

Pengaruh Pemanfaatan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Motivasi Berwirausaha Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

Rukani¹, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang², Maulana Rizky³, Muhammad Rahmattullah⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Ekonomi, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia
1910113310023@mhs.ulm.ac.id¹, monryfngn@ulm.ac.id², maulanarizky@ulm.ac.id³,
mrahmattullah@ulm.ac.id⁴

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 01-09-2026

Disetujui: 30-10-2026

Kata Kunci:

Sparkol Videoscribe;
Motivasi Berwirausaha;
Media Pembelajaran
Mahasiswa.

Keywords:

Sparkol Videoscribe;
Entrepreneurial Motivation
Learning Media
Student.

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana media *Sparkol Videoscribe* memengaruhi keinginan siswa untuk memulai usaha sendiri. Metodologi penelitian kuantitatif asosiatif digunakan dalam penelitian ini. Pengambilan sampel bertujuan digunakan untuk memilih sampel sebanyak 53 siswa dari populasi yang ditentukan, yang terdiri dari seluruh mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi angkatan 2025. Kuesioner skala Likert digunakan dalam proses pengumpulan data. Tingkat Asymp. Sig. (2-tailed) 0,000 pada hasil Uji Peringkat Bertanda *Wilcoxon* kurang dari tingkat Sig. 0,05 ($0,000 < 0,05$). Motivasi kewirausahaan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Sparkol Videoscribe* berbeda secara signifikan, menurut temuan ini. Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa media *Sparkol Videoscribe* memiliki dampak besar pada motivasi kewirausahaan siswa karena H_0 ditolak sedangkan H_1 diterima.

Abstract: The purpose of this study was to investigate how *Sparkol Videoscribe* media influences students' desire to start their own business. An associative quantitative research methodology was used in this study. Purposive sampling was used to select a sample of 53 students from the specified population, which consisted of all students of the Department of Economics Education, class of 2025. A Likert scale questionnaire was used in the data collection process. The Asymp. Sig. (2-tailed) level of 0.000 in the Wilcoxon Signed Rank Test results was less than the Sig. 0.05 level ($0.000 < 0.05$). Students' entrepreneurial motivation before and after using *Sparkol Videoscribe* media was significantly different, according to this finding. Consequently, it can be concluded that *Sparkol Videoscribe* media has a significant impact on students' entrepreneurial motivation because H_0 was rejected while H_1 was accepted.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Ekonomi perlu diarahkan tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi, tetapi juga untuk mendorong motivasi mereka dalam mengembangkan aktivitas ekonomi yang produktif, termasuk berwirausaha (Lailan, 2024). Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *Sparkol VideoScribe*, yaitu perangkat lunak untuk menghasilkan video animasi berbasis *whiteboard* yang memadukan teks, gambar, ilustrasi, dan narasi (Agustina et al., 2022). Dalam pembelajaran kewirausahaan, media ini dapat digunakan untuk menyajikan materi mengenai identifikasi peluang

usaha, penyusunan rencana bisnis, pengelolaan modal, strategi pemasaran, dan pengalaman pelaku usaha secara visual dan kontekstual. Penyajian materi tersebut berpotensi membantu mahasiswa memahami proses kewirausahaan sekaligus membangun gambaran yang lebih konkret mengenai peluang dan tantangan dalam menjalankan usaha (Indriyani, 2017).

Motivasi berwirausaha merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan individu untuk mengeksplorasi peluang usaha, mengembangkan ide bisnis, dan mengambil tindakan untuk mewujudkan kegiatan usaha (Sari et al., 2021). Pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi, motivasi tersebut penting karena penguasaan pengetahuan ekonomi tidak secara otomatis mendorong seseorang untuk menjadi wirausahawan (Lestari et al., 2024). Mahasiswa juga perlu memiliki ketertarikan terhadap kegiatan bisnis, keyakinan terhadap kemampuan diri, kemauan menghadapi risiko, serta orientasi untuk mencapai tujuan usaha. Pentingnya kompetensi kewirausahaan dalam menjelaskan motivasi berwirausaha mahasiswa (Farhangmehr et al., 2016). Pendidikan kewirausahaan perlu memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya memperkaya pengetahuan, tetapi juga membantu mahasiswa mengembangkan kesiapan psikologis untuk menjalankan usaha. Dalam konteks ini, *Sparkol VideoScribe* dapat digunakan untuk menyajikan simulasi situasi bisnis, contoh keberhasilan dan kegagalan usaha, serta alternatif pemecahan masalah kewirausahaan sehingga mahasiswa memperoleh gambaran yang lebih nyata tentang aktivitas yang akan mereka hadapi (Suranto et al., 2020).

Secara konseptual, pemanfaatan *Sparkol VideoScribe* berpotensi berkaitan dengan motivasi berwirausaha melalui kualitas pengalaman belajar yang dibangun (Norrani et al., 2021). Ilustrasi peluang usaha dapat membantu mahasiswa mengenali kemungkinan bisnis yang dapat dikembangkan, sedangkan narasi mengenai perjalanan pengusaha dapat memberikan gambaran tentang proses, tantangan, dan strategi dalam merintis usaha. Penyajian informasi secara terstruktur juga dapat membantu mahasiswa memahami langkah-langkah awal membangun bisnis dan mengurangi ketidakjelasan mengenai aktivitas kewirausahaan (Listyaningsih et al., 2024). Pengalaman belajar tersebut berpotensi memperkuat ketertarikan mahasiswa terhadap dunia usaha, meningkatkan keyakinan mereka dalam menghadapi tantangan bisnis, dan mendorong keinginan untuk mencoba kegiatan kewirausahaan (Revinzky et al., 2025).

Penelitian penggunaan *VideoScribe* dalam pembelajaran ekonomi dan kewirausahaan memperlihatkan peluang penerapan media tersebut pada materi yang berorientasi pada praktik. Norrani et al. (2021) mengembangkan media audio visual berbasis *VideoScribe* pada materi peluang usaha. Penelitian-penelitian tersebut relevan karena menunjukkan bahwa media visual dapat digunakan untuk menyampaikan konsep ekonomi dan kewirausahaan. Penelitian tentang motivasi berwirausaha mahasiswa menunjukkan hasil yang beragam mengenai peran pendidikan dan faktor

psikologis. Farhangmehr et al. (2016) melalui penelitian terhadap 465 mahasiswa, menemukan bahwa kompetensi kewirausahaan memprediksi motivasi berwirausaha, sedangkan pengetahuan kewirausahaan tidak menjadi prediktor yang signifikan. Listyaningsih et al. (2024) dalam penelitian terhadap 180 mahasiswa dari sembilan perguruan tinggi di Bandar Lampung, menemukan bahwa pendidikan kewirausahaan tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi berwirausaha. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kewirausahaan tidak selalu cukup untuk membangkitkan motivasi mahasiswa apabila pengalaman pembelajaran belum mampu menghubungkan materi dengan kebutuhan dan aspirasi mereka.

Chairunnisa et al. (2022) mengkaji pendidikan kewirausahaan, inovasi, dan motivasi dalam hubungannya dengan minat berwirausaha mahasiswa. Lestari et al. (2024) menelaah gairah dan pendidikan kewirausahaan sebagai faktor yang berkaitan dengan intensi berwirausaha, sedangkan Revinzky et al. (2025) mengkaji pendidikan kewirausahaan dan dukungan akademik dalam kaitannya dengan motivasi serta minat berwirausaha. Secara keseluruhan, penelitian tersebut menunjukkan bahwa motivasi berwirausaha perlu dipahami melalui pendekatan pembelajaran yang mempertimbangkan kompetensi, pengalaman, dan kondisi psikologis mahasiswa. Namun, peran spesifik media *Sparkol VideoScribe* sebagai sarana untuk membangun motivasi tersebut masih perlu diuji secara empiris.

Berdasarkan kajian tersebut, penelitian mengenai *Sparkol VideoScribe* lebih banyak berfokus pada motivasi belajar, minat belajar, kelayakan media, dan hasil belajar. Sementara itu, penelitian mengenai motivasi berwirausaha mahasiswa lebih banyak membahas pendidikan kewirausahaan, kompetensi, inovasi, gairah kewirausahaan, dan dukungan akademik. Perbedaan fokus tersebut menunjukkan perlunya pengujian lebih lanjut terhadap pemanfaatan media pembelajaran animasi sebagai faktor yang berkaitan dengan motivasi berwirausaha, khususnya pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi. Kebaruan penelitian ini terletak pada penempatan pemanfaatan *Sparkol VideoScribe* sebagai variabel bebas dan motivasi berwirausaha sebagai variabel terikat, sehingga fokus penelitian tidak berhenti pada motivasi akademik, melainkan diarahkan pada dorongan mahasiswa untuk terlibat dalam kegiatan usaha. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan media *Sparkol VideoScribe* terhadap motivasi berwirausaha mahasiswa Pendidikan Ekonomi.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif untuk menganalisis hubungan antara pemanfaatan media pembelajaran *Sparkol VideoScribe* (X) dan motivasi berwirausaha mahasiswa (Y). Penelitian dilaksanakan pada April–Juni 2026 di Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin. Populasi penelitian mencakup mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi angkatan 2025 yang belum

menempuh mata kuliah kewirausahaan. Sampel terdiri atas 53 mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria mahasiswa aktif angkatan 2025, belum mengikuti mata kuliah kewirausahaan, dan bersedia berpartisipasi dalam penelitian. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner skala *Likert* lima poin yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe*. Instrumen motivasi berwirausaha mencakup delapan indikator, yaitu kepercayaan diri, orientasi pencapaian, keberanian mengambil risiko, kreativitas dan inovasi, kepemimpinan, orientasi masa depan, kemandirian dalam pengambilan keputusan, serta komitmen terhadap pengembangan usaha. Kuesioner tambahan dapat digunakan untuk memperoleh informasi mengenai persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran, sedangkan tes pemahaman materi digunakan sebagai instrumen pendukung apabila relevan dengan tujuan penelitian.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan skor motivasi berwirausaha mahasiswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Sparkol VideoScribe*. Selanjutnya, pengujian inferensial dilakukan menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan skor motivasi berwirausaha antara pengukuran sebelum dan sesudah pembelajaran. Uji *Wilcoxon* digunakan apabila data berpasangan tidak memenuhi asumsi yang diperlukan untuk uji parametrik, khususnya uji *paired-samples t-test*. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi sebesar 0,05. Hasil analisis diinterpretasikan untuk menjelaskan perubahan motivasi berwirausaha setelah penggunaan media pembelajaran. Namun, karena desain yang dijelaskan belum mencantumkan kelompok kontrol, hasil penelitian perlu ditafsirkan secara hati-hati, perbedaan skor sebelum dan sesudah pembelajaran menunjukkan perubahan yang terjadi setelah penggunaan media, tetapi belum cukup untuk memastikan bahwa perubahan tersebut sepenuhnya disebabkan oleh *Sparkol VideoScribe*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

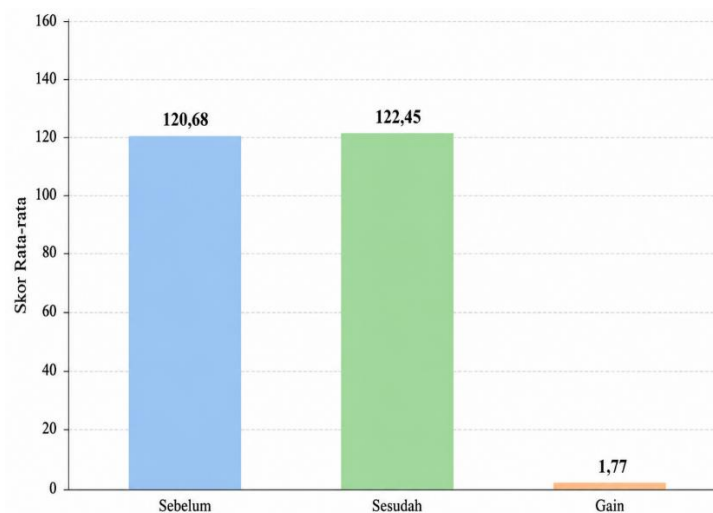
Perolehan analisis asosiatif terhadap 53 mahasiswa memperlihatkan adanya peningkatan motivasi berwirausaha setelah penggunaan media *Sparkol Videoscribe*. Adapun hasil uji statistik seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Analisis Statistik

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Sebelum Perlakuan	53	68	150	120,68	17,69
Sesudah Perlakuan	53	92	150	122,45	15,44

Berdasarkan Tabel 1, hasil analisis deskriptif terhadap 53 mahasiswa menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor motivasi berwirausaha setelah

penggunaan media pembelajaran Sparkol VideoScribe, yaitu dari 120,68 sebelum perlakuan menjadi 122,45 sesudah perlakuan, dengan kenaikan sebesar 1,77 poin. Skor minimum meningkat dari 68 menjadi 92, sedangkan skor maksimum tetap sebesar 150. Selain itu, standar deviasi menurun dari 17,69 menjadi 15,44, yang mengindikasikan bahwa variasi skor motivasi mahasiswa setelah perlakuan cenderung lebih kecil dibandingkan sebelum perlakuan. Temuan deskriptif ini menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan motivasi berwirausaha setelah pembelajaran menggunakan Sparkol VideoScribe. Namun, kenaikan rata-rata tersebut relatif kecil dan belum dapat dinyatakan signifikan secara statistik hanya berdasarkan statistik deskriptif. Oleh karena itu, diperlukan hasil uji inferensial, seperti Wilcoxon Signed-Rank Test, untuk menentukan apakah perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan signifikan secara statistik. Hasil perbandingan nilai rata-rata motivasi berwirausaha, seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan Nilai Rata-Rata Motivasi Berwirausaha

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon*, 36 siswa memiliki skor konstan, 17 siswa menunjukkan peningkatan motivasi, dan tidak ada yang menunjukkan penurunan motivasi. Terdapat perbedaan signifikan dalam motivasi kewirausahaan sebelum dan sesudah menggunakan media *Sparkol Videoscribe*, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai *Z* sebesar -3,672 dan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Sparkol Videoscribe* memiliki dampak substansial terhadap motivasi kewirausahaan siswa, karena H_0 ditolak tetapi H_1 diterima.

Tabel 2. Hasil Uji Non-Parametric Test

Komponen	Hasil	Interpretasi
Negative Ranks	0	Tidak ada mahasiswa yang mengalami penurunan motivasi
Positive Ranks	17	Terdapat mahasiswa yang mengalami peningkatan motivasi
Ties	36	Skor sebelum dan sesudah perlakuan tetap
Z	-3,672	Statistik pengujian Wilcoxon
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000	Sig. < 0,05
Keputusan	H ₀ Ditolak	H ₁ Diterima
Kesimpulan	Terdapat pengaruh	Media Sparkol Videoscribe berpengaruh terhadap motivasi berwirausaha mahasiswa

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test menunjukkan bahwa dari 53 mahasiswa, sebanyak 17 mahasiswa mengalami peningkatan motivasi berwirausaha, tidak ada mahasiswa yang mengalami penurunan, dan 36 mahasiswa memiliki skor yang tetap sebelum dan sesudah penggunaan media Sparkol VideoScribe. Hasil pengujian menunjukkan nilai statistik $Z = -3,672$ dengan nilai signifikansi $p < 0,001$, yang lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor motivasi berwirausaha sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut, sehingga H_0 ditolak. Meskipun demikian, hasil ini perlu diinterpretasikan secara proporsional karena mayoritas mahasiswa tidak mengalami perubahan skor, sedangkan peningkatan hanya ditemukan pada 17 mahasiswa. Oleh karena itu, hasil penelitian memberikan bukti adanya perubahan skor motivasi berwirausaha setelah penggunaan Sparkol VideoScribe, tetapi belum cukup untuk menyimpulkan bahwa media tersebut memiliki dampak substansial atau menjadi satu-satunya penyebab perubahan tanpa dukungan ukuran efek dan desain penelitian yang lebih kuat.

a. Motivasi Berwirausaha Mahasiswa Sebelum Penggunaan Sparkol Videoscribe

Sebelum penggunaan media *Sparkol Videoscribe*, motivasi berwirausaha mahasiswa dikategorikan “cukup baik” dengan nilai rerata 120,68. Namun, masih terdapat perbedaan tingkat motivasi antar mahasiswa yang ditunjukkan oleh nilai standar deviasi senilai 17,69. Perbedaan ini terdampak oleh faktor internal, mencakup kebutuhan berprestasi serta keinginan untuk mandiri, hingga faktor eksternalnya, mencakup lingkungan keluarga, pengalaman, dan proses pembelajaran yang diterima. Faktor eksternal dapat menjadi pemicu awal tumbuhnya minat berwirausaha mahasiswa. Oleh karena itu, pemahaman terhadap pengaruh lingkungan penting bagi pihak kampus dalam menciptakan ekosistem yang kondusif dan mendukung pengembangan jiwa kewirausahaan mahasiswa (Nuraini et al., 2026).

Sebagian mahasiswa memiliki motivasi berwirausaha yang tinggi karena menganggap kegiatan kewirausahaan sebagai sarana untuk mencapai kemandirian finansial sekaligus mengembangkan karier di masa depan (Fajriah, 2025). Mayoritas mahasiswa menyatakan bahwa keterbatasan pengalaman dalam berbisnis menjadi salah satu hambatan utama untuk memulai usaha. Kondisi tersebut menyebabkan mereka kurang percaya diri dalam mengelola berbagai aspek usaha, seperti pemasaran, pengelolaan keuangan, dan pengembangan produk (Budiman, 2024).

b. Motivasi Berwirausaha Mahasiswa Setelah Penggunaan Sparkol Videoscribe

Media *Sparkol Videoscribe* mampu meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan mahasiswa melalui kombinasi animasi, gambar, teks, dan narasi sehingga materi kewirausahaan lebih mudah dipahami. Hasil ini mendukung teori multimedia Clark & Mayer (2023) Hal ini memperjelas bahwa pembelajaran lebih berhasil ketika informasi disampaikan menggunakan komponen lisan dan visual secara bersamaan. *Sparkol Videoscribe* memadukan gambar, teks, narasi, dan animasi sehingga materi kewirausahaan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Penyajian yang interaktif dapat meningkatkan perhatian serta keterlibatan mahasiswa dalam memahami peluang usaha, pengambilan keputusan, kreativitas, dan inovasi (Nurrohman et al., 2024). Teori multimedia menyatakan bahwa informasi yang disajikan melalui perpaduan unsur visual dan verbal cenderung lebih mudah dipahami dibandingkan informasi yang hanya berupa teks (Lailli et al., 2026).

c. Pengaruh Sparkol Videoscribe terhadap Motivasi Berwirausaha

Perolehan pengujian Wilcoxon Signed Rank Test memperlihatkan taraf Asymp. Sig. (2-tailed) senilai 0,000 ($<0,05$), maka diidentifikasi pengaruh signifikan pemanfaatan *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi berwirausaha mahasiswa. Sebanyak 17 mahasiswa mengalami peningkatan motivasi, 36 mahasiswa memiliki skor tetap, serta tidak diidentifikasi mahasiswa dengan motivasi menurun. Penemuan ini membuktikan, *Sparkol Videoscribe* tidak sekadar meningkatkan motivasi pada sebagian mahasiswa, tetapi juga mampu mempertahankan motivasi mahasiswa yang sebelumnya sudah tinggi. Penemuan ini konsisten dengan kajian oleh Yuriza et al. (2024) yang mengklaim, dengan menyajikan konten yang menarik, interaktif, dan sederhana, media *Sparkol Videoscribe* dapat meningkatkan motivasi belajar. Penyajian materi yang menarik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan hanya melalui teks atau penjelasan verbal. Kondisi ini dapat meningkatkan perhatian mahasiswa sehingga informasi lebih mudah diterima dan dipahami (Asafila et al., 2025). Pengalaman belajar yang menarik dapat meningkatkan perhatian mahasiswa terhadap materi, sehingga informasi dapat diterima dan dipahami dengan lebih efektif (Nirmala et al., 2023).

Temuan studi menunjukkan bahwa motivasi kewirausahaan mahasiswa dipengaruhi oleh penggunaan *Sparkol Videoscribe*. Hasil ini tidak hanya menunjukkan

seberapa baik media tersebut dapat meningkatkan motivasi kewirausahaan, tetapi juga memiliki implikasi signifikan untuk menumbuhkan motivasi kewirausahaan di pendidikan tinggi. Peningkatan motivasi yang dihasilkan dari penggunaan Sparkol Videoscribe menunjukkan bahwa mengadopsi media berbasis multimedia dapat menjadi taktik yang sukses untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna bagi mahasiswa. Oleh karena itu, dosen disarankan memanfaatkan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi agar proses pembelajaran lebih menarik dan mampu mendorong terbentuknya motivasi berwirausaha mahasiswa.

Temuan studi menunjukkan bahwa penggunaan media *Sparkol VideoScribe* dapat menjadi pengganti yang bermanfaat untuk meningkatkan antusiasme kewirausahaan siswa. Konten kewirausahaan dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami dengan menggunakan media yang menggabungkan teks, audio, animasi, dan komponen visual. Fokus, rasa ingin tahu, dan keterlibatan siswa dalam memahami prinsip-prinsip kewirausahaan dapat muncul sebagai hasil dari penyajian materi ini. Kepercayaan diri, ambisi, dan dorongan siswa untuk memulai atau mengembangkan usaha kewirausahaan semuanya dipengaruhi secara positif oleh peningkatan keterlibatan ini.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, motivasi berwirausaha mahasiswa sebelum pemanfaatan media *Sparkol Videoscribe* dikategorikan tinggi dengan rata-rata 120,68, kemudian meningkat menjadi 122,45 setelah penggunaan media tersebut. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa *Sparkol Videoscribe* mampu menghasilkan proses belajar lebih interaktif serta menarik, yang mampu mengembangkan motivasi mahasiswa untuk berwirausaha. Perolehan pengujian *Wilcoxon Signed Rank Test* menghasilkan taraf Asymp. Sig. (2-tailed) senilai 0,000 ($<0,05$), membuktikan adanya perbedaan signifikan antara motivasi sebelum serta usai perlakuan. Maka, ditarik simpulan bahwa media *Sparkol Videoscribe* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi berwirausaha mahasiswa. Studi ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian yang lebih luas dan komprehensif di masa mendatang. Untuk mendapatkan hasil yang lebih menyeluruh, peneliti di masa depan didorong untuk menggunakan ukuran sampel yang lebih besar, menyertakan lebih banyak faktor yang dapat memengaruhi motivasi kewirausahaan, dan menerapkan berbagai teknik penelitian.

REFERENSI

- Agustina, N., Pritandhari, M., & Ningrum. (2022). Pengembangan media pembelajaran Sparkol VideoScribe berbasis scientific learning pada materi permintaan kelas VII SMP Negeri 01 Penawar Aji. In *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi* (Vol. 2, Number 2, pp. 109–119). <https://doi.org/10.24127/edunomia.v2i2.2131>
- Asafila, I. M., Radino, & Latipah, E. (2025). *Implementasi Metode Presentasi Interaktif Untuk Meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam Belajar*. 10(2), 220–240.
- Budiman, A. (2024). *Analisis Faktor Penghambat Mahasiswa untuk Memulai Usaha Saat Masih Aktif di Perguruan Tinggi : Tinjauan dari Sudut Pandang Pengalaman dan Keterbatasan*. 1(May), 99–103.
- Chairunnisa, C., Purwana, D., & Munawaroh. (2022). The effect of entrepreneurship education, innovation, and entrepreneurial motivation on entrepreneurial interest in students of the Faculty of Economics, State University of Jakarta. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Perkantoran, Dan Akuntansi*, 3(1), 144–158. <https://doi.org/10.21009/JPEPA.0301.11>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning: Third Edition. *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning: Third Edition*, 42(5), 41–43. <https://doi.org/10.1002/9781118255971>
- Fajriah, Y. (2025). *Makna Kemandirian Ekonomi bagi Mahasiswa yang Menjalankan UMKM di Lingkungan Kampus*. 4(10), 348–353.
- Farhangmehr, M., Gonçalves, P., & Sarmiento, M. (2016). Predicting entrepreneurial motivation among university students: The role of entrepreneurship education. *Education + Training*, 58(7–8), 861–881. <https://doi.org/10.1108/ET-01-2016-0019>
- Indriyani, R. (2017). Pengaruh entrepreneurship education terhadap entrepreneurial intention melalui entrepreneurial motivation sebagai mediasi pada mahasiswa perguruan tinggi swasta di Surabaya. *BISMA (Bisnis Dan Manajemen)*, 10(1), 26–46. <https://doi.org/10.26740/bisma.v10n1.p26-46>
- Lailan, A. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Sentri: Jurnal Riset Ilmiah*. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Lailli, A. N., Qanita, E., Birzah, F., & Bilqis, M. (2026). *Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Digital Melalui Perspektif Prinsip Multimedia*. 3(2), 976–989.
- Lestari, E. D., Aryawinata, D. N., & Windson, W. (2024). What motivates students to pursue entrepreneurial endeavours? The predicting roles of entrepreneurial passion and entrepreneurial education. *International Journal of Management Studies*, 31(2), 395–430. <https://doi.org/10.32890/ijms2024.31.2.2>
- Listyaningsih, E., Mufahamah, E., Mukminin, A., Ibarra, F. P., Delos Santos, M. R. H. M., & Quicho, R. F. (2024). Entrepreneurship education, entrepreneurship intentions, and entrepreneurship motivation on students' entrepreneurship interest in entrepreneurship among higher education students. *Power and Education*, 16(3), 297–313. <https://doi.org/10.1177/17577438231217035>
- Nirmala, Fitriah, Rais.TM, A., & Hasfikin.S. (2023). Pengembangan materi istima' terhadap pembelajaran bahasa arab Berbasis Media Online Pada Mahasiswa Pba Semester 1 Iain Ambon. *Jurnal Lingue*, 5(2), 119–130.

- Norrani, N., Ratumbusang, M. F. N. G., & Oktaviani, E. (2021). Pengembangan video pembelajaran berbasis Sparkol VideoScribe untuk meningkatkan minat belajar kewirausahaan. *J-INSTECH*, 2(2). <https://doi.org/10.20527/j-instech.v2i2.9459>
- Nuraini, Lestari, S., Novita, Y., & Rahma, Z. (2026). Pengaruh Motivasi Berwirausaha Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa. 5(1), 1147–1161.
- Nurrohmah, M., Afifah, S., & Rohmah, M. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Peluang Usaha Kelas XI Akuntansi Di SMKN 1 Belitang III. 1(1), 1–10.
- Revinzky, M. A., Ihsan, M. C., Rejito, C., Hasan, Z. I., & Akbar, A. (2025). Entrepreneurship education and academic support: Understanding their impact on entrepreneurial motivation and interest. *Indonesian Journal of Business and Entrepreneurship Research*, 3(1), 14–26. <https://doi.org/10.62794/ijober.v3i1.6656>
- Sari, A. I. C., Karlina, E., & Rasam, F. (2021). Peran Pendidikan Kewirausahaan Dan Motivasi Berwirausaha Dalam Menumbuhkan Sikap Mental Kewirausahaan Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i2.10287>
- Suranto, Rahayu, N., Setyawati, L., & Sari, D. E. (2020). Sparkol videoscribe: Development of accounting learning media (case studies in indonesia). *Universal Journal of Educational Research*. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.082206>
- Wardhani, P. S. N., & Nastiti, D. (2023). Implementasi Pendidikan Kewirausahaan Dalam Menumbuhkan Minat Berwirausaha Mahasiswa. 4(2), 177–191.
- Yuriza, D., Supriadi, Zakir, S., & Efriyanti, L. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di SDS Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 32187–32196.