

Nama : Annisa Yulianti
NPM : 2313031062
Kelas : C 2023
Mata Kuliah : Metodologi Penelitian Pendidikan Ekonomi
Dosen Pengampu : 1. Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.
2. Rahmawati, S.Pd., M.Pd.

LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

Judul : Pengaruh Penerapan Variasi Teknik Interaktif dalam Metode Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) Terhadap Tingkat Kejemuhan dan Aktivitas Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

A. Landasan Teori

1. Project Based Learning (PJBL)

Project Based Learning (PJBL) adalah metode pembelajaran yang menekankan pada pengembangan proyek nyata sebagai sarana belajar, di mana mahasiswa terlibat aktif dalam perencanaan, eksekusi, dan evaluasi proyek (*Thomas, 2020*). Dalam konteks pendidikan ekonomi, PJBL memungkinkan mahasiswa menerapkan konsep ekonomi, seperti analisis pasar atau perencanaan bisnis melalui proyek kolaboratif. Metode ini meningkatkan keterampilan kritis dan kreativitas, tetapi tanpa variasi, dapat menimbulkan kejemuhan jika proyek terlalu monoton.

2. Teknik Interaktif

Teknik ini merujuk pada strategi pembelajaran yang mendorong interaksi aktif antara mahasiswa, dosen, dan materi. Seperti diskusi kelompok, role-playing, atau penggunaan media digital (*Slavin, 2024*). Variasi teknik interaktif dalam PJBL, seperti menggabungkan brainstorming, presentasi, dan feedback peer, dapat mengurangi kejemuhan dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan dinamis. Teori interaktif sosial menekankan bahwa interaksi sosial memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif, sehingga variasi ini diharapkan meningkatkan motivasi dan partisipasi.

3. Kejemuhan Belajar (*Learning Boredom*)

Kejemuhan adalah kondisi psikologis dimana individu merasa bosan atau kehilangan minat terhadap aktivitas belajar, sering disebabkan oleh kurangnya variasi atau stimulasi (*Pekurn et al, 2020*). Dalam PJBL, kejemuhan dapat muncul jika proyek berulang tanpa inovasi, yang berdampak negatif pada motivasi intrinsik. Teori motivasi intrinsik (*Deci dan Ryan, 2025*). Menjelaskan bahwa lingkuungan belajar yang monoton mengurangi otonomi dan kompetensi, sehingga variasi teknik interaktif diperlukan untuk mencegah hal ini.

4. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar mengacu pada tingkat keterlibatan fisik, kognitif, dan emosional mahasiswa dalam proses pembelajaran, seperti partisipasi dalam diskusi, penyelesaian tugas, dan kolaborasi (*Astin, 2021*). Dalam PJBL, aktivitas belajar ditingkatkan melalui teknik interaktif yang mendorong eksplorasi aktif. Teori pembelajaran aktif (*Piaget, 2022*) menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan, sehingga variasi teknik ini diharapkan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

B. Kerangka Berfikir

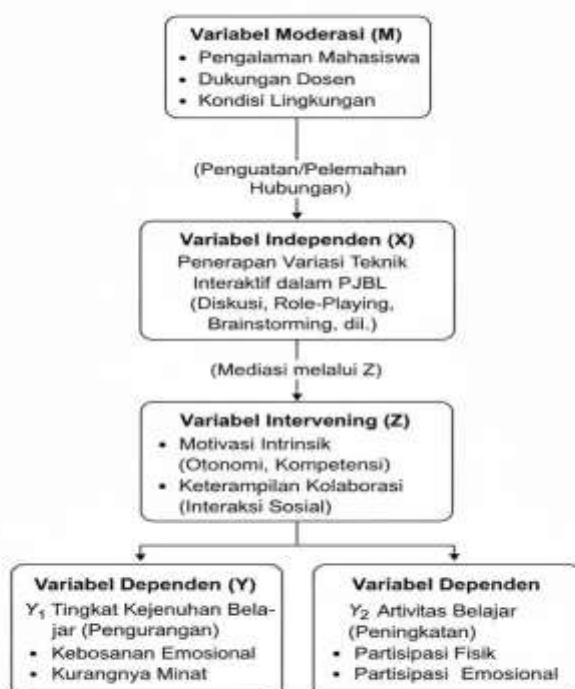
Kerangka berfikir penelitian ini dirancang untuk menggambarkan hubungan kompleks antara penerapan variasi teknik interaktif dalam metode Project Based Learning (PJBL) dan dampaknya terhadap tingkat kejemuhan serta aktivitas belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. Pada intinya, variabel independen adalah penerapan variasi teknik interaktif, yang mencakup elemen seperti diskusi kelompok, role-playing, brainstorming, presentasi interaktif, dan integrasi media digital untuk memperkaya PJBL.

Teknik ini bertujuan mengubah PJBL dari metode yang potensial monoton menjadi pendekatan yang lebih dinamis dan menarik. Variabel intervening, seperti motivasi intrinsik (berdasarkan teori *Deci dan Ryan, 2025*) dan keterampilan kolaborasi berperan sebagai penghubung yang menjelaskan bagaimana variasi teknik ini bekerja. Misalnya, teknik interaktif meningkatkan motivasi intrinsik dengan memberikan mahasiswa rasa otonomi dan kompetensi melalui proyek ekonomi seperti simulasi bisnis, yang kemudian mengurangi kejemuhan emosional dan kognitif. Sementara itu, variabel dependen terdiri dari tingkat kejemuhan belajar (diukur melalui indikator seperti kebosanan dan penurunan minat) dan aktivitas belajar (diukur melalui partisipasi fisik, kognitif, dan emosional dalam proyek).

Hubungan kausal dalam kerangka ini tidak bersifat linier sederhana, melainkan melibatkan mediasi melalui variabel intervening. Penerapan variasi teknik interaktif dalam PJBL secara langsung memicu peningkatan motivasi intrinsik, di mana mahasiswa merasa lebih terlibat karena proyek menjadi lebih relevan dengan konteks ekonomi dunia nyata, seperti analisis pasar atau perencanaan keuangan. Motivasi ini kemudian memperkuat keterampilan kolaborasi, seperti kemampuan bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek, yang pada akhirnya mengurangi kejemuhan (karena pembelajaran tidak lagi terasa repetitif) dan meningkatkan aktivitas belajar (misalnya, melalui diskusi aktif dan eksplorasi kreatif).

Dalam konteks mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung, di mana mahasiswa mungkin memiliki pengalaman belajar yang bervariasi, kerangka ini mempertimbangkan bahwa PJBL tanpa variasi bisa menimbulkan kejemuhan tinggi, terutama jika proyek terlalu teoritis. Namun, dengan variasi teknik, aktivitas belajar dapat meningkat, seperti melalui presentasi interaktif yang mendorong mahasiswa menganalisis data ekonomi secara kolaboratif. Selain itu, kerangka ini mengintegrasikan variabel moderasi yang dapat memperkuat atau melemahkan hubungan antarvariabel, menjadikannya lebih komprehensif dan aplikatif. Faktor seperti pengalaman mahasiswa (misalnya, mahasiswa semester awal mungkin lebih rentan kejemuhan jika belum terbiasa dengan PJBL), dukungan dosen (seperti fasilitasi aktif yang memperkuat dampak teknik interaktif), dan kondisi lingkungan (misalnya, akses teknologi di kampus Universitas Lampung yang memungkinkan penggunaan media digital) berperan sebagai moderator. Jika dukungan dosen tinggi, variasi teknik akan lebih efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar; sebaliknya, jika kondisi lingkungan terbatas, kejemuhan mungkin tetap tinggi meskipun ada variasi. Asumsi utama kerangka adalah bahwa PJBL sebagai metode dasar sudah memiliki potensi positif, tetapi inovasi melalui teknik interaktif adalah kunci untuk mengatasi kelemahan seperti kejemuhan, sesuai dengan teori pembelajaran aktif (*Piaget*, 2022) yang menekankan interaksi aktif dengan lingkungan.

Skema Kerangka Berfikir



C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka berfikir yang telah dijelaskan diatas, maka dapat ditarik beberapa hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. **Hipotesis Nol (H0):** Tidak ada pengaruh penerapan variasi teknik interaktif dalam metode pembelajaran Project Based Learning (PJBL) terhadap tingkat kejemuhan belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

Hipotesis Alternatif (Ha): Ada pengaruh negatif penerapan variasi teknik interaktif dalam metode pembelajaran Project Based Learning (PJBL) terhadap tingkat kejemuhan belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. (Artinya, semakin bervariasi teknik interaktif yang diterapkan, semakin rendah tingkat kejemuhan belajar mahasiswa.)

2. **Hipotesis Nol (H0):** Tidak ada pengaruh penerapan variasi teknik interaktif dalam metode pembelajaran Project Based Learning (PJBL) terhadap aktivitas belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

Hipotesis Alternatif (Ha): Ada pengaruh positif penerapan variasi teknik interaktif dalam metode pembelajaran Project Based Learning (PJBL) terhadap aktivitas belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. (Artinya, penerapan variasi teknik interaktif meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa, termasuk partisipasi fisik, kognitif, dan emosional.)

3. **Hipotesis Tambahan (Mediasi):** Pengaruh penerapan variasi teknik interaktif dalam metode pembelajaran Project Based Learning (PJBL) terhadap tingkat kejemuhan belajar dan aktivitas belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung dimediasi oleh motivasi intrinsik dan keterampilan kolaborasi. (Artinya, variasi teknik interaktif meningkatkan motivasi intrinsik dan keterampilan kolaborasi, yang kemudian mengurangi kejemuhan dan meningkatkan aktivitas belajar.)