

**PERBEDAAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA MELALUI MEDIA
PEMBELAJARAN MODUL DAN *E-LEARNING* DENGAN KEMAMPUAN
AWAL YANG BERBEDA TERHADAP MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN
2 DI AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER DIAN
CIPTA CENDIKIA BANDAR LAMPUNG**

Oleh

Lukita Ningtias, Dwi Yulianti, Eko Suyanto
FKIP Unila, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No 1 Bandar Lampung
Email : tias_83@yahoo.co.id
081977950595

Abstract: The difference of student achievement through module instructional media and e-learning with different initial capability toward entrepreneurship courses 2 in Informatics Management and computer Academy of Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung. The aims of this research are knowing the interaction between instructional media with students initial capability toward students achievement, the difference of mean's students achievement, the difference of e-learning mean's learning achievement and module for high initial capability, and the difference of e-learning mean's learning achievement and module for low initial capability. This experiment research use *cluster random sampling* and two ways varian analysis and mean t-test. The result are 1) there is interaction between learning media with students initial capability toward learning achievement ($F_{\text{value}} 48 < 123 > F_{\text{table}} 0.000$) 2) mean's learning achievement who learn using e-learning instructional media higher than module ($t_{\text{value}} 0.856 > t_{\text{table}} 0.008$) 3) mean's learning achievement who learn using e-learning instructional media higher than module for high initial capability ($t_{\text{value}} 5.084$ dan $t_{\text{table}} = 0.078$); 4) mean's learning achievement who learn using module instructional media is higher than e-learning for low initial capability ($t_{\text{value}} 4.677 < t_{\text{table}} 0.791$).

Key words : *e-learning media, module media, learning achievement enterpreneur 2*

Abstrak : Perbedaan Prestasi Belajar Mahasiswa Melalui Media Pembelajaran Modul dan E-learning dengan kemampuan Awal Yang Berbeda Terhadap Mata Kuliah Kewirausahaan 2 di Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya interaksi antara media pembelajaran dengan kemampuan awal terhadap prestasi belajar, perbedaan rata-rata prestasi belajar, perbedaan rata-rata prestasi belajar e-learning dan modul untuk kemampuan awal tinggi dan perbedaan rata-rata prestasi belajar e-learning dan modul untuk kemampuan awal rendah. Penelitian eksperimen dengan *cluster random sampling*. Teknik analisis data menggunakan analisis varians dua jalan dan uji beda mean. Hasil penelitian 1) Adanya interaksi antara media pembelajaran dengan kemampuan awal terhadap prestasi belajar ($F_{\text{hitung}} 48 < 123 > F_{\text{tabel}} 0,000$) 2) rata-rata prestasi belajar kewirausahaan 2 yang menggunakan media pembelajaran e-learning lebih tinggi dibandingkan dengan modul ($t_{\text{hitung}} 0,856 > t_{\text{tabel}} 0,008$) 3) rata-rata prestasi belajar mahasiswa yang menggunakan *media pembelajaran e-learning* lebih tinggi dibandingkan dengan modul pada mahasiswa yang berkemampuan awal tinggi ($t_{\text{hitung}} 5,084$ dan $t_{\text{tabel}} = 0,078$) 4) rata-rata prestasi belajar mahasiswa yang menggunakan *media pembelajaran modul* lebih tinggi dibandingkan dengan e-learning pada mahasiswa yang berkemampuan awal rendah ($t_{\text{hitung}} 4,677 < t_{\text{tabel}} 0,791$)

Kata kunci : *media e-learning, media modul, prestasi belajar kewirausahaan 2*

PENDAHULUAN

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 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 siswa. Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Pada waktu guru 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.

Kemampuan awal siswa memiliki kondisi yang signifikan terhadap penguasaan kewirausahaan 2, kemampuan awal merupakan prasyarat 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.

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.

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 tersampainya 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.

Pembelajaran adalah upaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik menjadi siswa yang terdidik dan siswa yang tidak memiliki pengetahuan menjadi siswa yang berpengetahuan serta mengubah siswa agar memiliki sikap, kebiasaan atau tingkah laku yang mencerminkan eksistensi dirinya sebagai pribadi baik atau positif Aunurrahman (2002; 23)

Proses pembelajaran merupakan tahapan-tahapan yang dilalui dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik seseorang, dalam hal ini adalah kemampuan. Guru adalah sebagai salah satu sumber belajar, penentu metode belajar dan juga penilai kemajuan belajar. Para pendidik diminta untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap mahasiswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan materi pembelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat mahasiswa, media pembelajaran juga dapat membantu mahasiswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Sudjana (2002:2) mengemukakan nilai dan manfaat media pembelajaran yaitu : 1) Proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pengajar, sehingga peserta didik tidak bosan dan pengajar tidak kehabisan tenaga, 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian pengajar tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Ada beberapa yang harus diperhatikan dosen dalam menggunakan

media pembelajaran untuk mempertinggi kualitas yaitu : 1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran. 2) Media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakan media pembelajaran. 3) dukungan terhadap isi bahan pembelajaran. 4) Bahan pembelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik. 5) Kemudahan memperoleh media. Media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat dosen pada waktu mengajar. 6) keterampilan dosen dalam menggunakan media. Nilai dan manfaatnya yang diharapkan bukan pada media, tetapi berdampak pada penggunaannya disaat terjadinya interaksi peserta belajar dengan dosen. 7) Tersedianya waktu untuk menggunakan media pembelajaran. 8) Sesuai dengan taraf berfikir dan sikap proaktif peserta didik. Ada dua media yang dipakai dalam penelitian ini, yaitu media e-learning dan media modul.

Pembelajaran dengan menggunakan e-learning mempunyai berbagai kelebihan dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional. Dengan munculnya e-learning, memberikan warna baru dalam proses pembelajaran. Dosen bisa langsung online ke web yang dituju terus men-download program yang diinginkan. Program yang sering digunakan antara lain: Macromedia Flash, Java Applet, dan lain sebagainya. Selain men-download dari internet, kita juga dapat menggunakan CD pembelajaran yang sudah banyak beredar. Kelebihan yang paling menonjol dari pembelajaran menggunakan komputer dalam hal ini e-learning adalah kemampuan mahasiswa untuk dapat belajar mandiri. Karena sifat komputer yang lebih personal/individu, dapat membantumahasiswa untuk belajar mandiri dengan atau tanpa bimbingan langsung dari dosennya.

Dosen dalam hal ini pembelajaran dengan e-learning, dapat melaksanakan pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung. Dengan kata lain, dengan atau tanpa dosenpun pembelajaran secara mandiri tetap bisa berlangsung. Sebagaimana yang diungkapkan oleh beberapa ahli di bawah ini. Darsono (2001) menyatakan bahwa prinsip memahami sendiri (belajar mandiri) sangat penting dalam belajar dan erat kaitannya dengan prinsip keaktifan. Mahasiswa yang belajar dengan melakukan sendiri (tidak minta tolong orang lain) akan memberikan hasil belajar yang lebih cepat dalam pemahaman yang lebih mendalam

Arsyad (2002) menyatakan bahwa media pembelajaran dengan komputer dapat menampilkan dengan baik berbagai simulasi, visualisasi, konsep-konsep, dan multimedia yang dapat diakses user (mahasiswa) sesuai dengan yang diinginkan sehingga visualisasi yang bersifat abstrak dapat ditampilkan secara konkrit dan dipahami secara mendalam.

Kelemahan yang paling mendasar dari e-learning adalah kecurangan, plagiasi, dan pelanggaran hak cipta. Sesuai data dari *Microsoft Corporation*, pada tahun 2006 Indonesia menduduki peringkat ke dua terbesar dalam pembajakan di dunia maya (internet) pada khususnya dan penggunaan software di PC (*Personal Computer*) pada umumnya. 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 Personal Computer (PC) dengan spesifikasi yang cukup canggih agar program bisa berjalan dengan baik.

Wijaya (2010:95) pengertian modul adalah suatu kesatuan program

yang dapat mengukur tujuan. Modul dapat dipandang sebagai paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu guna keperluan belajar. Modul merupakan bahan ajar yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan dosen, oleh karena itu modul harus berisi tentang petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, isi materi pelajaran, informasi pendukung, latihan soal, petunjuk kerja, evaluasi dan balikan terhadap hasil evaluasi.

Nasution (2007) mengemukakan beberapa keuntungan-keuntungan pembelajaran dengan modul sebagaimana berikut : 1) Memberikan umpan balik segera. 2) Menetapkan tujuan pembelajaran dengan jelas sehingga terarah ke tujuan. 3) Menerapkan pembelajaran yang sistematis. 4) Kerja sama terjalin dan persaingan dapat diminimalisir. 5) Modul bersifat fleksibel. 6) Waktu untuk remedi cukup tersedia.

Kelemahan modul menurut Morrison, Ross, dan Kemp (2001) adalah; 1) Interaksi antara pembelajar dan pembelajar berkurang sehingga perlu jadwal tatap muka atau kegiatan kelompok. 2) Pendekatan tunggal menyebabkan monoton dan membosankan karena itu perlu permasalahan yang menantang, terbuka dan bervariasi. 3) kemandirian yang bebas, menyebabkan pembelajar tidak disiplin dan menunda mengerjakan tugas karena itu perlu membangun kultur belajar dan batasan waktu. 4) Perencanaan harus matang, memerlukan kerja sama tim, memerlukan dukungan fasilitas, media, sumber dan lainnya. 5) Persiapan materi memerlukan biaya yang lebih mahal bila dibandingkan dengan metode ceramah.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui interaksi antara penerapan media pembelajaran (e-learning dan modul) dengan kemampuan awal siswa terhadap prestasi belajar, Untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar,

untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar mahasiswa yang mempunyai kemampuan awal tinggi yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran e-learning dan media pembelajaran modul, Untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar mahasiswa yang mempunyai kemampuan awal rendah yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran e-learning dan media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen yang mengungkap perbedaan prestasi belajar mahasiswa. Teknik Sampling yang digunakan adalah *Cluster Random Sampling*. *Cluster Random Sampling* adalah teknik memilih sebuah sampel dari kelompok-kelompok unit yang kecil.

Sudjana dan Ibrahim (2004:11), mengatakan bahwa : “ Variabel adalah ciri atau karakteristik dari individu, objek, peristiwa yang nilainya bisa berubah-ubah. Ciri tersebut memungkinkan untuk dilakukan pengukuran, baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif”.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (media pembelajaran, e-learning dan modul), variabel terikat (prestasi belajar) dan variabel moderator (kemampuan awal mahasiswa, yaitu kemampuan awal tinggi dan kemampuan awal rendah).

Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan perbandingan eksperimental dengan menggunakan desain faktorial 2x2, yaitu menunjukkan bahwa terdapat dua variabel bebas yang masing-masing mempunyai dua tingkatan. Dalam penelitian ini menggunakan dua media pembelajaran, yaitu media pembelajaran e-learning dan media pembelajaran modul dan dua kemampuan awal yaitu kemampuan awal tinggi dan rendah. Pemilahan dibagi atas dua tingkatan yaitu prestasi awal di atas rata-rata kelompok (27 % dari atas) dan di bawah rata-rata

kelompok (27 % dari bawah) setelah data diurutkan dari yang paling besar ke yang paling kecil. Dengan pemilahan ini diharapkan dapat menambah kecermatan penelitian ini. Dalam pelaksanaan penelitian ini, pemisahan tingkat prestasi awal mahasiswa bersifat semu artinya dalam kegiatan eksperimen, para mahasiswa tidak dipisahkan secara nyata antara yang memiliki tingkat kemampuan awal di atas dan di bawah rata-rata kelompok. Instrumen adalah alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data. Ada juga yang menyebutkan bahwa instrumen adalah alat yang dipakai untuk mendeteksi data, mengukur frekuensi dan besarnya fenomena. Dalam Penelitian ini, instrumen yang digunakan terdiri dari dua jenis instrumen yaitu instrumen pembelajaran dan instrumen pengumpul data.

Teknik analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis meliputi: 1) anava dua jalur untuk menguji hipotesis 1 dan 2 dan Uji beda rata-rata yaitu uji t- untuk menguji hipotesis 3 dan 4.

Hipotesis statistik disusun berdasarkan hipotesis verbal yang telah dikemukakan dalam hipotesis penelitian. Hipotesis statistik disusun sebagai berikut:

Hipotesis pertama, yang menyatakan ada interaksi yang signifikan antara media pembelajaran *e-learning* dan modul dengan kemampuan awal mahasiswa terhadap prestasi belajar pada pembelajaran mata kuliah Kewirausahaan 2. *Hipotesis* kedua yang menyatakan ada perbedaan prestasi belajar mahasiswa yang mengikuti perkuliahan melalui media pembelajaran *e-learning* dengan modul. Rata-rata Prestasi belajar mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan media pembelajaran *e-learning* lebih tinggi dari pada yang menggunakan media pembelajaran modul. *Hipotesis* ketiga, yang menyatakan ada perbedaan prestasi belajar kewirausahaan 2 dengan media pembelajaran e-learning dan modul, pada kemampuan awal tinggi

mahasiswa AMIK DCC Bandar Lampung. Rata-rata prestasi belajar kewirausahaan 2 dengan media pembelajaran e-learning lebih tinggi dari pada menggunakan modul, pada kemampuan awal tinggi. *Hipotesis* keempat, yang menyatakan ada perbedaan prestasi belajar kewirausahaan 2 dengan media pembelajaran modul dan e-learning, pada kemampuan awal rendah mahasiswa AMIK DCC Bandar Lampung. Rata-rata prestasi kewirausahaan 2 dengan media pembelajaran modul lebih tinggi dari pada

menggunakan e-learning, pada kemampuan awal rendah.

HASIL PENELITIAN

Data penelitian yang merupakan kemampuan awal belajar mahasiswa diperoleh berdasarkan pada nilai akhir hasil belajar. Berikut data test prestasi belajar kewirausahaan mahasiswa sesuai dengan pengelompokan anggota sampel masing-masing kelompok

Tabel 1. Data Test Prestasi belajar kewirausahaan 2 mahasiswa

Variabel	Media pembelajaran E-Learning (A1)	Media pembelajaran modul (A2)
Kemampuan Awal tinggi (B1)	88	85
	87	83
	85	80
	85	80
	85	80
	84	78
	84	78
	84	77
	83	76
Kemampuan Awal rendah (B2)	83	75
	81	85
	79	83
	78	83
	78	83
	77	82
	77	82
	77	81
	75	80
	75	80
74	77	

Data penelitian diperoleh dari 40 mahasiswa MI-1 dan MI-3 di Perguruan tinggi DCC Bandar Lampung dengan mengukur variabel prestasi belajar kewirausahaan 2 yang diberi perlakuan dengan media E-Learning dan media modul serta kemampuan awal mahasiswa. Data tentang skor prestasi belajar dikelompokkan menjadi : 1) diberi perlakuan dengan media E-Learning dan kemampuan awal tinggi, 2) diberi perlakuan dengan media E-Learning dan kemampuan awal rendah, 3) diberi

perlakuan dengan media pembelajaran modul dan kemampuan awal tinggi 4) diberi perlakuan dengan media pembelajaran modul dan kemampuan awal rendah.

Untuk kelompok mahasiswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning dan kemampuan awal tinggi, diperoleh skor.

terendah 83. dan skor tertinggi 88. Sedangkan untuk skor rata-rata adalah sebesar 84,8.

Untuk kelompok mahasiswa yang diberi perlakuan yang menggunakan media

pembelajaran E-learning dan kempuan awal rendah, diperoleh skor terrendah 74, dan skor tertinggi 81, untuk skor rata-rata nya 77,1

Untuk kelompok mahasiswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran modul dan kemampuan awal tinggi, diperoleh skor terendah 75. dan skor tertinggi 85. Sedangkan untuk skor rata-rata adalah sebesar 79,2.

Untuk kelompok mahasiswa yang diberi perlakuan yang menggunakan media pembelajaran modul dan kempuan awal rendah, diperoleh skor terendah 77, dan skor tertinggi 85, unruk skor rata-rata nya 81.6. Pada penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan anava dua jalur dan uji beda t, berikut data hasil perhitungan hipotesis pertama :

Tabel 2. Rangkuman hasil pengujian hipotesis pertama

Variabel	Df	F hitung	Sig.
A_media * B_kemampl	1	48,123	.000
A_media B_kemamp	1	.523	.398

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan anava dua jalur diperoleh nilai F hitung 48,123 dan nilai signifikan 0,000 dengan taraf nyata 0,05. dengan demikian nilai f hitung > nilai signifikan (48,123 > 0,000) sehingga hasil ini menunjukkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi yang signifikan antara media pembelajaran dan kemampuan awal terhadap prestasi belajar mahasiswa.

Tabel 3. Independent samples T-tes (hipotesis kedua)

Media	N	Mean	Standar Deviation
A_Elearning	20	80.9500	4.34650
B_Modul	20	80.400	2.89100

Media	Thitung	Sig.	Taraf nyata
A- Elearning B- Modul	.856	0.08	0.05

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji beda mean dengan uji t (*independen sample t test*) maka diperoleh nilai t hitung .856 dan nilai signifikan 0,008 dengan taraf nyata 0,05. dengan demikian nilai t hitung > nilai signifikan (.856 > 0,008) sehingga hasil ini menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Hi diterima. Dengan kata lain, ada perbedaan antara pembelajaran yang diajarkan dengan menggunakan media e-learning dan media modul terhadap presatasi belajar mahasiswa.

Tabel 4. Pengujian Hipotesis ketiga

Variabel	Thit	Sig.	Taraf nyata
A1_B1 A2_B1	5.084	.078	0.05

Berdasarkan table diatas hasil uji t antara A1 B1 dan A2 B1 diperoleh nilai t hitung sebesar 5,084 dan nilai signifikan sebesar 0,078 pada derajat kepercayaan 95 % . sehingga dalam hal ini (t hit > nilai sig) yakni 5,084 > 0,078 yang berarti H0 ditolak dan Hi diterima. Sehingga dalam hal ini ada perbedaan antara prestasi belajar kewirausahaan 2 mahasiswa berkemampuan awal tinggi yang diberi media pembelajaran E_learning dan media pembelajaran modul. Rata-rata prestasi belajar mahasiswa yang mempunyai kemampuan awal tinggi yang diajarkan dengan media E-laerning lebih tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran modul, yaitu ($\mu A1B1 = 84,8 > \mu A2B1 = 79,2$).

Tabel 5. Ringksan uji t

Variabel	Thit	Sig.	Taraf nyata
A1_B2 A2_B2	4,677	.0791	0.05

Bedasarkan tabel hasil uji t antara A1 B2 dan A2 B2 diperoleh nilai t hitung sebesar 4,677 dan nilai signifikan 0,791 diperoleh dengan derajat kepercayaan 95% sehingga dalam hal ini t hitung > nilai signifikan yakni $4,677 > 0,791$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima dalam hal ini ada perbedaan antara prestasi belajar mahasiswa berkemampuan awal rendah yang diberi media pembelajaran E-learning dan modul. Rata-rata prestasi belajar mahasiswa yang mempunyai kemampuan awal rendah yang diajarkan dengan media pembelajaran modul lebih tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran E-learning yaitu ($\mu_{A2B2} = 81,6 > \mu_{A1B2} = 71,1$).

PEMBAHASAN

Hasil pembuktian pada hipotesis pertama menunjukkan bahwa ada interaksi antara media pembelajaran (E-learning dan modul) dengan kemampuan awal mahasiswa terhadap prestasi belajar kewirausahaan 2.

Hal ini ditunjukkan dari penggunaan media pembelajaran (e-learning dan modul) dalam proses pembelajaran kewirausahaan 2. Media pembelajaran yang digunakan sangat membantu mahasiswa dalam mencari informasi, gagasan, keterampilan, nilai-nilai cara berfikir serta membekali cara belajar yang sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki.

Media pembelajaran bukan satu-satunya yang mempengaruhi proses pembelajaran tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan awal yang dimiliki oleh mahasiswa. Kemampuan awal mahasiswa mempengaruhi kemampuan mahasiswa dalam menerima materi mata kuliah yang diberikan oleh dosen. Pengetahuan awal yang sudah dimiliki mahasiswa akan membantu dalam mempersiapkan diri mereka didalam menerima materi berikutnya.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa mahasiswa yang

berkemampuan awal tinggi dan rendah memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal mahasiswa dan keefektifan penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh pada prestasi belajar yang dicapai oleh mahasiswa.

Dosen juga harus mampu menyesuaikan media pembelajaran apa yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa yang akan diajar, sehingga proses pembelajaran akan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dengan demikian ada saling ketergantungan antara mahasiswa, dosen dan media pembelajaran yang digunakan, yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

Penelitian ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Prawiradilaga (2007:61) bahwa kemampuan awal adalah kemampuan intelektual yang menjadi modal dasar pembelajar untuk menguasai materi ajar, kompetensi awal berpengaruh terhadap laju belajar, persepsi terhadap topik dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Dari hasil analisis data pada hipotesis kedua diketahui bahwa prestasi belajar kewirausahaan 2 mahasiswa yang diajarkan dengan media pembelajaran E-learning lebih baik dibandingkan dengan prestasi belajar kewirausahaan 2 mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran modul.

Hal ini dikarenakan pada pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *e-learning* mahasiswa diberi kesempatan ruang dan waktu yang tidak terbatas dalam mengulas suatu konsep dan mencari berbagai solusi dari berbagai literatur untuk penyelesaian studi kasus tertentu. Forum diskusi melalui media maya yang disediakan LMS memungkinkan mahasiswa untuk lebih berani berdiskusi dan bertanya tentang sesuatu hal kepada dosen, mahasiswa lain atau pengguna lain yang sudah

lebih dulu paham dengan cara bertukar pengalaman dari berbagai mata kuliah. Interaksi belajar antar mahasiswa, dosen dan pengguna lain di dunia maya memberikan peluang untuk masing-masing mahasiswa lebih terbuka mengungkapkan kesulitan belajarnya.

Proses pembelajaran yang disertai dengan penggunaan media pembelajaran *e-learning* merupakan alternatif pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa, sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan, penalaran dan ketrampilannya untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata kuliah kewirausahaan 2.

Menurut Bobbi de Porter & Mike Hernaki (2002: 31) Media Pembelajaran yang dipilih diharapkan dapat mencakup aspek penglihatan (*visual*), pendengaran (*auditif*) dan gerak (*motorik*), karena selain bertujuan memudahkan peserta didik dalam belajar juga mampu menanamkan konsep semakin banyak indera dan gerak mahasiswa yang terlibat dalam proses belajar semakin mudah mahasiswa belajar yang bermakna.

Pendapat diatas tersebut sesuai dengan penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis komputer yang mampu memberikan informasi berupa visual, audio, teks, grafik dan animasi sehingga dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran sehingga nantinya dapat meningkatkan prestasi belajar dari mahasiswa.

Dari hasil analisis data menunjukkan prestasi belajar mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran modul sebagai media pembelajaran lebih rendah dari pada mahasiswa menggunakan media pembelajaran *e-learning*. Adanya perbedaan signifikan tersebut disebabkan oleh karena media pembelajaran *e-learning* mampu memberikan rangsangan yang bervariasi sehingga otak peserta belajar dapat berfungsi secara optimal, membangkitkan keinginan dan minat baru, peserta belajar akan mendapatkan pengalaman belajar

yang lebih baik, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar mandiri pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri. Penyebab lainnya adalah bahwa penggunaan modul sebagai media pembelajaran harus didukung oleh kemauan dan disiplin yang tinggi dari mahasiswa dalam membaca dan memahami isi modul. Beda halnya dengan *e-learning* yang mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda dimana saja dan kapan saja dengan kecepatan yang disesuaikan dengan kemampuan mahasiswa yang bersangkutan.

Pada hipotesis ketiga diperoleh data bahwa prestasi belajar Kewirausahaan 2 yang mempunyai kemampuan awal tinggi yang diajarkan dengan media pembelajaran E-learning lebih tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran modul.

Tingginya nilai prestasi belajar kewirausahaan 2 untuk mahasiswa yang berkemampuan awal tinggi yang diajarkan dengan media pembelajaran *e-learning* dikarenakan media pembelajaran *e-learning* memberi peluang kepada mahasiswa untuk lebih leluasa dalam belajar secara mandiri, saling bertukar pikiran kepada sesamanya dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nur dan Wikandri (2000:201). Dosen dapat membantu mahasiswa dalam mengkonstruksikan pengetahuannya, dengan cara mengajar dan memberikan yang sangat berguna dan relevan bagi mahasiswa, dan mahasiswa diberikan keleluasaan untuk menetapkan ide-ide mereka sendiri untuk belajar. Selanjutnya Nur dan Wikandari (2002:56) mengatakan bahwa dosen dapat memberikan “tangga” yang dapat membantu mahasiswa mencapai pemahaman yang lebih tinggi.

Dalam hal ini, mahasiswa yang memiliki kemampuan awal tinggi lebih sesuai diajarkan dengan media pembelajaran *e-*

learning. Hal tersebut dikarenakan mahasiswa yang berkemampuan awal tinggi, relatif memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi, sehingga mahasiswa merasa tertantang menggunakan media pembelajaran e-learning dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran modul. Mahasiswa juga tidak mengalami kendala yang berarti pada proses belajar, karena dapat mempelajari materi belajar dari banyak sumber.

Kondisi ini berbanding terbalik pada mahasiswa yang memiliki kemampuan awal rendah. Mahasiswa pada kemampuan ini, relatif memiliki motivasi belajar yang rendah pula, sehingga dalam proses belajar mahasiswa sangat memerlukan bantuan dosen sebagai penyampai materi yang ada di dalam modul.

Sedangkan pada hipotesis terakhir yaitu hipotesis keempat diperoleh data bahwa Prestasi belajar Kewirausahaan 2 yang mempunyai kemampuan awal rendah yang diajarkan dengan media pembelajaran modul lebih tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran E-learning.

Untuk mahasiswa yang memiliki kemampuan awal rendah lebih tepat diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran modul. Dalam proses pembelajaran, dosen tidak melepas begitu saja kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa. Dosen memberikan dukungan dan arahan pada kegiatan-kegiatan mahasiswa sehingga mahasiswa yang berfikir lambat atau siswa yang memiliki kemampuan awal rendah tetap mampu mengikuti kegiatan yang sedang dilaksanakan dan siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi tidak memonopoli kegiatan.

Sedangkan mahasiswa yang memiliki kemampuan awal rendah yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran e-learning mereka akan merasa kesulitan, karena mahasiswa yang memiliki kemampuan awal rendah

mereka sudah terbiasa mendapatkan materi dari dosen dan belum terbiasa mengemukakan pendapat, artinya selama ini siswa terbiasa dengan budaya menurut saja dengan apa yang diinginkan dosen. Mereka belum terbiasa dengan kebebasan mengemukakan jalan pikiran mereka sendiri. Sehingga muncul sifat ragu-ragu dalam menemukan sikap terhadap sesuatu.

Penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa yang memiliki kemampuan awal rendah akan membuat mahasiswa semakin tidak terkondisi kesiapan belajarnya. Mahasiswa cenderung mengandalkan dan menggunakan hasil kegiatan mahasiswa lain dalam aktifitas belajarnya. Hal ini terjadi karena mahasiswa lebih banyak beraktifitas sendiri dengan bahan ajar dan literatur yang disediakan oleh LMS tanpa pantauan langsung dari dosen.

Bagi mahasiswa yang memiliki kemampuan awal rendah lebih cocok diterapkan modul sebagai media pembelajaran, yang dalam proses pembelajarannya memungkinkan dosen untuk secara lebih menuntun serta memberikan dorongan, perhatian dan bimbingan belajar secara langsung kepada mahasiswa melalui indikator capaian pada lembar kerja mahasiswa yang terdapat pada modul. Perlakuan ini akan menumbuhkan sikap positif yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan prestasi belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pengujian data dan hasil analisis hipotesis, maka ada beberapa hal dalam penelitian ini yang bisa disimpulkan sesuai temuan, yaitu :

- 1) Ada interaksi yang signifikan antara media pembelajaran *e-learning* dan modul dengan kemampuan awal mahasiswa terhadap prestasi belajar kewirausahaan 2. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan

awal mahasiswa terhadap mata kuliah menentukan media pembelajaran apa yang cocok untuk digunakan.

- 2) Prestasi belajar mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran *e-learning* rata-rata lebih tinggi dari pada mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran modul untuk mata kuliah kewirausahaan 2 .
- 3) Mahasiswa yang memiliki kemampuan awal tinggi, memiliki prestasi belajar lebih tinggi jika diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *e-learning*.
- 4) Mahasiswa yang memiliki kemampuan awal rendah, memiliki prestasi belajar lebih tinggi jika diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *modul*.

Saran

Beberapa saran yang berkaitan dengan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Dosen hendaknya dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan awal dan karakteristik mahasiswa. Sebelum perkuliahan dimulai dosen hendaknya memberi motivasi, menjelaskan fungsi dan tujuan pembelajaran serta manfaat mempelajari kewirausahaan 2 sehingga dapat memunculkan sikap positif dan motivasi diri mahasiswa, sehingga prestasi mahasiswa dapat menjadi lebih baik.
2. Dosen mata kuliah kewirausahaan 2 dapat menggunakan media pembelajaran *e-learning* pada mahasiswa yang berkemampuan awal tinggi. Dengan pemanfaatan media pembelajaran *e-learning*, peserta didik dapat belajar tanpa guru, bahkan tanpa diajar, akan tetapi bantuan dosen pada proses pembelajaran menjadi fasilitator untuk lebih mudah dan lebih cepat.

Oleh sebab itu dosen tetap memegang suatu peranan yang penting.

3. Alat teknologi pendidikan modern bukanlah musuh guru dan dosen akan tetapi alat pembantu untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran.
4. Media pembelajaran modul sebaiknya digunakan untuk melengkapi media animasi pembelajaran *e-learning*, dalam rangka meningkatkan prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah *kewirausahaan 2*.
5. Perguruan tinggi hendaknya selalu memberikan fasilitas pada proses belajar, salah satunya terhadap penyediaan jaringan internet dan ruang multi media yang memadai
6. Untuk mahasiswa yang berkemampuan awal rendah, hendaknya lebih meningkatkan motivasi belajar, sehingga dapat lebih meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.
7. Sistem rekrutmen mahasiswa harus diperbaiki agar kemampuan awal dapat di analisis sejak dini.

Mahasiswa sebagai pembelajar memiliki kecenderungan dalam mengikuti proses pembelajaran. Ada yang positif dan ada pula yang negatif, hal ini ditampilkan mahasiswa ketika dirinya dihadapkan pada suatu keadaan dan dalam hal ini adalah mata kuliah kewirausahaan 2 yang mungkin disukai atau kurang disukai.

Slameto (2003) mengemukakan bahwa salah satu yang dapat mempengaruhi prestasi belajar adalah kemampuan awal. Kemampuan awal menentukan bagaimana individu bereaksi terhadap situasi yang dipelajari, serta menentukan apa yang dicari individu dalam kehidupannya.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal adalah kecenderungan yang berasal

dari dalam diri seseorang yang berhubungan dengan objek yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari yang akan terwujud dalam tingkah laku atau perbuatan, karena pada dasarnya kemampuan awal merupakan proses tertutup dari dalam diri manusia dan akan bekerja bila berhadapan dengan objek.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartley E Darin (2001:75), *Definisi dan komponen e-learning*
<http://www.kampushendra.com/berita-119-definisi-dan-komponen-elearning.html>
- Hannay (2011), *E-learning:bagai gajah yang diraba orang buta*,
<http://blogs.itb.ac.id/djadja/2011/08/>
- Aunurrahman. 2999. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung; Alfabeta
- Sudjana. 2002. *Metode Statistik*. Tarsito. Bandung
- Wijaya Cece. 2010. *penegrtian modul*.
<http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2185905-pengertian-modul/>
- Nasution, 2007, *Media Pembelajaran*,
<http://blog.tp.ac.id/keuntungan-dan-kelemahan-pembelajaran-dengan-modul>
- Nur dan Wikandari (2002:56), *e- Prints Sriwijaya University*,
<http://www.google.com/search?hl=en&source=hp&q=Nur+dan+Wikandari>
- Arsyad. 1996. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Morrison dkk, 2001, *Fungsi dan manfaat Media Pembelajaran*
<http://uaksena.com/fungsi-dan-manfaat-media-pengajaran.html>
- Prawiradilaga, Dewi Salma dan Siregar, Eveline. 2007. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Universitas Negeri Jakarta.