

# **PEMBELAJARAN MODEL ELEKTRONIK PROBLEM BASED LEARNING (E-PBL)**



**Studi Empiris Pada Gaya/Cara Belajar, Motivasi Belajar,  
dan Sikap Kewirausahaan**

**Munawaroh  
Nanik Sri Setyani  
Lina Susilowati**



**PEMBELAJARAN MODEL  
ELEKTRONIK *PROBLEM  
BASED LEARNING (E-PBL)***  
(Studi Empiris pada Gaya/Cara Belajar, Motivasi  
Belajar, dan Sikap Kewirausahaan)

Oleh

**MUNAWAROH  
NANIK SRI SETYANI  
LINA SUSILOWATI**



### Sanksi Pelanggaran Pasal 113

#### Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

**PEMBELAJARAN MODEL  
ELEKTRONIK *PROBLEM  
BASED LEARNING (E-PBL)***  
(Studi Empiris pada Gaya/Cara Belajar, Motivasi  
Belajar, dan Sikap Kewirausahaan)

**Oleh**

**MUNAWAROH  
NANIK SRI SETYANI  
LINA SUSILOWATI**

**2022**

**JUDUL BUKU:** PEMBELAJARAN MODEL ELEKTRONIK *PROBLEM BASED LEARNING* (E-PBL) (Studi Empiris pada Gaya/Cara Belajar, Motivasi Belajar, dan Sikap Kewirausahaan)

**Penulis:**

Munawaroh, Nanik Sri Setyani, Lina Susilowati

**Penyunting:**

Inggang Perwangsa Nuralam

**ISBN: 978-623-448-135-8**

**Perancang Sampul:**

Rusli

**Penata Letak:**

Tim Kreasi PRCI

**Penerbit:**

Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia  
Anggota IKAPI JAWA BARAT  
Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D. 151  
Kelurahan Panglayungan Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya  
Tlpn. 085223186009 email: rumahcemrlangindonesia@gmail.com

Cetakan Pertama, ..... 2022  
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang  
All Right Reserved

i-xi + 71 hlm., 15 cm x 23 cm

Penerbitan Buku Kerjasama Antara Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia  
Dengan Lekantara

Dilarang keras memfotokopi atau memperbanyak sebagian  
atau seluruh buku ini tanpa seizin tertulis dari penerbit

# PRAKATA

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat rahmat, taufik dan hidayah-Nya, akhirnya penulis bisa merampungkan buku Pembelajaran Model Elektronik Problem Based Learning (E-PBL) (Studi Empiris pada Gaya/Cara Belajar, Motivasi Belajar, dan Sikap Kewirausahaan)

Penulis termotivasi untuk berbagi informasi, pemahaman, pencerahan dan wawasan mengenai Model Pembelajaran Elektronik *Problem Based Learning* (E-PBL) dalam upaya meningkatkan Gaya/Cara Belajar, Motivasi Belajar, dan Sikap Kewirausahaan. Dengan demikian, Penulis berharap dapat membangun pemahaman dan pencerahan bagi para mahasiswa, dosen akademisi, guru dan pemerhati yang berminat untuk mengkaji isu tersebut.

Buku ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh model Pembelajaran Elektronik *Problem Based Learning* (E-PBL) dan menjelaskan dalam mempengaruhi Gaya/Cara Belajar, Motivasi Belajar dan Sikap Kewirausahaan. Substansi buku ini disusun dalam format sederhana agar mudah dipahami, namun berusaha menampilkan secara komprehensif.

Penulis berharap buku ini juga memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu Pembelajaran Kewirausahaan. Tidak lupa pula penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyusunan buku ini. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam mempersiapkan dan dalam penyusunan buku ini masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, penulis membuka ruang kritik dan saran yang membangun bagi penyempurnaan substansi buku ini.

Jombang, Mei 2022

Penulis

# DAFTAR ISI

PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI .....	vi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Tantangan Perguruan Tinggi .....	2
1.2. E-Learning pada Perguruan Tinggi .....	3
1.3. Orientasi Mata Kuliah Perguruan Tinggi .....	5
BAB 2 PEMBELAJARAN BERBASIS WEB .....	7
2.1. Esensi Pembelajaran Berbasis Web .....	8
2.2. Fungsi Dan Manfaat Pembelajaran Berbasis Web .....	9
2.3. Memilih Metode Pembelajaran Berbasis Web.....	10
BAB 3 PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN .....	13
3.1. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Web.....	14
3.2. Elektronik Problem Based Learning berbasis Web.....	16
BAB 4 GAYA/CARA BELAJAR, MOTIVASI BELAJAR, DAN SIKAP KEWIRAUSAHAAN.....	21
4.1. Gaya/Cara Belajar.....	22
4.2. Motivasi Belajar .....	26
4.3. Sikap Kewirausahaan .....	28
BAB 5 ELEKTRONIK <i>PROBLEM-BASED LEARNING</i> (E-PBL) DAN GAYA/CARA BELAJAR.....	33
5.1. Implementasi <i>Problem-Based Learning</i> (PBL).....	34
5.2. Memahami Gaya/Cara Belajar Siswa.....	35
5.2.1. Kesesuaian <i>Problem-based learning</i> dan Gaya/Cara Belajar .....	37
BAB 6 ELEKTRONIK <i>PROBLEM-BASED LEARNING</i> (E-PBL) DAN MOTIVASI BELAJAR .....	39
6.1. Implementasi <i>Problem-based learning</i> (PBL).....	40

6.2. Memahami Motivasi Belajar Siswa.....	41
<b>BAB 7 ELEKTRONIK <i>PROBLEM-BASED LEARNING</i> (E-PBL) DAN SIKAP KEWIRAUSAHAAN.....</b>	<b>47</b>
7.1. Implementasi <i>Problem-based learning</i> (PBL) .....	48
7.2. Memahami Sikap Kewirausahaan Siswa.....	49
<b>BAB 8 STUDI EMPIRIS.....</b>	<b>51</b>
8.1. Gaya/Cara Belajar .....	52
8.2. Motivasi Belajar.....	52
8.3. Sikap Kewirausahaan.....	57
<b>BAB 9 PENUTUP .....</b>	<b>57</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>59</b>





# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

## 1.1. Tantangan Perguruan Tinggi

Perkembangan teknologi informasi di dunia pendidikan sangat pesat. Pendidikan kewirausahaan di Perguruan Tinggi dilaksanakan melalui proses pembelajaran yang tidak lepas dari teknologi informasi, mengingat banyak aspek penting yang dilakukan oleh Perguruan Tinggi dalam menyelenggarakan pendidikan kewirausahaan.

Tantangan yang dihadapi Perguruan Tinggi saat ini adalah mencetak lulusan yang kompeten tidak hanya dalam teori tapi juga praktek. Mahasiswa yang pandai dapat ditunjukkan dengan indeks prestasi tinggi namun menciptakan manusia yang mandiri bukan hal yang mudah. Seorang lulusan Perguruan Tinggi di harapkan dapat langsung terjun ke masyarakat untuk mengaplikasikan ilmu. Dalam kenyataannya lulusan Perguruan Tinggi masih belum dapat mandiri dan berkarya

Tanggung jawab moral perlu dijadikan sebagai pangkal tolak pentingnya strategi pengembangan pembelajaran untuk meningkatkan *Entrepreneurship* pada diri mahasiswa. Pangangguran secara teoritik disebabkan karena rendahnya jiwa *entrepreneurship* para lulusan pendidikan tinggi menjadi asing di tengah persoalan masyarakat dan bangsa. Pendidikan kewirausahaan di Perguruan Tinggi memang sangat relevan dengan persoalan kualitas sumber daya manusia yang kita perlukan pada Era Industri 4.0. pentingnya sumber daya manusia yang kreatif inovatif dan berdaya saing.

Upaya yang dilakukan pemerintah bertujuan untuk menumbuhkan jiwa dan semangat kewirausahaan sejak dini di kalangan mahasiswa. Akan tetapi persoalan yang muncul gerakan pendidikan kewirausahaan di Perguruan Tinggi yang dilakukan ternyata belum memberikan hasil yang maksimal karena pendidikan kewirausahaan belum mampu mengubah *mindset* lulusan perguruan tinggi dari mencari pekerjaan menjadi pencipta lapangan kerja walaupun sudah menyelesaikan mata kuliah kewirausahaan ternyata sebagian besar lulusan berorientasi

mencari mencari pekerjaan dan mengalami masa tunggu kerja yang cukup lama.

## **1.2. E-Learning pada Perguruan Tinggi**

Bersamaan dengan Pandemi Covid 19 telah menimbulkan dampak yang sedemikian besar dalam setiap aspek kehidupan. Kajian terkait dampak pandemi Covid-19 dilakukan oleh antara lain Verma & Gustafsson (2020), Akkermans et al. (2020), Ratten & Jones (2021). Di tengah pandemi ini dunia pendidikan adalah satu yang terkena dampak cukup serius, banyak sekolah ditutup dan tidak diperbolehkan menjalankan aktivitas pembelajaran. Asia adalah salah satu wilayah paling awal yang memberlakukan pembelajaran secara *online* (Tang et al., 2021). Selama pandemi Covid 19 institusi Perguruan Tinggi seluruh aktivitas pembelajaran secara cepat bergeser menjadi e-learning (Elzainy et al., 2020).

Dengan ditiadakannya aktivitas perkuliahan tatap muka, kuliah *online* menjadi solusi untuk tetap menjalankan kegiatan belajar-mengajar di tengah penyebaran virus corona (Purwanti & Krisnadi, 2020). Pembelajaran daring merupakan solusi untuk tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Purwanti & Krisnadi, 2020). Pembelajaran secara *online* atau daring dilakukan melalui berbagai aplikasi (Suhada et al., 2020). Beragam pilihan aplikasi untuk perkuliahan daring diantaranya *zoom*, *googleclassroom*, *email*, dll.

Model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan mampu menghilangkan rasa bosan dalam pembelajaran. Perkuliahan daring mahasiswa memerlukan variasi tersendiri untuk menghilangkan kejenuhan (Widiyono, 2020). Selain penggunaan model pembelajaran yang menarik, dalam perkuliahan *online*, kreativitas dosen sangat diperlukan dalam pembelajaran guna menghindari rasa bosan (Hikmat et al., 2020).

Salah satu usaha untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based learning*

berbasis Elektronik (E-PBL). Merupakan salah satu pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada mahasiswa dalam kondisi dunia nyata dimana mahasiswa dituntut untuk belajar melalui pengalaman langsung berdasarkan masalah (Yamin, 2013).

Metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dianggap efektif dibandingkan dengan metode konvensional (Baeten et al., 2010). Metode ini dikembangkan sebagai reaksi terhadap pembelajaran yang berpusat pada guru, yang berfokus pada transmisi pengetahuan dan makna dari dosen kepada mahasiswa. Sebaliknya, dalam pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa memiliki peran aktif dan memanfaatkan praktik kelas seperti observasi, menghasilkan pertanyaan, diskusi, dan belajar mandiri. Model pembelajaran aktif ini dipercaya untuk mempromosikan pemahaman yang lebih dalam tentang materi perkuliahan dan memfasilitasi transfer pengetahuan ke domain lain atau untuk bekerja (Baeten et al., 2010).

Menurut Baturay & Bay (2010) yang menyatakan bahwa pendidikan berbasis web sebagai alternatif pengajaran tatap muka kini diperluas sebagai aplikasi untuk pendidikan tinggi. Banyak upaya dilakukan untuk menyediakan konten multimedia yang kaya dan menarik bagi pelajar. Sementara penggunaan teknologi multimedia memiliki efek nyata pada pembelajaran mahasiswa, begitu juga dengan metodologi pengajaran yang dipilih. Didukung oleh pendekatan konstruktivis, pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah salah satu metode yang dapat diterapkan dalam lingkungan pembelajaran berbasis web.

Menurut Ibrahim (2005) PBL berbasis Elektronik efektif dalam mengembangkan keterampilan bertanya, keterampilan berpikir, dan keterampilan pemecahan masalah serta pembelajaran mandiri. Ibrahim (2005) juga mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* mendorong perilaku dinamis, motivasi, kreativitas, inisiatif, dan kemampuan berpikir pada mahasiswa. Selanjutnya, Fadly (2012) menunjukkan bahwa

terdapat peningkatan aktivitas belajar dan pencapaian hasil belajar setelah penerapan model *Problem Based Learning* berbasis Elektronik tentang kewirausahaan.

### **1.3. Orientasi Mata Kuliah Perguruan Tinggi**

Lebih jauh lagi, apabila kita mengacu pada pandangan mata kuliah di Perguruan Tinggi, khususnya Kewirausahaan, mahasiswa dituntut memiliki sikap dinamis, termotivasi, berkreasi, mampu berinisiatif, dan memiliki kemampuan berpikir yang baik. Mereka harus dapat bekerja sama dalam penugasan. Sayangnya, dosen Kewirausahaan biasanya menggunakan model pembelajaran konvensional yang didominasi oleh ceramah, tanya jawab, dan tugas. Model pembelajaran konvensional memiliki kelemahan yaitu kurangnya interaksi mahasiswa, dan kurang memahami informasi yang disampaikan oleh dosen.

Model pembelajaran konvensional menekankan pada perubahan perilaku yang dapat diamati tetapi kurikulum kampus merdeka menuntut tidak hanya perubahan perilaku yang dapat diamati tetapi juga perubahan dalam keterampilan berpikir kritis mahasiswa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar, dosen membutuhkan model pembelajaran yang tidak membebani mahasiswa dengan fakta pembelajaran. Kewirausahaan menerapkan model *Problem Based Learning* berbasis Elektronik sehingga pola pengajarannya bervariasi.

*Model Problem Based Learning* berbasis Elektronik merupakan model pembelajaran berpusat pada mahasiswa yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Mahasiswa diberikan soal di awal proses pembelajaran, mereka kemudian memecahkan masalah dan akhirnya mengintegrasikan pengetahuan dalam bentuk laporan. *Problem Based Learning* berbasis Kewirausahaan dapat memberi pemahaman yang lebih dalam tentang analisis teoritis dan praktis.

Situasi ini sesuai dengan pendapat Cao & Meng (2020) bahwa peran motivasi dalam pembelajaran yang menunjukkan hubungan yang kuat antara kinerja sebelumnya, motivasi, dan prestasi di masa depan. Motivasi secara signifikan berhubungan dengan pencapaian dan semua dimensi kompetensi global sekolah dasar yang belajar bahasa Inggris di Cina dan prestasi bahasa asing di antara anak-anak (Hu & McGeown, 2020).

Selanjutnya, Abrantes et al. (2007) mengatakan bahwa pembelajaran yang dirasakan mahasiswa bergantung langsung pada minat mereka, pengaruh pedagogis, dan kinerja belajar mereka dan secara tidak langsung pada interaksi mahasiswa instruktur, daya tanggap instruktur, organisasi kursus, kesukaan instruktur/perhatian, dan prestasi belajar mahasiswa. Namun, hal ini berbeda dengan pendapat Maulana (2017) yang mengatakan bahwa motivasi bukan faktor dominan dalam menentukan hasil belajar pada model *problem based learning*.

Penulisan buku ini dimaksudkan untuk mengembangkan efektifitas model pembelajaran dengan pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL) melalui model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis teknologi informasi pada Perguruan Tinggi. Selain itu, penulis menjadikan mata kuliah Kewirausahaan sebagai pengamatan empiris dengan menyertai motivasi, sikap kewirausahaan, dan gaya/cara belajar sebagai faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran.

# **BAB 2**

## **PEMBELAJARAN BERBASIS WEB**



## 2.1. Esensi Pembelajaran Berbasis Web

Esensi pembelajaran berbasis *web* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa di akses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis *web* atau yang dikenal juga dengan “*web based learning*” merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*).

*E-learning* tidaklah sama dengan pembelajaran konvensional. *E-learning* memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

### 1. *Interactivity* (interaktivitas).

Tersedianya jalur komunikasi yang lebih banyak, baik secara langsung (*synchronus*), seperti *chatting* atau *messenger*; atau tidak langsung (*asynchronus*), seperti forum, *mailing list* atau buku tamu.

### 2. *Independency* (kemandirian)

Fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pengajar dan bahan ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi lebih terpusat kepada siswa (*student-centered learning*)

### 3. *Accessibility* (aksesibilitas)

Sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah diakses melalui pendistribusian di jaringan internet dengan akses yang lebih luas dari pada pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran konvensional.

### 4. *Enrichment* (pengayaan)

Kegiatan pembelajaran, presentasi materi kuliah dan materi pelatihan sebagai pengayaan, memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi seperti *video streaming*, simulasi dan animasi.

Keempat karakteristik di atas merupakan hal yang membedakan *e-learning* dari kegiatan pembelajaran secara konvensional.

*E-learning* adalah aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. *E-learning* juga dapat diaplikasikan dalam pendidikan konvensional dan pendidikan jarak jauh. *Web-based learning* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang materi (*content*) maupun cara penyampaiannya (*delivery method*) melalui internet (*web*). Berikut adalah beberapa definisi pembelajaran berbasis web:

1. *Any learning experience or environment that relies upon the internet/world wide web as the primary delivery mode of communication and presentation* (<http://www/usd.edu>).

Menyatakan bahwa “setiap pengalaman atau lingkungan belajar yang bertumpu kepada internet/world wide web sebagai sarana penyampaian komunikasi dan presentasi”.

2. *E-learning specifically over the internet as opposed to other networks* (<http://www.onlinedegreezone.com>).

Bahwa *e-learning* melalui internet dibandingkan jaringan lainnya.

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *web* adalah sebuah pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi pembelajaran.

## **2.2. Fungsi Dan Manfaat Pembelajaran Berbasis Web**

Menurut Kruse dalam Rusman & Riyana (2011) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis *web* sering kali memiliki manfaat yang banyak bagi peserta didik. Bila dirancang dengan baik dan tepat, maka pembelajaran berbasis *web* bisa menjadi pembelajaran yang menyenangkan, memiliki unsur interaktivitas yang tinggi, menyebabkan peserta didik mengingat lebih banyak materi pelajaran, serta mengurangi biaya operasional yang biasanya dikeluarkan oleh peserta didik untuk mengikuti pembelajaran (contohnya uang jajan/biaya transportasi sekolah).

Dikarenakan sifatnya yang maya (*virtual*), pembelajaran berbasis *web* dianggap telah memberikan fleksibilitas terhadap kegiatan pengaksesan materi pembelajaran. Penghantaran materi pembelajaran kini tidak lagi tergantung pada medium fisik seperti buku pelajaran cetak atau CD-ROM. Materi pembelajaran kini terbentuk data digital yang bisa di decode (diuraikan) melalui perangkat elektronik seperti komputer, gawai, telepon selular atau piranti elektronik lainnya.

### **2.3. Memilih Metode Pembelajaran Berbasis Web**

Terdapat berbagai macam pembagian pembelajaran berbasis *web*. Driscoll (2010) membagi pembelajaran berbasis *web* menjadi 4 (empat) jenis. Ada dua langkah yang harus dilakukan untuk menentukan metode pembelajaran berbasis web jenis apa yang cocok untuk diterapkan dalam suatu kondisi pembelajaran.

*Langkah pertama* adalah menentukan terlebih dahulu tipe pembelajaran yang akan disampaikan. Analisis kebutuhan dilakukan pada langkah ini, untuk menentukan ranah mana yang akan disentuh dalam oleh proses pembelajaran ini, apakah kognitif, psikomotor atau afektif. dalam proses pembelajaran *web* ini mengelompokkan tujuan pembelajaran atau pelatihan sehingga pengembangan program dapat mengetahui jenis kemampuan kognitif masing-masing membutuhkan penyampaian informasi, latihan, dan penilaian yang berbeda.

*Langkah kedua* dari pemilihan proses pembelajaran, adalah memilih tipe pembelajaran berbasis *web* yang paling penting tepat sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Untuk memilih tipe pembelajaran berbasis web mana yang paling tepat, pertama tentukan ranah pembelajaran yang paling merepresentasikan tujuan yaitu, kognitif, tentukan tingkat kemampuan kognitif dan lihat, apakah termasuk permasalahan belajar *highly structured* atau *ill-structured*.

Pada akhirnya *review* keempat jenis pembelajaran berbasis *web* tersebut dan pilih berdasarkan ranah pembelajaranan tujuan dari pembelajaran dan tujuan dari pembelajaran yang akan disampaikan.



# **BAB 3**

## **PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN**

### 3.1. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Web

Multimedia pembelajaran berbasis *web* merupakan perangkat lunak yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Pengembangan rekayasa perangkat lunak mencakup beberapa tahapan, yaitu:

1) Analisis kebutuhan

Tahap ini meliputi analisis masalah dan analisis komponen pembelajaran.

2) Desain

Tahap ini meliputi desain pembelajaran dan desain *software*.

3) Pengembangan dan Pengkodean

Tahap ini merakit berbagai komponen desain pembelajaran dan *software* menjadi sebuah program pembelajaran berbasis *web*.

4) Implementasi dan Pengujian

Tahap ini terdiri dari implementasi sementara dan implementasi penuh; serta menguji jalannya program pembelajaran berbasis *web*.

5) Evaluatif dan Pemeliharaan

Tahap evaluasi dibedakan menjadi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Pengembangan desain pembelajaran untuk *web-based learning* dirancang sedemikian rupa agar proses pembelajaran *online* tersebut dapat berjalan dengan efektif. Ada 3 (tiga) elemen pokok yang harus ada dalam desain model pembelajaran berbasis web, yaitu:

1. *Learning tasks*

*Learning tasks* mencakup aktivitas, masalah, dan interaksi untuk melibatkan peserta didik.

2. *Learning resources*

*Learning resources* memuat konten, informasi dan sumber-sumber yang dapat diakses oleh peserta didik.

### 3. *Learning supports*

*Learning supports* terkait dengan petunjuk belajar, motivasi, umpan balik, dan kemudahan akses bagi peserta didik.

Pengembangan model pembelajaran berbasis *web* perlu memperhatikan komponen strategi pembelajaran. Menurut Dick & Carey (2021) komponen-komponen utama dari strategi pembelajaran yang harus dirancang adalah:

#### 1. Aktivitas awal pembelajaran

Aktivitas awal pembelajaran berupa pemberian motivasi, menumbuhkan perhatian, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan menjelaskan kemampuan awal yang diperlukan.

#### 2. Penyajian materi

Penyajian materi meliputi sajian bahan ajar dan contoh-contoh yang relevan.

#### 3. Partisipasi peserta didik

Partisipasi peserta didik dibangun dengan adanya praktik atau latihan dan umpan balik.

#### 4. Penilaian

Penilaian dapat berupa tes kemampuan awal, *pre-test*, dan *post-test*.

#### 5. Aktivitas tindak lanjut

Aktivitas tindak lanjut dilakukan untuk membantu mempertahankan daya ingat terhadap materi pembelajaran.



### 3.2. Elektronik Problem Based Learning berbasis Web

Menurut Santyasa (2011) salah satu lingkungan belajar yang mampu mengakomodasi tumbuh kembangnya kemampuan pemecahan masalah bagi pebelajar adalah pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning/PBL*). PBL merupakan model pembelajaran yang berlandaskan filosofi John Dewey, bahwa guru seharusnya mendorong siswa terlibat dalam tugas yang berorientasi masalah yang berkaitan dengan dunia nyata dan pembelajar harus aktif dalam kegiatan pembelajaran.

PBL adalah model pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai basis pembelajaran. Model pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata yang bersifat *ill-structured* sebagai suatu konteks bagi pebelajar untuk belajar tentang keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Pembelajaran berbasis masalah hadir dalam dua level, yang berkorespondensi dengan tujuan belajar saat menggunakan model ini (Eggen & Kauchack, 2012). *Pertama*, siswa harus memecahkan satu masalah spesifik dan memahami materi yang terkait. *Kedua*, siswa harus mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan menjadi murid mandiri.

Sockalingam & Schmidt (2011) mengatakan dalam pendekatan PBL, siswa pertama membahas dan menganalisis masalah dalam kelompok. Hal ini mengarahkan siswa untuk menggunakan isu atau topik yang belum terselesaikan sebagai pedoman untuk mengarahkan diri dalam kegiatan belajar mereka. Siswa menemukan informasi lebih lanjut untuk menjawab atau memecahkan masalah selama masa belajar mandiri, kemudian mereka berkumpul kembali dan menyusun informasi yang dikumpulkan. Hal ini memberi peluang terjadinya proses integrasi pengetahuan baru mereka dalam

konteks masalah (Sockalingam & Schmidt, 2011).

Beberapa ahli menekankan nilai *problem based learning* (PBL), di mana konten disajikan secara tidak langsung melalui simulasi yang kaya mengenai dunia nyata, masalah yang berpusat padalingkungan (Chen & Chen, 2012). Lebih lanjut, Chen & Chen (2012) menyatakan PBL merupakan salah satu pendekatan kontekstual, bahwa pembelajaran berorientasi pada masalah konkret. Meskipun banyak literatur tentang PBL, inti PBL didasarkan pada ide bahwa belajar harus terjadi dalam situasi konkret yang memiliki hubungan dengan pengetahuan dan pengalaman siswa sebelumnya (Chen & Chen, 2012).

Studi yang dilakukan oleh Hmelo-Silver & Barrows (2006) terungkap, bahwa siswayang belajar menggunakan PBL lebih mampu untuk menerapkan pengetahuan mereka untuk masalah baru serta memanfaatkan strategi belajar mengarahkan diri sendiri (*self-directed learning strategies*) yang lebih efektif daripada siswa yang telah belajar dari kurikulum tradisional.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan komunikasi yang semakin pesat khususnya dalam dunia pendidikan, pada saat ini sudah banyak aplikasi teknologi dan komunikasi yang memungkinkan terciptanya lingkungan belajar global. Hal ini sangat berhubungan dengan jaringan yang menempatkan siswa di tengah-tengah proses pembelajaran, dikelilingi oleh sumber belajar dan layanan belajar elektronik. Salah satu aplikasi yang banyak dikembangkan saat ini adalah *e-learning*.

Menurut Sulčić & Lesjak (2009) dan Al-Saai et al. (2011) *e-learning* adalah belajar melalui media elektronik dan kemajuan teknologi seperti program komputer, konferensi video, kelas virtual, dan internet. Hal ini menciptakan fenomena penggunaan *e-learning* dan tren baru di bidang pendidikan. *E-learning* merupakan bentuk pembelajaran yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet.

Christie & Ferdos (2004) dan Penny (2011), menyatakan bahwa *e-learning* adalah teknik untuk meningkatkan pengalaman belajar dan mengajar dan digunakan untuk mendidik siswa dengan atau tanpa instruktur (guru) melalui semua jenis media digital.

Menurut Rusman & Riyana (2011), pendidik atau guru di dalam pembelajaran kelas tradisional dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada siswa, sedangkan di dalam pembelajaran *e-learning* fokus utamanya adalah siswa atau peserta didik. Peserta didik harus bertanggung jawab pada pembelajaran. Suasana pembelajaran *elearning* dapat mengakomodasi peserta didik memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajaran. Peserta didik membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha dan inisiatif sendiri.

Pembelajaran berbasis masalah dapat memanfaatkan fasilitas *e-learning* secara kolaboratif dalam proses pemecahan masalah (Rusman & Riyana, 2011). Pembelajaran *e-learning* berbasis masalah memanfaatkan masalah sebagai pemicu untuk belajar secara interaktif. Media *e-learning* dalam pembelajaran berbasis masalah dapat menggali kemampuan berpikir kritis serta menimbulkan daya tarik siswa di dalam memecahkan permasalahan belajar.

*E-learning* berbasis masalah dirancang dengan menerapkan 8 (delapan) langkah pembelajaran. Menurut Fogarty dalam Santyasa (2011) kedelapan langkah tersebut, yaitu 1) menemukan masalah; 2) mendefinisikan masalah; 3) mengumpulkan fakta-fakta; 4) menyusun dugaan sementara; 5) menyelidiki; 6) menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan; 7) menyimpulkan alternatif-alternatif pemecahan secara kolaboratif; dan 8) menguji solusi permasalahan.

Berdasarkan kedelapan langkah tersebut, guru berperan dalam mengajukan permasalahan nyata, memberikan dorongan, memotivasi dan menyediakan bahan ajar serta

fasilitas yang diperlukan peserta didik untuk memecahkan masalah. Peserta didik dengan menerapkan *e-learning* berbasis masalah diharapkan mampu menggunakan keterampilan berpikirnya untuk menganalisis masalah yang disajikan, menggali informasi baru serta menggunakan pengetahuan awalnya dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan oleh Jafarabadi Ashtiani (2012), langkah-langkah *problem-based learning* yang dikombinasikan dengan aplikasi *e-learning* (e-PBL) mampu membantu siswa dalam memecahkan permasalahan matematika dan memungkinkan siswa berinteraksi secara mandiri dengan komputer sebagai fasilitator. Menurut Huang dan Wang (2012) langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah memberikan suatu pengalaman belajar yang berharga dan berkualitas bagi diri siswa serta meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam belajar.

Model E-PBL didasarkan pada model E-PBL dari dalam (Barrows & Myers, 1993). Model pembelajaran E-PBL dimulai dari masalah praktis yang tidak terstruktur yang menempatkan pemecahan masalah dan pembelajaran kooperatif, mandiri secara *online*. Pengembangan model pembelajaran berbasis E-PBL yang merupakan alternatif metode pembelajaran inovatif ditujukan untuk penyajian informasi materi kewirausahaan berdasarkan kasus riil didasarkan atas informasi selengkap-lengkapnyanya.

E-PBL memungkinkan untuk kerja kelompok antara mahasiswa dan melatih mereka untuk menerima pendapat mahasiswa lain dalam kelompok yang sama, menyediakan siswa dengan sikap baru dan semangat kompetisi, serta keterampilan untuk menemukan solusi untuk masalah yang mungkin mereka hadapi. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, mahasiswa memecahkan masalah dengan menggunakan keterampilan mereka melalui pengumpulan informasi yang disajikan sebelumnya dan memprosesnya untuk mencapai solusi.



**BAB 4**  
**GAYA/CARA BELAJAR,**  
**MOTIVASI BELAJAR, DAN SIKAP**  
**KEWIRAUSAHAAN**

#### **4.1. Gaya/Cara Belajar**

Setiap mahasiswa memiliki keunikan pribadi yang berbeda dengan mahasiswa yang lainnya. Setiap mahasiswa berbeda dalam tingkat kinerja, kecepatan belajar, dan gaya/cara belajar. Perbedaan gaya/cara belajar ini menunjukkan cara termudah mahasiswa untuk menyerap informasi selama belajar. Cara termudah dan tercepat seseorang dalam belajar dikenal sebagai gaya/cara belajar (Hamzah, 2010). Prashign (2007) mengatakan bahwa kunci menuju keberhasilan dalam belajar dan bekerja adalah mengetahui gaya/cara belajar atau bekerja yang unik dari setiap orang, menerima kekuatan sekaligus kelemahan diri sendiri dan sebanyak mungkin menyesuaikan preferensi pribadi dalam setiap situasi pembelajaran, pengkajian maupun pekerjaan. Dengan demikian, gaya/cara belajar merupakan kunci keberhasilan siswa dalam belajar.

Proses pembelajaran, setiap mahasiswa memiliki gaya/cara belajar yang berbeda-beda antara mahasiswa yang satu dengan yang lainnya. Dosen dalam mengajar harus memperhatikan gaya/cara belajar mahasiswa. Dikarenakan dalam setiap mengajar efektifitasnya akan sangat bergantung pada cara atau gaya/cara belajar mahasiswa, disamping sifat pribadi dan kemampuan intelektualnya.

Gaya/cara belajar mahasiswa bisa diamati dari kecerdasan majemuk yang mereka miliki dan setiap mahasiswa memiliki kecerdasan masing-masing yang lebih dominan. Pentingnya dosen mengetahui gaya/cara belajar seluruh mahasiswanya didasarkan pada kurang efektifnya pembelajaran di kelas. Musrofi (2016) mengatakan hanya 30% mahasiswa yang berhasil mengikuti pembelajaran di kelas karena mereka mempunyai gaya/cara belajar yang sesuai dengan gaya mengajar yang diterapkan dosen di dalam kelas. Sisanya, sebanyak 70% mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran di kelas karena mereka memiliki gaya/cara belajar lain, yang tidak sesuai dengan gaya mengajar yang diterapkan di dalam kelas.

Artinya, 70% gaya mahasiswa tidak terakomodasi oleh gaya mengajar dosen dalam pembelajaran.

Kekurangpahaman dosen terhadap gaya/cara belajar mahasiswa berdampak merugikan mahasiswa. Hal ini akan mengakibatkan prestasi belajar mahasiswa tidak sesuai dengan taraf kemampuan inteligensi mahasiswa. Oleh sebab itu, dosen harus mengetahui dan mengenal gaya/cara belajar setiap mahasiswa sehingga bisa mempermudah proses pembelajaran. Kekurangpahaman dosen terhadap gaya/cara belajar mahasiswa berdampak merugikan mahasiswa. Hal ini akan mengakibatkan prestasi belajar mahasiswa tidak sesuai dengan taraf kemampuan inteligensi mahasiswa. Oleh sebab itu, dosen harus mengetahui dan mengenal gaya/cara belajar setiap mahasiswa sehingga bisa mempermudah proses pembelajaran.

Gaya/cara belajar merupakan cara yang dipilih seseorang untuk menggunakan kemampuannya (Santrock, 2010). Keefe (1987) dan Sugihartono et al. (2007) menyatakan bahwa gaya/cara belajar berhubungan dengan cara anak belajar, serta gaya/cara belajar yang disukai. Sebagai cara yang disukai, maka mahasiswa akan sering menggunakan dan merasa mudah ketika belajar dengan gaya tersebut. Masing-masing mahasiswa akan merasakan gaya/cara belajar mudah yang berbeda-beda. Setiap mahasiswa memiliki gaya/cara belajar yang berbeda seperti yang dikatakan oleh Hamzah (2010) bahwa apa pun cara yang dipilih, perbedaan gaya/cara belajar menunjukkan cara tercepat dan terbaik bagi setiap individu untuk bisa menyerap sebuah informasi dari luar dirinya.

Sukadi (2008) mengungkapkan bahwa gaya/cara belajar yaitu kombinasi antara cara seseorang dalam menyerap pengetahuan dan cara mengatur serta mengolah informasi atau pengetahuan yang didapat. Sedangkan menurut Nasution (2008), gaya/cara belajar adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang murid dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir, dan memecahkan soal.



Menurut De Potter & Hernacki (1999) menjelaskan secara umum gaya/cara belajar manusia dibedakan ke dalam tiga kelompok besar, yaitu gaya/cara belajar visual, gaya/cara belajar auditorial dan gaya/cara belajar kinestetik.

- 1) Gaya/cara belajar visual adalah gaya/cara belajar dengan cara melihat, mengamati, memandangi, dan sejenisnya. Kekuatan gaya/cara belajar ini terletak pada indera penglihatan. Bagi orang yang memiliki gaya ini, mata adalah alat yang paling peka untuk menangkap setiap gejala atau stimulus (rangsangan) belajar.

Ciri-Ciri individu yang memiliki tipe gaya/cara belajar visual yaitu menyukai kerapian dan ketrampilan, jika berbicara cenderung lebih cepat, suka membuat perencanaan yang matang untuk jangka panjang, sangat teliti sampai ke hal-hal yang detail sifatnya, mementingkan penampilan baik dalam berpakaian maupun presentasi, lebih mudah mengingat apa yang dilihat daripada yang didengar, mengingat sesuatu dengan penggambaran (asosiasi) visual, tidak mudah terganggu dengan keributan saat belajar, pembaca yang cepat dan tekun, lebih suka membaca sendiri daripada dibacakan orang lain, tidak mudah yakin atau percaya terhadap setiap masalah sebelum secara mental merasa pasti, suka mencoret-coret tanpa arti selama berbicara di telepon atau dalam rapat, lebih suka melakukan pertunjukan (demonstrasi) daripada berpidato, lebih menyukai seni daripada musik, seringkali mengetahui apa yang harus dikatakan akan tetapi tidak pandai memilih kata-kata, serta kadang-kadang suka kehilangan konsentrasi ketika mereka ingin memperhatikan.

- 2) Gaya/cara belajar auditorial adalah gaya/cara belajar dengan cara mendengar. Individu dengan gaya/cara belajar ini, lebih dominan dalam menggunakan indera pendengaran untuk melakukan aktivitas belajar. Individu mudah belajar, mudah menangkap stimulus atau rangsangan apabila melalui alat

indera pendengaran (telinga). Individu dengan gaya/cara belajar auditorial memiliki kekuatan pada kemampuannya untuk mendengar.

Ciri-Ciri individu yang memiliki tipe gaya/cara belajar auditorial yaitu saat bekerja sering berbicara pada diri sendiri, mudah terganggu oleh keributan atau hiruk pikuk disekitarnya, sering menggerakkan bibir dan mengucapkan tulisan dibuku ketika membaca, senang membaca dengan keras dan mendengarkan sesuatu, dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, birama, dan warna suara dengan mudah, merasa kesulitan untuk menulis tetapi mudah dalam bercerita, pembicara yang fasih, lebih suka musik daripada seni yang lainnya, lebih mudah belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat, suka berbicara, berdiskusi, dan menjelaskan sesuatu dengan panjang lebar, dan lebih pandai mengeja dengan keras dari pada menuliskannya.

- 3) Gaya/cara belajar kinestetik adalah gaya/cara belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh. Maksudnya ialah belajar dengan mengutamakan indera perasa dan gerakan-gerakan fisik. Individu dengan gaya/cara belajar ini lebih mudah menangkap pelajaran apabila bergerak, meraba, atau mengambil tindakan. Ciri-ciri individu yang memiliki tipe gaya/cara belajar kinestetik yaitu berbicara dengan perlahan, menyentuh untuk mendapatkan perhatian, berdiri dekat ketika berbicara dengan orang, selalu berorientasi dengan fisik dan banyak bergerak, menghafal dengan cara berjalan dan melihat, menggunakan jari sebagai penunjuk ketika membaca, banyak menggunakan isyarat tubuh, tidak dapat duduk diam untuk waktu lama, memungkinkan tulisannya jelek, ingin melakukan segala sesuatu, dan menyukai permainan yang menyibukkan.

## 4.2. Motivasi Belajar

Motivasi dapat didefinisikan sebagai keadaan pikiran ketika seseorang terlibat dalam kegiatan tertentu yang membantunya untuk mencapai hasil yang diinginkan (Brown & Rocha, 2020). Menurut Kondo-Brown (2001Z) “Motivasi adalah sejauh mana Anda membuat pilihan tentang tujuan untuk mengejar dan usaha yang akan Anda berikan untuk pengejaran itu.” Sedangkan menurut Harmer (2001) motivasi adalah keadaan gairah kognitif yang memprovokasi 'keputusan untuk bertindak' sebagai akibatnya ada 'upaya intelektual dan / atau fisik yang berkelanjutan' sehingga orang tersebut dapat mencapai beberapa 'tujuan yang ditetapkan sebelumnya'. Motivasi dapat dilihat sebagai suatu kondisi dalam diri seseorang yang mendorong orang tersebut untuk melakukan aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Purwanto, 2011).

Motivasi dapat dilihat sebagai dorongan internal individu. Motivasi bergantung pada faktor internal individu, tetapi ini dapat dipengaruhi oleh faktor internal lain dan faktor eksternal di lingkungan. Dengan demikian, motivasi didefinisikan sebagai dorongan yang berasal dari diri seseorang atau dari luar seseorang, untuk melakukan sesuatu (Owens, 1991).

Berbagai faktor eksternal akan mempengaruhi motivasi seseorang. Buford & Bedeian (1988) mengemukakan bahwa motivasi dapat didasarkan pada tekanan, keinginan, dan dorongan dalam kaitannya dengan suatu kebutuhan. Oleh karena itu, jika menjadi suatu kebutuhan maka seseorang akan termotivasi untuk melakukan suatu kegiatan guna memenuhi kebutuhan tersebut. Ardhana (1990) menyebutkan motivasi sebagai elemen yang sangat penting dalam proses pendidikan dan dalam proses melaksanakan tugas dalam kehidupan sehari-hari. Karena pentingnya motivasi dalam kehidupan sehari-hari, maka banyak penelitian yang berkaitan dengan motivasi di bidang pendidikan dan pekerjaan.

Konsekuensinya, dalam arti yang paling luas, motivasi adalah suatu keadaan (baik berupa kebutuhan, keinginan, impuls, atau desakan) yang memaksa seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan kata lain motivasi merupakan potensi seseorang dalam melakukan suatu kegiatan untuk mencapai suatu tujuan.

Dalam lingkungan belajar atau pendidikan, motivasi berhubungan positif dengan pencapaian dan berbagai dimensi kompetensi pribadi dan universal (Cao et al., 2020) atau pencapaian kemahiran dalam pembelajaran bahasa asing (Hu & McGeown, 2020). Sebuah studi baru-baru ini meneliti sikap kewirausahaan mahasiswa universitas Afrika Selatan dan menemukan bahwa pembangunan ekonomi adalah produk dari kegiatan kewirausahaan. Studi ini melaporkan bahwa ada hubungan antara pendidikan kewirausahaan dan motivasi untuk kegiatan kewirausahaan di kalangan siswa.

Studi lebih lanjut menyelidiki relevansi dan kecukupan isi kursus pendidikan kewirausahaan universitas untuk menentukan sejauh mana kompetensi dibangun di kalangan mahasiswa (Iwu et al., 2021). Juga, studi serupa mengukur sikap kewirausahaan siswa yang dipengaruhi oleh motivasi dan sikap belajar, keinovatifan dan efikasi diri. Studi ini berpendapat bahwa niat kewirausahaan didasarkan pada empat anteseden sikap termasuk motivasi belajar, inovasi, sikap terhadap kewirausahaan dan *self-efficacy*. Hasilnya menunjukkan bahwa motivasi belajar dan sikap terhadap kewirausahaan berpengaruh signifikan terhadap niat berwirausaha, tetapi tidak ada hubungan yang signifikan antara inovasi dan niat berwirausaha dan antara efikasi diri dan niat berwirausaha (Law et al., 2017).

Di sisi lain, studi (Zvarikova et al., 2017) menyoroti prediktor penting dari niat kewirausahaan di kalangan mahasiswa seperti lingkungan sosial, dukungan bisnis, lingkungan ekonomi makro, kualitas lingkungan bisnis, sumber daya keuangan, kualitas pendidikan tinggi, kualitas pribadi mahasiswa, manfaat bisnis. dan kerugian bisnis. Studi ini melaporkan bahwa faktor-faktor ini

penting dalam menilai sikap kewirausahaan di kalangan mahasiswa universitas. Studi Şahin et al. (2019) berfokus pada lima besar ciri kepribadian yang memengaruhi sikap kewirausahaan di kalangan mahasiswa universitas di Turki. Studi ini melaporkan bahwa ciri-ciri kepribadian mempengaruhi sikap kewirausahaan secara signifikan. Selain itu, sikap kewirausahaan dipengaruhi oleh pendidikan kewirausahaan dan motivasi kewirausahaan. Hasilnya terungkap bahwa sikap kewirausahaan dipengaruhi secara signifikan oleh motivasi berwirausaha. Namun, dalam studi lain yang serupa, pendidikan kewirausahaan ditemukan tidak signifikan dalam memprediksi sikap kewirausahaan (Mahendra et al., 2017).

#### **4.3. Sikap Kewirausahaan**

Sikap ini berarti cara berpikir atau perasaan seseorang tentang aspek kewirausahaan, dan khususnya bisnis, responnya bisa negatif atau positif. Seseorang yang bertindak dan berpikir secara sehat, ideal, dan positif dapat dikatakan sebagai seseorang yang memiliki sikap positif. Sikap positif ini ditandai dengan keberanian mengambil keputusan, dan keberanian mengambil resiko sebagai akibat dari keputusan yang diambil, seperti dalam bidang kewirausahaan atau bisnis. Orang dengan sikap seperti ini dikenal sebagai orang yang memiliki sikap kewirausahaan (Danuhadimedjo, 1998).

Sikap kewirausahaan mengidentifikasi seseorang memiliki sikap mental yang terkontrol. Ini menggambarkan dapat mengontrol cara berpikir dan berperilaku mereka (Almasdi, 2006). Bagi seorang wirausahawan, yang terpenting adalah memiliki keyakinan yang kuat bahwa apa yang dilakukannya akan membawa kemakmuran di masa depan.

Enam ciri manusia yang memiliki sikap kewirausahaan adalah: 1) memiliki kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan dan kebutuhannya; 2) memiliki keyakinan yang kuat pada diri sendiri; 3) jujur dan bertanggung jawab; 4) memiliki ketahanan fisik dan

mental; 5) Rajin dan ulet dalam bekerja dan berusaha; 6) memiliki pemikiran yang konstruktif dan kreatif (Soemanto, 1999).

Dalam konteks pembelajaran, sikap kewirausahaan didefinisikan sebagai sikap mental atau kerangka berpikir yang terkendali yang membuat peserta didik mengendalikan cara mereka belajar, berpikir, dan berperilaku. Untuk sikap wirausaha, yang terpenting adalah mengembangkan kepercayaan diri bahwa apa yang Anda lakukan akan membawa kesuksesan kemakmuran di masa depan. Perubahan dalam praktik yang ada untuk melakukan kegiatan bisnis berimplikasi pada kemampuan individu untuk mengubah Tindakan untuk harga diri dan kebutuhan untuk berprestasi (Brown & Rocha, 2020; Rauch & Hulsink, 2015).

Dekade saat ini telah mengamati peningkatan jumlah individu yang tertarik pada pendidikan kewirausahaan dibandingkan dengan dekade sebelumnya. Pendaftaran kursus kewirausahaan telah meningkat yang mencerminkan pentingnya pendidikan kewirausahaan. Statistik mengungkapkan bahwa lebih dari 50% siswa pendidikan kewirausahaan berniat untuk mendirikan bisnis mereka sendiri setelah menyelesaikan pendidikan karena sejumlah besar siswa setelah belajar kewirausahaan ternyata lebih positif terhadap startup bisnis (Kubberød & Pettersen, 2017; Santos et al., 2019; Zhang & Kain, 2017).

Pendidikan kewirausahaan menjadi kompleks karena pengayaan topik yang berkaitan dengan kreativitas, berpikir dan melakukan hal-hal baru setelah lulus dalam skenario bisnis dunia nyata. Metode pengajaran dan pendekatan pedagogis telah lebih jauh mengubah metode pengelolaan harapan, kekuatan dan kemampuan siswa (Ahmed et al., 2020). Kurikulum kewirausahaan sekarang juga mencakup modul yang memperkaya kemampuan siswa dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah mereka, untuk menyelesaikan masalah dan tantangan bisnis dunia nyata, dan yang paling penting untuk mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan mereka untuk memecahkan

masalah sosial dengan berfokus pada solusi kewirausahaan. Keterampilan ini membantu pengusaha muda untuk memulai usaha bisnis mereka dan prinsip-prinsip kewirausahaan memberdayakan mereka untuk mengambil inisiatif pemecahan masalah strategis dan keputusan bisnis (Elliott et al., 2020).

Pendidikan kewirausahaan memungkinkan individu untuk mengembangkan perilaku dan sikap kewirausahaan yang berfokus pada masalah terkait aktivitas bisnis yang menurun akibat situasi COVID-19. Pendidikan kewirausahaan juga menjadi penting karena ide-ide inovatif yang dipelajari siswa dari kelangsungan hidup bisnis (Beech & Anseel, 2020; Duval-Couetil et al., 2021). Menurut Hawkins dan Turla (1986) Pola perilaku kewirausahaan yang diperoleh melalui intervensi tersebut dapat dirinci sebagai berikut: 1) kepribadian: yang terdiri dari kreativitas, disiplin diri, kepercayaan diri, keberanian mengambil risiko, dan memiliki dorongan dan kemauan yang kuat; 2) keterampilan hubungan pribadi, yang meliputi keterampilan komunikasi, kepemimpinan, dan manajemen yang baik dalam hubungan interpersonal; 3) pemasaran: terdiri dari kemampuan untuk menentukan produk dan harga serta periklanan dan promosi; 4) keahlian dalam mengatur: terdiri dari operasi bisnis yang melibatkan penetapan tujuan, perencanaan, dan penjadwalan, serta pengaturan pribadi; 5) keuangan: yang meliputi sikap terhadap keuangan dan cara mengelolanya.

Oleh karena itu, beberapa studi terdahulu telah menyatakan sejumlah faktor berpengaruh yang memprediksi sikap kewirausahaan dan menyarankan model dan prediktor untuk mengurangi berbagai masalah dan masalah yang terkait dengan metode pembelajaran dan motivasi belajar. Dengan tidak adanya model dan prediktor seperti itu, sulit untuk mengamati perilaku individu karena karakteristik yang berubah (Krueger et al., 2000). Namun, kerangka kerja berbasis niat telah terbukti jauh lebih andal dalam memprediksi perilaku individu. Dalam konteks saat ini, teori perilaku terencana dianggap sebagai salah satu model paling kuat untuk menentukan niat, sikap, dan perilaku wirausaha. Teori ini

telah diterapkan pada sejumlah kerangka penelitian dan terbukti mendukung bukti empiris. Fishbein dkk. (1980) menyatakan bahwa sikap kewirausahaan dapat dengan mudah diukur dengan besarnya motivasi belajar dan niat berwirausaha, sehingga berkembang suatu pola dengan ketiga anteseden tersebut. Ketiga anteseden sikap kewirausahaan, motivasi belajar dan niat berwirausaha juga berhubungan dengan persepsi individu yang melakukan perilaku tersebut. Secara kolektif, faktor-faktor ini bersama-sama membangun sebuah realitas (Ajzen, 2002). Untuk studi saat ini, oleh karena itu, kerangka kerja didasarkan pada teori perilaku terencana, karena pembelajaran berbasis masalah elektronik memengaruhi metode pembelajaran dan motivasi belajar.





**BAB 5**  
**ELEKTRONIK *PROBLEM-BASED***  
***LEARNING* (E-PBL) DAN**  
**GAYA/CARA BELAJAR**

## 5.1. Implementasi *Problem-Based Learning* (PBL)

Salah satu model pembelajaran yang melibatkan interaksi peserta didik yaitu model pembelajaran *Problem-based learning* (PBL). Sugiyanto (2009) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Problem-based learning* inilebih menekankan pada aktivitas peserta didik dalam mencari solusi ketika menghadapi suatu permasalahan. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan dihadapkan pada suatu masalah yang sama untuk dicari penyelesaiannya disetiap kelompok.

Dalam penerapan model pembelajaran ini, dosen memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menentukan topik masalah, walaupun sebenarnya dosen sudah mempersiapkan apa yang harus dibahas. Proses pembelajaran diarahkan agar peserta didikmampu menyelesaikan masalah secara sistematis dan logis.

*Problem-based learning* berdasarkan pada masalah kontekstual, yang membutuhkan upaya penyelidikan dalam usaha memecahkan masalah. Model pembelajaran berbasis masalah meliputi pengajuan pertanyaan atau masalah, memusatkan pada keterkaitan antardisiplin, penyelidikan autentik, kerja sama dan menghasilkan karya serta penghargaan (Hosnan, 2014).

Menurut Arends (2008) mengenai esensi *Problem-based learning* berupa menyuguhkan berbagai situasi masalah yang autentik dan bermakna kepada siswa/mahasiswa, yang berfungsi untuk bahan investigasi dan penyelidikan bagi siswa/mahasiswa. Tugas siswa/mahasiswa adalah berusaha dalam menyelidiki dan memecahkan masalah yang disuguhkan dalam proses pembelajaran. Pendapat lain disampaikan oleh McConnell (2002) yang mengatakan bahwa:

*Problem-based learning is carried out through an action research mode of learning, and is based on a philosophy which acknowledges that people learn in different ways. The action learning/ research focus allows participants to make choices about the management, focus and direction of their learning.*

Menurut Wena (2011) pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran dengan menghadapkan siswa/mahasiswa pada permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar. Senada dengan hal tersebut menurut Bound, Fellateti dan Fograty (Wena, 2011) pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada siswa dengan masalah-masalah praktis, berbentuk *open ended* melalui stimulus dalam belajar.

## **5.2. Memahami Gaya/Cara Belajar Siswa**

Faktor lain yang perlu diperhatikan dari seorang siswa/mahasiswa yaitu faktor yang berasal dari diri siswa (internal), salah satu faktor internal tersebut yang cukup mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu gaya/cara belajar. Setiap peserta didik mempunyai cara sendiri-sendiri dalam menyerap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut Sansone & Harackiewicz (2000):

*“The term learning profile refers to students preferred mode of learning that can be affected by a number of factors including learning style”.*

[Istilah profil belajar mengacu pada gaya/cara belajar yang disukai siswa yang dapat dipengaruhi oleh sejumlah faktor termasuk gaya/cara belajar].

Guru/dosen perlu memerhatikan perbedaan yang ada pada peserta didik, hal ini merupakan salah satu cara guru/dosen dalam mendekati diri pada peserta didik.

Karakteristik peserta didik yang berbeda-beda tersebut menjadikan adanya perbedaan peserta didik dalam memahami setiap materi yang disampaikan guru/dosen. Oleh karena itu, guru/dosen mempunyai tugas yang lebih berat karena guru/dosen harus mengetahui karakteristik setiap peserta didik, dengan cara demikian akan memudahkan guru/dosen untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

Uno (2006) mengatakan bahwa gaya/cara belajar pada diri peserta didik secara garis besar ada 3 (tiga), yaitu gaya/cara belajar Visual, Auditory, dan Kinestetik. Ketiga tipe gaya/cara belajar pada diri peserta didik ini mempunyai cara dan pendekatan yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik. Sama halnya pada pembelajaran Kewirausahaan, tipe gaya/cara belajar peserta didik tentunya juga berbeda-beda sesuai kemampuan peserta didik dalam mengolah materi kewirausahaan yang cukup banyak dan luas.

De Potter & Hernacki (1999) mengemukakan bahwa gaya/cara belajar seseorang adalah kombinasi dari bagaimana ia menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Selanjutnya Junierissa (2015) berpendapat bahwa gaya/cara belajar adalah cara manusia mulai berkonsentrasi, menyerap, memproses dan menangkap informasi yang baru dan sulit. Selanjutnya Heinich (1996) menambahkan bahwa:

*“Learning style refers to a cluster of psychological traits that determine how an individual perceives, interacts with, and responds emotionally to learning environments”.*

[Gaya/cara belajar atau kebiasaan belajar bertujuan untuk mengelompokkan psikologi dalam menentukan bagaimana seorang individu atau peserta didik melihat, berinteraksi, dan merespon perasaannya dalam lingkungan belajar].

Gaya/cara belajar adalah cara yang paling disukai, paling dominan dalam proses belajarnya, di mana individu dapat menerima, menyerap, mengatur, dan mengolah informasi yang ia dapatkan. Seorang guru/dosen atau pendidik seharusnya memang memperhatikan perbedaan gaya/cara belajar pada peserta didik. Hal ini bertujuan untuk mempermudah guru dalam menentukan model pembelajaran yang tepat diberikan untuk siswa/mahasiswa, sehingga materi pembelajaran akan lebih mudah diterima.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa gaya/cara belajar sangat penting ketika seseorang tinggal di suatu tempat. Ketika peserta didik sudah mengetahui gaya/cara belajarnya maka

akan mempermudah peserta didik tersebut mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik akan lebih mudah belajar dan lebih cepat untuk sukses dalam menerima proses pembelajaran.

Keuntungan lain yang didapatkan dari mengidentifikasi gaya/cara belajar peserta didik yaitu peserta didik akan lebih mudah dan efektif dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapkan. Ketika seorang peserta didik sudah mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi maka akan membuat peserta didik lebih mengendalikan dirinya dalam kebiasaan hidupnya.

### **5.2.1. Kesesuaian *Problem-based learning* dan Gaya/Cara Belajar**

Ciri-ciri gaya/cara belajar sebagai penanda gaya/cara belajar mana yang lebih dominan bagi seseorang. Ciri-ciri gaya/cara belajar menurut De Potter & Hernacki (1999) antara lain karakteristik bagi siswa yang mempunyai gaya/cara belajar visual antara lain: siswa cenderung rapi dan teratur, berbicara dengan cepat, perencana dan pengatur jangka panjang yang baik, teliti dan detail dan setiap urusan yang ditanganinya, lebih mementingkan penampilan karena pada karakteristik siswa/mahasiswa pada gaya/cara belajar ini cenderung lebih menggunakan indera penglihatannya sehingga jika merasa penampilannya sudah baik maka akan lebih percaya diri (baik dalam hal pakaian maupun presentasi), pengeja yang baik dan dapat melihat kata-kata yang sebenarnya dalam pikiran mereka, mengingat apa yang dilihat dari pada apa yang didengar dengan cara asosiasi visual, dan tidak mudah terganggu konsentrasinya apabila ada keributan.

Kesesuaian antara model pembelajaran *Problem-based learning* dan gaya/cara belajar visual berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti pelajaran dengan tujuan yang telah diterapkan. Shen &

Chen (2006) menyatakan bahwa: *“The students achievement goal orientations were measured using the 13- item (five point scale) task and egopersentation in sport questionnaire”*. Sementara itu menurut Nawawi (2012) *“Hasil belajar atau prestasi belajar merupakan tingkat kepandaian peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”*.

Dimiyati & Mudjiono (2015) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Subramaniam (2009) *“Achievement goals have been reported to have a weak influence in predicting both performance and motivation outcome”*. Sejalan dengan itu, Anitah et al. (2014) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan tingkah laku yang baru dari siswa yang bersifat permanen, fungsional, positif, dan disadari.

**BAB 6**  
**ELEKTRONIK *PROBLEM-BASED***  
***LEARNING* (E-PBL) DAN**  
**MOTIVASI BELAJAR**



## 6.1. Implementasi *Problem-based learning* (PBL)

Teori motivasi yang paling banyak digunakan adalah "Teori Penentuan Diri" (SDT), seperti yang dijelaskan oleh Ryan & Deci (2000) yang mengatakan bahwa setiap manusia memiliki keinginan bawaan untuk tumbuh, yang memanifestasikan dirinya ketika tiga kebutuhan psikologis dasar (kompetensi, otonomi, dan keterkaitan) terpenuhi. Berbagai macam motivasi mendasari perilaku manusia, tergantung pada memuaskan persyaratan psikologis dasar (Ryan & Deci, 2000).

Selanjutnya, motivasi intrinsik sering didefinisikan sebagai individu yang memiliki minat pribadi untuk menyelesaikan tugas. Akibatnya, orang terlibat dalam kegiatan demi kepentingan mereka sendiri, daripada demi hadiah ekstrinsik. Perilaku memuaskan internal seperti perasaan puas, peningkatan kompetensi, dan penentuan nasib sendiri dihasilkan dari perilaku yang termotivasi secara intrinsik. Motivasi ekstrinsik, di sisi lain, berasal dari harapan insentif eksternal seperti pujian, penghargaan, hadiah, dan evaluasi. Murid yang didorong secara ekstrinsik terlibat dalam kegiatan dengan imbalan imbalan atau untuk menghindari hukuman.

Studi tentang peran motivasi dalam pembelajaran telah menunjukkan bahwa ada hubungan yang kuat antara kinerja sebelumnya, motivasi, dan prestasi di masa depan. Motivasi secara signifikan berhubungan dengan pencapaian dan semua dimensi kompetensi global (Cao & Meng, 2015) dan prestasi bahasa asing di antara anak-anak sekolah dasar yang belajar bahasa Inggris di Cina (Hu & McGeown, 2020).

Selanjutnya, studi yang berurusan dengan faktor motivasi seperti strategi pengajaran dan motivasi belajar juga memengaruhi motivasi prestasi siswa. Interaksi positif pengalaman belajar memperkuat motivasi dan menginspirasi peserta untuk bereaksi terhadap tantangan lingkungan (Wen & Piao, 2020). Selain itu, menggunakan CALL dapat berkontribusi secara signifikan terhadap pembelajaran bahasa Inggris; namun, keberhasilan

sangat tergantung pada jenis motivasi yang diberikan setiap siswa, pada kualitas bantuan guru les, dan seberapa efektif dan menghibur strategi pengajaran (Fandiño et al., 2019).

Beberapa studi terdahulu tentang penggunaan modul elektronik berbasis *web* dipadu PBL pernah dilakukan oleh Serevina (2018) yang menjelaskan penerapan modul elektronik berbasis PBL mampu meningkatkan keterampilan proses sains. Pemanfaatan E-modul berbasis PBL memberikan pemahaman konsep yang mendalam tentang ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang mendukung motivasi belajar dan kemampuan memecahkan masalah yang meningkatkan hasil belajar. Penerapan E-modul berbasis PBL dapat digunakan sebagai sumber bacaan yang mampu memberikan pemahaman tentang peningkatan penguasaan konsep dan sebagai bahan belajar mandiri (Uz et al., 2019).

E-modul berbasis PBL dapat meningkatkan penguasaan konsep dan membantu peserta didik untuk belajar mandiri (Sari et al., 2019). Penggunaan e-modul yang berorientasi pada masalah akan memandu siswa untuk menemukan solusi secara mandiri dan ini akan memberikan pengalaman konkret dalam memecahkan masalah yang kemudian muncul dan melatih keterampilan berpikir tinggi termasuk keterampilan berpikir kritis (Loyens et al., 2015). Melalui pembelajaran e-modul berbasis PBL dapat membantu peserta didik untuk berbagi dan berekspressi argumen dan memiliki kemungkinan lebih lanjut untuk memperbaiki kesalahpahaman selama membahas menemui masalah (Arends, 2008).

## **6.2. Memahami Motivasi Belajar Siswa**

Motivasi berasal dari bahasa inggris  *motive*, dan bahasa latin  *movere* yang berarti dorongan yang terarah kepada pemenuhan kebutuhan psikis atau rohaniah (Sukmadinata, 2009). Gates dan dkk, menyebutkan motivasi adalah suatu kondisi

fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mengatur tindakan dengan cara tertentu (Djaali & Muljono, 2008). Dapat disimpulkan motivasi adalah kondisi fisiologi dan psikologi yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.

Menurut Pidarta (1999), belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman (bukan hasil perkembangan, pengaruh obat atau kecelakaan) dan bisa melaksanakannya pada pengetahuan lain serta mampu mengkomunikasikannya kepada orang lain (Warsito, 2008). Belajar adalah proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar bisa ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapannya dan kemampuannya, daya reaksi dan penerimaannya, dan sebagainya serta aspek lainnya yang ada pada individu (Sudjana, 2008). Jadi belajar adalah proses perubahan pada individu sebagai hasil dari pengalaman individu tersebut dalam interaksinya dengan lingkungan.

Dari pengertian diatas dapat diperoleh pengertian Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arahan pada kegiatan belajar itu, maka tujuan yang dikehendaki siswa tercapai (Winkel, 1987).

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku. Motivasi belajar adalah semangat proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama. Adapun cara yang tepat untuk memotivasi siswa adalah sebagai berikut:

1. Memperjelas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dengan menjelaskan tentang tujuan dan manfaat pembelajaran

kepada siswa secara terang dan lugas dapat mendorong siswa untuk belajar dengan penuh semangat;

2. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan mampu mendorong semangat belajar siswa. Suasana belajar yang dimaksudkan adalah seperti ruang kelas yang nyaman, cukup pencahayaan, tidak adanya suara-suara bising (*annoying*), dan suhu ruang yang stabil (ruang yang tidak panas maupun dingin) serta media pembelajaran yang mendukung;
3. Memberikan penghargaan. Penghargaan adalah salah satu motivasi siswa untuk belajar. Motivasi dalam bentuk pujian atau bentuk nyata seperti pemberian hadiah berupa beasiswa atau lain sebagainya merupakan motivasi siswa untuk belajar;
4. Menciptakan persaingan yang sehat dan kerjasama yang baik. Hal ini, merupakan tanggungjawab guru dan kepala sekolah sehingga siswa mampu termotivasi untuk belajar dengan baik.

Indikator motivasi belajar menurut Supriyono (2010) dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil;
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan;
- d. Adanya penghargaan dalam belajar;
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar;
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

Maslow (1990) adalah seorang psikolog besar yang mencoba menemukan dan menawarkan jawaban sistematis atas pertanyaan melalui teorinya yang tersohor, yakni teori hirarki kebutuhan. Menurut Maslow, setiap individu memiliki kebutuhan-kebutuhan yang tersusun secara hirarki dari tingkat yang paling mendasar sampai pada tingkat yang paling tinggi. Setiap kali kebutuhan pada

tingkatan paling bawah terpenuhi maka akan muncul kebutuhan lain yang lebih tinggi.

Menurut Siagian (2012) teori motivasi yang dikembangkan oleh Maslow (1990) dapat diklasifikasikan pada 5 (lima) hirarki kebutuhan yaitu kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan keamanan, kebutuhan social, kebutuhan “*esteem*” dan kebutuhan untuk aktualisasi diri (Siagian, 2012).

#### 1. Kebutuhan Fisiologis (*Physiological needs*)

Perwujudan paling nyata dari kebutuhan fisiologis adalah kebutuhan-kebutuhan pokok manusia. Kebutuhan ini merupakan kebutuhan yang paling dasar, seperti cukup makanan, udara, air untuk bertahan hidup papan, sandang, buang hajat kecil maupun besar, seks, dan fasilitas-fasilitas yang dapat berguna untuk kelangsungan hidup, ini merupakan contoh kebutuhan fisiologis. Kebutuhan ini dipandang sebagai kebutuhan mendasar bukan saja karena setiap orang membutuhkannya terus menerus sejak lahir hingga ajalnya, melainkan karena tanpa pemuasan berbagai kebutuhan tersebut seseorang tidak dapat dikatakan hidup secara normal. Berbagai kebutuhan fisiologis itu bersifat universal dan tidak mengenal batas geografis, asal-usul, tingkat pendidikan, status sosial, pekerjaan, umur, jenis kelamin dan faktor-faktor lainnya yang menunjukkan keberadaan seseorang.

#### 2. Kebutuhan akan Rasa Aman (*Safety needs*)

Sebenarnya tidak bisa dipungkiri, pada awalnya mayoritas dari aktivitas kehidupan manusia ini adalah untuk memenuhi kebutuhan fisik. Setelah kebutuhan dasar terpenuhi, orang mulai ‘cari-cari’. Kebutuhan level kedua, yakni kebutuhan akan rasa aman dan kepastian (*safety and security needs*) muncul dan memainkan peranan dalam bentuk mencari tempat perlindungan, membangun *privacy individual* (kebebasan individu), mengusahakan keterjaminan finansial melalui asuransi atau dana pensiun, dan sebagainya. Kebutuhan

keamanan harus dilihat dalam arti luas, tidak hanya dalam arti keamanan fisik tetapi juga keamanan yang bersifat psikologis, seperti perlakuan yang manusiawi dan adil.

3. Kebutuhan untuk Dicintai dan Disayangi (*Belongingness and Love needs*)

Kebutuhan ini terdiri dari kebutuhan akan kasih sayang dan memiliki. Manusia adalah makhluk sosial dan sebagai insan sosial mempunyai berbagai kebutuhan yang berkaitan dengan pangakuan akan keberadaan seseorang dan penghargaan atas harkat dan martabatnya.

4. Kebutuhan akan Penghargaan (*Esteem needs*)

Level keempat dalam hirarki adalah kebutuhan akan penghargaan atau pengakuan (*esteem needs*). Maslow membagi level ini lebih lanjut menjadi dua tipe, yakni tipe bawah dan tipe atas. Tipe bawah meliputi kebutuhan akan penghargaan dari orang lain, status, perhatian, reputasi, kebanggaan diri, dan kemashyuran. Tipe atas terdiri atas penghargaan oleh diri sendiri, kebebasan, kecakapan, keterampilan, dan kemampuan khusus (spesialisasi).

Apa yang membedakan kedua tipe adalah sumber dari rasa harga diri yang diperoleh. Rasa harga diri dan pengakuan diberikan oleh orang lain. Akibatnya rasa harga diri hanya muncul selama orang lain mengatakan demikian, dan hilang saat orang mengabaikannya. Situasi tersebut tidak akan terjadi pada *self esteem* tipe atas. Pada tingkat ini perasaan berharga diperoleh secara mandiri dan tidak tergantung kepada penilaian orang lain. Dengan lain kata, sekali anda bisa menghargai diri anda sendiri sebagai apa adanya, anda akan tetap berdiri tegak.

5. Kebutuhan akan Aktualisasi Diri (*Self-Actualization needs*)

Ketika kebutuhan akan penghargaan ini telah terpenuhi, maka kebutuhan lainnya yang sekarang menduduki tingkat teratas adalah aktualisasi diri. Inilah puncak sekaligus fokus perhatian

Maslow dalam mengamati hirarki kebutuhan. Terdapat beberapa istilah untuk menggambarkan level ini, antara lain *growth motivation*, *being needs*, dan *self actualization*. Keinginan untuk pemenuhan diri untuk menjadi yang terbaik dari yang mampu dilakukan dalam diri setiap orang terpendam potensi kemampuan yang belum seluruhnya dikembangkan. Pada umumnya setiap individu ingin agar potensinya itu dikembangkan secara sistematis, sehingga menjadi kemampuan efektif.

Aktualisasi diri adalah keinginan untuk memperoleh kepuasan dengan dirinya sendiri (*Self fulfillment*), untuk menyadari semua potensi dirinya, untuk menjadi apa saja yang dia dapat melakukannya, dan untuk menjadi kreatif dan bebas mencapai puncak prestasi potensinya. Manusia yang dapat mencapai tingkat aktualisasi diri ini menjadi manusia yang utuh, memperoleh kepuasan dari kebutuhan-kebutuhan yang orang lain bahkan tidak menyadari ada kebutuhan semacam itu.

**BAB 7**  
**ELEKTRONIK *PROBLEM-BASED***  
***LEARNING* (E-PBL) DAN SIKAP**  
**KEWIRAUSAHAAN**



### 7.1. Implementasi *Problem-based learning* (PBL)

Penerapan pembelajaran E-PBL pada mata kuliah Kewirausahaan, dalam kaitannya meningkatkan kreativitas berpikir dan sikap Kewirausahaan perlu adanya kebiasaan dari peserta didik untuk memecahkan masalah-masalah yang ada yaitu dengan mengidentifikasi masalah kemudian memecahkan masalah dengan menggunakan beberapa unsur yaitu:

- *Pertama*, unsur mencermati masalah yang ada dalam kewirausahaan kemudian dengan demikian peserta didik akan mampu menciptakan kreativitas dalam berpikir.
- *Kedua* yaitu mengumpulkan data, mengumpulkan data berguna untuk mengetahui masalah apa yang dihadapi kemudian dengan mengumpulkan data akan dapat dengan mudah mencari suatu solusi atau kreativitas berpikir yang kritis.
- *Ketiga* yaitu mengorganisasikan masalah, dengan cara memilah suatu masalah kemudian mengelompokkan masalah dengan rinci dan menggabungkan masalah yang satu dengan yang lainnya sehingga peserta didik mampu berpikir untuk memecahkan masalah secara terorganisir dan diikuti dengan penyusunan fakta.

Selanjutnya peserta didik akan menganalisis dari masalah yang ada dan fakta yang ada sehingga akan menemukan titik temu dalam menyusun argumentasi. Dan hal-hal tersebut adalah suatu proses dalam peningkatan kemampuan kreativitas berpikir dan sikap sesuai dengan model pembelajaran E-PBL.

Teknologi informasi (TI) dapat berperan sentral dalam proses pembelajaran kewirausahaan. TI dapat menyediakan "lingkungan virtual" yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi keterbatasan sarana fisik, sekaligus membantu menumbuhkan sikap (*attitude*) yang diperlukan dalam pembelajaran kewirausahaan (Warmada, 2004).

Model PBL berbasis teknologi informasi membiasakan mahasiswa untuk memecahkan masalah, menemukan solusi yang berguna bagi dirinya pada kehidupan nyata dan bergelut dengan ide-ide (Torp & Sage, 2002). Hal ini dapat menumbuhkan sikap ulet, tekun, terbiasa mencari solusi, berani mengambil resiko, mengetahui dunia nyata yang serba tidak menentu, terbiasa menghadapi perubahan dan menemukan peluang dari perubahan tersebut, yang secara keseluruhan diperlukan oleh seorang wirausahawan. Dengan demikian mahasiswa lebih banyak dihadapkan pada permasalahan baik teoritis maupun faktual agar mereka mencari solusi, meskipun resiko cukup besar. Risiko yang besar sering memberikan peluang untuk mendapatkan keuntungan yang besar sehingga menumbuhkan sikap positif terhadap wirausahawan.

Dalam proses belajar dan pembelajaran, banyak menekankan pada proses belajar mandiri, yang fungsinya untuk menumbuhkan kreativitas berfikir, menumbuhkan kepercayaan diri, memberi keterampilan memecahkan permasalahan dan mengambil keputusan, membiasakan menemukan peluang pada masa depan, meskipun penuh ketidakpastian, menumbuhkan jiwa inovatif, menumbuhkan sikap berani menanggung resiko. Keseluruhan watak pribadi ini harus ada dalam diri mahasiswa.

## **7.2. Memahami Sikap Kewirausahaan Siswa**

Dwijayanti (2015) mengartikan sikap kewirausahaan sebagai konsep individual tentang kewirausahaan, penilaian dan kecenderungan ke arah wirausaha. Menurut Zubaidi (2018) seorang wirausaha harus memiliki enam sikap berikut yaitu 1) disiplin, 2) komitmen tinggi, 3) jujur, 4) kreatif dan inovatif, 5) mandiri, dan 6) realistis. Ke enam sikap tersebut harus senantiasa melekat pada diri seorang wirausaha agar dapat menjalankan bisnisnya dengan lancar. Suprihatiningsih (2016) memaparkan terdapat enam sikap kewirausahaan yang harus dimiliki oleh seorang wirausaha yaitu:

### 1. Percaya diri

Keyakinan seseorang untuk mampu mengerjakan suatu pekerjaan yang bersifat internal (dari dalam diri seseorang) sehingga dapat mempengaruhi gagasan dan kreativitas untuk mempengaruhi keberhasilan.

### 2. Berorientasi pada tugas dan hasil

Orang yang mengutamakan tugas dan hasil biasanya adalah orang yang mengutamakan nilai-nilai motif berprestasi, berorientasi pada laba, ketekunan, dan kerja keras.

### 3. Keberanian mengambil resiko

Orang yang lebih menyukai tantangan untuk mencapai sebuah kesuksesan.

### 4. Kepemimpinan

Seorang wirausaha harus memiliki sifat kepemimpinan yang baik sehingga dapat memimpin perusahaan untuk lebih maju di kemudian hari.

### 5. Berorientasi pada masa depan

Seorang wirausaha harus mampu memiliki pandangan terhadap masa depan perusahaannya. Kuncinya adalah kemampuan menciptakan sesuatu yang baru daripada yang sudah pernah ada sekarang.

### 6. Keorisinilan

Kreativitas dan inovasi dari wirausaha memiliki tiga ciri-ciri yaitu:

- a. Tidak pernah puas dengan cara yang dilakukan saat ini meskipun tergolong berhasil.
- b. Selalu menuangkan imajinasinya dalam bekerja.
- c. Selalu ingin tampil berbeda atau selalu ingin memanfaatkan perbedaan yang ada.

# **BAB 8**

## **STUDI EMPIRIS**

## 8.1. Gaya/Cara Belajar

Studi empiris penulis lakukan pada beberapa perguruan tinggi di Jawa Timur untuk mendapatkan gambaran umum tentang kondisi pembelajaran, khususnya pada mata kuliah Kewirausahaan. Berkaitan dengan pembelajaran Kewirausahaan yang membutuhkan pemahaman materi yang cukup luas dan umumnya dikenal cukup sulit bagi peserta didik, maka diperlukan pemahaman tentang pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tipe gaya/cara belajar peserta didik.

Studi yang dilakukan oleh Tanta (2010) menunjukkan bahwa pembelajaran di dalam kelas lebih didominasi oleh siswa yang memiliki gaya/cara belajar visual sebesar 49,92%. Sejalan dengan itu studi lain juga dilakukan oleh Tuti (2015) didapatkan hasil bahwa model pembelajaran *Problem-based learning* cocok diterapkan pada peserta didik yang memiliki kecenderungan gaya/cara belajar visual dan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik sebesar 79,88%.

## 8.2. Motivasi Belajar

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Pembelajaran adalah setiap perubahan perilaku yang bersifat permanen, terjadi sebagai hasil dari pengalaman (Robbins & Judge, 2009).

Teori Maslow bila diaplikasikan dalam pendidikan, diharapkan dapat mengoptimalkan efektivitas proses pembelajaran. Lembaga pendidikan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik berdasarkan susunan hirarki kebutuhan Maslow. Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, berikut ini saran aplikasi berdasarkan teori hierarki kebutuhan Maslow yang dapat digunakan dalam memenuhi kebutuhan siswa, antara lain:

1. Kebutuhan fisiologis (*Physiological Needs*)

Kebutuhan fisiologis yaitu kebutuhan fisik sekolah. Hal ini dapat dilakukan dengan menyediakan fasilitas, seperti: kantin bersih dan sehat, ruangan kelas yang nyaman, toilet yang bersih dengan jumlah yang memadai, waktu istirahat yang cukup untuk ke kamar kecil atau untuk minum, lingkungan belajar yang kondusif.

2. Kebutuhan akan Rasa Aman (*Safety Needs*)

Kebutuhan akan rasa aman dapat dipenuhi, melalui: mempersiapkan pembelajaran dengan baik (materi pembelajaran, media pembelajaran); sikap guru yang menyenangkan, tidak menghakimi, dan tidak mengancam, mengendalikan perilaku siswa/ mahasiswa di kelas, menegakkan disiplin dengan adil, *consistent expectations*, lebih banyak memberikan penguatan perilaku (*reinforcement*) melalui pujian/ganjaran atas segala perilaku positif siswa daripada pemberian hukuman atas perilaku negatif.

3. Kebutuhan untuk Dicintai dan Disayangi (*Belongingness and Love needs*)

a. Hubungan antara guru dan siswa:

Dalam hubungan antara guru dan siswa, guru hendaknya bersikap empatik, perhatian dan *interest* kepada siswa, sabar, adil, mau membuka diri, positif, dan dapat menjadi pendengar yang baik, memahami siswa seperti kebutuhan, potensi, minat, karakteristik kepribadian dan latar belakangnya, memberikan komentar dan umpan balik yang positif dari pada yang negatif, menghargai dan menghormati setiap pendapat, dan keputusan siswa, menjadi penolong yang bisa diandalkan dan memberikan kepercayaan terhadap siswa.

b. Hubungan antara siswa dengan siswa

Hubungan antara siswa dengan siswa dapat dilakukan dengan cara: mengembangkan situasi yang memungkinkan terciptanya kerja sama mutualistik dan saling percaya di

antara siswa, mengembangkan diskusi kelas, *peer tutoring*, mengembangkan Unit Kegiatan Siswa (UKS), OSIS, Pramuka dan kegiatan siswa lainnya.

#### 4. Kebutuhan akan Penghargaan (*Esteem needs*)

Kebutuhan ini dapat dipenuhi dengan cara membangun rasa percaya diri siswa/ mahasiswa, seperti: mengembangkan pengetahuan baru berdasarkan latar belakang pengetahuan untuk membantu memastikan keberhasilan; mengembangkan sistem pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa/mahasiswa; fokus pada kekuatan dan aset siswa/mahasiswa; mengembangkan metode pembelajaran yang beragam; mempertimbangkan kebutuhan dan kemampuan siswa/mahasiswa ketika merencanakan dan melaksanakan pembelajaran; mengembangkan dan memberikan contoh strategi belajar pada siswa/mahasiswa; tidak menegur siswa di depan umum; memberikan bantuan pada siswa yang mengalami kesulitan; melibatkan siswa/mahasiswa untuk berpartisipasi dan bertanggung jawab di kelas.

Penghargaan dari Pihak lain dengan cara: mengembangkan iklim kelas dan pembelajaran kooperatif di mana setiap siswa/mahasiswa dapat saling menghormati dan mempercayai, tidak saling mencemoohkan; menyelenggarakan pemilihan ketua OSIS/ BEM secara terbuka; mengembangkan program penghargaan atas pekerjaan, usaha, dan prestasi yang diperoleh siswa/ mahasiswa; mengembangkan kurikulum yang dapat mengantarkan setiap siswa/mahasiswa untuk memiliki sikap empatik dan menjadi pendengar yang baik; berusaha melibatkan para siswa/mahasiswa dalam setiap pengambilan keputusan yang terkait dengan kepentingan para siswa/mahasiswa itu sendiri.

Pengetahuan dan pemahaman, seperti: memberikan kesempatan kepada para siswa/mahasiswa untuk mengeksplorasi bidang-bidang yang ingin diketahuinya;

menyediakan model pembelajaran; menyediakan topik-topik pembelajaran dengan sudut pandang yang beragam; memberikan kesempatan kepada para mahasiswa untuk berpikir. *Aesthetic* (Estetik) berupa: menata ruangan kelas secara rapi dan menarik, memelihara sarana dan prasarana yang ada di sekeliling sekolah, ruangan yang bersih dan wangi, tersedia taman kelas, dan sekolah/kampus yang tertata indah.

#### 5. Kebutuhan akan Aktualisasi Diri (*Self-Actualization needs*)

Pemenuhan kebutuhan aktualisasi diri dapat dilakukan dengan cara: memberikan kesempatan kepada para siswa/mahasiswa untuk melakukan yang terbaik, memberikan kebebasan kepada siswa/mahasiswa untuk menggali dan menjelajah kemampuan dan potensi yang dimiliki, menciptakan pembelajaran yang bermakna dikaitkan dengan kehidupan nyata, perencanaan dan proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas metakognitif siswa/mahasiswa, melibatkan siswa/mahasiswa dalam proyek atau kegiatan "*self expressive*" dan kreatif (Intan, Blogspot 2016).

Pentingnya teori hirarki kebutuhan Maslow dalam meningkatkan motivasi belajar siswa/mahasiswa terletak dalam hubungan antara kebutuhan dasar dan kebutuhan tumbuh. Lembaga pendidikan hendaknya menyadari bahwa apabila kebutuhan dasar dan kebutuhan tumbuh siswa/mahasiswa tidak dipenuhi, proses belajar pembelajaran dapat terganggu. Dalam kondisi seperti ini, lembaga pendidikan dapat mengatasinya dengan menyediakan fasilitas kebutuhan fisik. Namun kebutuhan dasar yang paling penting adalah kebutuhan akan kasih sayang dan harga diri. Siswa/mahasiswa yang tidak memiliki perasaan bahwa mereka dicintai dan mereka mampu, kecil kemungkinannya memiliki motivasi belajar yang kuat untuk mencapai perkembangan ke tingkatan yang lebih tinggi.

Maslow membagi kebutuhan manusia menjadi lima hierarki. Maslow memisahkan lima kebutuhan ke dalam urutan yang lebih tinggi dan lebih rendah. Teori Hierarki Kebutuhan



Maslow dengan komponen yang berurut dari bawah yaitu Fisiologis, Keamanan, Kebutuhan akan cinta dan disayangi, Penghargaan, dan Aktualisasi Diri telah banyak memberikan kontribusi pada berbagai bidang kehidupan seperti manajemen bisnis, humanisme dan pembelajaran serta seluruh yang berkaitan dengan manusia.

Pengaplikasian teori Maslow dalam dunia pendidikan dapat dilakukan dengan cara memenuhi kebutuhan fisiologis siswa/mahasiswa yaitu kebutuhan akan lingkungan yang sehat. Lingkungan kelas maupun sekolah/kampus harus terlihat bersih, sehat, dan asri. Sebagai contoh, kelas memiliki ventilasi udara yang baik, tersedia air bersih dan kantin yang sehat serta dikelilingi oleh tanam-tanaman pelindung. Setelah kebutuhan fisiologi siswa/mahasiswa terpenuhi, maka kebutuhan akan rasa aman seharusnya terpenuhi yaitu perlakuan yang adil dari para guru/dosen, ruang kelas yang aman, dan lain sebagainya. Tingkat kebutuhan ketiga adalah adanya rasa kasih sayang dan dicintai yaitu siswa/mahasiswa merasa guru/dosen dan teman-temannya adalah seperti orangtua dan keluarganya sendiri. Dalam hal ini, sekolah/kampus dapat dijadikan sebagai rumah kedua bagi siswamahasiswa. Penghargaan dan aktualisasi diri yang dipenuhi membuat siswa/mahasiswa termotivasi untuk belajar. Motivasi belajar siswa/mahasiswa dapat dilihat melalui beberapa indikator yaitu adanya dorongan yang kuat untuk datang ke sekolah/kampus, mendengar dan menerima pelajaran dengan baik serta merasa betah berada di sekolah/kampus.

Berdasarkan kajian literatur serta pengaplikasian dalam memotivasi siswa/mahasiswa maka dapat disimpulkan bahwa teori motivasi Maslow tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa/mahasiswa namun dapat mempercepat tercapai tujuan proses belajar mengajar serta tujuan pendidikan nasional.

### **8.3. Sikap Kewirausahaan**

Studi empiris yang penulis lakukan menunjukkan bahwa metode pembelajaran elektronik *Problem-based learning* (e-PBL) berdampak positif terhadap sikap kewirausahaan siswa/mahasiswa. Optimalisasi e-PBL dapat meningkatkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Kondisi ini yang dapat membantu siswa/mahasiswa menumbuhkan sikap kewirausahaan.

## **BAB 9 PENUTUP**

Dari pengamatan studi yang penulis lakukan, penulis menemukan bahwa gaya/cara belajar, motivasi belajar, dan sikap kewirausahaan dengan pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) melalui model e-PBL pada mahasiswa menunjukkan peningkatan hasil yang cukup baik. Bahkan dalam beberapa hal, metode CTL melalui e-PBL terselenggara dengan efektif, dengan menunjukkan peningkatan hasil pada Mahasiswa. Dengan kata lain, gaya/cara belajar, motivasi belajar dan sikap kewirausahaan dengan pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) melalui model e-PBL pada mahasiswa dapat dikatakan efektif diterapkan pada mata kuliah kewirausahaan. Penggunaan elektronik *Problem-based learning* (e-PBL) terbukti dapat meningkatkan sikap kewirausahaan mahasiswa. Dengan demikian, institusi pendidikan dapat memberikan sentuhan e-PBL yang dapat memicu sikap aktif, kreatif, dan inovatif peserta didik.

Secara umum, peran pendidik sangat penting dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi institusi pendidikan dalam lingkup kurikulum Kewirausahaan. Keberhasilan pendidikan dan pembelajaran kewirausahaan terletak pada keterampilan dosen mengelola kelas dan memotivasi mahasiswa untuk menumbuhkan rasa semangat dan sikap pantang menyerah dalam menghadapi kegagalan ketika melakukan usaha yang tidak berhasil.

# DAFTAR PUSTAKA

- Abrantes, J. L., Seabra, C., & Lages, L. F. 2007. Pedagogical affect, student interest, and learning performance. *Journal of Business Research*, 60(9), 960–964.
- Ahmed, T., Chandran, V. G. R., Klobas, J. E., Liñán, F., & Kokkalis, P. 2020. Entrepreneurship education programmes: How learning, inspiration and resources affect intentions for new venture creation in a developing economy. *The International Journal of Management Education*, 18(1), 100327.
- Ajzen, I. 2002 *Constructing a TPB Questionnaire: Conceptual and Methodological Considerations*.  
<http://www-nix.oit.umass.edu/~aizen/tpb.html>
- Akkermans, J., Richardson, J., & Kraimer, M. L. 2020. The Covid-19 crisis as a career shock: Implications for careers and vocational behavior. *Journal of vocational behavior*, 119 (May), 1–5.
- Almasdi, Y. 2006. *Aspek Sikap dan Manajemen Sumber Daya Manusia Indonesia* Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Al-Saai, A., Al-Kaabi, A., & Al-Muftah, S. 2011. Effect of a blended e-learning environment on students' achievement and attitudes toward using e-learning in teaching and learning at the university level. *International Journal for Research in Education*, 29, 34-55.
- Anitah, W. S., Hernawan, A. H., & Ruhiyat, T. 2014. Strategi Pembelajaran di SD. In *Hakikat Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ardhana, W. 1990. *Atribusi terhadap Sebab-sebab Keberhasilan dan Kegagalan serta Kaitannya Pendidikan dengan Motivasi untuk Berprestasi*. Pidato pengukuhan Dosen Besar IKIP Malang.
- Arends, R. I. 2008. *Learning to Teach: Belajar untuk Mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Baeten, M., Kyndt, E., Struyven, K., & Dochy, F. 2010. Using student-centered learning environments to stimulate deep

- approaches to learning: Factors encouraging or discouraging their effectiveness. *Educational Research Review*, 5(3), 243–260.
- Barrows, H. S., & Myers, A. C. 1993. Problem-based learning in secondary schools. *Unpublished monograph. Springfield, IL: Problem-Based Learning Institute, Lanphier High School and Southern Illinois University Medical School.*
- Baturay, M. H., & Bay, O. F. 2010. The effects of problem-based learning on the classroom community perceptions and achievement of web-based education students. *Computers and Education*, 55(1), 43–52.
- Beech, N., & Anseel, F. 2020. COVID-19 and its impact on management research and education: Threats, opportunities and a manifesto. *British Journal of Management*, 31(3), 447-449.
- Brown, R., & Rocha, A. 2020. Entrepreneurial uncertainty during the Covid-19 crisis: Mapping the temporal dynamics of entrepreneurial finance. *Journal of Business Venturing Insights*, 14, e00174.
- Buford, J. A., & Bedeian, A. G. 1988. *Management in extension*. Alabama: ACES Press.
- Cao, C., & Meng, Q. 2020. Exploring personality traits as predictors of English achievement and global competence among Chinese university students: English learning motivation as the moderator. *Learning and Individual Differences*, 77, 101814.
- Cao, C., Shang, L., & Meng, Q. 2020. Applying the job demands-resources model to exploring predictors of innovative teaching among university teachers. *Teaching and Teacher Education*, 89, 103009.
- Chen, C. H., & Chen, C. Y. 2012. Instructional approaches on science performance, attitude and inquiry ability in a computer-supported collaborative learning environment. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 11(1), 113-122.
- Christie, M., & Ferdos, F. 2004. The mutual impact of educational and information technologies: Building a pedagogy of e-

- learning. *Journal of Information Technology Impact*, 4(1), 15-26.
- Danuhadimedjo, D. R. 1998. *Kewiraswastaan dan Pembangunan*. Bandung: Alfabeta.
- De Potter, B., & Hernacki, M. 1999. *Quantum learning*. Yogyakarta: Kaifa
- Dick, W. & Carey, L. 2005. *The Systematic Design of Instruction*. Glenview, Illinois: Scoot, Foresmen and Company.
- Dimiyati & Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djaali, H., & Muljono, P. 2008. *Pengukuran dalam bidang pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Driscoll, M. 2010. *Web-based training: Creating e-learning experiences*. John Wiley & Sons.
- Duval-Couetil, N., Ladisch, M., & Yi, S. 2021. Addressing academic researcher priorities through science and technology entrepreneurship education. *The Journal of Technology Transfer*, 46(2), 288-318.
- Dwijayanti, R. 2015. Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Locus of Control, dan Kebutuhan Berprestasi terhadap Pembentukan Sikap Kewirausahaan Mahasiswa. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan Vol. 3 No. 1*, 170-180.
- Eggen, P. & Kauchack, D. 2012. *Strategies for teachers: Teaching content and thinking skills*. Boston: Pearson Education
- Elliott, C., Mavriplis, C., & Anis, H. 2020. An entrepreneurship education and peer mentoring program for women in STEM: mentors' experiences and perceptions of entrepreneurial self-efficacy and intent. *International Entrepreneurship and Management Journal*, 16(1), 43-67.
- Elzainy, A., El Sadik, A., & Al Abdulmonem, W. 2020. Experience of e-learning and online assessment during the COVID-19 pandemic at the College of Medicine, Qassim University. *Journal of Taibah University Medical Sciences*, 15(6), 456-462.
- Fadly, A. 2012. Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran problem based learning (PBL)

- (studi pada kelas X bisnis dan manajemen mata pelajaran kewirausahaan di SMK Ardjuna 1 Malang) (Increased activity and student learning outcomes through . *Jurnal Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang*, 1–15.
- Fandiño, F. G. E., Muñoz, L. D., & Velandia, A. J. S. 2019. Motivation and E-Learning English as a foreign language: A qualitative study. *Heliyon*, 5(9), e02394.
- Fishbein, M., Jaccard, J., Davidson, A. R., Ajzen, I., & Loken, B. 1980. Predicting and understanding family planning behaviors. In *Understanding attitudes and predicting social behavior*. Prentice Hall.
- Hamzah, B. U. 2010. *Orientasi baru dalam psikologi siswa yang memiliki gaya belajar*. Jakarta: Bumi Aksara Johnson
- Harmer, J. (2001). *How to Teach English*. Malaysia: Longman.
- Hawkins, K. L., & Turla, P. A. 1986. *Test your entrepreneurial IQ*. Berkley Publishing Group.
- Heinich, R. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Pretice-Hall.
- Hikmat, H. E., Aldim, & Irwandi. 2020. The Efectivity of Online Learning During Covid-19 Pandemic : An Online Survey. *Digital Library, UIN Sunan Gung Djati, Bandung*, 1–7.
- Hmelo-Silver, C. E., & Barrows, H. S. 2006. Goals and strategies of a problem-based learning facilitator. *Interdisciplinary journal of problem-based learning*, 1(1), 21-39.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Hu, X., & McGeown, S. 2020. Exploring the relationship between foreign language motivation and achievement among primary school students learning English in China. *System*, 89, 102199.
- Huang, K. S., & Wang, T. P. 2012. Applying problem-based learning (PBL) in University English translation classes. *The Journal of International Management Studies*, 7(1), 121-127.
- Ibrahim. 2005. *Pembelajaran berdasarkan masalah (Problem based learning)*. Unesa University Press.
- Iwu, C. G., Opute, P. A., Nchu, R., Eresia-Eke, C., Tengeh, R. K., Jaiyeoba, O., & Aliyu, O. A. 2021. Entrepreneurship

- education, curriculum and lecturer-competency as antecedents of student entrepreneurial intention. *The International Journal of Management Education*, 19(1), 100295.
- Jafarabadi Ashtiani, M., Nomanof, M., & Sadeghi Bigham, B. 2012. Computer as mathematics facilitator in problem-based learning. *Journal of American Science*, 8(9), 436–441.
- Junierissa, M. 2015. Pengaruh Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kopasta*, 2(2), 84.
- Keefe, J. W. 1987. *Learning Style Theory and Practice*. National Association of Secondary School Principals, 1904 Association Dr., Reston, VA 22091.
- Kondo-Brown, K. 2001. Bilingual heritage students' language contact and motivation. *Motivation and second language acquisition*, 23, 433-459.
- Krueger Jr, N. F., Reilly, M. D., & Carsrud, A. L. 2000. Competing models of entrepreneurial intentions. *Journal of business venturing*, 15(5-6), 411-432.
- Kubberød, E., & Pettersen, I. B. 2017. Exploring situated ambiguity in students' entrepreneurial learning. *Education+ Training*.
- Law, K. M., & Breznik, K. 2017. Impacts of innovativeness and attitude on entrepreneurial intention: Among engineering and non-engineering students. *International Journal of Technology and Design Education*, 27(4), 683-700.
- Loyens, S. M., Jones, S. H., Mikkers, J., & van Gog, T. 2015. Problem-based learning as a facilitator of conceptual change. *Learning and Instruction*, 38, 34-42.
- Mahendra, A. M., Djatmika, E. T., & Hermawan, A. 2017. The Effect of Entrepreneurship Education on Entrepreneurial Intention Mediated by Motivation and Attitude among Management Students, State University of Malang, Indonesia. *International Education Studies*, 10(9), 61-69.
- Maslow, A. H. 1990. *Motivation and personality*. New York: Harper & Row.
- Maulana, M. S. R. 2017. Efektivitas Model problem based learning berbantuan mobile learning pada mata kuliah matematika ekonomi. In *Ekp Journal*, 13, (3), 1576–1580.



- McConnell, D. 2002. Action research and distributed problem-based learning in continuing professional education. *Distance Education*, 23(1), 59-83.
- Musrofi, M. 2016. *Sukses Akademik dan Sukses Bakat*. Jakarta. PT Elex Media komputindo.
- Nasution, S. 2008. *Berbagai pendekatan dalam proses belajar mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Nawawi, H. 2012. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada Universitas Press.
- Owen, R. G. 1991. *Organizational Behaviour in Education (4<sup>th</sup> Ed)*. Boston: Allyn and Bacon.
- Penny, K. 2011. Factors that influence student e-learning participation in a UK higher education institution. *Interdisciplinary Journal of E-Learning and Learning Objects*, 7(1), 81-95.
- Pidarta, M. 1999. Studi tentang Landasan Kependidikan: Jurnal, Filsafat, Teori dan Praktik Kependidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4, 1-15.
- Prashign, B. 2007. *The power of learning styles: Memicu anak melezitkan prestasi dengan mengenali gaya belajarnya*. Bandung: Kaifa.
- Purwanti, E., & Krisnadi. 2020. Implementasi Sistem Perkuliahan Daring Berbasis ICT Dalam Masa Pandemi Wabah Covid - 19", *Journal of Pascasarjana Program Magister Teknik Elektro Universitas Mercu Buana*, 1(1), 1-12.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratten, V., & Jones, P. 2021. Covid-19 and entrepreneurship education: Implications for advancing research and practice. *The International Journal of Management Education*, 19(1), 100432.
- Rauch, A., & Hulsink, W. 2015. Putting entrepreneurship education where the intention to act lies: An investigation into the impact of entrepreneurship education on entrepreneurial behavior. *Academy of management learning & education*, 14(2), 187-204.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. 2009. *Organizational behavior* (13th

- ed). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education
- Rusman., K. D. & Riyana, C. 2011. *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi: Mengembangkan profesionalitas guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. 2000. Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67.
- Şahin, F., Karadağ, H., & Tuncer, B. 2019. Big five personality traits, entrepreneurial self-efficacy and entrepreneurial intention: A configurational approach. *International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research*, 25(6), 1188-1211.
- Sansone, C., & Harackiewicz, J. M. (Eds.). 2000. *Intrinsic and extrinsic motivation: The search for optimal motivation and performance*. US: Academic Press.
- Santos, S. C., Neumeyer, X., & Morris, M. H. (2019). Entrepreneurship education in a poverty context: An empowerment perspective. *Journal of Small Business Management*, 57, 6-32.
- Santrock, J. W. 2010. *Psikologi pendidikan: Edisi kedua*. Jakarta: Kencana Prenada
- Santyasa, I. W. 2011. *Pembelajaran inovatif. Buku ajar*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sari, D. A., Ellizar, E., & Azhar, M. 2019. Development of problem-based learning module on electrolyte and nonelectrolyte solution to improve critical thinking ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1185(1):1-10
- Serevina, V. 2018. development of e-module based on problem-based learning (pbl) on heat and temperature to improve student's science process skill. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(3):26–36
- Shen, B., & Chen, A. 2006. Examining the interrelations among knowledge, interests, and learning strategies. *Journal of Teaching in Physical Education*, 25(2), 182-199.
- Siagian, S. 2012. Pengaruh strategi pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(01), 193-208.

- Sockalingam, N., & Schmidt, H. G. 2011. Characteristics of problems for problem-based learning: The students' perspective. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 5(1), 6-33.
- Soemanto, W. 1999. *Sekuncup Ide Operasional Pendidikan Wiraswasta*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Subramaniam, P. R. 2009. Motivational effects of interest on student engagement and learning in physical education: A review. *International Journal of Physical Education*, 46(2), 11-19.
- Sudjana, N. 2008. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugihartono, F. K., Harahap, F., Setiawati, F. A., & Nurhayati, S. R. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyanto. 2009. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Suhada, I., Kurniati, T., Pramadi, A., Listiawati, M., Biologi, P. P., Gunung, S., & Bandung, D. 2020. Pembelajaran Daring Berbasis Google Classroom Mahasiswa Pendidikan Biologi Pada Masa Wabah Covid-19 (Pembelajaran Daring Berbasis Google Classroom Mahasiswa Pendidikan Biologi Pada Masa Wabah Covid-19). *Digital Library UIN Sunan Gunung Jati, 2019*, 1-9.
- Sukadi. 2008. *Progressive learning: Learning by spirit*. Bandung: MQS.
- Sukmadinata. 2009. *Landasan Psikologi dan Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulčić, V., & Lesjak, D. 2009. E-learning and study effectiveness. *Journal of Computer Information Systems*, 49(3), 40-47.
- Suprihatiningsih. 2016. *Perspektif Manajemen Pembelajaran Program Keterampilan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Supriyono, R. 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta. Andi.
- Tang, Y. M., Chen, P. C., Law, K. M. Y., Wu, C. H., Lau, Y. yip, Guan, J., He, D., & Ho, G. T. S. 2021. Comparative analysis of Student's live online learning readiness during the coronavirus (COVID-19) pandemic in the higher education sector. *Computers and Education*, 168(November 2020).

- Tanta. 2010. Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Biologi Umum Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Cenderawasih. *Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*. Vol. 1, No. 1, No. 1, 7-21.
- Torp, S., & Sage, S. 2002. *Problems as Possibilities: Problem-Based Learning for K-16 Education*. Alexandria: ASCD.
- Tuti, Mutia. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar IPS*. *Jurnal Educatio*. Vol. 10, No. 1.
- Uno, Hamzah. 2006. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- UZ, L. Z., Haryono, H., & Wardani, S. 2019. The development of chemical e-module based on problem of learning to improve the concept of student understanding. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 8(2), 59-66.
- Verma, S., & Gustafsson, A. 2020. Investigating the emerging COVID-19 research trends in the field of business and management: A bibliometric analysis approach. *Journal of Business Research*, 118, 253-261.
- Warmada, I. W. 2004. Problem-based Learning Berbasis Teknologi Informasi (ICT). Makalah disampaikan pada CAFEO-21 (21st Conference of the Asian Federation of Engineering Organization). Yogyakarta. 15 Mei 2004 & 22-23 Oktober 2003.
- Warsito, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasi*. Jakarta: Renika Cipta.
- Wen, X., & Piao, M. 2020. Motivational profiles and learning experience across Chinese language proficiency levels. *System*, 90, 102216.
- Wena, M. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Widiyono, A. 2020. Efektifitas Perkuliahan Daring (Online) pada Mahasiswa PGSD di Saat Pandemi Covid 19 (Effectiveness of Online Lectures for PGSD Students during the Covid 19 Pandemic). *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 169-177.
- Winkel, W. S. 1987. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.

- Yamin, M. 2013. Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Zhang, P., & Cain, K.W. 2017. Reassessing the link between risk aversion and entrepreneurial intention: The mediating role of the determinants of planned behavior. *International Journal of Entrepreneurial Behaviour & Research*, 23, 793-811.
- Zubaidi, U. 2018. *Taklukkan Syarat-syarat Kecapakan Umum*. Jogjakarta: Zooba.ID.
- Zvarikova, K., & Kacerauskas, T. 2017. Social and economic factors affecting the entrepreneurial intention of university students. *Transformations in Business & Economics*, 16(3), 220-239.

# **PEMBELAJARAN MODEL ELEKTRONIK PROBLEM BASED LEARNING (E-PBL)**

Studi Empiris Pada Gaya/Cara Belajar, Motivasi Belajar,  
dan Sikap Kewirausahaan



Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia  
Pondok Karisma Residence  
Jalan Raflesia VI D.151  
Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya – 085223186009

ISBN 978-623-448-135-8 (PDF)

