

Pengaruh Modul Elektronik Audio-Visual Terhadap Motivasi Berwirausaha dan Hasil Belajar Mahasiswa

by Ninik Sudarwati, Masruchan, Nur Iffah, Dewi Urip Wahyuni, Deni
Widyo Prasetyo

Submission date: 15-May-2023 09:46AM (UTC+0700)

Submission ID: 2093242475

File name: rnal_nasional_tdk_terindex_genap_2021-2022_ninik_,_dewi,_dll.pdf (597.98K)

Word count: 5472

Character count: 34602



1

Pengaruh Modul Elektronik Audio-Visual Terhadap Motivasi Berwirausaha dan Hasil Belajar Mahasiswa

Ninik Sudarwati^{1*}, Masruchan², Nur Iffah³, Dewi Urip Wahyuni⁴, Deni Widyo Prasetyo⁵

^{1*2,3} STKIP PGRI, Jombang, Indonesia

⁴STIE Indonesia, Surabaya, Indonesia

⁵STIE PGRI Dewantara, Jombang, Indonesia

Email: ^{1*}ninik.stkipjb@gmail.com

Informasi Artikel

Submitted : 04-07-2022

Accepted : 27-07-2022

Published : 30-07-2022

Keywords:

Entrepreneurial Motivation

Student Learning Outcomes

Audio Visual

Electronic Module

Abstract

1

The purpose of this study is to examine the entrepreneurial motivation of students who use the audio-visual e-module as a learning resource by utilization, the effect of using the audio-visual e-module on managing the business as a learning resource by utilization with learning outcomes, and the impact of entrepreneurial motivation on managing learning outcomes. By utilizing student entrepreneurial practice learning outcomes, a business can be used as a source of learning. Quantitative methods with questionnaires and tests were used to analyze the data. The research subjects were 50 students consisting of 25 control class students and 25 experimental class students. Linear Regression Test Technique using SPSS version 24 is used to determine the effect of student entrepreneurship motivation with student learning outcomes. This study concludes that (1) the entrepreneurial motivation of students using the audio-visual e-module to manage their business as a learning resource is in the very good category; (2) There is a significant influence from the use of the audio-visual e-module in managing the business as a learning resource; (3) There is a significant effect between the entrepreneurial motivation of students who use the audio-visual e-module to manage their business as a learning resource and their utilization of the learning outcomes of entrepreneurial practices. The findings of this study have implications for the discovery that the audio-visual electronic module on business management as a relevant learning resource is applied to learning Entrepreneurship courses.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motivasi berwirausaha mahasiswa pengguna modul elektronik audio-visual sebagai sumber belajar dengan pemanfaatan, pengaruh penggunaan modul elektronik audio-visual mengelola usaha sebagai sumber belajar dengan pemanfaatan dengan hasil belajar, dan pengaruh motivasi berwirausaha dalam penggunaan modul elektronik audio-visual mengelola usaha sebagai sumber belajar dengan pemanfaatan terhadap hasil belajar praktek kewirausahaan mahasiswa. Metode kuantitatif dengan teknik kuesioner dan tes digunakan untuk menganalisis data. Subjek penelitian adalah 50 mahasiswa yang terdiri dari 25 mahasiswa kelas kontrol dan 25 mahasiswa kelas eksperimen. Teknik Uji Regresi Linier menggunakan SPSS versi 24 digunakan untuk mengetahui pengaruh motivasi berwirausaha mahasiswa dengan hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa (1) motivasi berwirausaha mahasiswa menggunakan modul elektronik audio-visual sebagai sumber belajar adalah dalam kategori sangat baik; (2) Terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan modul elektronik audio-visual mengelola usaha sebagai sumber belajar; (3) Terdapat pengaruh signifikan antara motivasi berwirausaha mahasiswa yang menggunakan modul elektronik audio-visual mengelola usaha sebagai sumber belajar dengan pemanfaatan terhadap hasil belajar praktik kewirausahaan. Temuan penelitian ini berimplikasi pada penemuan bahwa modul elektronik audio-visual mengelola usaha sebagai sumber belajar relevan diterapkan pada pembelajaran mata kuliah Kewirausahaan.

4

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Kata Kunci: Motivasi Berwirausaha, Hasil Belajar Mahasiswa, Audio-Visual, Modul Elektronik

1. PENDAHULUAN

Sejak ditetapkannya pandemic Covid-19 sebagai wabah oleh *World Health Organization* (WHO), Indonesia mengeluarkan kebijakan, salah satunya, jaga jarak untuk membatasi penularan Covid-19 [1,2,3]. Dalam pendidikan, mengalihkan pembelajaran tatap muka ke arah proses pembelajaran daring dengan memanfaatkan sarana belajar [4]. Pengalihan proses pembelajaran dari konvensional ke arah daring tentu dihadapkan dengan banyak persoalan. Studi Atsani [5] dan Munir [6] mengatakan perubahan itu menuntut lembaga pendidikan memiliki SDM yang berkualitas. Pembatasan interaksi tatap muka pada dasarnya adalah proses pembelajaran yang melibatkan mahasiswa, dosen, dan sumber belajar [7]. Salah ³tu sumber belajar adalah dengan menggunakan media teknologi. Penelitian menunjukkan TIK memberikan pengaruh positif bagi proses pembelajaran di perguruan tinggi [8].

Media teknologi mendorong pembelajaran dan pengaturan komunikasi, serta menilai kegiatan mengelola sumber daya dan menciptakan bahan pembelajaran [9]. Penerapan teknologi dapat mempercepat pembelajaran mahasiswa [10]. Begitu juga modul elektronik (*e-module*) sebagai bahan ajar dinilai efektif digunakan dalam pembelajaran [11,12]. Studi Mishraa dkk [13] menemukan jika interaksi dilakukan lewat gambar, suara, video dan soal interaktif di dalam bahan ajar digital akan membuat mahasiswa mempelajarinya. Modul elektronik dapat disusun sesuai kemampuan, usia, dan tingkat psikologi mahasiswa [14]. Dengan demikian, modul elektronik dapat memberikan pengaruh dalam keberhasilan belajar.

Motivasi berwirausaha mahasiswa perlu ditingkatkan dengan teknologi informasi seperti internet yang menyediakan informasi untuk sumber pustaka dan dapat diakses tanpa batas [15]. Ada perubahan motivasi mahasiswa selama pembelajaran online, yaitu perubahan motivasi positif selama *self-directed learning* [16]. Modul elektronik berbasis model pembelajaran *self-directed learning* yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar [17,18,19]. Berarti modul elektronik sebagai media belajar yang dipakai dalam model *self-directed learning* dapat meningkatkan keberhasilan belajar. Motivasi berwirausaha mahasiswa pada dasarnya dipengaruhi oleh lingkungan belajar. Hal ini sejalan dengan studi Secundo dkk [20] dan Hassan dkk [21] bahwa salah satu yang mendasari mahasiswa melakukan proses berwirausaha berawal dari lingkungan kampus yang menjadi tempat mereka belajar, berkumpul, dan beraktivitas. Agar tercapainya kesuksesan tentunya dibutuhkan motivasi yang kuat. Sunyoto [22] menjelaskan motivasi merupakan dorongan atau daya penggerak, sedangkan dalam studi Schunk dkk [23] dan Fathabadi dkk [24] motivasi melibatkan proses yang memberikan energi, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku ke tindakan tertentu. Sementara motivasi berwirausaha menurut Su dkk [25] dan Murnieks dkk [26] adalah sebagai dorongan batin dan hati, serta keinginan yang menggerakkan seseorang ke tindakan bisnis.

Hasil belajar merupakan kemampuan mahasiswa setelah proses kegiatan belajar [27]. Kegiatan belajar merupakan proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan tingkah laku [28]. Hasil belajar memiliki indikator menambah pengetahuan dan kompetensi, yang dapat dilihat dari perubahan persepsi dan perilaku mahasiswa [29,30]. Perbedaan hasil belajar mahasiswa dipengaruhi oleh penggunaan bahan ajar yang digunakan [31]. Dengan demikian, untuk meningkatkan jumlah wirausaha adalah melalui jalur pendidikan [32]. Lestari dkk [33] mengatakan pendidikan kewirausahaan dapat membentuk pola pikir, sikap, dan perilaku mahasiswa menjadi seorang *entrepreneur*.

Pendidikan kewirausahaan adalah untuk memperoleh pengetahuan tentang kewirausahaan, keterampilan tentang cara menggunakan teknik, analisis situasi usaha, dan menyusun rencana kerja, mengidentifikasi motivasi, potensi diri, bakat, dan keterampilan kewirausahaan [34,35], serta mengembangkannya, menghilangkan resiko, mengembangkan empati dan dukungan bagi aspek unik dalam kewirausahaan, merubah sikap dan pemikiran yang salah terhadap perubahan, mendorong munculnya usaha baru, dan menstimulas elemen sosialisasi afektif [36]. Penelitian lain mengungkapkan, selain pembelajaran kewirausahaan, motivasi berwirausaha menjadi faktor dalam meningkatkan niat berwirausaha [32].

Proses perkuliahan di Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Jombang diketahui bahwa dalam pembelajaran Mata Kuliah Kewirausahaan menggunakan sumber belajar berupa buku kewirausahaan, penerapan pembelajaran selama pandemi Covid-19 dengan pembelajaran online, di mana dosen menggunakan metode ceramah, diskusi, dan mengandalkan media buku referensi dan *PowerPoint* dalam proses pembelajaran. Studi Derakhshan dkk [37] mengatakan pembelajaran *online* membuat mahasiswa menjadi mudah bosan dan motivasi belajarnya kurang dalam mengikuti pembelajaran. Ini berdampak pada hasil belajarnya yang kurang maksimal. Sehingga itu, sumber daya dosen dibutuhkan sebagai solusi

mengatasi masalah dalam pembelajaran online [38,39]. Salah satunya dapat memanfaatkan modul elektronik audio-visual untuk mengelola usaha dan mendukung sumber belajar dengan pemanfaatan yang terintegrasi dalam sistem pembelajaran online [40]. Kendati demikian, hingga saat ini modul elektronik sebagai sumber belajar belum dimanfaatkan untuk pembelajaran *online* pada mata kuliah Kewirausahaan. Pada [31], modul elektronik tersebut telah diunggah di YouTube sejak tahun 2014 dan mudah digunakan oleh berbagai kalangan usia dengan latar belakang pendidikan yang berbeda [41], khususnya di kalangan mahasiswa STKIP PGRI Jombang. Modul elektronik tersebut sebenarnya memiliki potensi untuk dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar [42], termasuk dalam mata kuliah Kewirausahaan. Apalagi ada banyak mahasiswa STKIP PGRI Jombang dengan inisiatif menggunakan YouTube sebagai sumber belajar [43].

Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis beberapa hal: (1) menganalisis motivasi berwirausaha mahasiswa yang menggunakan modul elektronik audio-visual sebagai sumber belajar; (2) menganalisis pengaruh penggunaan modul elektronik audio-visual mengelola usaha sebagai sumber belajar; (3) mengetahui pengaruh motivasi berwirausaha dalam penggunaan modul elektronik audio-visual mengelola usaha sebagai sumber belajar dengan pemanfaatan terhadap hasil belajar praktek kewirausahaan mahasiswa.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, menggunakan metode eksperimen dengan satu kelas kontrol dan satu kelas eksperimen [44,45], yang mana dalam proses pembelajaran Mata Kuliah Kewirausahaan Kelas A sebagai kelas kontrol tidak menggunakan modul elektronik audio-visual mengelola usaha sebagai sumber belajar dengan pemanfaatan, sedangkan pada kelas Kewirausahaan B sebagai kelas eksperimen menggunakan modul elektronik audio-visual mengelola usaha oleh Ninik Sudarwati yang ada dalam link: <https://www.youtube.com/watch?v=j3mL7JTRG8> sebagai sumber belajar dengan pemanfaatan. Proses kegiatan analisis secara statistik untuk mengetahui motivasi berwirausaha mahasiswa terhadap penggunaan modul elektronik audio-visual mengelola usaha sebagai sumber belajar dengan pemanfaatan, dan untuk mengetahui penggunaan modul elektronik sebagai sumber belajar dengan pemanfaatan berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa pada Mata Kuliah Praktek Kewirausahaan.

$$\frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih dari setiap aspek}}{(\text{skor tertinggi likert} \times \sum \text{ butir soal}) \times \sum \text{ responden}} \times 100$$

2.1. Subjek penelitian

Subjek penelitian adalah mahasiswa Semester VII Program Studi Pendidikan Ekonomi 2021-2022 Semester Ganjil, yaitu sebanyak 50 mahasiswa yang terdiri dari 25 mahasiswa untuk kelas kontrol dan 25 mahasiswa untuk kelas eksperimen.

2.2. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: *pertama*, teknik kuisioner [44,45] untuk mengumpulkan data yang akan digunakan untuk mengukur penguasaan materi belajar kewirausahaan pada *control group* yang tidak menggunakan modul elektronik audio-visual mengelola usaha dan *experimental group* yang menggunakan modul elektronik audio-visual mengelola usaha sebagai sumber belajar dengan pemanfaatan pada mata kuliah dan juga kuisioner digunakan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan dalam mengukur motivasi berwirausaha mahasiswa. *Kedua*, teknik tes. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar Mahasiswa Mata Kuliah Praktek Kewirausahaan.

Pemberian makna terhadap angka presentase sebagai hasil dari perhitungan menggunakan rumus tersebut di atas yang akan dikaitkan dengan menentukan apakah hasil angket menunjukkan nilai positif atau negatif, digunakan kriteria berdasarkan skala likert berikut:

Tabel 1. Kriteria Skor

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangatbaik
61%-80%	Baik
41%- 60%	KurangBaik
21%- 40%	TidakBaik

²
2.3. Variabel Penelitian

Penelitian ini membahas tiga variabel yang terdiri dari satu variabel bebas, yaitu modul elektronik audio-visual mengelola usaha sebagai sumber belajar dengan pemanfaatan (X), dua variabel terikat yaitu motivasi berwirausaha (Y1), dan hasil belajar kewirausahaan (Y2).



Gambar 1: Desain Penelitian (Sumber: Sugiyono[48])

Perbedaan nilai hasil belajar digunakan uji *independent sample t-test* (uji t). Uji-t dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh modul elektronik audio-visual terhadap pengelolaan usaha sebagai sumber belajar dengan pemanfaatannya terhadap hasil belajar siswa. Uji-t hanya dilakukan satu kali, untuk mengetahui kesamaan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik Uji Regresi Linier menggunakan SPSS versi 24 digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara motivasi berwirausaha mahasiswa dengan hasil belajar siswa. Kriteria pengambilan keputusan ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (*sig*), jika nilai *sig* > 0,05 maka *Ho* diterima (tidak ada hubungan), dan jika nilai *sig* < 0,05, maka *Ho* ditolak (ada hubungan).

Hasil observasi peneliti selama pelaksanaan Mata Kuliah Praktik Kewirausahaan dengan kegiatan mahasiswa dan dosen di kelas eksperimen meliputi tahap pendahuluan, inti, dan evaluasi.

Karakter Mahasiswa Semester VII Program Studi Pendidikan Ekonomi Angkatan 2021/2022 adalah mahasiswa yang akan menghadapi semester akhir dan sidang skripsi, yang dapat dikategorikan pada tahap remaja akhir dan dewasa awal. Mahasiswa sudah mampu menganalisis dan memecahkan masalah secara ilmiah, memiliki sikap dan tindakan yang mulai mandiri untuk melangkah ke masa depan, sudah mulai aktif mempersiapkan karir dan mencari penghasilan finansial secara mandiri dan psikologis, serta berada pada tahap pra-persiapan pernikahan yang mulai memperhatikan keuangan secara mandiri. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, terlihat bahwa mahasiswa cenderung menggunakan gaya belajar visual aktif dengan penjelasan dosen daripada gaya belajar auditori yang telah disesuaikan dengan kebutuhan.

2.4. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di STKIP PGRI Jombang pada Program Studi Pendidikan Ekonomi dari bulan September hingga Desember 2021.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Deskripsi Data

Data yang diperlukan mengenai kelayakan penggunaan modul elektronik audio-visual untuk mengelola usaha sebagai sumber belajar dengan pemanfaatannya berupa validasi dari ahli materi, dengan memberikan angket kepada ahli materi untuk diisi atau divalidasi. Hasil validasi dari ahli materi ini menyatakan kelayakan penggunaan modul elektronik audio-visual sebagai sumber belajar dengan menggunakannya sebagai bahan untuk mengelola usaha.

Data motivasi belajar diperoleh dengan menyebarkan angket terbatas kepada responden dari kelas eksperimen sebanyak 25 responden. Hasil kuesioner akan diolah menggunakan aplikasi SPSS versi 24. Instrumen motivasi belajar dalam angket berjumlah 12 item. Selanjutnya menurut rekapitulasi data hasil kuesioner yang masih kualitatif, dihitung secara kuantitatif sebagai berikut:

$$P = X \cdot 100\% = 88,63\%$$

Semua aspek uji ahli diperoleh nilai persentase sebesar 88,68%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa angket motivasi belajar relevan untuk digunakan. Berdasarkan data hasil belajar diperoleh dari hasil *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data sebagai bahan diolah untuk membandingkan hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil yang diperoleh adalah menyatakan apakah penggunaan modul elektronik audio-visual berpengaruh terhadap manajemen bisnis sebagai sumber belajar dengan memanfaatkan hasil belajar.

3.2. Analisis dan Pembahasan

2
Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi *post-test* sebesar 0,116 > 0,05 sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi *post-test* sebesar 0,496 > 0,05. Dengan demikian, data yang diuji terdistribusi normal dan memenuhi persyaratan normalitas. Sementara hasil uji homogenitas diketahui nilai signifikansi hasil *post-test* sebesar 0,513 lebih besar dari 0,05, maka disimpulkan bahwa kedua kelompok baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen mempunyai beberapa varian populasi yang sama atau homogen.

3.3. Uji Hipotesis

Salah satu tujuannya adalah untuk mengetahui motivasi berwirausaha mahasiswa dalam menggunakan modul elektronik audio-visual mengelola usaha sebagai sumber belajar dengan pemanfaatan pada Mata Kuliah Praktek Kewirausahaan untuk materi mengelola usaha. Uji tingkat motivasi berwirausaha yang dilakukan berbentuk non-tes untuk mengetahui motivasi berwirausaha mahasiswa. Angket motivasi berwirausaha diberikan kepada kelompok *post-test*, bertujuan untuk mengetahui motivasi berwirausaha mahasiswa setelah diberikan perlakuan. Berikut ini adalah hasil perhitungan angket motivasi berwirausaha setelah menggunakan modul elektronik audio-visual mengelola usaha sebagai sumber belajar dengan pemanfaatan dalam pembelajaran.

$$P = \frac{1065}{1200} \times 100 = 88,75 \%$$

Berdasarkan hasil angket motivasi berwirausaha yang diberikan kepada mahasiswa setelah pembelajaran dengan menggunakan modul elektronik audio-visual mengelola usaha sebagai sumber belajar dengan menggunakan Mata Kuliah Praktik Kewirausahaan manajemen usaha diketahui bahwa persentase nilai yang diperoleh adalah 88,75%. Artinya, hasil perhitungan kuesioner menunjukkan kriteria sangat baik. Perlu diperhatikan bahwa dalam penelitian ini peneliti tidak memperhatikan hal-hal yang dapat mempengaruhi motivasi seperti minat, bakat, dan lain-lain.

3.4. Analisis Perbedaan Hasil Belajar

Ada pengaruh atau tidak dari penggunaan modul elektronik audio-visual mengelola usaha sebagai sumber belajar dengan pemanfaatan pembelajaran praktik kewirausahaan untuk materi manajemen usaha sesuai dengan rumusan masalah kedua penelitian ini, maka dilakukan uji kesamaan dari dua rata-rata dilakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Melalui tes ini akan dibandingkan hasil *post-test* setelah pembelajaran antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sementara untuk subjek untuk kelas kontrol sebanyak 25 siswa, dan untuk kelas eksperimen sebanyak 25 siswa. Perhitungan uji kemiripan kedua rata-rata dilakukan dengan menggunakan uji independent sample *t-test* (uji-t). Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan diketahui bahwa rata-rata *post-test* pada kelas kontrol adalah 72,4, dan pada kelas eksperimen adalah 83,2. Kemudian, hasil perhitungan dengan uji tanda diperoleh nilai signifikansi berdasarkan kolom *asympt. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 atau signifikansi < 0,05 (0,000 < 0,05). Sehingga dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor *post-test* pada kelas kontrol dan rata-rata skor *post-test* pada kelas eksperimen.

Pemakaian sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*) [47,48,49] dari sebuah penelitian menjelaskan bahwa berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa sebesar 51% sedangkan penggunaan sumber belajar yang tersedia (*learning resources by utilization*) berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa sebesar 66%. Selain itu, terdapat perbedaan rata-rata prestasi belajar siswa antara kelompok

kelas kontrol dan kelas eksperimen [52]. Model pembelajaran berbasis *e-learning* merupakan model pembelajaran berbasis web yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kurikulum dan pembelajaran mata kuliah [53]. Merujuk pada analisis hasil *post-test* pada kelas kontrol yang tidak menggunakan modul elektronik audio-visual mengelola usaha sebagai sumber belajar dengan pemanfaatan dan kelas eksperimen yang menggunakan modul elektronik audio-visual mengelola usaha sebagai sumber belajar. Berdasarkan pemanfaatan, dan penelitian sebelumnya yang relevan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh perbedaan hasil belajar Mata Kuliah Praktik Kewirausahaan materi terhadap pengelolaan usaha Mahasiswa Semester VII Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Jombang, Tahun Pelajaran 2021/2022.

3.5. Analisis Pengaruh Motivasi Berwirausaha Terhadap Hasil Belajar

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara motivasi berwirausaha siswa dalam penggunaan modul elektronik audio-visual untuk mengelola usaha sebagai sumber belajar dan pemanfaatannya terhadap hasil belajar siswa, maka dilakukan Uji Regresi Linier. Diperoleh nilai *R Square* sebesar 0,654 (65,4%) yang menunjukkan bahwa pengaruh motivasi berwirausaha siswa terhadap hasil belajar siswa sebesar 65,4% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Nilai *t*-hitung sebesar 6,597 dengan nilai *sig* 0,000 < 0,05 dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi berwirausaha siswa terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Monika dkk [54] dan Marniati dkk [55] bahwa motivasi berwirausaha siswa berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian terdahulu yang menguji motivasi akademik, motivasi guru dan siswa, serta tanggungjawab dan kreativitas dalam konteks timbal balik dan untuk menganalisis dan menentukan metode “bala bantuan” potensial mereka [56]. Hasil analisis belajar menunjukkan bahwa dengan metode eksperimen, para siswa bahwa motivasi sistematis dan keadilan kepada siswa memiliki dampak positif pada hasil mereka sebagaimana juga temuan studi Blašková [57]. Mengacu pada hasil analisis yang dikaitkan dengan penelitian sebelumnya dan teori-teori yang ada, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi berwirausaha mahasiswa dalam penggunaan modul elektronik audio-visual untuk mengelola bisnis sebagai sumber belajar dan pemanfaatannya pada mahasiswa. Hasil pembelajaran. Temuan ini memiliki kesamaan dengan penelitian Darmaji dkk [58], hanya saja mereka fokus pada modul elektronik yang digunakan dalam praktikum keterampilan fisika dasar.

Merujuk pada penelitian sebelumnya yang relevan [59], yang dikaitkan dengan hasil analisis pengaruh motivasi berwirausaha siswa terhadap hasil belajar siswa, maka dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi berwirausaha siswa pada menggunakan modul elektronik audio-visual untuk mengelola usaha sebagai sumber belajar dengan pemanfaatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Kobba dkk [59], hanya saja penelitian mereka terfokus pada isi modul pelatihan untuk program pelatihan kewirausahaan di lembaga pelatihan pengembangan dan kewirausahaan pedesaan, sedangkan penelitian ini berfokus pada mahasiswa di sekolah tinggi (universitas).

4. KESIMPULAN

Motivasi berwirausaha mahasiswa pada dasarnya dipengaruhi oleh lingkungan belajar, sedangkan hasil belajar merupakan kemampuan mahasiswa setelah proses kegiatan belajar untuk memperoleh suatu bentuk perubahan tingkah laku. Berdasarkan hasil dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan beberapa hal untuk menjawab rumusan masalah, yaitu: (1) motivasi berwirausaha mahasiswa yang menggunakan modul elektronik audio-visual untuk mengelola usaha sebagai sumber belajar berada pada kategori sangat baik; (2) Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan modul elektronik audio-visual dalam mengelola usaha sebagai sumber belajar; (3) Terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi berwirausaha mahasiswa yang menggunakan modul elektronik audio-visual untuk mengelola usahanya sebagai sumber belajar dengan pemanfaatannya terhadap hasil belajar praktik kewirausahaan. Hasil penelitian ini berimplikasi pada penemuan bahwa modul elektronik audio-visual mengelola usaha sebagai sumber belajar relevan diterapkan pada pembelajaran mata kuliah Kewirausahaan. Mahasiswa dengan pemanfaatan modul elektronik audio-visual sebagai sumber belajar mata kuliah kewirausahaan pada dasarnya adalah untuk memperoleh pengetahuan tentang kewirausahaan, keterampilan tentang cara menggunakan teknik, menganalisis situasi bisnis, dan menyusun rencana kerja, mengidentifikasi motivasi, potensi diri, bakat, dan keterampilan kewirausahaan.

REFERENSI

- [1] U. A. Chaeruman, "Ruang Belajar Baru dan Implikasi Terhadap Pembelajaran di Era Tatanan Baru," *Kwangsan J. Teknol. Pendidik.*, vol. 8, no. 1, p. 142, Aug. 2020, doi: 10.31800/jtp.kw.v8n1.p142-153.
- [2] D. Aldila *et al.*, "A mathematical study on the spread of COVID-19 considering social distancing and rapid assessment: The case of Jakarta, Indonesia," *Chaos, Solitons & Fractals*, vol. 139, p. 110042, Oct. 2020, doi: 10.1016/J.CHAOS.2020.110042.
- [3] H. Aspan, "Legal BaHenry Aspansis for the Implementation of Work from Home Amid The COVID-19 Pandemic in Indonesia," *Saudi J. Humanit. Soc. Sci.*, vol. 6, no. 4, pp. 116–121, Apr. 2021, doi: 10.36348/sjhss.2021.v06i04.002.
- [4] M. Giatman, S. Siswati, and I. Y. Basri, "Online Learning Quality Control in the Pandemic Covid-19 Era in Indonesia," *J. Nonform. Educ.*, vol. 6, no. 2, pp. 168–175, Aug. 2020, doi: 10.15294/JNE.V6I2.25594.
- [5] K. L. G. M. Z. Atsani, "Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19," *Al-Hikmah J. Stud. Islam*, pp. 82–93, 2020, Accessed: Apr. 02, 2022. [Online]. Available: <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/alhikmah/article/view/3905/2796>.
- [6] S. Munir, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis Tik Melalui Kegiatan Lesson Study," *Pendidik. Ekon.*, vol. 11, no. 1, pp. 48–55, 2018, doi: 10.17977/UM014v11i12018p048.
- [7] N. I. Syar and N. Meriza, "Pengembangan Buku Siswa Bertema Cuaca Menggunakan Metode Four Steps Teaching Material Development," *Kwangsan J. Teknol. Pendidik.*, vol. 8, no. 2, p. 190, Dec. 2020, doi: 10.31800/jtp.kw.v8n2.p190-212.
- [8] A. Najib and A. Sopyan, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Virtual Laboratory Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa," *Innov. J. Curric. Educ. Technol.*, vol. 2, no. 1, May 2013, doi: 10.15294/IJCET.V2I1.1260.
- [9] C. C. K. Nuraini, S. Faaizah, and C. A. Naim, "Mapping of Personalized Learning Environment (PLE) among Malaysian's Secondary School," *Int. Conf. Adv. Comput. Commun. Inf. Technol.*, pp. 13–16, 2014.
- [10] E. Winter, A. Costello, M. O'Brien, and G. Hickey, "Teachers' use of technology and the impact of Covid-19," *Irish Educ. Stud.*, vol. 40, no. 2, pp. 235–246, Apr. 2021, doi: 10.1080/03323315.2021.1916559.
- [11] S. Larasati, "Desain Pengembangan Modul Pemahaman Konsep Berbasis Metode Penemuan Terbimbing," *UNION J. Pendidik. Mat.*, vol. 6, no. 2, pp. 185–196, 2018.
- [12] K. A. D. Wicaksono, A. Handayanto, and N. Happy, "Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Berbantu Media Powerpoint untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa pada Materi Program Linear," *Imajiner J. Mat. dan Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. 6, pp. 461–466, 2018.
- [13] L. Mishraa, T. Guptab, and A. Shreeb, "Online teaching-learning in higher education during lockdown period of COVID-19 pandemic," *Int. J. Educ. Res.*, no. 1, 2020, doi: 10.1016/j.ijedro.2020.100012.
- [14] S. Wahyuni, E. Rahmadhani, and L. Mandasari, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint," *J. Abdidias*, vol. 1, no. 6, pp. 597–602, Nov. 2020, doi: 10.31004/abdidias.v1i6.131.
- [15] M. Idris, E. Willya, I. S. Wekke, and S. Mokodenseho, "Peace Resolution in Education and Application on Information and Communication Technology," *Int. J. Adv. Sci. Technol.*, vol. 29, no. 6, pp. 3349–3358, 2020, [Online]. Available: <http://serisc.org/journals/index.php/IJAST/article/view/14076>.
- [16] K.-J. Kim and T. W. Frick, "Changes in Student Motivation During Online Learning," *J. Educ. Comput. Res.*, vol. 44, no. 1, pp. 1–23, Jan. 2011, doi: 10.2190/EC.44.1.a.
- [17] A. Ramadhan, N. Jalinus, T. Ta'ali, and M. Muliarti, "Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Model Pembelajaran Self Directed Learning pada Mata Pelajaran Pengelasan," *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. Dalam Teknol. Pembelajaran*, vol. 8, no. 1, pp. 91–100, Apr. 2021, doi: 10.17977/um031v8i12021p091.
- [18] S. Loeng, "Self-Directed Learning: A Core Concept in Adult Education," *Educ. Res. Int.*, vol. 2020, pp. 1–12, Aug. 2020, doi: 10.1155/2020/3816132.
- [19] S. Lemmetty and K. Collin, "Self-Directed Learning as a Practice of Workplace Learning: Interpretative Repertoires of Self-Directed Learning in ICT Work," *Vocat. Learn.*, vol. 13, no. 1, pp. 47–70, Apr. 2020, doi: 10.1007/S12186-019-09228-X/TABLES/2.
- [20] G. Secundo, G. Mele, P. Del Vecchio, G. Elia, A. Margherita, and V. Ndou, "Threat or opportunity? A case study of digital-enabled redesign of entrepreneurship education in the COVID-19 emergency," *Technol. Forecast. Soc. Change*, vol. 166, p. 120565, May 2021, doi: 10.1016/j.techfore.2020.120565.
- [21] A. Hassan, I. Saleem, I. Anwar, and S. A. Hussain, "Entrepreneurial intention of Indian university students: the role of opportunity recognition and entrepreneurship education," *Educ. + Train.*, vol. 62, no. 7/8, pp. 843–861, Nov. 2020, doi: 10.1108/ET-02-2020-0033.

- [22] D. Sunyoto, *Perilaku Konsumen*. Yogyakarta: CAPS (Center of Academy Publishing Service), 2013.
- [23] D. H. Schunk and M. K. DiBenedetto, "Motivation and social cognitive theory," *Contemp. Educ. Psychol.*, vol. 60, p. 101832, Jan. 2020, doi: 10.1016/j.cedpsych.2019.101832.
- [24] J. Fathabadi, A. H. Fatemi, and R. Pishghadam, "How Might One Live? A Social Theory of Human Motivated Behavior," *Hum. Arenas*, vol. 4, no. 4, pp. 501–517, Dec. 2021, doi: 10.1007/s42087-020-00121-x.
- [25] X. Su, S. Liu, S. Zhang, and L. Liu, "To Be Happy: A Case Study of Entrepreneurial Motivation and Entrepreneurial Process from the Perspective of Positive Psychology," *Sustain.* 2020, Vol. 12, Page 584, vol. 12, no. 2, p. 584, Jan. 2020, doi: 10.3390/SU12020584.
- [26] C. Y. Murnieks, A. C. Klotz, and D. A. Shepherd, "Entrepreneurial motivation: A review of the literature and an agenda for future research," *J. Organ. Behav.*, vol. 41, no. 2, pp. 115–143, Feb. 2020, doi: 10.1002/IJOB.2374.
- [27] C. F. Lotulung, N. Ibrahim, and H. Tumurang, "Effectiveness of Learning Method Contextual Teaching Learning (CTL) for Increasing Learning Outcomes of Entrepreneurship Education," *Turkish Online J. Educ. Technol.*, vol. 17, no. 3, pp. 37–46, 2018, [Online]. Available: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1184198>.
- [28] A. Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- [29] M. Mehrvarz, E. Heidari, M. Farrokhnia, and O. Noroozi, "The mediating role of digital informal learning in the relationship between students' digital competence and their academic performance," *Comput. Educ.*, vol. 167, p. 104184, Jul. 2021, doi: 10.1016/j.compedu.2021.104184.
- [30] A. Alhadabi and A. C. Karpinski, "Grit, self-efficacy, achievement orientation goals, and academic performance in University students," *Int. J. Adolesc. Youth*, vol. 25, no. 1, pp. 519–535, Dec. 2020, doi: 10.1080/02673843.2019.1679202.
- [31] N. Angko, "Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Addie Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 Sds Mawar Sharon Surabaya," *Kwangsan J. Teknol. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–15, 2017.
- [32] H. Mulyadi and A. Irawan, "Pengaruh Keterampilan Wirausaha terhadap Keberhasilan Usaha (Studi Kasus pada Distro Anggota Kreative Independent Clothing Community di Kota Bandung)," *J. Bus. Entrep. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 213–223, 2016, doi: 10.17509/jbme.v1i1.2290.
- [33] R. B. Lestari and T. Wijaya, "Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa di STIE MDP, STMIK MDP, dan STIE MUSI," *Forum Bisnis Dan Kewirausahaan J. Ilm. STIE MDP*, vol. 1, no. 2, pp. 112–119, 2012.
- [34] V. Ratten and P. Usmanij, "Entrepreneurship education: Time for a change in research direction?," *Int. J. Manag. Educ.*, vol. 19, no. 1, p. 100367, Mar. 2021, doi: 10.1016/j.ijme.2020.100367.
- [35] H. Ashari, I. Abbas, A.-N. Abdul-Talib, and S. N. Mohd Zamani, "Entrepreneurship and Sustainable Development Goals: A Multigroup Analysis of the Moderating Effects of Entrepreneurship Education on Entrepreneurial Intention," *Sustainability*, vol. 14, no. 1, p. 431, Dec. 2021, doi: 10.3390/su14010431.
- [36] P. Shekhar and A. Huang-Saad, "Examining engineering students' participation in entrepreneurship education programs: implications for practice," *Int. J. STEM Educ.*, vol. 8, no. 1, pp. 1–15, Dec. 2021, doi: 10.1186/S40594-021-00298-9/TABLES/3.
- [37] A. Derakhshan, M. Kruk, M. Mehdizadeh, and M. Pawlak, "Boredom in online classes in the Iranian EFL context: Sources and solutions," *System*, vol. 101, p. 102556, Oct. 2021, doi: 10.1016/j.system.2021.102556.
- [38] F. Ferri, P. Grifoni, and T. Guzzo, "Online Learning and Emergency Remote Teaching: Opportunities and Challenges in Emergency Situations," *Societies*, vol. 10, no. 4, p. 86, Nov. 2020, doi: 10.3390/soc10040086.
- [39] M. Ayu, "Online Learning: Leading e-Learning at Higher Education," *J. English Lit. Educ. Teach. Learn. English as a Foreign Lang.*, vol. 7, no. 1, pp. 47–54, Jun. 2020, doi: 10.36706/jele.v7i1.11515.
- [40] J. Rose *et al.*, "A validated audio-visual educational module on examination skills in ophthalmology for undergraduate medical students in the COVID-19 season - An observational longitudinal study," *Indian J. Ophthalmol.*, vol. 69, no. 2, p. 400, 2021, doi: 10.4103/ijoo.IJO_2054_20.
- [41] H. Tohari, Nf. Mustaji, and B. S. Bachri, "Pengaruh Penggunaan Youtube Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa," *Kwangsan J. Teknol. Pendidik.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–13, Jul. 2019, doi: 10.31800/jtp.kw.v7n1.p1--13.
- [42] N. Ngadimin, P. J. Suwardi, F. Herliana, S. Rizal, and M. Musdar, "Development of e-Module in Physics Lessons Based on Problem Based Learning," *Asian J. Sci. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 177–192, Oct. 2021, doi: 10.24815/ajse.v3i2.22867.
- [43] H. Novianti and E. R. Lestari, "E Immersion by Using Youtube in Elf Speaking Class," in *The 2nd National Telcecon (Teaching, Linguistics, Culture, And Education Conference) "Pendidikan Di Era 4.0"*, 2018, p. 51.
- [44] B. S. Anderson, K. Wennberg, and J. S. McMullen, "Editorial: Enhancing quantitative theory-testing entrepreneurship research," *J. Bus. Ventur.*, vol. 34, no. 5, p. 105928, Sep. 2019, doi: 10.1016/j.jbusventur.2019.105928.

10.1016/j.jbusvent.2019.02.001.

- [45] Y. C. Latunde, "Quantitative Research Methods," in *Research in Parental Involvement*, New York: Palgrave Macmillan US, 2017, pp. 79–95.
- [46] A. S. N. Isha *et al.*, "Malay Validation of Copenhagen Psychosocial Work Environment Questionnaire in Context of Second Generation Statistical Techniques," *Biomed Res. Int.*, vol. 2020, pp. 1–11, Feb. 2020, doi: 10.1155/2020/7680960.
- [47] S. C. Hunter, N. Noret, and J. M. E. Boyle, "Measurement Issues Relevant to Questionnaire Data," in *The Wiley Blackwell Handbook of Bullying*, Wiley, 2021, pp. 178–195.
- [48] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [49] X. Li and Q. Heng, "Design of Mobile Learning Resources Based on New Blended Learning: A Case Study of Superstar Learning APP," in *2021 IEEE 3rd International Conference on Computer Science and Educational Informatization (CSEI)*, Jun. 2021, pp. 333–338, doi: 10.1109/CSEI51395.2021.9477709.
- [50] E. Surahman, Sulthoni, A. Wedi, and A. P. Putra, "Components and Patterns of Hypercontent Textbook Design as Innovative Learning Resources in Digital Learning Era," in *The 4th ICSSed, International Conference of Social Science and Education*, Sciendo, 2020, pp. 58–67.
- [51] Z. Li, "Research on the Design of Network Learning Resources under the Background of Recommendation Technology," in *4th International Seminar on Education Innovation and Economic Management (SEIEM 2020)*, 2020, pp. 1–5, doi: 10.25236/seiem.2020.001.
- [52] V. Meiristiya, "Pengaruh Sumber Belajar (Learning Resources by Design dan Learning Resources by utilization) Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS di SMA Negeri 2 Mojokert," *Avatara e-Journal Pendidik. Sej.*, vol. 4, no. 3, pp. 1046–1058, 2016.
- [53] Rusman, "Pengembangan Model E-Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa," *Kwangsan J. Teknol. Pendidikan/Jurnal Teknol. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–15, 2016.
- [54] S. Monika, S. Sugiono, S. Subagyo, and M. Anas, "The Influence of Social Economic Status, Discipline, Motivation on Learning Outcomes of Entrepreneurship Creative Products," *Int. J. Res. Rev.*, vol. 8, no. 7, pp. 304–310, Jul. 2021, doi: 10.52403/ijrr.20210742.
- [55] Marniati and A. D. Witcjaksono, "Curriculum implementation, entrepreneurship motivation, and fashion entrepreneurship - case study of student learning outcomes in regular classes and entrepreneurship classes," *Int. J. Fash. Des. Technol. Educ.*, vol. 13, no. 3, pp. 317–324, Sep. 2020, doi: 10.1080/17543266.2020.1799078.
- [56] R. Eliyasni, M. Habibi, Rahmatina, and N. F. Azima, "E-Module Flipbook Model for Designing E-Learning Materials in Higher Education," 2021, doi: 10.2991/assehr.k.210618.004.
- [57] M. Blašková, "Influencing Academic Motivation, Responsibility and Creativity," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 159, pp. 415–425, 2014, doi: 10.1016/j.sbspro.2014.12.399.
- [58] D. Darmaji *et al.*, "E-Module Based Problem Solving in Basic Physics Practicum for Science Process Skills," *Int. Assoc. Online Eng.*, vol. 15, no. 15, pp. 1–17, 2019, [Online]. Available: <https://www.learntechlib.org/p/218060/>.
- [59] F. Kobba, M. S. Nain, R. Singh, and J. R. Mishra, "Content analysis of training module for entrepreneurship training programmes in rural development and self employment training institutes (Rudseti)," *J. Community Mobilization Sustain. Dev.*, vol. 14, no. 3, pp. 538–542, 2019.

Pengaruh Modul Elektronik Audio-Visual Terhadap Motivasi Berwirausaha dan Hasil Belajar Mahasiswa

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.scilit.net Internet Source	6%
2	id.scribd.com Internet Source	3%
3	jurnal.narotama.ac.id Internet Source	2%
4	Submitted to Morgan Park High School Student Paper	2%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off