

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Proses penguasaan suatu konsep di dalam upaya memperkaya informasi dan ilmu pengetahuan, telah banyak digunakan berbagai solusi untuk mencari tahu bagaimana cara mengatasi permasalahan-permasalahan penguasaan konsep dan sikap belajar peserta didik. Keberhasilan ini akan mempengaruhi perubahan perilaku tentang proses pembelajaran secara sistematis, sehingga setiap peserta didik bukan hanya menguasai kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip, tetapi juga merupakan suatu proses panjang yang akhirnya terjadi peningkatan prestasi dan hasil belajar. Suatu proses peningkatan prestasi dan hasil belajar ini tidak akan pernah terjadi apabila pemahaman mengenai konsep-konsep dan perbaikan sikap belajar tidak dimiliki oleh mahasiswa. Lemahnya konsep dasar serta kurangnya pengetahuan awal yang dimiliki mahasiswa membuat proses pembelajaran kurang menarik minat mahasiswa untuk belajar.

Proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan masih belum dapat meningkatkan penguasaan konsep secara maksimal, khususnya sikap belajar mahasiswa dalam orientasi pengetahuan ke dalam kehidupan sehari-hari. Hal yang harus dipahami dan disadari adalah bahwa tidak semua mahasiswa mempunyai tingkat intelektual tinggi. Kemampuan setiap mahasiswa menangkap materi pelajaran yang

disampaikan berbeda-beda karena setiap mahasiswa memiliki respon berbeda terhadap materi yang disampaikan dosen ada yang cepat dan ada pula yang lambat.

Hal ini terlihat pada proses pembelajaran pada salah satu mata kuliah yang diajarkan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan Universitas Islam Riau, yaitu mata kuliah kewirausahaan. Dari pengalaman mengajar dan hasil wawancara dengan beberapa dosen yang pernah mengajar matakuliah tersebut, telah didapatkan informasi bahwa mahasiswa cenderung sulit memahami konsep-konsep dalam ilmu kewirausahaan, selain itu juga adanya keengganan para mahasiswa untuk memiliki buku sebagai sumber belajar. Selain itu kewirausahaan ini termasuk materi kuliah yang cukup kompleks dalam aktualisasi di dunia nyata. Dari jumlah rata-rata mahasiswa 200 orang, yang terbagi kepada 2 orang dosen yang masing-masing memegang 2 kelas ternyata kemampuan proses yang ditunjukkan mahasiswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari tabelisasi hasil wawancara dengan kedua dosen tersebut :

Tabel 1.1
Hasil Wawancara
Kemampuan Penguasaan Konsep
Mahasiswa Kewirausahaan FKIP UIR 2009 -2011

| KEMAMPUAN | Dosen 1 | | Dosen 2 | |
|----------------------------|-----------|------------|-----------|------------|
| | Mahasiswa | Persentase | Mahasiswa | Persentase |
| Kemampuan bertanya | 12 | 12 % | 15 | 15 % |
| Kemampuan menjawab | 15 | 15 % | 10 | 10 % |
| Kemampuan mengidentifikasi | 10 | 10 % | 15 | 15 % |
| Kemampuan menganalisis | 7 | 7 % | 5 | 5 % |
| Kemampuan menilai | 5 | 5 % | 3 | 3 % |
| Total | 49 | 49 % | 48 | 48 % |

Sumber: Data diolah dari Hasil Wawancara

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa masih rendahnya kemampuan mahasiswa dalam berpikir dan penguasaan konsep pada mata kuliah kewirausahaan, dari rata-rata 200 mahasiswa < 50 % yang memiliki kemampuan penguasaan konsep. Hal ini diduga terjadi karena proses pembelajaran yang belum optimal, terutama dosen kurang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir dalam menganalisis konsep kewirausahaan.

Pembelajaran Kewirausahaan di FKIP UIR selama ini dirasakan belum optimal, hal ini dapat dilihat dari penekanan proses belajar mengajar yang masih konvensional (*teacher centered*). Mahasiswa terbiasa mendengarkan dosen

ceramah dan mentransfer ilmu pengetahuan yang dimilikinya kepada mahasiswa, sementara mahasiswa hanya duduk, diam dan dengar dengan rapi dan siap menerima informasi atau pelajaran dari dosen, mahasiswa mencatat dan penekanan pada hafalan menyebabkan materi kewirausahaan dilupakan sehingga menghambat aktivitas mahasiswa. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran yang terjadi hanya sebatas pada *transfer of knowledge*, serta kurang bisa seorang dosen dalam mengkaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan sekitar sehingga mahasiswa tidak mampu memanfaatkan keilmuan dalam proses pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung di beberapa kelas mata kuliah kewirausahaan, selain proses pembelajaran kewirausahaan masih berpusat pada dosen, dan satu arah, hasil rata-rata ulangan, quiz atau tes harian mahasiswa menunjukkan bahwa mahasiswa tidak mampu memahami konsep secara menyeluruh serta tidak mampu menerapkannya dalam situasi yang sebenarnya. Hal ini disebabkan karena konsep materi kewirausahaan yang kompleks banyak menyulitkan mahasiswa untuk memahami materi yang diajarkan secara menyeluruh, sehingga ketika mahasiswa diberi tugas yang lebih berorientasi terhadap pengamalan konsep di lapangan, masih banyak yang belum faham maksud dari tugas yang diberikan dan bagaimana maksud sebenarnya.

Berdasarkan kelemahan di atas, proses pembelajaran kewirausahaan masih kurang mengikutsertakan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman konsep masih terbatas dalam teoritis dari sumber ajar, sehingga kepada sikap belajar mahasiswa kurang memberikan pengaruh. Oleh karena itu,

butuh sebuah inovasi pembelajaran kewirausahaan yang dapat mendorong keaktifan belajar mahasiswa sekaligus memberikan perhatian lebih pada peningkatan penguasaan konsep dan sikap belajar dalam pembelajaran kewirausahaan.

Salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan penguasaan konsep mahasiswa, adalah menerapkan *elearning* dalam proses pembelajaran. *Elearning* berarti belajar dengan menggunakan media elektronik. Kata elektronik sendiri mengandung pengertian yang spesifik yakni komputer atau internet, sehingga *elearning* sering diartikan sebagai proses belajar yang menggunakan komputer atau internet. Penerapan *elearning* dipandang dapat membantu dan memfasilitasi mahasiswa dalam menguasai materi pembelajaran, sehingga mahasiswa dapat mengembangkan konsep kewirausahaan. Dalam *elearning*, mahasiswa dihadapkan pada masalah autentik (nyata) sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan kemandirian dalam mencari sumber belajar yang lebih bermakna dalam mendukung proses pembelajaran. Memandirikan mahasiswa dalam mengembangkan bahan ajar akan berdampak meningkatkan kepercayaan dirinya dalam belajar, sehingga akan berefek kepada sikap belajar mereka.

Dari penelitian yang dilakukan di Wilfrid Laurier University (1998) Canada dalam Sujono (1999) diketahui bahwa mahasiswa yang menggunakan web dalam pembelajaran terbukti dua kali lebih cepat belajarnya dibanding kelas klasikal, 80% mahasiswa tersebut berprestasi baik dan amat baik, serta 66% dari mereka tidak memerlukan bahan cetak. Schweizer (1999) dan Nelson (2001)

dalam Asman (2002) mengatakan bahwa pembelajaran konsep-konsep akan lebih bermakna jika disesuaikan dengan gaya belajar mahasiswa (student oriented). Dengan memanfaatkan pembelajaran *elearning* untuk setiap mahasiswa dapat belajar secara lebih mandiri, dari proses yang seperti itu diharapkan akan dihasilkan hasil pembelajaran yang lebih bermakna dan hasil belajar yang lebih baik.

Keunggulan *Elearning* inilah yang mendorong banyak praktisi kependidikan dan pemerintah melalui Departemen Kependidikan Nasional mulai melakukan penataan dan penyiapan infrastruktur di bidang teknologi informasi khususnya internet. Seharusnya pemanfaatan fasilitas internet perlu mendapatkan penghargaan dan apresiasi dari pelaku dunia kependidikan itu sendiri, sehingga peran internet untuk dapat membantu pemerintah dalam mendukung penyelenggaraan pendidikan. Dosen sangat memberikan pengaruh dalam mengantarkan mahasiswa pada kesuksesan belajarnya, dan pengaruh dosen sangat penting dalam suatu proses pembelajaran, karena dosen adalah sebagai mediator yang menyampaikan ilmu kepada mahasiswa. Pendapat di atas menguatkan asumsi bahwa potensi, bakat, dan minat mahasiswa akan berkembang manakala dosen mampu berinovasi dalam pemberian materi pembelajaran.

Di dalam kelas, dosen tidak hanya berfungsi sebagai pihak yang melakukan *transfer of knowledge* atau penyampai ilmu pengetahuan tetapi juga mampu memerankan diri sebagai seseorang yang dapat berkreasi inovatif dalam penyampaian bahan ajar. Berkreasi dalam pembelajaran dapat pula dimaknai

sebagai melakukan inovasi dalam pembelajaran, yakni suatu upaya melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode, pendekatan dan sarana yang mendukung dalam suasana dan iklim belajar yang menyenangkan. Inovasi pembelajaran yang dilakukan seorang dosen akan menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

Pada awalnya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, yaitu gambar, model, objek dan lain-lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit dalam motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi mahasiswa. Efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar mahasiswa dapat meningkatkan prestasi belajar. Pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran juga dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan analisis mahasiswa.

Sebagai refleksi tambahan, berikut salah satu hasil penelitian mengenai pengoptimalan peran media (komputer) dalam pembelajaran yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Homsyur (dalam Afdal, 2009; Rangga, 2007) membandingkan kelompok mahasiswa yang mendapat pembelajaran dengan *Computer-Assisted Instruction* (CAI) dengan kelompok yang menerima pelajaran melalui tatap muka. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa mahasiswa yang menerima perkuliahan dengan menggunakan komputer mampu menyelesaikan pelajaran rata-rata lebih cepat beberapa jam dari mahasiswa yang menerima pelajaran lewat tatap muka/ ceramah. Di dalam pembelajaran berbasis komputer tidak semuanya dikatakan *elearning*. Pembelajaran *elearning* yang sebenarnya

memiliki syarat dan ketentuan. *Elearning* yang digunakan adalah *elearning* dengan aplikasi *Moodle*.

Kelebihan *elearning* dengan aplikasi *Moodle* ini di samping bisa mengelola sebuah proses belajar berlangsung, juga mampu mengelola materi pembelajaran. *Moodle* kepanjangan dari *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*, bersifat program aplikasi yang *open source* dan *free* (gratis). Beberapa modifikasi telah dilakukan oleh pengembang *Moodle* untuk menjadikan tampilan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Proses belajar mahasiswa akan cenderung tetap, kecuali bagi mahasiswa yang dapat menggunakan *elearning* sebagai alat bantu belajar mereka. Hal ini membuktikan lebih tinggi sikap dan prestasi belajar mereka. Mahasiswa yang belajar dengan menggunakan *elearning* memperoleh nilai rata-rata lebih baik, sedangkan mahasiswa yang menerima pelajaran lewat tatap muka memiliki nilai jauh di bawah rata-rata.

Di dalam *elearning* juga terdapat multimedia, multimedia yang dianggap sebagai media pembelajaran dan pengajaran yang berkesan berdasarkan kelebihanannya yang dapat menyentuh berbagai panca indra. Hal ini terbukti dalam penelitian dapat menjadi alat bantu mengajar. Contoh multimedia seperti televisi dapat meningkatkan daya ingat, karena terdiri dari komponen suara dan gambar bergerak. Penggunaan komputer dalam proses pembelajaran memberikan hasil nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan pelajar yang menggunakan metode tradisional(konvensional).

Dari beberapa penelitian di atas, peneliti ingin menjadikan pembelajaran melalui CD multimedia sebagai pembelajaran pembandingan (kelas control). Di dalam penelitian pemanfaatan *elearning* ini, ada 2 kelas eksperimen yang akan dibandingkan dengan kelas control, kelas eksperimen yang pertama disebut kelas *full elearning* dan kelas eksperimen yang kedua disebut kelas *blended elearning*. Hal ini dikarenakan selain memiliki pengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa, *elearning* juga mempengaruhi sikap belajar mahasiswa.

Terkait dengan implementasi *elearning* di perguruan tinggi khususnya LPTK, dari studi pendahuluan ditemukan bahwa walaupun diketahui pembelajaran *elearning* memiliki banyak sekali kelebihan yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, ternyata tidak serta merta perguruan tinggi menerapkan pembelajaran ini, meski perguruan tinggi tersebut telah memiliki fasilitas yang cukup memadai untuk melaksanakan pembelajaran ini. Oleh karena itu penelitian yang dilaksanakan ini diharapkan akan menjadi kajian yang berharga, untuk mengenalkan sekaligus hendak menguji efektifitas pembelajaran dengan menggunakan *elearning* di perguruan tinggi terutama yang berada di daerah penelitian ini dilaksanakan di salah satu LPTK swasta di Provinsi Riau. LPTK ini dipilih atas dasar hasil observasi awal yaitu pertimbangan ketersediaan infrastruktur teknologi informasi yang telah memadai seperti sarana laboratorium komputer yang telah terkoneksi dengan jaringan internet, *area hotspot (wireless network connection)*, lingkungan sekitar kampus yang telah banyak tersedia warnet (warung internet), dan situs *elearning* yang dapat dibuka (*comperable*) diseluruh *mobile phone* seperti *ipad* dan *handphone*.

sehingga memudahkan mahasiswa nantinya ketika akan mengakses situs *elearning* di internet dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti membatasi aspek-aspek masalah, sebagai berikut:

1. Pokok bahasan yang dikembangkan adalah salahsatu bahasan materi dari mata kuliah kewirausahaan.
2. *Elearning* yang diterapkan menggunakan aplikasi *Moddle*.
3. Multimedia yang digunakan ialah komputer dengan bantuan CD Multimedia.

Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi konsep-konsep dasar kewirausahaan, yaitu bahasan mengenai teori-teori kewirausahaan berdasarkan indikator serta mengenal macam-macam sikap kewirausahaan, serta bagaimana upaya orientasinya dalam kehidupan nyata. Kelebihan *elearning* dengan aplikasi *Moodle* ini diantaranya penggunaannya tepat untuk kelas online, hasil belajarnya relatif sama baiknya dengan belajar secara langsung tatap muka dengan pendidik, pendidik mempunyai hak istimewa, yaitu dapat mengubah (memodifikasi) materi pembelajaran, serta pendidik dapat mengatur pelajaran, termasuk melarang pengajar yang lain memberikan pelajaran.

Dilatarbelakangi oleh fenomena, bukti serta teori beberapa pakar kependidikan di atas maka dengan ini peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang “Penerapan Pembelajaran *Elearning* Dengan Aplikasi *Moodle* Terhadap Sikap Belajar dan Penguasaan Konsep Mahasiswa (Studi Eksperimen Pada Mata Kuliah Kewirausahaan Di FKIP UIR Pekanbaru – Riau) ”.

B. Identifikasi Dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis TI menjadi tuntutan zaman. Integrasi pembelajaran menggunakan teknologi informasi sangat diperlukan.
2. Konsep materi yang kompleks sehingga menyulitkan mahasiswa untuk memahami materi yang diajarkan.
3. Mahasiswa yang masih enggan untuk membeli buku cetak atau bahan ajar.
4. Internet sudah menjadi bagian dari kehidupan mahasiswa sehari-hari, akan tetapi belum terarah kepada hal-hal yang positif, dengan adanya pembelajaran berbasis internet ini membantu perubahan kebiasaan yang bersifat merugikan.
5. Proses pembelajaran kewirausahaan selama ini masih kurang mengikutsertakan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman konsep terhadap mahasiswa masih terbatas dalam mengembangkan sikap belajar.
6. Belum banyaknya LPTK yang menggunakan *Elearning* dalam pembelajaran, mudah-mudahan upaya ini bisa menjadi inovasi pembelajaran di perguruan tinggi untuk ke depannya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah sikap belajar dan penguasaan konsep mahasiswa pada kuliah Kewirausahaan setelah mendapatkan pembelajaran dengan *elearning* ?“

Pembelajaran *elearning* yang dimaksud yaitu pembelajaran dengan pendekatan *full elearning* yaitu pembelajaran yang seluruh proses pembelajarannya dengan *elearning* dan pembelajaran dengan pendekatan *blended elearning* yaitu yang proses pembelajarannya bergantian antara *elearning* dengan konvensional di dalam kelas.

Identifikasi masalah tersebut dapat dijabarkan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah ada perbedaan sikap belajar dan penguasaan konsep mahasiswa yang proses pembelajarannya menggunakan *full elearning* dengan *blended elearning* ?
2. Apakah ada perbedaan sikap belajar dan penguasaan konsep mahasiswa yang proses pembelajarannya menggunakan *full elearning* dengan CD *multimedia* ?
3. Apakah ada perbedaan sikap belajar dan penguasaan mahasiswa yang proses pembelajarannya menggunakan *blended elearning* dengan CD *multimedia*?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini untuk mengetahui Penerapan *elearning* terhadap sikap belajar dan penguasaan konsep mahasiswa pada mata kuliah

kewirausahaan pada mahasiswa calon guru Ekonomi Akuntansi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan Universitas Islam Riau. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui Perbedaan sikap belajar dan penguasaan konsep mahasiswa menggunakan *full elearning* dengan *blended elearning*.
2. Mengetahui perbedaan sikap belajar dan penguasaan konsep mahasiswa menggunakan *full elearning* dengan CD *multimedia*.
3. Mengetahui perbedaan sikap belajar dan penguasaan konsep mahasiswa menggunakan *blended elearning* dengan CD *multimedia*.

D. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *Non Equivalent Control-Group Pretest-Posttest design*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes penguasaan konsep kewirausahaan dalam bentuk soal pilihan ganda, dan tes skala sikap untuk sikap belajar, yang terlebih dahulu melalui proses uji instrumen dengan menggunakan bantuan program Microsoft Excel 2010 sebelum digunakan dalam kegiatan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui alat tes dan didukung dengan hasil wawancara dari tanggapan dosen dan mahasiswa mengenai pembelajaran *elearning*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan uji beda yang dilakukan dengan bantuan program Microsoft Office Excel 2010 dan SPSS 18 (keluaran terbaru sudah terbit SPSS 19).

E. Manfaat / Signifikansi Penelitian

Signifikansi dan Manfaat penelitian ini, diantaranya :

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan suatu inovasi pembelajaran di mata kuliah kewirausahaan yaitu dalam bentuk pembelajaran *elearning* dengan menggunakan aplikasi *learning management system (LMS) Moodle*, diharapkan aplikasi ini dapat digunakan untuk pembelajaran materi ajar yang lain.
2. Memberikan wawasan baru tentang penggunaan *elearning* dalam pembelajaran, sehingga lebih memperkaya khasanah inovasi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau dosen dalam pembelajaran di kelas.
3. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam rangka meningkatkan penguasaan konsep, dan perbaikan sikap belajar mahasiswa melalui pembelajaran *elearning* .
4. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh perguruan tinggi lainnya, sekolah-sekolah atau dinas kependidikan untuk membuat kebijakan dengan mengadopsi bentuk pembelajaran *elearning* untuk diterapkan pada mahasiswa –mahasiswa pada materi ajar lainnya.