

PENGARUH MEDIA DIGITAL WEBSITE DALAM PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR ENGINE AUTOMOTIVE

I Luh Pande Fitri Danilia

Politeknik Transportasi Darat Bali
Jl. Cempaka Putih Desa Samsam, Kec. Kerambitan
luhpande181@gmail.com

Dewa Gede Wahyu Pradana Putra

Politeknik Transportasi Darat Bali
Jl. Cempaka Putih Desa Samsam, Kec. Kerambitan
putra.2201023@taruna.poltradabali.ac.id

Kadek Radia Sumantara

Politeknik Transportasi Darat Bali
Jl. Cempaka Putih Desa Samsam, Kec. Kerambitan
sumantara.2201029@taruna.poltradabali.ac.id

Arif Devi Dwipayana

Politeknik Transportasi Darat Bali
Jl. Cempaka Putih Desa Samsam, Kec. Kerambitan
arif.devi@poltradabali.ac.id

Abstract

This article discusses the importance of education, especially in the automotive sector, which is rapidly growing and contributes significantly to the economy. This research explores the use of websites as digital media in automotive technology education and how this can influence student learning outcomes and learning motivation. With a focus on vocational education, this research uses quantitative descriptive methods to assess the influence of websites on automotive learning. The results show that websites can be an effective tool for improving the quality of learning and student motivation by providing access to interactive and updated learning materials. This research contributes to the automotive engineering education literature by providing new insights into using digital technology in learning.

Keywords: automotive, education, digital media, learning motivation, research methods

Abstrak

Artikel ini membahas pentingnya pendidikan, khususnya dalam bidang otomotif, yang merupakan sektor yang berkembang pesat dan berkontribusi signifikan terhadap ekonomi. Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan website sebagai media digital dalam pendidikan teknologi otomotif dan bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Dengan fokus pada pendidikan vokasi, penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif untuk menilai pengaruh website terhadap pembelajaran otomotif. Hasilnya menunjukkan bahwa website dapat menjadi alat efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa, dengan menyediakan akses ke materi pembelajaran yang interaktif dan update. Penelitian ini berkontribusi pada literatur pendidikan teknik otomotif dengan memberikan wawasan baru tentang pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: pendidikan otomotif, media digital, motivasi belajar, metode penelitian

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek yang sangat vital dalam kehidupan manusia. Setiap individu di Indonesia memiliki hak untuk mengakses pendidikan dan diharapkan dapat terus berkembang melalui proses pendidikan tersebut. Pendidikan adalah proses berkelanjutan dalam kehidupan individu untuk dapat menjalani kehidupan dengan baik. (Pendidikan Vokasi & Lukad Perdana Sutrisno, 2016). Dilihat dari informasi data FORLAP-DIKTI (PD-

DIKTI), terdapat 4.514 perguruan tinggi di Indonesia. Dari jumlah tersebut, 3.121 adalah universitas, 1.108 adalah akademi, 262 adalah politeknik, 12 adalah akademi komunitas, dan 11 adalah PTN-BH. Total jumlah dosen mencapai 200.175 orang, namun hanya sekitar 10% dari mereka yang memiliki gelar S3. Jumlah mahasiswa mencapai sekitar 7 juta orang, dengan 240.000 di antaranya menempuh jalur vokasi atau politeknik. Banyak institusi dan program studi memiliki akreditasi 'C' dari BAN-PT, sementara masih sedikit program studi dengan akreditasi internasional seperti ABET, AACSB, dan AUN-QA (Sauri, 2019). Dari satu kelas X TKR yang terdiri dari 37 siswa, hanya 22 siswa yang mencapai nilai di atas standar KKM sekolah, atau sekitar 59,40%. Sementara itu, 15 siswa lainnya mendapat nilai di bawah standar KKM sekolah, atau sekitar 40,60%. Ketidak Pencapaian tujuan pembelajaran ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti dominasi model pembelajaran berbasis ceramah dan presentasi PowerPoint tanpa buku ajar, kurangnya interaksi antara pengajar dan siswa, kondisi kelas yang kurang kondusif, serta minimnya perangkat pembelajaran yang tersedia (Arif Fredyana, 2016).

Di zaman digital ini, pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran menjadi sangat krusial. Situs web digital bisa menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama di bidang mesin otomotif yang membutuhkan informasi teknis yang cepat dan tepat. Motivasi belajar sangat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan memanfaatkan website sebagai media digital, siswa dapat dengan lebih mudah mengakses informasi dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Pembelajaran otomotif memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Saat ini, industri otomotif sedang berkembang pesat dan memberikan kontribusi penting terhadap perekonomian suatu negara. Belajar tentang otomotif juga bisa menjadi cara untuk meningkatkan keterampilan praktis dan kreativitas. Dengan belajar ini, orang dapat mempelajari bagaimana merakit, merawat, dan memperbaiki kendaraan yang merupakan keterampilan penting dalam industri otomotif. Efektivitas pembelajaran online sekolah vokasi ditentukan dengan meningkatkan pembelajaran, dimana guru tetap bisa melakukan interaksi dengan siswa, kemudian lingkungan belajar yang nyaman pun dapat tercipta, secara kreatif membuat siswa tertarik belajar, siswa, keterbatasan rekan fisik memungkinkan mereka merasa terisolasi, maka keterampilan membina hubungan dan memanfaatkan teknologi harus ada pada seorang guru. (Hadromi et al., 2022).

Banyak yang telah melakukan penelitian mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran otomotif, tetapi masih ada ruang untuk penambahan dan pengembangan lebih lanjut. Maka, harapannya penelitian ini dapat memberikan tambahan kontribusi yang baru dalam bidang literatur tentang pendidikan teknik otomotif. Adapun beberapa rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini, yakni : Apakah penggunaan media website digital pada pendidikan teknologi otomotif meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran langsung?, manfaat dan tantangan apa yang dirasakan dari penggunaan media website digital dalam pendidikan teknologi otomotif? dan apakah penggunaan media digital website dapat memotivasi belajar dengan baik? Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana hasil belajar melalui website digital dan motivasi belajar siswa dapat meningkatkan aksesibilitas, kualitas, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih baik dan motivasi yang tinggi dalam mempelajari mesin otomotif. Selain itu, dengan memanfaatkan media pembelajaran digital, material di website dapat

diperbaharui dengan lebih cepat agar selalu sesuai dengan perkembangan teknologi dan tren terbaru di industri otomotif. Dengan begitu, siswa dapat memperoleh informasi terbarunya mengenai perkembangan di industri mesin otomotif.

Digital Platform

Platform digital seperti situs web saat ini sangat melimpah, memudahkan pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran baik online maupun offline. Misalnya menggunakan aplikasi web Google Slide, ini pertama kali diluncurkan pada tanggal 9 Maret 2006 dengan nama Google Presentations (Dimiyati & Amaliyah, 2022). (Hidayatullah & Purbasari, 2022) platform digital diartikan sebagai struktur yang memberikan fungsi inti bagi sistem teknologi, menjadi landasan di mana produk, teknologi, atau layanan tambahan dapat berkembang. (Nambisan et al., 2017) menjelaskan platform digital sebagai kumpulan layanan bersama yang dirancang untuk mendukung penawaran tambahan, termasuk artefak digital. Menurut (Febriannisa & Hasugian, 2018) platform dapat dikarakterisasi sebagai hasil integrasi antara komponen perangkat keras dan perangkat lunak. Dapat penulis simpulkan, arti dari digital platform merupakan paket perangkat lunak struktural berbasis web yang mempercepat dan memudahkan transaksi antar pengguna.

Google Sites

Google Sites merupakan sebuah platform yang disediakan oleh Google yang memfasilitasi pengguna dalam pembuatan situs web tanpa keahlian pemrograman yang mendalam. Platform ini terhubung secara langsung dengan berbagai aplikasi produktivitas Google, termasuk Slides, Sheets, Docs, Drive, Calendar, dan Gmail. Integrasi ini mempermudah proses kolaborasi antar pengguna serta pengelolaan konten secara efisien. Google Sites merupakan produk yang dibuat oleh Google sebagai platform multimedia pembelajaran untuk membantu siswa mengakses informasi materi pendidikan dengan lebih mudah. Google Sites dapat dianggap sebagai platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan penggabungan beragam jenis informasi, termasuk video, presentasi, gambar, teks, tautan terkait, dan elemen-elemen lainnya. Google Sites merupakan salah satu alat yang disediakan oleh Google untuk pembuatan situs web. Alat ini dapat dimanfaatkan baik untuk keperluan individu maupun kelompok dalam pembuatan dan pengelolaan situs web.

Google Chrome

Secara umum, browser web seperti Google Chrome dirancang dengan berbagai fitur yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam menjelajahi internet. Fitur-fitur ini dirancang dengan cermat untuk memastikan kemudahan akses serta kepuasan pengguna dalam menggunakan platform tersebut untuk menjelajahi dunia maya. Google Chrome merupakan platform yang dominan dalam memfasilitasi pengguna untuk menjelajah berbagai halaman web di internet. Melalui platform ini, pengguna dapat mengakses situs web, mencari informasi, membaca berita, berinteraksi dengan aplikasi web, serta melakukan aktivitas lainnya yang memungkinkan penggunaan internet secara menyeluruh (Rizky et al., 2024). Menurut (Dita, 2022) Google Chrome “Sebagai browser baru, ia memiliki fitur terbaik untuk menarik perhatian pecinta Internet dari seluruh dunia.” Google Chrome adalah mesin pencari yang dapat diinstal dalam waktu kurang dari beberapa detik dengan perangkat

lunak yang disertakan dalam Sistem Operasi Windows untuk menyediakan fitur pendukung seperti browser middleware, file manager, downloader dan lain-lain kepada pengguna.

Website

Menurut (Mustamiin et al., 2020) Website merupakan halaman informasi yang disediakan di Internet agar dapat diakses oleh seluruh dunia selama terhubung dengan jaringan Internet. Website dapat didefinisikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital berupa teks, gambar, animasi, audio dan video atau kombinasi semuanya yang disediakan melalui koneksi Internet untuk diakses dan dilihat. oleh semua orang di seluruh dunia. Menurut Sebok, website adalah sekelompok halaman yang saling terhubung dimana terdapat banyak hal seperti teks dan gambar yang disimpan di server web. Website merupakan media yang tersedia di internet yang terdiri dari dokumen yang dapat diakses secara pribadi dan jarak jauh melalui browser seperti Google Chrome, Yahoo, Mozilla Firefox, dll .Terdapat beberapa unsur-unsur sebagai pembentuk sebuah website, yakni (Raditya,2022) : Nama Domain adalah nama yang digunakan sebagai media introduksi dan identifikasi nama website yang akan dibuat. Domain terdiri dari:

1. Protocol, contohnya yakni: [https//](https://) atau singkatan dari Hypertext Transfer Protocol Secure merupakan protokol utama sebagai pengirim data dari browser dan website.
2. Second-level domain name, label yang mencirikan identitas alamat website, contohnya yakni: ayam.goreng
3. Top level domain name, terletak paling akhir dari domain yang memiliki contoh:.com,.co.id, dll ; Hosting merupakan layanan untuk menyimpan situs web atau aplikasi web yang mudah diakses di berbagai perangkat seperti desktop, seluler, dan tablet, foto, vidio, dll.

Kesimpulan dari arti kata website menurut peneliti adalah kumpulan dari halaman – halaman situs yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di internet.

Motivasi

(Abnisa, 2020) Katanya “Motivasi adalah motivasi yang berarti usaha yang sungguh-sungguh untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar pikirannya tergerak untuk melakukan tindakan guna mencapai hasil atau tujuan tertentu”. Motivasi dapat dijelaskan sebagai proses yang memberikan dorongan kepada individu untuk mengambil langkah atau tindakan tertentu yang diinginkan, baik itu untuk diri sendiri maupun orang lain. Menurut Stefan Invanko, yang dikutip oleh Hamli (Arif Fredyana, 2016) dan Yusuf (2018), mendeskripsikan motivasi sebagai dorongan internal seseorang yang memotivasi dan mengarahkan energi mereka menuju pencapaian tujuan tertentu. Kesimpulan arti dari motivasi menurut penulis yaitu motivasi merupakan rasa/kemauan untuk terus belajar dengan tujuan peningkatan kompetensi.

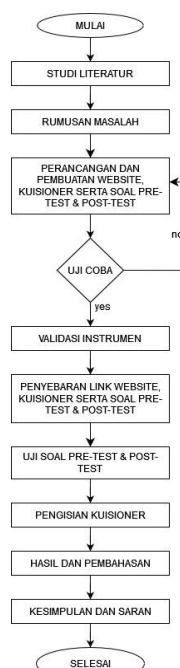
Media pembelajaran

Kata "media" berasal dari Bahasa Latin Medius yang secara etimologis mengacu pada "tengah", "perantara", atau "pengantar". Media pembelajaran merujuk pada berbagai sarana yang berguna dalam menyampaikan pesan atau konten pembelajaran, yang bertujuan

merangsang kemampuan, perhatian, perasaan, dan pikiran peserta didik sehingga dapat memfasilitasi proses belajar mengajar (Dita, 2022). Secara mendasar, media pembelajaran adalah perangkat atau sumber belajar yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi, baik sebagai panduan instruksional maupun untuk tujuan pengajaran. Media pembelajaran merujuk kepada segala bentuk yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didiknya. Penggunaan media ini bertujuan untuk merangsang berbagai aspek kognitif, emosional, dan minat siswa dalam konteks pembelajaran. Dalam konteks kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran berfungsi sebagai alternatif yang mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi inti kepada siswa, dengan tujuan untuk mencapai kesuksesan proses pembelajaran secara efektif. Penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai segala alat atau metode yang dimanfaatkan dalam mengirimkan materi pendidikan secara terstruktur, memungkinkan siswa untuk mencapai pemahaman yang mendalam dalam proses belajar mereka.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif dengan melakukan penilaian dan perhitungan terhadap hasil pembelajaran dan motivasi menggunakan sampel mahasiswa/i Teknik semester 2 Politeknik Transportasi Darat Bali. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini, variabel terikat berupa media digital dan website, variabel bebas berupa pembelajaran dan motivasi. Metode penelitian deskriptif kuantitatif digunakan untuk menghasilkan gambaran atau deskripsi objektif tentang kondisi tertentu dengan menggunakan data berupa angka. Flowchart diagram pada Gambar 1 disusun sebagai gambaran alur penelitian sebagai berikut.



Gambar 1. Flowchart Diagram

Diawali dengan membuat konsep penelitian, selanjutnya melakukan studi literatur pada jurnal-jurnal terdahulu sehingga dapat menentukan rumusan masalah yang akan di gunakan dalam penelitian, kemudian dilakukan perancangan website, pada penelitian ini website dibuat menggunakan google sites yang pertama peneliti lakukan yaitu mengakses google sites, membuat website baru, menentukan judul website dan halaman, mengatur desain website, publikasi website, menambahkan custom domain dan yang terakhir menghubungkan domain ke google sites. Selanjutnya dilakukan validasi instrumen yang dimana akan menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan dari website tersebut. Kemudian ketika pembuatan website tersebut berhasil maka akan dilakukan penyebaran soal pre-test dan post-test yang akan disebarakan kepada 72 orang Mahasiswa/I jurusan Teknik guna mengetahui keefektifitasan dari website, setelah itu akan dibagikan kuisisioner guna untuk mengevaluasi bagaimana pengaruh dari media digital website.

Penggunaan media digital website ini khususnya untuk pembelajaran mandiri, yang dimana media pembelajaran ini bisa diakses dimana saja dan kapan saja sehingga dapat mempermudah Mahasiswa/I untuk melakukan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

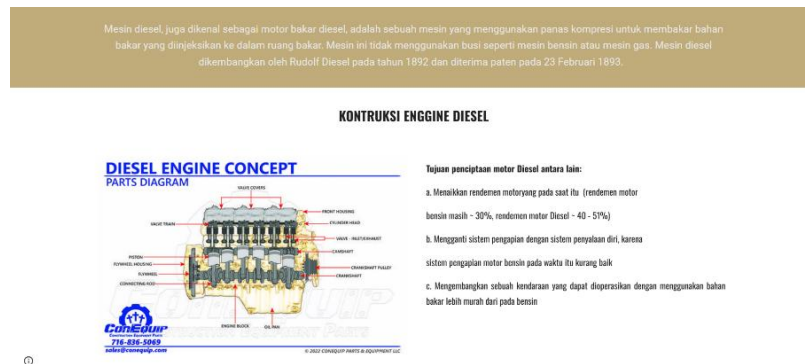
DILAN (Pendidikan Digital) merupakan kemajuan baru dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi dan media digital dalam penyampaian materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Metode pengajaran ini banyak digunakan di banyak kalangan, salah satunya adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa. Ini karena mereka dekat dengan produk teknis. Sistem pendidikan digital ini mudah diakses, sehingga meski dalam situasi sulit sekalipun, siswa dapat meningkatkan keterampilannya tanpa harus bertatap muka. Pembelajaran digital sendiri terbagi menjadi beberapa jenis, tergantung dari teknik dan metode yang digunakan. Dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Website Pembelajaran

Gambar 2 merupakan tampilan utama dari website tersebut, di dalam menu material terdapat 2 materi pelatihan yaitu mesin diesel dan mesin otto. Mesin diesel, disebut juga motor bakar diesel, adalah mesin yang menggunakan panas kompresi untuk membakar bahan bakar yang ditempatkan di ruang bakar. Mesin ini tidak menggunakan busi seperti mesin bensin atau

mesin gas. Pada materi mesin diesel terdapat penjelasan tentang konstruksi mesin diesel, modul, serta video pembelajaran. Sedangkan mesin Otto merupakan jenis mesin pembakaran yang menggunakan busi dalam proses pembakarannya, dirancang menggunakan bahan bakar bensin atau oli. Pada website mesin Otto berisi langkah-langkah pembakaran, konstruksi mesin serta modul guna mendukung pembelajaran. Berikut Gambar 3 dan 4 adalah materi engine diesel dan materi engine Otto.

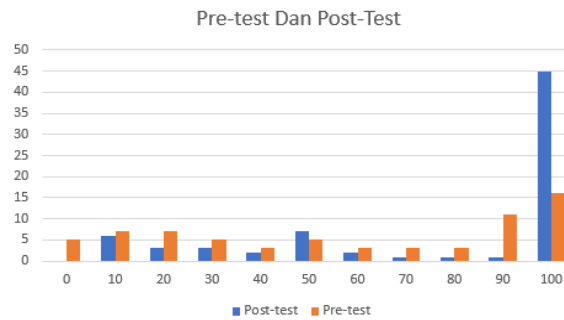


Gambar 3. Materi Engine Diesel



Gambar 4. Materi Engine Otto

Hasil penelitian menunjukkan bahwa website memiliki peran penting dalam membantu mahasiswa dalam memahami konsep-konsep automotive. Website dapat digunakan untuk mengakses bahan ajar dan materi pembelajaran yang lebih interaktif, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Gambar 5 di bawah adalah pre-test dan post-test.



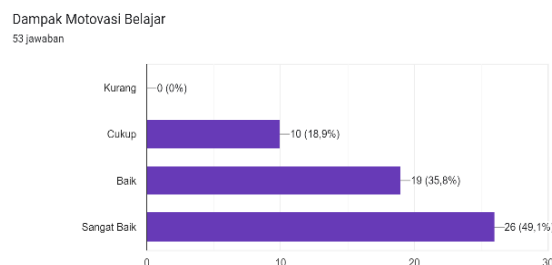
Gambar 5. *Pre-test & Post-Test*

Gambar 5 merupakan diagram hasil dari pengerjaan pre-test dan post-test yang ditujukan kepada 72 orang Mahasiswa/I Teknik, yang dimana pengerjaan soal tersebut dilakukan selama 20 menit dengan menjawab 10 soal. Dapat dilihat dari diagram batang diatas bahwa setelah dilakukannya pembelajaran mandiri menggunakan website selama 1 bulan kemampuan Mahasiswa/I meningkat, terbukti karena telah mengerjakan soal post-test dan mendapat hasil yang sangat baik.

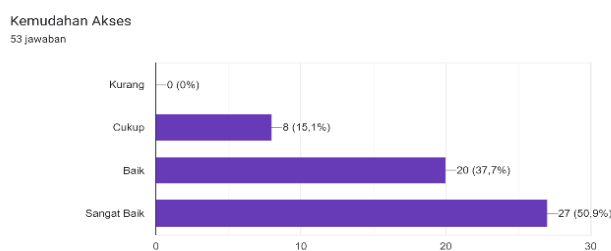
Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-17.46479	17.21447	2.04298	Lower -21.53939	Upper -13.39019	-8.549	70	<.001

Gambar 6. Hasil SPSS

Gambar 6 di atas menunjukkan hasil spss dari pengerjaan pre-test dan post test sehingga dapat ditarik keputusan bahwa hasil dari pengisian pre-test dan post-test menunjukkan adanya perubahan yang sangat signifikan antara hasil pre-test dengan hasil post-test. Hasil dari spss menunjukkan taraf signifikansi dari kedua data tersebut mendapatkan hasil $0,01 < 0,05$ sehingga pembelajaran melalui website sangat berpengaruh bagi mahasiswa. Pada Gambar 7 dan 8 adalah hasil kuesioner.



Gambar 7. Hasil Kuisisioner



Gambar 8. Hasil Kuisisioner

Kuesioner ini bertujuan untuk mengevaluasi kepuasan mahasiswa terhadap website dalam pembelajaran dan motivasi belajar. Kuesioner disebarikan secara online kepada 55 mahasiswa yang telah menggunakan media pembelajaran melalui website. Hasil utama yang didapatkan dari dampak motivasi belajar : 49,1% responden menyatakan sangat baik, 35,8% responden menyatakan baik, 18,9% responden menyatakan cukup sedangkan hasil utama dari kemudahan akses : 50,9% responden menyatakan sangat baik, 37,7% responden menyatakan baik, 15,1% responden menyatakan cukup. Dari hasil kuesioner, terlihat bahwa mayoritas mahasiswa puas dengan website yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan website sangat berpengaruh terhadap pembelajaran dan motivasi mahasiswa.

PENUTUP

Penelitian ini mengungkapkan bahwa media pembelajaran, khususnya website memegang peranan penting dalam proses pendidikan. Website terbukti dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang konsep-konsep otomotif dengan menyediakan materi pembelajaran yang interaktif. Metode penelitian deskriptif kuantitatif digunakan untuk objektif menggambarkan fenomena dan melakukan analisis data. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test, yang menandakan efektivitas penggunaan website dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan sistem informasi berbasis web yang telah dibuat diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan metode pembelajaran di masa depan, diharapkan untuk memperbaharui materi pembelajaran di website secara berkala untuk mengikuti perkembangan teknologi terkini di industri otomotif. Serta menciptakan interaksi yang efektif antara pengajar dan mahasiswa melalui platform digital untuk mendukung proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abnisa, A. P. (2020). Konsep Motivasi Pembelajaran. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 21(02), 124–142. <https://doi.org/10.36769/asy.v21i02.114>
- Arif Fredyana, C. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI DASAR OTOMOTIF UNTUK KELAS X SMK NEGERI 3 BUDURAN-SIDOARJO.

- Dimiyati, L., & Amaliyah, N. (2022). Dampak Metode Think Pair and Share terhadap Hasil Belajar IPS pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 292–299. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49028>
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Febriannisa, D., & Hasugian, L. P. (2018). Perancangan E-learning pada SMK Negeri 1 Bandung. *Jurnal ULTIMA InfoSys*, 8(2), 62–68. <https://doi.org/10.31937/si.v8i2.613>
- Hidayatullah, E. I., & Purbasari, L. T. (2022). Analysing Repeat Alms Donation Behavior via Digital Platform. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 8(1), 677. <https://doi.org/10.29040/jiei.v8i1.4618>
- Hadromi, H., Widjanarko, D., Kurniawan, A., Budiman, F. A., & Genndroyono, R. A. K. M. (2022). Pembelajaran Online Pada Sekolah Vokasi. *Bookchapter Pendidikan Universitas Negeri Semarang*, 2, 58–79.
- Jatmiko, U. (2020). Pengaruh kompetensi pembelajaran dosen dan kualitas pelayanan karyawan terhadap minat belajar mahasiswa fakultas ekonomi Universitas Islam Kadiri Kediri. *REVITALISASI: Jurnal Ilmu Manajemen*, 4(4), 86–100.
- Janur, Riandi. 2010, *Ilmu Manajemen dan penerapannya*, Jakarta: Gramedia press *Jurnal Adabiya*, Vol. 1 No. 83 Tahun 2015
- Mustamiin, M., Ismantohadi, E., Ghozali, A. L., Darsih, & Inara, L. N. (2020). Rancangan Bangun Sistem Manajemen Soal Dan Ujian Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 4(1), 58–63.
- Nambisan, S., Lyytinen, K., Majchrzak, A., & Song, M. (2017). Digital innovation management: Reinventing innovation management research in a digital world. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 41(1), 223–238. <https://doi.org/10.25300/MISQ/2017/41:1.03>
- Pendidikan Vokasi, J., & Lukad Perdana Sutrisno, V. (2016). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PRAKTIK KELISTRIKAN OTOMOTIF SMK DI KOTA YOGYAKARTA. 6(1), 111–120. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpv>
- Rizky, M., Jadidah, I. T., Eprilia, W., Shawmi, A. N., & Saputra, A. D. (2024). Seberapa Besar Pengaruh Metode Pembelajaran Talking Stick Pada Hasil Belajar Siswa SD/MI? *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v4i1.2530>
- Sauri, R. S. (2019). Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Implementasi Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) Di Universitas Islam Nusantara Bandung. *Media Nusantara*, 16(1), 27–40.