

PROPOSAL PENELITIAN
PENGARUH PENERAPAN VARIASI TENIK INTERAKTIF DALAM
METODE PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL)
TERHADAP TINGKAT KEJENUHAN DAN AKTIVITAS BELAJAR
MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI
UNIVERSITAS LAMPUNG

Dosen Pengampu:

1. Prof. Dr. Undang Rosyidin, M.Pd.
2. Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.
3. Rahmawati, S.Pd., M.Pd.



Disusun Oleh:

Annisa Yulianti 2313031062

PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2025

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....i

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	1
C. Tujuan Penelitian	2
D. Manfaat Penelitian	2

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	4
1. <i>Project Based Learning (PJBL)</i>	4
1.1 Pengertian Project Based Learning (PJBL)	4
1.2 Tujuan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL).....	5
1.3 Kelebihan serta Kekurangan Model PJBL.....	5
2. Teknik Interaktif	4
2.1 Pengertian Teknik Interaktif.....	6
2.2 Manfaat Teknik Interaktif	6
2.3 Indikator Teknik Interaktif	7
3. Aktivitas Belajar	7
3.1 Pengertian Aktivitas Belajar.....	7
3.2 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Aktivitas Belajar	8
B. Kerangka Berpikir	9
C. Hipotesis Penelitian	10

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	11
B. Populasi dan Sampel	11
1. Populasi.....	11
2. Populasi.....	11
C. Definisi Konseptual Variabel.....	13
D. Definisi Operasional Variabel.....	13
E. Teknik Pengumpulan Data.....	14
F. Uji Persyaratan Instrumen.....	15

G. Uji Persyaratan Analisis Data	15
H. Uji Asumsi Klasik.....	15
I. Pengujian Hipotesis.....	15
DAFTAR PUSTAKA	16

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran berbasis project (*Project based learning/PJBL*) merupakan pembelajaran yang menekankan keterlubatan aktif mahasiswa dalam menyelesaikan proyek nyata yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Metode ini diyakini mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa. Namun, dalam praktiknya penerapan PJBL yang monoton tanpa variasi teknik interaktif dapat menimbulkan kejemuhan, sehingga menurunkan efektivitas pembelajaran. Variasi teknik interaktif, seperti diskusi kelompok, presentasi, simulasi, dan penggunaan media digital berpotensi mengurangi kejemuhan dan meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa. Pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung, pemahaman terhadap tingkat pengaruh penerapan variasi teknik interaktif dalam PJBL terhadap tingkat kejemuhan dan aktivitas belajar masih terbatas, sehingga perlu diteliti lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan, untuk mengkaji sejauh mana penerapan variasi teknik interaktif dalam metode PJBL mempengaruhi tingkat kejemuhan dan aktivitas belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh penerapan variasi interaktif dalam metode pembelajaran *project based learning* (PJBL) pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung?
2. Apakah ada pengaruh signifikan pada penerapan variasi teknik interaktif dalam metode pembelajaran *project based learning* (PJBL) terhadap tingkat kejemuhan Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

Universitas Lampung?

3. Apakah ada pengaruh signifikan pada penerapan variasi teknik interaktif dalam metode pembelajaran *project based learning* (PJBL) terhadap aktivitas belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang disampaikan, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui pengaruh penerapan variasi interaktif dalam metode pembelajaran *project based learning* (PJBL) pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.
2. Mengetahui pengaruh penerapan variasi teknik interaktif dalam metode pembelajaran *project based learning* (PJBL) terhadap tingkat kejemuhan Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.
3. Mengetahui pengaruh penerapan variasi teknik interaktif dalam metode pembelajaran *project based learning* (PJBL) terhadap aktivitas belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan teori pembelajaran khususnya mengenai Pengaruh Variasi Teknik Interaktif dalam Metode Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) Terhadap Tingkat Kejemuhan dan Aktivitas Belajar Mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Dosen: Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk merancang dan menrapkan teknik interaktif yang beragam dalam pembelajaran PJBL guna menignkatkan keterlibatan dan

menurunkan Kejemuhan Mahasiswa.

- 2) Bagi Mahasiswa Penerapan variasi teknik interaktif diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar secara aktif.
- 3) Bagi Institusi Pendidikan: Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar untuk pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif di lingkungan kampus.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. *Project Based Learning (PJBL)*

1.1 Pengertian *Project Based Learning (PJBL)*

Pembelajaran menggunakan metode PJBL merupakan teknik yang memberikan inovasi dalam seni pengajaran. Peran guru dalam metode ini sebagai vasilitator yang memberikan fasilitas terhadap siswa ketika mengajukan pertanyaan mengenai teori serta memberikan motivasi terhadap siswa supaya aktif dalam pengajaran (*Trianto, 2014:42*). Menurut Yahya Muhammad Mukhlis, model pembelajaran yang digunakan ini memberikan kesempatan pada pendidik untuk mengendalikan penuh proses pengajaran yang berlangsung. Sistem pengajaran yang diberikan memasukkan kerja proyek dalam prosesnya (*dalam Trianto, 2014:42*). Model pengajaran *project based learning* seringkali disebut dengan metode pengajaran yang menggunakan persoalan masalah dalam sistemnya dengan tujuan mempermudah siswa dalam proses pemahaman serta penyerapan teori yang diberikan. Model tersebut menggunakan pendekatan kontekstual serta menumbuhkan keahlian siswa dalam berpikir kritis. Sehingga mampu mempertimbangkan keputusan paling baik yang diambil sebagai solusi penyelesaian dalam permasalahan yang diterima. Mempertimbangkan baik buruknya suatu keputusan yang digunakan sebagai solving juga termasuk dalam teori yang diberikan (*Wena, 2010:145*). Kerja proyek seringkali diartikan sebagai kerja yang tersusun oleh beberapa tugas dan didasarkan dengan pertanyaan serta permasalahan yang menuntut siswa cenderung berpikir kritis dalam pencarian solusinya. Langkah penyelesaian masalah yang dilakukan oleh siswa dapat dijadikan dasar dalam melakukan penilaian (*Wena, 2010*).

1.2 Tujuan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL)

Menurut Trianto (2014:49), tujuan metode PJBL ini memiliki tujuan untuk:

- 1) Memberikan wawasan yang luas terhadap siswa ketika menghadapi permasalahan secara langsung.
- 2) Mengembangkan keterampilan serta keahlian berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan yang diterima secara langsung.

Jadi, ketika diambil secara garis besar tujuan dari penerapan metode ini yaitu untuk mengasah serta memberikan kebiasaan kepada siswa dalam melakukan kegiatan berpikir kritis untuk menyelesaikan permasalahan yang diterima. Selain itu metode ini juga dapat dilakukan sebagai upaya untuk mengembangkan wawasan siswa.

1.3 Kelebihan serta Kekurangan Model PJBL

Model PJBL memiliki kelebihan, antara lain:

- 1) Melatih siswa dalam memperluas pemikirannya mengenai masalah dalam kehidupan yang harus diterima
- 2) Memberikan pelatihan langsung kepada siswa dengan cara mengasah serta membiasakan mereka melakukan berpikir kritis serta keahlian dalam kehidupan sehari-hari
- 3) Penyesuaian dengan prinsip modern yang pelaksanaannya harus dilakukan dengan mengasah keahlian siswa, baik melalui praktik, teori serta pengaplikasiannya (*Djamarah & Zain, 2011:83*).

Selain kelebihan yang dimiliki model tersebut juga memiliki kekurangan, antara lain:

- 1) Sikap aktif peserta didik dapat menimbulkan situasi kelas yang kurang kondusif, oleh karena itu memberikan peluang beberapa menit diperlukan untuk membebaskan siswa berdiskusi. Jika dirasa waktu diskusi mereka sudah cukup maka proses analisa dapat dilakukan dengan tenang.
- 2) Penerapan alokasi waktu untuk siswa telah diterapkan namun

tetap membuat situasi pengajaran tidak kondusif. Maka pendidik berhak memberikan waktu tambahan secara bergantian pada tiap kelompok (*Trianto, 2014:49*).

2. Teknik Interaktif

2.1 Pengertian Teknik Interaktif

Teknik interaktif adalah keterampilan sosial yang dimiliki manusia dalam berinteraksi. Seperti yang dijelaskan oleh Baker (*dalam Zaman, Maklumat, & Selangor, 2023*) bahwa “kemampuan interaktif merupakan perpaduan antara pengetahuan (kognitif) dengan fisik”. Menurut (*Hsu, 2022*) dalam artikelnya menyatakan “*interaktif didefinisikan sebagai kemampuan untuk merespon secara kontingen terhadap tindakan peserta didik*”. Teknik interaktif adalah kemampuan siswa dalam merespon tindakan secara beragam. Kemampuan interaktif lahir dari intuisi seseorang dalam menjalin hubungan dengan orang lain, hubungan tersebut berupa interaksi yang bersifat kontinu. Kemampuan ini sebagian dimiliki manusia sejak lahir, interaksi dapat berupa verbal maupun nonverbal, tergantung bagaimana manusia mengungkapkannya pada lawan interaksinya. Interaksi dapat menghasilkan respon positif maupun negatif. Interaksi positif muncul apabila prosesnya disertai komunikasi yang positif, dan begitu pula sebaliknya.

2.2 Manfaat Teknik Interaktif

Teknik interaktif memiliki manfaat bukan hanya untuk siswa sendiri melainkan juga untuk lingkungannya, khususnya dalam pembelajaran. Menurut (*Nurkholid, 2016*) dalam penelitiannya “*kemampuan interaktif dapat membuat siswa mengekspresikan pemikirannya melalui tindakan*”. Sedangkan menurut (*Hsu, 2011*) “*interactive abilities can be implemented to support interactive teaching strategies and to create pedagogical opportunities*”. Jika diadaptasi dari pendapat tersebut, kemampuan interaktif apabila dilakukan dengan positif dapat menghasilkan manfaat sebagai berikut :

1. Siswa akan memahami perasaan orang lain melalui interaksi
2. Siswa dapat menjalin kerja sama yang baik dengan orang lain
3. Siswa dapat mempelajari hal baru dari proses interaksi yang dilakukan dengan siswa lain
4. Siswa dapat menemukan solusi dari proses interaksi
5. Siswa dapat menumbuhkan sikap peduli dan komunikatif (kemampuan berbicara yang baik)

2.3 Indikator Teknik Interaktif

Interaktif memiliki dua indikator yaitu kontak sosial dan komunikasi. Menurut (*Bali,2017*) faktor yang dapat mempengaruhi interaksi adalah sebagai berikut :

1. Imitasi, merupakan aktivitas yang dilakukan individu dalam meniru individu lain yang diamatinya ketika menghadapi situasi dan keadaan tertentu.
2. Sugesti, merupakan penilaian terhadap individu yang berdasarkan sudut pandang atau sikap.
3. Identifikasi, merupakan kecenderungan individu untuk menjadi identik dengan orang lain yang dikagumi.
4. Simpati, merupakan suatu ketertarikan individu untuk memahami pihak lain dan bekerja sama.

Sehingga interaksi antar manusia berawal dari proses ingin tahu tentang kehidupan orang lain, meniru gaya orang lain, ingin menjadi sama seperti orang lain atau bahkan tertarik dengan sudut pandang orang lain.

3. Aktivitas Belajar

3.1 Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan suatu proses aktif dari murid dalam membangun pengetahuan, bukan sekadar menerima penjelasan guru secara pasif. Martinis (*Yamin,2003*) menjelaskan bahwa aktivitas belajar adalah usaha siswa dalam proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan dalam dirinya. Selama proses pembelajaran ini terjadi perubahan dan peningkatan mutu

kemampuan siswa, seperti keberanian bertanya, mengemukakan pendapat, mendengarkan penjelasan guru dengan baik, serta menyelesaikan tugas tepat waktu. Selain itu, (*Hartono,2023*) juga menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan cara sedemikian rupa sehingga menciptakan siswa yang aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.

3.2 Faktor-Faktor yang memengaruhi Aktivitas Belajar

Secara umum faktor-faktor yang memengaruhi aktivitas belajar menurut (*Ngalim Purwanto, 2019*). Ada dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal :

1) Faktor Internal

1. Faktor fisiologi, yang berhubungan dengan kondisi fisik siswa
2. Faktor Psikologi, seperti :
 - a) Intelelegensi atau Kecerdasan Siswa

Intelelegensi sebagai kemampuan psiko-fisik yang mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat, yang mana akan menentukan kualitas belajar siswa secara meningkat.

b) Motivasi

Motivasi adalah keadaan dalam diri individu untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai tujuan.

c) Minat

Minat adalah keinginan terhadap sesuatu, seseorang siswa yang tidak berminat dan bersemangat di dalam pembelajaran maka tidak akan tercapai hasil pembelajaran yang maksimal.

d) Bakat

Bakat adalah salah satu kemampuan manusia untuk melakukan kegiatan dan sudah ada sejak manusia itu ada.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri atas dua macam, yaitu :

1. Faktor Lingkungan Sosial

a) Faktor guru

Para guru yang selalu menunjukkan sikap dan prilaku yang simpatik dan suri ketauladanan yang baik dapat menjadi daya dorong yang positif bagi kegiatan belajar siswa.

b) Faktor masyarakat dan teman-teman sekelas

Kegiatan masyarakat dan teman bergaul juga akan mempengaruhi aktivitas belajar siswa.

c) Faktor keluarga

Sifat-sifat orang tua, faktor pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga semuanya dapat memberi dampak baik ataupun buruk terhadap kegiatan belajar siswa.

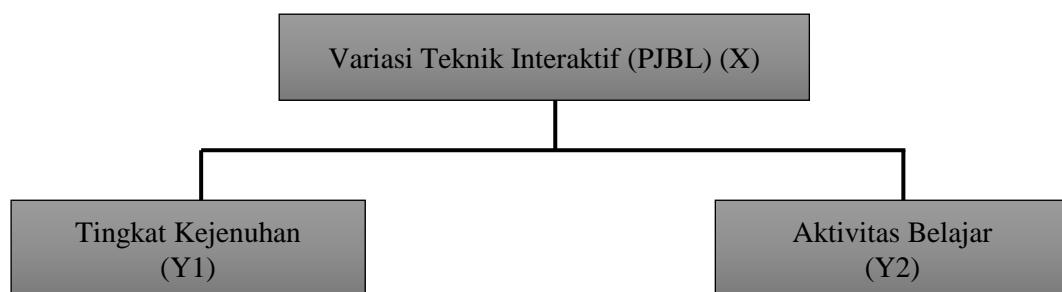
2. Faktor Lingkungan Non-sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non-sosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.

B. Kerangka Berfikir

Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) menekankan proses belajar melalui proyek yang menuntut mahasiswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan aktif dalam pembelajaran. Namun, dalam pelaksanaannya, PJBL sering kali menjadi kurang menarik apabila tidak disertai variasi teknik interaktif yang mampu menjaga keterlibatan mahasiswa. Kondisi ini dapat menimbulkan kejemuhan dan menurunkan aktivitas belajar. Penerapan variasi teknik interaktif—seperti diskusi kelompok, kuis interaktif, brainstorming, dan peer teaching—dapat membuat suasana belajar lebih hidup dan dinamis. Teknik-teknik ini membantu mahasiswa lebih aktif, tertarik, serta merasa pembelajaran tidak monoton. Dengan demikian, variasi teknik interaktif diperkirakan mampu mengurangi

tingkat kejemuhan dan meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa dalam pelaksanaan PJBL. Berdasarkan uraian tersebut, variasi teknik interaktif dalam PJBL dipandang memiliki pengaruh terhadap dua aspek utama, yaitu tingkat kejemuhan belajar (Y1) dan aktivitas belajar mahasiswa (Y2). Adapun kerangka berpikir penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

C. Hipotesis Penelitian

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

1. H₀ : Tidak ada pengaruh penerapan variasi teknik interaktif dalam metode pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) terhadap tingkat kejemuhan belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.
H₁ : Ada pengaruh negatif penerapan variasi teknik interaktif dalam metode pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) terhadap tingkat kejemuhan belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.
2. H₀ : Tidak ada pengaruh penerapan variasi teknik interaktif dalam metode pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) terhadap aktivitas belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.
H₁ : Ada pengaruh positif penerapan variasi teknik interaktif dalam metode pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) terhadap aktivitas belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengaruh dengan metode kuantitatif. Penelitian pengaruh digunakan untuk mengidentifikasi sejauh mana pengaruh variabel X (variabel bebas) yaitu penerapan variasi teknik interaktif dalam metode *Project Based Learning* (PJBL) terhadap variabel (Y1) yaitu tingkat kejemuhan belajar serta variabel (Y2) yaitu aktivitas belajar mahasiswa (variabel terikat), baik secara parsial maupun simultan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut (*Sugiyono, 2019:126*), populasi adalah cakupan generalisasi yang meliputi objek atau subjek yang memiliki jumlah dan ciri-ciri tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dijadikan fokus studi dan kemudian disimpulkan. Dalam penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah 102 mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung angkatan 2024.

Tabel : Jumlah mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unila angkatan 2024

No	Kelas	Jumlah Mahasiswa
1.	2024 A	35
2.	2024 B	34
3.	2024 C	33

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 102 mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung

2. Sampel

Menurut (*Siyoto dan Sodik, 2015:64*), sampel merupakan bagian dari populasi yang mencakup sejumlah dan karakteristik tertentu yang dimiliki populasi tersebut, atau bisa juga merupakan segmen kecil dari anggota

populasi yang diambil berdasarkan prosedur tertentu agar dapat mewakili keseluruhan populasi. Dengan demikian, sampel dapat dianggap sebagai sumber data penelitian yang jumlahnya diambil dari populasi guna merepresentasikan jawaban dari seluruh populasi. Dalam penelitian ini, perhitungan sampel menggunakan rumus Slovin yang dirumuskan sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

n : Ukuran sampel

N : Ukuran populasi

e : Batas toleransi kesalahan (*error tolerance*)

Perhitungan:

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{1 + Ne^2} \\ &= \frac{102}{1 + 102 (5\%)^2} \\ &= \frac{102}{1 + 102 (0,05)^2} \\ &= \frac{102}{1 + 102 (0,0025)} \\ &= \frac{102}{1 + (0,255)} \\ &= 81,275 \end{aligned}$$

Dari rumus perhitungan di atas diperoleh sampel sebanyak 81 mahasiswa.

C. Definisi Konseptual Variabel

Dalam penelitian ini definisi konseptual variabel terdiri atas :

1. Variasi teknik interaktif dalam PJBL adalah penerapan berbagai metode dan aktivitas pembelajaran yang melibatkan mahasiswa secara aktif selama proses penyelesaian proyek. Teknik interaktif tersebut dapat berupa diskusi kelompok kecil, brainstorming, peer teaching, role play, kuis interaktif, gallery walk, maupun teknik kolaboratif lainnya yang bertujuan meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Variasi teknik interaktif berfungsi menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis, menarik, dan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berpartisipasi secara langsung.
2. Kejemuhan belajar merupakan kondisi psikologis yang dialami mahasiswa ketika merasa bosan, lelah, atau kehilangan minat terhadap proses pembelajaran. Kejemuhan dapat muncul akibat aktivitas belajar yang monoton, kurangnya variasi metode pembelajaran, atau minimnya interaksi dalam kelas. Kejemuhan belajar ditandai oleh penurunan motivasi, kurangnya konsentrasi, rasa tidak bersemangat, serta rendahnya ketertarikan mengikuti kegiatan perkuliahan.
3. Aktivitas belajar adalah seluruh bentuk keterlibatan mahasiswa, baik fisik maupun mental, dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar mencakup partisipasi dalam diskusi, kemampuan bertanya, bekerja sama dalam kelompok, menyelesaikan tugas proyek, memberikan pendapat, serta menunjukkan antusiasme selama mengikuti perkuliahan. Aktivitas belajar yang tinggi mencerminkan keterlibatan aktif mahasiswa dalam memahami materi dan berkontribusi dalam proses pembelajaran.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas satu variabel bebas (X) dan dua variabel terikat (Y). Variabel X dalam penelitian ini adalah variasi teknik interaktif dalam pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) sebagai variabel bebas. Sedangkan variabel Y dalam penelitian ini terdiri atas

tingkat kejemuhan belajar (Y1) dan aktivitas belajar mahasiswa (Y2) sebagai variabel terikat. Dalam penelitian ini, untuk memperoleh data mengenai pengaruh penerapan variasi teknik interaktif dalam PJBL terhadap tingkat kejemuhan dan aktivitas belajar mahasiswa, digunakan instrumen berupa angket yang berisi daftar pertanyaan yang akan diisi oleh responden. Angket tersebut menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban, di mana setiap alternatif memiliki skor tertentu.

Adapun skor jawaban adalah sebagai berikut:

- Sangat Baik / Sangat Setuju (SB/SS) = 5 skor
- Baik / Setuju (B/S) = 4 skor
- Cukup (C) = 3 skor
- Kurang (K) = 2 skor
- Sangat Kurang / Sangat Tidak Setuju (SK/STS) = 1 skor

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan informasi yang nantinya akan menjadi bukti pendukung dalam penelitian. Dalam penelitian ini, saya menggunakan data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari responden sebagai sumber utama. Dalam penelitian kuantitatif saya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Beragam Teknik Interaktif pada Metode Project Based Learning (PJBL) terhadap Tingkat Kejemuhan dan Aktivitas Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung”, teknik pengumpulan data yang dipakai adalah:

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Metode ini sangat efisien jika peneliti sudah memahami variabel yang akan diukur dalam penelitiannya (*Sugiyono, 2017*). Dalam penelitian ini, kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data terkait tingkat partisipasi. Bentuk kuesioner yang dipakai berupa pertanyaan tertutup dengan pilihan jawaban yang telah disediakan oleh peneliti. Selain itu, skala pengukuran yang diterapkan

adalah skala semantic differential, yang umumnya dipakai untuk mengukur sikap seseorang. Target responden kuesioner ini adalah mahasiswa aktif jurusan Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Lampung angkatan 2024. Kuesioner disebarluaskan secara daring melalui Google Form.

2. Dokumentasi

Dokumen adalah catatan yang merekam suatu kejadian atau fakta yang sudah berlangsung, yang bisa berupa teks, angka, atau gambar. Sementara itu, dokumentasi merupakan metode pengumpulan data melalui berbagai laporan atau arsip yang berfungsi sebagai bahan pendukung dalam penelitian (*Sugiyono, 2017*). Dalam penelitian ini, dokumentasi dipakai untuk mengumpulkan data dari berbagai dokumen seperti buku, jurnal, serta literatur lain yang relevan dengan topik penelitian.

F. Uji Prsyarat Instrumen

G. Uji Persyaratan Analisis Data

H. Uji Asumsi Klasik

I. Pengujian Hipotesis

DAFTAR PUSTAKA

- Bali, M. E. I. (2017). *Model interaksi sosial dalam mengelaborasi keterampilan sosial*. Pedagogik: Jurnal Pendidikan, 4(1), 37–49.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Hartono. (2023). *Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 12(2), 112–120.
- Hsu, T. (2011). *Interactive abilities and pedagogical opportunities*. *Computers & Education*, 56(3), 900–910.
- Hsu, T. (2022). *Defining interactive ability in digital learning environments*. Educational Technology Research and Development, 70(4), 1345–1362.
- Martinis Yamin. (2003). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Gaung Persada Press.
- Ngalim Purwanto. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Nurkholiq. (2016). *Kemampuan interaktif siswa dalam pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 2(2), 45–53.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Trianto. (2014). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka.
- Wena, M. (2010). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Bumi Aksara.
- Zaman, H., Maklumat, M., & Selangor, M. (2023). *Concept of interactive capabilities in education*. Journal of Social Interaction Studies, 5(1), 15–27.