price) with a 'Rp' prefix, 'Deskripsi' (Description) with a 'Deskripsi Produk' placeholder, 'Foto Produk' (Product Photo) with a 'Pilih File' button and a 'Tidak ada file yang dipilih' message, 'Kategori Produk' (Product Category) with a 'Pilih Kategori Produk' dropdown menu, and 'No.Telpon' (Phone Number). A green 'Sell' button is located at the bottom center of the form.

Gambar 18. Tampilan *Form* Jual oleh Siswa

Pada menu profil akan ditampilkan keterangan penjualan yang melengkapi seperti gambar produk, nama produk, nama penjual, nama pembeli, jumlah produk terjual, alamat pembeli, nomor hp penjual, dan nomor hp pembeli. Pada bagian ini Siswa juga dapat merubah isi dari data penjualan dengan menekan tombol *Edit*. Adapun tampilan Data Penjualan oleh Siswa dapat dilihat pada Gambar 19 dibawah ini.



The screenshot displays a web application interface with a navigation bar at the top containing icons for home, list, add, search, user, and print. Below the navigation bar, there are two data tables. The first table lists products with columns for ID, Product, Name, Seller, Price, Description, Category, and Seller Phone Number. The second table lists sales with columns for ID, Product, Buyer, Quantity, Address, and Seller Phone Number.

#	Produk	Nama Produk	Penjual	Harga	Deskripsi	Kategori	No.Telp Penjual
1	<a href="#">Lihat</a> <a href="#">Edit</a>	Cover Al-Quran	Febyan	300000	Free Custom UV Print / Laser	craft	089635494418
2	<a href="#">Lihat</a> <a href="#">Edit</a>	Gelang Kulit	Febyan	20000	Tipe Standar	craft	089635494418

#	Produk	Pembeli	Jml Produk	Alamat	No.Telp
1	Cover Al-Quran	Birawa	1	UNNES, Sekaran, Semarang	081390099337

Gambar 19. Tampilan Data Penjualan oleh Siswa

### **BAB III**

### **PENUTUP**

Buku Manual Website V-MAKARYA ini dibuat dengan tujuan sebagai alat bantu dalam pengoperasian menu *learning* dan *Makarya Shop* bagi Guru dan Siswa sebagai pengguna utama website ini. Selain itu, buku manual ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah para pengguna dalam memahami tujuan, fitur, dan pengoperasian aplikasi Website Pembelajaran V-MAKARYA secara benar.

Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak atas bantuan dan kerjasamanya sehingga buku ini dapat tersaji. Akhir kata, kami penulis buku manual website pembelajaran V-MAKARYA berharap semoga buku ini dapat digunakan sebagaimana mestinya dan membantu pengguna secara maksimal.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraini, Yeni, Donaya Pasha, and Aan Setiawan. 2020. "Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus : Orbit Station)." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)* 1(2):64–70.
- Arda, A., S. Saehana, dan D. Darsikin. 2015. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Mitra Sains*, 3(1) : 69-77.
- Basri, H., Waspodo, dan S. Sumarni. 2013. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk meningkatkan motivasi belajar Siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(1) : 35-44
- Christian, Ignatius Chandra, Ahmad Afif Supianto, and Retno Indah Rokhmawati. 2019. "Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Materi Laju Reaksi Di Tingkat SMA ( Studi Pada SMA Brawijaya Smart School Malang )." *Jurnal Pengembangann Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 3(7):7051–59.
- Firma Sahrul B, Muhammad Asri Safi'ie, Ovide Decroly W. 2017. "Implementasi Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel." *Jurnal Transformasi* 12(1):1–4.
- Irawan, Made, and Fadila Shely Amalia. 2021. "Pengembangan Sistem Pembelajaran Online Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel." *Jurnal Cyber Area* 1(2):1–9.
- J., Januardi, and Rika Anggraini Zubaimari. 2018. "Pengaruh Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Di Sma Muhammadiyah 02 Palembang." *Jurnal Perspektif Pendidikan* 12(2):1–10. doi: 10.31540/jpp.v12i2.152.
- Kusumadewi, Rida Fironika, and Imam Kusmaryono. 2022. "Concept Maps as Dynamic Tools to Increase Students' Understanding of Knowledge and Creative Thinking." *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 12(1):12. doi: 10.25273/pe.v12i1.11745.
- Mariko, Selli. (2019). Aplikasi website berbasis HTML dan JavaScript untuk menyelesaikan fungsi integral pada mata kuliah kalkulus. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 6. 80-91. 10.21831/jitp.v6i1.22280.

- Nudin, Fadlul, Rufi'i Rufi'i, and Djoko Walujo. 2021. "Pengaruh E-Learning, Pembelajaran Langsung, Dan Faktor Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Prakarya Kewirausahaan." Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan 6(2):222–35. doi: 10.17977/um039v6i12021p222.
- Rejekiningsih, Triana, Mochamad Kamil Budiarto, and Sudyanto Sudyanto. 2021. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Potensi Lokal Untuk Pembelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Di Sma." Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan 9(2):167. doi: 10.31800/jtp.kw.v9n2.p167--185.
- Shahu Gaikwad, Suraj, and Pratibha Adkar. 2019. "A Review Paper on Bootstrap Framework." IRE Journals 2(10):349–51.
- Yourlanda, V., & Ageng, R. C. (2023). Analisis Komunikasi Virtual Gamers Mobile Legend Pada Siswa/i SMAN 21 Kota Batam. *Jurnal Communicology*, 11(1), 1–15. <http://journal.unj.ac.id/>



makarya

## Makarya

Makarya adalah media pembelajaran berbasis web untuk pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA/SMK. Makarya ini dikembangkan oleh rekan-rekan SMA/SMK yang dibimbing oleh rekan-rekan Program Mahasiswa Underclass Kajian Semangit Program Studi Pendidikan dan Pembelajaran Keluarga-S1 Angkasan Masa 2019 dengan tutor: Nida, mahasiswa S2/PA/0300: sebagai media dan penelitian yang dapat dibuat.



[Berita](#) [About us](#)