# BAB I. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam pelaksanaannya perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan membuat peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu mengendalikan diri, memiliki kepribadian, kecerdasan, sikap dan keterampilan. Hal-hal itulah yang sangat diperlukan oleh masyarakat bangsa dan negara. Melalui kegiatan pembelajaran dapat diwujudkan warga negara yang baik, cerdas, bermoral dan bermanfaat. Dalam hal ini pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan pebelajar dan pembelajar secara timbal balik yang berlangsung untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Perguruan tinggi sebagai suatu lembaga pendidikan, mempunyai peranan yang sangat penting dalam usaha mengembangkan dan membina anak didik seoptimal mungkin. Dalam lembaga pendidikan terjadi proses pembelajaran dan tempat terselenggaranya pembudayaan kehidupan umat manusia. Melalui kegiatan pembelajaran dapat diwujudkan warga negara yang baik, cerdas, bermoral dan bermanfaat.

Interaksi atau hubungan timbal balik antara dosen dan mahasiswa merupakan syarat utama bagi berlangsung nya proses pembelajaran. Dalam proses pendidikan selalu terjadi perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, tetapi lebih dari itu perubahan yang diharapkan meliputi seluruh aspek pendidikan yaitu: afektif, kognitif dan psikomotor.

Dalam melaksanakan pendidikan terjadi proses belajar mengajar yang merupakan kegiatan utama dari pendidikan itu sendiri, yang mana setelah terjadi proses belajar mengajar diharapkan terjadi perubahan pada hasil belajar sisiwa. Interaksi dalam peristiwa ini merupakan arti yang lebih luas, tidak hanya sekedar hubungan antara dosen dan mahasiswa, tetapi berupa interaksi edukatif yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan keterampilan anak didik agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang individu dan sebagai warganegara yang bertanggung jawab atas perkembangan bangsa dan negara. Namun fakta yang terlihat di lapangan, proses pembelajaran masih saja bersifat verbal, dimana siswa tampak pasif dan menerima pengetahuan sesuai dengan yang diberikan dosen.

Proses pembelajaran yang dilakukan di kampus masih berpusat pada dosen *(teacher centered).* Pada waktu dosen memberi kesempatan untuk menjawab atau pun bertanya, siswa bingung apa yang akan dijawab dan ditanyakan. Hal ini merupakan indikasi bahwa kemampuan berpikir dan pemahaman konsep pembelajaran siswa masih sangat rendah. Faktor lain yang mempengaruhi rendahnya prestasi belajar siswa di dalam kegiatan proses pembelajaran antara lain: faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, faktor lingkungan, serta faktor pendekatan mengajar (strategi, model dan metode) yang digunakan dosen

dalam kegiatan pembelajaran masih sangat kurang, sehingga siswa tidak diberi kesempatan untuk aktif di dalam proses pembelajaran.

Kemampuan awal siswa memiliki kondisi yang signifikan terhadap penguasaan kewirausahaan 2, kemampuan awal merupakan pra syarat awal yang harus dimiliki mahasiswa agar dapat mengikuti mata kuliah dengan lancar. Oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan tidak meninggalkan konsep awal mahasiswa.

Saat ini proses belajar mahasiswa lebih cenderung di tuntut untuk menghafal fakta-fakta saja, sehingga siswa tersebut dapat menghafal materi yang diterima namun hal ini menyebabkan siswa tersebut kurang memahami secara mendalam substansi materinya. Terutama dalam pembelajaran kewirausahaan 2. Siswa lebih cenderung untuk menghafal materi yang ada, tidak memahami konsep tentang berwirausaha sesuai dengan indikator keberhasilan mata kuliah tersebut. Selain itu mahasiswa lebih ditekankan agar dapat menjawab soal-soal ujian atau ulangan. Yang diutamakan adalah hasil bukan konsep. Akibatnya sebagian besar siswa tidak mampu menghubungkan antara materi yang dipelajari mahasiswa di kampus dengan pengaplikasian nya di lapangan. Padahal siswa sangat butuh memahami konsep - konsep yang berhubungan dengan kehidupan sehari - hari dan berpikir kreatif. Hal ini juga tidak bisa disalahkan seluruhnya kepada mahasiswa, tetapi banyak faktor yang mempengaruhi, antara lain penggunaan media belajar. Media pembelajaran, harusnya dibuat semenarik mungkin, agar

siswa termotivasi untuk belajar dan keaktifan belajar mahasiswa akan lebih terlihat.

Berdasarkan informasi tersebut, maka dilakukan observasi di AMIK DCC Bandar Lampung, program study manajemen informatika dan diperoleh keterangan bahwa prestasi belajar mahasiswa yang mengikuti mata kuliah kewirausahaan 2 Tahun Pelajaran 2010/2011 di perguruan tinggi tersebut masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ujian akhir semester (UAS) mahasiswa pada kelas MI-1 mencapai 58,32 dan kelas MI-4 mencapai 55,25. Nilai rata-rata ini jika dibandingkan dengan standar kelulusan, hanya mencapai hurup mutu D. Sebagai bukti, berikut rekapitulasi nilai UAS mata kuliah mahasiswa Perguruan Tinggi DCC Bandar Lampung

Tabel.1.1. Data nilai UAS Mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Kewirausahan 2 tahun akademik 2010/2011

| Kelas | Materi | Nilai rata-rata | Nilai Tertinggi | Nilai Terendah |
|---|---|---|---|---|
| MI-1 | Pengantar Manajemen | 78,00 | 95,00 | 60,00 |
| | Kewirausahaan 2 | 58,32 | 78,00 | 40,00 |
| MI-4 | Pengantar Manajemen | 71,00 | 90,50 | 55,0 0 |
| | Kewirausahaan 2 | 55,25 | 70,00 | 42,00 |

Sumber : Dokumentasi nilai UAS mahasiswa Perguruan Tinggi DCC Bandar Lampung, Tahun Akademik 2010/2011

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang mahasiswa yang diambil secara random, bahwa di dalam proses pembelajaran pada materi kewirausahaan 2, mahasiswa cenderung belajar dengan hanya menggunakan konsep menghafal tanpa memahami maknanya. Di dalam proses pembelajaran, tidak terjadi interaksi

antara dosen dan siswanya. Hal lain yang ditemukan di lapangan pada waktu observasi secara langsung adalah gambaran dalam mata kuliah yang hampir selalu disajikan secara verbal melalui kegiatan ceramah, Tanya jawab, dan *textbook oriented* dengan keterlibatan siswa yang minim. Dosen jarang menggunakan alat peraga atau media untuk merangsang kreatifitas mahasiswa, seperti penggunaan internet dan lain-lain. Akibatnya pemahaman dan kreatifitas mahasiswa rendah, dan jiwa berwirausaha juga tidak tumbuh.

Dari observasi awal tersebut dapat disimpulkan bahwa kualitas proses pembelajaran kewirausahaan 2 yang dilaksanakan saat ini relatif masih sangat rendah, mahasiswa menjadi sangat pasif dan cenderung merasa bosan dengan penggunaan metode yang diterapkan oleh dosen, hal tersebut dapat dilihat dari prestasi belajar yang ditunjukkan oleh hasil test mid semester yang telah dilakukan. Dari hasil tersebut di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada beberapa faktor yang dipandang sebagai penyebab masalah, antara lain : (1) masih monotonnya proses pembelajaran di kelas, (2) media pembelajaran yang dipakai masih kurang tepat sehingga mahasiswa kurang termotivasi untuk belajar, (3) didalam proses pembelajaran, tidak terjadi interaksi yang baik antara mahasiswa dan dosen.

Pembelajaran kewirausahaan 2 tidak lagi mengutamakan pada penyerapan melalui pencapaian informasi yang diterima dari proses belajar di kelas, tetapi lebih mengutamakan pada pemahaman dan pengembangan kemampuan serta mengkali bakat dan kreatifitas dari mahasiswa tersebut. Untuk itu aktivitas peserta didik

perlu ditingkatkan melalui latihan-latihan dan melakukan kegiatan yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif.

Dari permasalahan di atas, salah satu pembenahan dalam proses pembelajaran yang dapat dilakukan adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam penyampaian setiap konsep sehingga mahasiswa secara mudah menerima atau menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pemilihan media yang tepat atau sesuai untuk setiap konsep akan membuat tujuan belajar mengajar yang sudah ditentukan tercapai dengan baik, sehingga dapat memfasilitasi pembelajaran kewirausahaan 2 menjadi lebih bermanfaat bagi mahasiswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran dengan menggunakan internet..

Penggunaan hasil teknologi dalam proses pembelajaran merupakan bagian dari penerapan teknologi pendidikan. Kebutuhan terhadap metode dan konsep pembelajaran yang lebih efektifdan efisien dapat dipenuhi dengan pemanfaatan teknologi informasi. Banyak konsep yang dikembangkan melalui pemanfaatan teknologi informasi untuk pendidikan antara lain *Computer Based Training* (CBT), *Computer Assited Instruction* (CAI), Pembelajaran dengan CD Tutorial dan lain-lain. Salah satu konsep yang pengembangannya sangat pesat saat ini adalah *e-learning*. Konsep ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*contents*) maupun sistemnya. Menurut Darin E. Hartley (2001:75) *e-learning* adalah suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampaikannya bahan ajar ke

peserta didik dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain.

Saat ini konsep *e-learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-learning* di institusi pendidikan maupun industri. Menurut Hannay (2011) konsep *e-learning* semakin berkembang karena memiliki banyak keuntungan dibandingkan sistem konvensional. Secara teori *e-learning* memang merupakan sesuatu yang sangat menarik, hal ini melandasi berbagai institusi pendidikan utamanya pendidikan tinggi untuk melengkapi proses pembelajaran yang ada di institusinya dengan penerapan *e-learning*. Termasuk dalam hal ini Akademi Manajemen Informatika dan Komputer (AMIK) Dian Cipta Cendikia (DCC) Bandar Lampung yang sejak tahun akademik 2008-2009 mulai merintis penerapan *e-learning* dalam perkuliahan.

Seiring dengan perkembangannya, selain memiliki beberapa manfaat, ada juga kendala-kendala yang ditemui dalam pengaplikasian e-learning sebagai media belajar, antara lain Kelemahan yang paling mendasar dari e-learning adalah kecurangan, plagiasi, dan pelanggaran hakcipta. Sesuai data dari *Microsoft Corporation*, pada tahun 2006 Indonesia menduduki peringkat kedua terbesar dalam pembajakan di dunia maya (internet) pada khususnya dan penggunaan *software* di PC *(Personal Computer)* padaumumnya. Hal tersebut membuktikan bahwa internet dalam hal ini e-learning masih banyak sekali kekurangannya. Pembelajaran dengan menggunakan e-learning juga harus membutuhkan jaringan internet untuk pembelajaran jarak jauh. Padahal tidak semua instansi memiliki jaringan internet. Program-program dalam e-learning juga membutuhkan p*ersonal*

*computer* (PC) dengan spesifikasi yang cukup canggih agar program bisa berjalan dengan baik. Walaupun programer sudah menyediakan fasilitas password atau pengaman tetapi tangan-tangan jahil masih banyak yang merusaknya atau membajaknya. Walaupun demikian, e-learning sebagai suatu inovasi dalam proses pembelajaran sudah memberikan warna baru cara belajar jarak jauh yang mandiri dan membuat suatu paket pelajaran e-learning yang memadai.

e-Learning tidak hanya memberikan manfaat pada proses belajar mengajar tetapi juga memberikan manfaat bagi mahasiswa atau pelajar dalam memperluas pergaulan dan wawasan. Dengan adanya media pembelajaran E-learning maka mahasiswa atau pelajar dapat lebih aktif.

Media pembelajaran yang digunakan dosen dalam pembelajaran mata kuliah Kewirausahaan 2 saat ini adalah berupa modul. Modul mata kuliah Kewirausahaan 2 tersebut berisi materi perkuliahan yang disusun perbab sesuai kompetensi mata kuliah dengan satu contoh kasus setiap babnya.

Media pembelajaran dalam bentuk modul yang disusun oleh tim dosen telah digunakan sejak tahun 2000, namun modul sebagai media pembelajaran tersebut mempunyai kelemahan yang dapat menjadi kendala tersendiri. Dalam hal ini kelemahan tersebut diantaranya terbatasnya contoh kasus dan literatur terkait mata kuliah Kewirausahaan 2 yang dapat dimuat dalam modul, yaitu hanya diberikan satu contoh kasus untuk setiap babnya. Selain modul, media lain yang digunakan dalam proses belajar adalah penggunaan e-learning yang sudah mulai dirintais pada pertengahan tahun 2008-2009. E-learning yang saat ini diterapkan di Perguruan Tinggi DCC Bandar Lampung memang belum di aplikasikan secara

maksimal, hal ini terlihat dari aktivitas belajar yang dosen dan mahasiswa lakukan dengan menggunakan media e-leaning (internet), antara lain hanya sebatas mendownloudmateri dan mengirim tugas. Kedua media ini sudah beberapa tahun belakangan digunakan sebagai media pembelajaran.

Adanya kendala-kendala di atas menjadi faktor yang mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Kewirausahaan 2. Oleh karena itu diperlukan suatu tindakan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan diharapkan terjadinya peningkatan prestasi belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *e-learning*. *E-learning* merupakan media pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa dapat mengembangkan motivasi belajar terhadap pembelajaran Kewirausahaan 2, sehingga nantinya dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

1. Masih rendahnya prestasi belajar kewirausahaan 2 mahasiswa DCC Bandar Lampung
2. Kegiatan pembelajaran di dalam kelas lebih banyak didominasi oleh dosen *(Teacher Oriented).*
3. Kegiatan pembelajaran kurang berkualitas, tidak efisien dan kurang mempunyai daya tarik, bahkan cenderung membosankan, sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal.

4. Keaktifan mahasiswa di dalam proses pembelajaran masih kurang.
5. Mahasiswa kurang dapat menghubungkan apa yang mereka dapat dikelas dengan kehidupan nyata.
6. Kurangnya pengalaman dosen dalam menerapkan media pembelajaran yang tepat.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti sehingga tak terlalu meluas dan dapat terarah. Untuk itu penelitian ini dibatasi hanya pada masalah-masalah berikut :

1. Interaksi antara penerapan media pembelajaran (E-learning dna modul) dengan kemampuan awal siswa terhadap prestasi belajar kewirausahaan 2
2. Perbedaan prestasi belajar kewirausahaan 2 mahasiswa yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran e-learning dan media pembelajaran modul.
3. Perbedaan prestasi belajar kewirausahaan 2 mahasiswa yang mempunyai kemampuan awal tinggi yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran e-learning dan media pembelajaran modul.
4. Perbedaan prestasi belajar kewirausahaan 2 mahasiswa yang mempunyai kemampuan awal rendah yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran e-learning dan media pembelajaran modul.

## 1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1) Apakah ada interaksi antara penggunaan media pebelajaran (modul dan e-learning) dengan kemampuan awal mahasiswa terhadap prestasi belajar kewirausahaan 2
2) Apakah ada perbedaan prestasi belajar kewirausahaan 2 dengan menggunakan media pembelajaran modul dan e-learning pada mahasiswa AMIK DCC Bandar Lampung.
3) Apakah ada perbedaan prestasi belajar kewirausahaan 2 menggunakan media pembelajaran *e-learning* dan modul pada kemampuan awal tinggi mahasiswa AMIK DCC Bandar Lampung.
4) Apakah ada perbedaan prestasi belajar kewirausahaan 2 menggunakan media pembelajaran *e-learning* dengan modul dengan kemampuan awal rendah mahasiswa AMIK DCC Bandar Lampung.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui interaksi antara penerapan media pembelajaran (e-learning dan modul) dengan kemampuan awal siswa terhadap prestasi belajar kewirausahaan 2.
2. Untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar kewirausahaan 2 mahasiswa yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran e-learning dan media pembelajaran modul.

3. Untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar kewirausahaan 2 mahasiswa yang mempunyai kemampuan awal tinggi yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran e-learning dan media pembelajaran modul.
4. Untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar kewirausahaan 2 mahasiswa yang mempunyai kemampuan awal rendah yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran e-learning dan media pembelajaran.

## 1.6 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk kepentingan teoritis maupun praktis bagi pihak-pihak yang berkepentingan dengan dunia pendidikan.

### 1.6.1 KegunaanTeoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi sumbangsih bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khusus nya teknologi pendidikan kawasan pengelolaan dan desain pembelajarn.

### 1.6.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi dosen Kewirausahaan 2, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternative dalam pemilihan media pembelajaran.
2. Memberi kemudahan bagi dosen untuk menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dalam rangka meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.
3. Bagi peneliti, penelitian ini memberi pengalaman nyata tentang penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Kewirausahaan 2

4. Bagi penelitilain yang tertarik dengan e-*learning* sebagai media pembelajaran, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi dasar untuk penelitian selanjutnya.
5. Bagi mahasiswa, pembelajaran melalui *e-learning* memberi kesempatan untuk belajar secara lebih kreatif dalam rangka meningkatkan prestasi belajar.
6. Bagi AMIK DCC Bandar Lampung, hasil penelitian ini merupakan sumbangan pemikiran dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas lulusan.