



## **Analisis Penggunaan Media *E-Learning* Mata Kuliah Kewirausahaan terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia**

**Rafi Muhammad Fauzan<sup>1✉</sup>, Krisna Sujaya<sup>2</sup>, Ismail Yusuf<sup>3</sup>**

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

e-mail : [rafimuhammadfauzan433@upi.edu](mailto:rafimuhammadfauzan433@upi.edu)<sup>1</sup>, [krisnasujaya@upi.edu](mailto:krisnasujaya@upi.edu)<sup>2</sup>, [ismail\\_yusuf@upi.edu](mailto:ismail_yusuf@upi.edu)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Sumber daya *online* telah menjadi bagian integral dari proses pendidikan di semua tahap sekolah, dari sekolah dasar hingga universitas, berkat perkembangan konektivitas internet pembelajaran E-Learning sudah mulai diterapkan di semua tahap sekolah. Dapat dijelaskan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak E-Learning terhadap motivasi belajar mahasiswa program studi Kewirausahaan Universitas Pendidikan Indonesia. Metode pada penelitian ini menggunakan strategi deskriptif kuantitatif, dengan sampel populasi sebanyak 52 mahasiswa program studi kewirausahaan yang telah mengontrak mata kuliah dasar-dasar kewirausahaan yang semuanya memenuhi persyaratan untuk pengolahan data. Untuk mengumpulkan informasi dalam riset, penulis menggunakan metode dan teknik pengumpulan data dengan penyebaran kuesioner. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran E-Learning memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa pada program studi Kewirausahaan Universitas Pendidikan Indonesia. Nilai koefisien determinasi atau R-Square adalah 0,626 diartikan bahwa media pembelajaran E-Learning mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa sebesar 62,6% dan sebesar 37,4% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian.

**Kata Kunci:** E-Learning, Internet, Motivasi Belajar.

### **Abstract**

*Online resources have become an integral part of the educational process at all stages of school, from elementary school to university, thanks to the development of internet connectivity. E-learning has begun to be implemented at all stages of school. It can be explained that the aim of this research is to determine the impact of E-learning on the learning motivation of students in the Entrepreneurship Study Program at the Indonesian University of Education. The method in this research uses a quantitative descriptive strategy, with a sample population of 52 students from the entrepreneurship study program who have taken courses on the basics of entrepreneurship, all of whom meet the requirements for data processing. To collect information in research, the author uses data collection methods and techniques by distributing questionnaires. The results of this research prove that the use of E-learning media has a significant influence on student learning motivation in the Entrepreneurship study program at the Indonesian Education University. The coefficient of determination, or R-square value, is 0.626, which means that e-learning media influence student learning motivation by 62.6%, and 37.4% are influenced by other variables outside the research.*

**Keywords:** E-Learning, Internet, Learning Motivation.

Copyright (c) 2024 Rafi Muhammad Fauzan, Krisna Sujaya, Ismail Yusuf

✉ Corresponding author :

Email : [rafimuhammadfauzan433@upi.edu](mailto:rafimuhammadfauzan433@upi.edu)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6537>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Agar pembelajaran dapat berlangsung, harus ada guru dan siswa. Untuk menjamin generasi masa depan berkualitas, pendidikan merupakan komponen penting dalam masyarakat. Akibatnya, ruang kelas modern memerlukan perencanaan yang matang dan pengajaran yang tepat sasaran untuk membantu setiap siswa mencapai potensi akademik dan pribadinya secara maksimal (Yuliana & Listiadi, 2021). Interaksi antara kedua kelompok sangat penting bagi keberhasilan setiap upaya pendidikan. Oleh karena itu, kemajuan teknologi baru diperlukan di semua tingkat pendidikan (dasar, menengah, dan tinggi) untuk menyediakan fasilitas pembelajaran maupun pengajaran dengan efektif. Di pendidikan tinggi, ketika siswa diharapkan untuk mengambil peranan lebih aktif pada pendidikan sendiri, siswa juga menemukan yaitu teknologi sangat meningkatkan pengalaman belajar mereka.

Sumber daya *online* telah memungkinkan siswa memperoleh banyak pengetahuan dengan cepat dan mudah, sehingga menghilangkan kebutuhan untuk mengunjungi perpustakaan atau membeli buku pelajaran yang mahal. Secara sederhana, internet adalah sistem global jaringan komputer yang saling terhubung yang memungkinkan komunikasi dua arah dan pengambilan data melalui infrastruktur telekomunikasi yang sudah ada sebelumnya, termasuk namun tidak terbatas pada saluran telepon dan satelit (Gandur et al., 2020). *E-Learning* mengacu pada penyebaran materi instruksional, pelatihan, atau manajemen pengetahuan melalui jaringan elektronik yang memfasilitasi pembelajaran (Suwastika, 2018). Istilah "sinkron" dan "asinkron" menggambarkan dua pendekatan utama pendidikan *online*.

Istilah "sinkron" mengacu pada jenis pembelajaran yang bertujuan untuk saling menghubungkan dan mencakup pengalaman belajar secara tatap muka serta pembelajaran waktu nyata dan instruksi yang telah disiapkan. Pembelajaran asinkron memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dengan kecepatan mereka sendiri dan dari lokasi mana pun (Shahabadi & Uplane, 2015). Tujuan utama pemanfaatan teknologi *E-Learning* ini yaitu meningkatkan efisiensi dan efektivitas, transparansi, dan akuntabilitas pembelajaran (Pujiastutik, 2019). Dengan adanya *E-Learning* maka antara mahasiswa dan pendidik tidak diharuskan ada di satu ruangan yang sama namun, pendidik atau dosen dapat memberikan tugas dan materi lainnya memakai media internet yang langsung terhubung dengan mahasiswa. Para pendidik dan siswa yang telah memakai TI dalam dunia akademik juga memperlihatkan reaksi positif terhadap ketersediaan teknologi ini. Siswa lebih memilih pembelajaran sinkron melalui konferensi video daripada pembelajaran asinkron, yang hanya terdiri dari materi tekstual *online*, menurut penelitian (Firman et al., 2021). Siswa merasa bahwa pembelajaran memakai Google Meet atau Zoom lebih menarik dan efektif karena memfasilitasi komunikasi langsung antara mereka, dosen, dan siswa lainnya. Penelitian sebelumnya memperlihatkan yaitu ada sejumlah masalah terkait pembelajaran *online* yang mengurangi kemauan belajar siswa (Cahyani et al., 2020). Penelitian sebelumnya memperlihatkan yaitu *E-Learning* mempunyai dampak besar terhadap keinginan belajar siswa (Liubana & Puspasari, 2021). Bila penulis ingin membuat kasus yang lebih kuat dan mendapatkan hasil maksimal dari penelitiannya, ia harus meninjau kembali pertanyaan apakah *E-Learning* memiliki dampak besar terhadap motivasi belajar mahasiswa Program Studi Kewirausahaan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.

Mata kuliah yang dipelajari dalam Program Studi Kewirausahaan di Universitas Pendidikan Indonesia pada saat lebih banyak memanfaatkan pembelajaran melalui *online* karena kemudahan penyampaian data dan informasi yang dapat diakses. Mata kuliah ini diharapkan bisa berguna dalam menunjang mahasiswa agar saat lulus nanti bisa menjadi seorang wirausaha yang dapat memanfaatkan teknologi digital yaitu kegiatan pemasaran digital termasuk penguatan merek dagang yang didalamnya menggunakan media *online* dengan teknologi dasar *web* seperti *blog*, *web site*, *e-mail*, *adwords*, dan jejaring sosial (Krisnawati et al., 2019), tidak hanya cerdas dalam mencari uang, namun mampu menjadi seorang wirausaha yang memiliki etika yang baik dalam menghadapi karyawan, pelanggan, dan investor yang akan menanamkan modal di perusahaan, dapat

memanfaatkan AI, yang diartikan sebagai sistem yang dapat belajar, beradaptasi, mengambil keputusan, dan memiliki kemampuan kognitif yang serupa atau bahkan lebih besar dari manusia; AI mampu berinovasi dalam bidang studi dengan memodelkan dirinya sendiri setelah mesin dan komputer (Manongga et al., 2022). Cara terbaik untuk mendorong inovasi di kalangan mahasiswa adalah dengan merancang mata kuliah kewirausahaan berdasarkan fokus akademik spesifik setiap departemen, program, atau fakultas (Suarman, 2017). Seorang wirausaha adalah seseorang yang bersedia mengambil risiko yang diperhitungkan dalam mengejar impiannya. Kehidupan yang berkelimpahan bagi orang yang dicintai, masyarakat, dan diri sendiri adalah tujuannya (Purwana Dedi, 2017).

Motivasi didefinisikan sebagai "segala sesuatu yang menggerakkan sesuatu dalam diri seseorang", dan merupakan kekuatan untuk menginspirasi orang lain untuk mengambil langkah-langkah yang diperlukan menuju hasil yang diinginkan (Sujiwo & A'yun, 2020). Ketika siswa belajar, mereka memerlukan motivasi belajar, baik yang berasal dari dalam maupun luar, untuk mengubah perilakunya. Perubahan ini hendaknya dibarengi dengan banyak tanda atau faktor pendukung. Kapasitas belajar seseorang terpengaruhi secara signifikan oleh parameter ini (Uno, 2023). Semua faktor di sekitar motivasi belajar siswa harus ada agar dapat berfungsi dengan sukses. Namun ada beberapa kendala yang membuat siswa kesulitan untuk melakukan hal tersebut.

Bila seorang siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran atau tidak mendapatkan hasil maksimal dari upaya belajarnya, mereka mungkin mengalami tantangan belajar. Gangguan atau hal-hal yang membuat belajar menjadi sulit atau sulit, atau bahkan tidak mungkin, disebut dengan masalah belajar (Mendrofa & Grace Putri Laia, 2022). Dalam pembelajaran, ada dua kategori faktor: internal dan eksternal. Saat belajar, pelajar mungkin mengalami variabel internal seperti masalah kesehatan mental, monoton, ketidakpuasan kepada materi pelajaran, atau ketidaktahuan akan nilai topik. Tantangan yang muncul dari lingkungan fisik dan sosial terdekat peserta didik dikenal dengan faktor eksternal (Wahyuni, 2017).

Baik faktor internal, seperti minat dan gaya belajar siswa, maupun faktor eksternal, seperti dukungan orang tua atau masyarakat, dapat memengaruhi keberhasilan akademik siswa. Menurut (Anggraeni & Murni, 2017), ada beberapa unsur yang mungkin memengaruhi kemampuan belajar siswa. Lingkungan memainkan peran penting sebagai sumber belajar di kelas, yang berdampak pada seberapa baik siswa belajar dan berkembang. Lingkungan di mana kegiatan pendidikan berlangsung, yang mungkin terpengaruhi oleh kekuatan luar yang mengganggu kelangsungannya. Proses pembelajaran terpengaruhi oleh lingkungan yang berfungsi sebagai sumber belajar (Damanik, 2019).

Menurut penelitian terdahulu yang dikemukakan oleh (Liubana & Puspasari, 2021) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *online* atau *E-Learning* contohnya *google classroom* dapat berdampak terhadap motivasi belajar mahasiswa kota Surabaya *brothers and sisters house* ketika waktu itu terjadi pandemi Covid-19. Penelitian yang dikemukakan (Pradana & Harimurti, 2017) disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran *google classroom* dapat menunjang pada proses pembelajaran pada saat pandemi Covid-19, namun setelah dilakukan wawancara dengan mahasiswa yang telah mengikuti perkuliahan, terdapat hasil bahwa mahasiswa merasa jenuh dengan materi yang disampaikan dan mahasiswa mulai kurang disiplin dalam mengerjakan tugas yang dapat disimpulkan bahwa pada penelitian yang sudah dijelaskan motivasi belajar mahasiswa pada saat pandemi Covid-19 terjadi penurunan. Penelitian yang dilakukan oleh (Aurora & Effendi, 2019) menjelaskan bahwa dari hasil uji koefisien regresi menunjukkan nilai 0,737 berarti bahwa terdapat dampak signifikan penggunaan media pembelajaran *E-Learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa. Maka tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *E-Learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa program studi Kewirausahaan Universitas Pendidikan Indonesia dan dibuat untuk memperkaya referensi dari artikel sebelumnya yang sudah diterangkan oleh penulis.

## **METODE**

Peneliti memakai strategi deskriptif kuantitatif. Temuan dari penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang dapat dilakukan dengan memakai metode statistik atau bentuk penilaian lainnya (Sujarweni, 2018). Peneliti memakai satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Pemanfaatan media *E-Learning* pada mata kuliah kewirausahaan (X) sebagai variabel bebas, sedangkan motivasi belajar mahasiswa (Y) sebagai variabel terikat.

Populasi yaitu sebuah objek penelitian (Siregar, 2018). Populasi dalam riset ini yaitu mahasiswa program studi Kewirausahaan Kampus Daerah Tasikmalaya yang telah mengontrak mata kuliah Dasar-dasar Kewirausahaan dengan waktu pengambilan sampel data pada bulan Februari sampai dengan Maret 2024. Teknik pengambilan sampel data memakai *quota sampling* yaitu membuat pengelompokan (subpopulasi) berdasarkan kemiripan karakteristik yang dimiliki elemen populasi (Purwohedi, 2022), sehingga diperoleh sampel sebanyak 52 mahasiswa yang semuanya memenuhi persyaratan untuk pengolahan data.

Prosedur dan metode yang peneliti gunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dikenal dengan metode dan teknik pengumpulan data (Echdar, 2017). Untuk mengumpulkan informasi untuk riset ini, kuesioner digunakan. Kuesioner dikirimkan kepada mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah Dasar-Dasar Kewirausahaan untuk mengumpulkan data. Menguji hipotesis, menghitung koefisien korelasi dan determinasi, serta memakai pendekatan analisis regresi linier langsung merupakan bagian dari metodologi riset ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Teknik dalam pengolahan data pada pembahasan ini memakai bantuan SPSS 24 yang bertujuan untuk memahami secara statistik bagaimana keterkaitan antara variabel bebas *E-Learning* dan variabel terikat Motivasi Belajar dan hasilnya sebagai berikut :

### **Hipotesis Penelitian**

Setelah menentukan Variabel yang digunakan, berarti didalam riset ini ditetapkan hipotesis sebagai berikut:

H1 : Media pembelajaran *E-Learning* berdampak kepada motivasi belajar

H0 : Media pembelajaran *E-Learning* tidak berdampak kepada motivasi belajar

### **Hasil Uji Validitas Kuesioner *E-Learning***

Setelah melihat analisis *pearson product moment* dengan memakai bantuan SPSS 24 maka diketahui dari 25 item butir soal yang telah dibuat dalam bentuk kuesioner semuanya valid dilihat dari hasil korelasi yang kemudian dibandingkan dengan nilai R tabel. R tabel dicari dalam signifikan 5% n=52, berarti diperoleh nilai R tabel sejumlah 0.2681 dengan melihat hasil analisis nilai korelasi seluruh butir soal kuesioner melampaui 0.2681 dengan hasil tersebut bisa menyimpulkan seluruh soal berkorelasi signifikan dengan skor total dan dinyatakan valid.

### **Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner *E-Learning***

Didukung oleh penilaian reliabilitas *Cronbach's Alpha*. Bila melampaui 0,60, berarti semua survei dianggap memiliki reputasi baik. Temuan reliabilitas riset ini memperlihatkan yaitu kuesioner tersebut valid dan dapat dipercaya; khususnya, *Cronbach's Alpha* ialah 0,907, melampaui 0,60.

**Tabel 1. Statistik Reliabilitas E-Learning**

Cronbach's Alpha	N of Items
.907	25

### Hasil Uji Validitas Kuesioner Motivasi Belajar

Setelah melihat analisis *pearson product moment* dengan memakai bantuan SPSS 24 maka diketahui dari 10 item butir soal yang telah dibuat dalam bentuk kuesioner semuanya valid dilihat dari hasil korelasi yang kemudian dibandingkan dengan nilai R tabel. R tabel dicari dalam signifikan 5% n=52, berarti diperoleh nilai R tabel sejumlah 0.2681 dengan melihat hasil analisis nilai korelasi seluruh butir soal kuesioner melampaui 0.2681 dengan hasil tersebut bisa menyimpulkan seluruh soal berkorelasi signifikan dengan skor total dan dinyatakan valid.

### Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Motivasi Belajar

Didukung oleh penilaian reliabilitas *Cronbach's Alpha*. Bila melampaui 0,60, berarti semua survei dianggap memiliki reputasi baik. Temuan reliabilitas riset ini memperlihatkan yaitu kuesioner tersebut valid dan dapat dipercaya; khususnya, *Cronbach's Alpha* ialah 0,637, melampaui 0,60.

**Tabel 2. Statistik Reliabilitas Motivasi Belajar**

Cronbach's Alpha	N of Items
.637	10

### Pengujian Hipotesis

Dengan memakai 52 titik data, kami menguji hipotesis kami. Dengan bantuan alat SPSS 24 digunakan pendekatan uji t untuk melakukan pengujian. Untuk memahami apakah variabel bebas (X) memengaruhi bersignifikan kepada variabel terikat (Y), analisis regresi linier berganda memakai pengujian parsial yang sering disebut dengan uji t. Dengan mengurangkan 2 dari 52, diperoleh 50, dan dengan memakai angka tersebut diperoleh t tabel = 2,00856 yang berarti hipotesis akan terpengaruh secara signifikan oleh uji t bila t hitung > t tabel. Derajat kebebasan (df) adalah n -2. Selain itu bila angka signifikansinya kurang dari 0,05 maka bisa menyimpulkan yaitu variabel *E-Learning* (X) berdampak signifikan kepada variabel Motivasi Belajar (Y).

**Tabel 3. Uji T**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	23.607	1.890		12.490	.000
	<i>E-Learning</i>	.183	.020	.792	9.158	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Dengan nilai t-value sejumlah 9,158 dan p-value sejumlah 0,000, berarti hasil uji regresi tersebut memungkinkan kita untuk menolak H<sub>0</sub> dan menerima H<sub>1</sub> yang menyatakan yaitu terdapat hubungan bersignifikan antara media pembelajaran *E-Learning* dengan Motivasi Belajar.

### Hasil R Square

Kemudian berlandaskan hasil nilai *R Square*, nilai R ialah 0.792 serta angka dari koefisien determinasi atau *R Square* yaitu 0.626 dengan hasil yang telah diketahui maka disimpulkan yaitu Motivasi Belajar mahasiswa terpengaruhi oleh *E-Learning* sejumlah 62,6% dan sejumlah 37,4% terpengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian.

**Tabel 4. Uji Determinasi**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.792 <sup>a</sup>	.626	.619	2.083

### Analisis E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa

Hasil uji hipotesis dengan mengambil 52 data mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia program studi Kewirausahaan dengan pendekatan uji t untuk melakukan pengujian hasil t tabel = 2,00856 yang berarti hipotesis akan terpengaruh secara signifikan oleh uji t bila t hitung > t tabel. Selain itu bila angka signifikansinya kurang dari 0,05 maka bisa menyimpulkan yaitu variabel *E-Learning* (X) berdampak signifikan kepada variabel Motivasi Belajar (Y). Dengan nilai t-value sejumlah 9,158 dan p-value sejumlah 0,000, berarti H<sub>0</sub> dinyatakan ditolak dan H<sub>1</sub> dinyatakan diterima yang menyatakan bahwa terdapat hubungan bersignifikan antara media pembelajaran *E-Learning* dengan Motivasi Belajar. serta angka dari koefisien determinasi atau *R Square* yaitu 0.626, yang menjelaskan bahwa pembelajaran *online* atau *E-Learning* mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa sebesar 62,6% dan sejumlah 37,4% terpengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian.

Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sujiwo & A'yun, 2020) yang mengungkapkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pembelajaran *E-Learning* dengan motivasi belajar, didukung juga dengan penelitian yang dilakukan (Ayu Irra Kusyafira & Dewi Rosiana, 2022) dengan hasil uji hipotesis yang menjelaskan bahwa media pembelajaran *E-Learning* terdapat pengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa. Kemudian pada penelitian yang dilakukan (Syafari & Montessori, 2021) dijelaskan mengenai pembelajaran daring atau *E-Learning* yang memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa juga terdapat pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan penjelasan dari beberapa artikel yang dibahas terdahulu membuktikan bahwa variabel *E-Learning* secara simultan mempengaruhi motivasi belajar

Hasil ini juga sejalan dengan teori *Self Regulated Learning Theory* dimana teori ini menjelaskan bahwa sangat penting bagi mahasiswa untuk dapat mengendalikan diri ketika saat proses pembelajaran. Salah satu cara mengetahui sejauh mana teori *Self Regulated Learning Theory* dapat dipahami oleh mahasiswa yaitu dengan melalui pemahaman diri terhadap sistem pengetahuan yang dimiliki oleh mahasiswa tersebut. Mahasiswa tidak bisa melaksanakan seluruh rangkaian kegiatan sistem pembelajaran dengan model ini tanpa melakukan pemantauan mandiri dan mengatur pola hidup dalam setiap proses pembelajaran. Terdapat enam dimensi dalam teori *Self Regulated Learning Theory* yaitu: 1) Keyakinan Epistemologis: pemahaman seseorang dalam sistem pengetahuannya. 2) Motivasi: kemauan untuk belajar dan berprestasi belajar yang

lebih bagus yang sumbernya dari motivasi diri maupun motivasi dari lingkungan. 3) Metakognisi: kesadaran akan kognisi dan pemahaman terhadap pikiran dan pembelajaran seseorang. 4) Strategi Pembelajaran: strategi yang dapat digunakan mahasiswa untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilannya. 5) Kesadaran Situasional: kemampuan dalam membaca situasi belajar dan mengidentifikasi serta memecahkan masalah. 6) Kontrol Lingkungan: memanfaatkan sumber-sumber eksternal untuk mencapai sebuah solusi (Ardiazani Rusna Triama, 2021).

Dengan penjelasan teori di atas maka sangat penting bagi mahasiswa yang ingin mendapatkan hasil yang baik dalam pembelajarannya harus memiliki kontrol penuh dalam mengendalikan diri khususnya dalam setiap proses pembelajaran, salah satu cara mengontrol diri agar mampu menyerap semua ilmu dari proses pembelajaran adalah dengan memahami kemampuan diri terhadap sistem pengetahuan yang dimiliki oleh setiap mahasiswa. Terdapat banyak ilmu yang dapat dipelajari lebih luas untuk mencapai keberhasilan dalam setiap proses pembelajaran namun pada artikel ini dijelaskan bagaimana keselarasan antara perkembangan teknologi pendidikan yaitu *E-Learning* dengan kemampuan mahasiswa dalam mengaplikasikan materi yang diberikan oleh dosen melalui media pembelajaran *online* dengan tidak mengurangi motivasi belajar mahasiswa dengan materi yang diberikan oleh dosen melalui pembelajaran secara tatap muka langsung dikelas. Pembelajaran yang diberikan oleh dosen baik secara tatap muka langsung ataupun secara *E-Learning* jangan sampai menurunkan motivasi belajar mahasiswa yang akibatnya dapat merugikan diri dan keluarga yang sudah membiayai kuliah. Terlebih dengan adanya pembelajaran *E-Learning* saat ini maka mahasiswa diwajibkan untuk lebih termotivasi dalam setiap proses pembelajaran, karena dengan perkembangan teknologi saat ini pembelajaran *E-Learning* tidak mungkin untuk dihentikan kemudian dihapus dalam setiap proses pembelajaran bahkan saat ini pembelajaran *E-Learning* diyakini akan terus di uji dan dikembangkan sehingga menghasilkan perkembangan ilmu pengetahuan yang lebih baik.

Penggunaan media pembelajaran *E-Learning* sebenarnya sudah mulai diterapkan sejak lama namun baru banyak diterapkan pada saat pandemi covid-19 karena hampir semua sekolah maupun perguruan tinggi di Indonesia yang mengalihkan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran tatap maya atau *online*. Dengan adanya media pembelajaran *E-Learning* seperti contohnya *google classroom*, *zoom*, *youtube*, dan media pembelajaran *online* lainnya antara pengajar, siswa, atau mahasiswa dipermudah dengan tidak perlu datang langsung ke sekolah ataupun kampus, mereka cukup menyediakan kuota internet yang tersedia di handphone atau laptop masing-masing dan bisa untuk melakukan proses pembelajaran secara tatap maya atau *online* dimanapun dan kapanpun sesuai jadwal yang sudah disepakati oleh sekolah atau kampus dan pihak terkait. Adanya media pembelajaran *E-Learning* membuat proses pembelajaran saat ini terus berkembang dan banyak dari kalangan dosen dan mahasiswa yang tertarik untuk meneliti hal-hal yang berkaitan dengan *E-Learning* salah satunya bagaimana pengaruhnya tentang media pembelajaran *E-Learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa yang harapannya dapat menjadi bahan pengetahuan dengan cara yang dapat diverifikasi dan dipahami dan juga dapat membantu memperkaya dan memperdalam ilmu pengetahuan yang telah ada saat ini. Dengan penelitian yang dilakukan menggunakan objek mahasiswa program studi kewirausahaan maka tidak menutup kemungkinan bahwa pembelajaran *E-Learning* dapat dijadikan bahan kolaborasi yang baik antara pemerintah dan civitas akademik yang mampu untuk menjawab tantangan dunia pada masa yang akan datang.

Penggunaan media pembelajaran saat ini tidak terbatas pada hal yang dapat dilihat secara nyata saja namun sebagai contoh perpustakaan yang pada beberapa tahun kebelakang dalam meminjam buku harus datang langsung dan meminjam fisik buku tersebut, pada saat ini dalam meminjam buku sudah ada beberapa perpustakaan yang menyediakan e-book sehingga dalam meminjam buku tidak perlu lagi meminjam buku secara fisik namun bisa mendapatkan soft file buku dengan meminjamnya langsung ke perpustakaan yang telah ditentukan. Begitu juga dengan media pembelajaran saat ini yaitu *E-Learning* yang membuat pengajar maupun mahasiswa merasa terbantu karena sistem pembelajaran yang fleksibel, namun dengan adanya

kelebihan tersebut tidak terlepas juga adanya kekurangan yang dirasakan oleh semua pihak yang menggunakan media pembelajaran *E-Learning*, salah satunya antara pengajar dan mahasiswa kurang dekat terhadap ikatan emosional dan kurangnya bersosialisasi antar sesama mahasiswa. Dengan adanya semua kelebihan dan kekurangan tersebut harapannya media pembelajaran *E-Learning* dapat terus ditingkatkan dari waktu ke waktu karena media pembelajaran saat ini perlu adanya pembaruan dan perluasan mengenai disiplin ilmu-ilmu baru dan perlu adanya dukungan dari semua pihak terkait dalam semua proses pembelajaran yang dimulai tingkat pendidikan sekolah dasar diteruskan sampai dengan pendidikan tinggi.

## SIMPULAN

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan atau positif dari penggunaan media pembelajaran *E-Learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa program studi Kewirausahaan Universitas Pendidikan Indonesia. Dengan hasil yang sudah diketahui ini menunjukkan bahwa salah satu hal yang dapat mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa yaitu *E-Learning*. Dengan adanya motivasi belajar yang dipengaruhi dari dalam diri dan lingkungan mahasiswa akan berpengaruh terhadap rasa percaya diri mahasiswa, rasa ingin tahu yang tinggi dan, ketekunan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas perkuliahan. Dengan dirawatnya motivasi belajar yang ada dalam diri mahasiswa akan menimbulkan hasil yaitu nilai IPK mahasiswa yang tinggi dan dijadikan contoh oleh mahasiswa lain, kemudian dengan adanya rasa motivasi belajar yang tinggi akan menghasilkan prestasi belajar akademi maupun non akademik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan puji syukur pada Allah SWT yang sudah melimpahkan hal-hal mudah bagi peneliti dalam penyelesaian riset ini, dan pada seluruh pihak yang telah turut andil dalam menyukseskan riset peneliti. Selain itu, peneliti ingin menyampaikan rasa berterima kasih kepada semua pihak yang sudah memberikan dukungan dan berpartisipasi dalam riset ini, baik kepada orang tua, dosen pembimbing, calon istri, dan teman-teman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. P. D. A., & Murni, N. N. A. (2017). Analisis Faktor-Faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar Mahasiswa Semester IV Prodi DIII Kebidanan Poltekkes Kemenkes Mataram Tahun 2015. *Jurnal Kesehatan Prima*, 11(1), 18–27.
- Ardiazani Rusna Triama. (2021). Pengaruh Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *UIN Malang*, 1(1), 6–147.
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 11. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.105133>
- Ayu Irra Kusyafira, & Dewi Rosiana. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran E-Learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa UNISBA. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 2(1), 62–69. <https://doi.org/10.29313/bcsps.v2i1.414>
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Damanik, B. E. (2019). Pengaruh Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar. *Publikasi Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 6 No 3 Juni 2024  
p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

- 1907 Analisis Penggunaan Media E-Learning Mata Kuliah Kewirausahaan terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia - Rafi Muhammad Fauzan, Krisna Sujaya, Ismail Yusuf  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6537>
- Pendidikan, 9(1), 46. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i1.7739>
- Echdar, S. (2017). *Metode Penelitian Manajemen dan Bisnis*. Ghalia Indonesia.
- Firman, F., Sari, A. P., & Firdaus, F. (2021). Aktivitas Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring Berbasis Konferensi Video: Refleksi Pembelajaran Menggunakan Zoom dan Google Meet. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 3(2), 130–137. <https://doi.org/10.31605/ijes.v3i2.969>
- Gandur, F., Tola, D., & Ma, S. H. G. (2020). Pengaruh Kemajuan Teknologi Internet Terhadap Rendahnya Minat Belajar Siswa SMP Negeri 4 Ruteng Manggarai Barat. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Al-Idarah*, 6(1), 40–46.
- Krisnawati, I., Ubaidi, I. A., Rais, H., & Batu, R. L. (2019). Strategi Digital Marketing dalam Perdagangan Hasil Tani untuk Meningkatkan Pendapatan Kabupaten Karawang. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Global Masa Kini*, 10(2), 70–75. <https://doi.org/10.36982/jiegm.v10i2.838>
- Liubana, A., & Puspasari, D. (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan E-Learning dengan Google Classroom dan Disiplin Belajar terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Brothers and Sisters House Kota Surabaya pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2), 417. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3599>
- Manongga, D., Rahardja, U., Sembiring, I., Lutfiani, N., & Yadila, A. B. (2022). Dampak Kecerdasan Buatan Bagi Pendidikan. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 3(2), 41–55. <https://doi.org/10.34306/abdi.v3i2.792>
- Mendrofah, W. M., & Grace Putri Laia. (2022). Analisis Hambatan Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Biostatistik. *SEHATMAS: Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 1(3), 373–384. <https://doi.org/10.55123/sehatmas.v1i3.672>
- Pradana, D. B. P., & Harimurti, R. (2017). Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom pada Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 2(01), 59–67. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/20527%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>
- Pujiastutik, H. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web pada Mata Kuliah Belajar Pembelajaran I terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 25–36.
- Purwana Dedi, W. A. (2017). *Pendidikan Kewirausahaan di Perguruan Tinggi*. 214.
- Purwohedi, U. (2022). *Metode Penelitian Prinsip dan Praktik*. Penebar Swadaya Grup.
- Shahabadi, M. M., & Uplane, M. (2015). Synchronous and Asynchronous e-learning Styles and Academic Performance of e-learners. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 176, 129–138. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.453>
- Siregar, S. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Kencana Prenada Media Group.
- Suarman, S. (2017). Development of Technopreneurship-based Entrepreneurship Education for Students at Universitas Riau, Indonesia. *International Journal of Economic Research*, 65–74.
- Sujarweni, V. W. (2018). *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi Pendekatan Kuantitatif*. Pustaka Baru Press.
- Sujiwo, D. A. C., & A'yun, Q. (2020). Pengaruh Pemanfaatan E-learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *JUSTINDO (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi Indonesia)*, 5(2), 53–59. <https://doi.org/10.32528/justindo.v5i2.3469>
- Suwastika, I. W. K. (2018). *Pengaruh E-Learning Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa*. 1–5.

- 1908 *Analisis Penggunaan Media E-Learning Mata Kuliah Kewirausahaan terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia* - Rafi Muhammad Fauzan, Krisna Sujaya, Ismail Yusuf  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6537>
- Syafari, Y., & Montessori, M. (2021). Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1294–1303. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.872>
- Uno, H. B. (2023). *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Cetakan 1). Bumi Aksara.
- Wahyuni, A. (2017). Analisis Hambatan Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kalkulus Dasar. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(1), 10. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v1i1.253>
- Yuliana, Y., & Listiadi, A. (2021). Pengaruh Pemahaman Siklus Akuntansi, Computer Attitude, Intensitas Latihan Soal dan E-Learning terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(1), 104–115. <https://doi.org/10.26740/jpak.v9n1.p104-115>