

PROPOSAL PENELITIAN

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

Annisa Yulianti

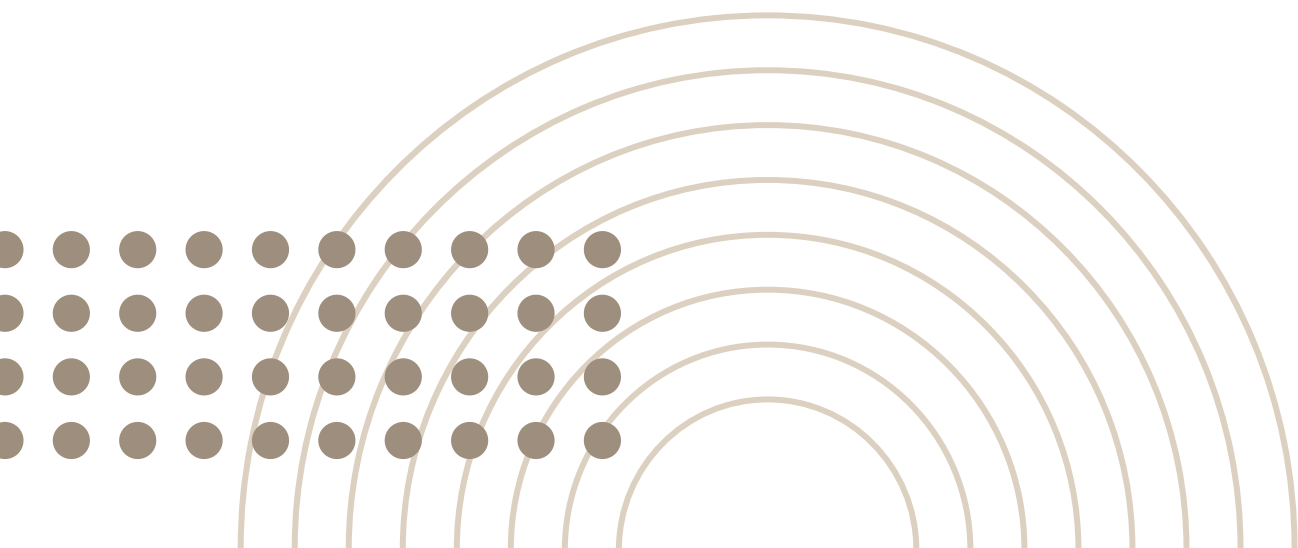
NPM 2313031062

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

2025

BAB I

PENDAHULUAN



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 kejenuhan, sehingga menurunkan efektivitas pembelajaran. Variasi teknik interaktif, seperti diskusi kelompok, presentasi, simulasi, dan penggunaan media digital berpotensi mengurangi kejenuhan dan meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa. Pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung, pemahaman terhadap tingkat pengaruh penerapan variasi teknik interaktif dalam PJBL terhadap tingkat kejenuhan 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 kejenuhan dan aktivitas belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.



RUMUSAN MASALAH

01.

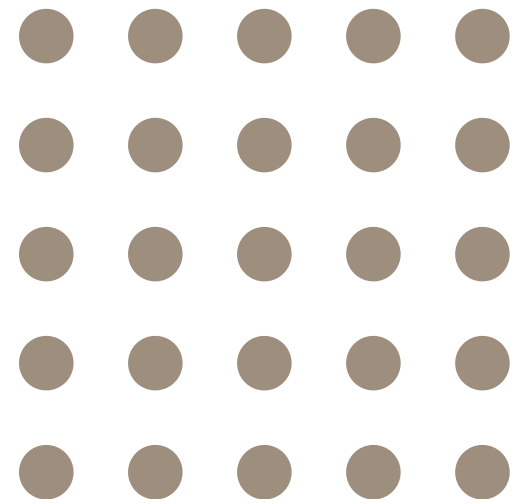
Apakah ada pengaruh penerapan variasi interaktif dalam metode pembelajaran *project based learning* (PJBL) pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung?

02.

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

03.

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



TUJUAN PENELITIAN

01.

TUJUAN SATU

Mengetahui pengaruh penerapan variasi interaktif dalam metode pembelajaran project based learning (PJBL) pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

02.

TUJUAN DUA

Mengetahui pengaruh penerapan variasi teknik interaktif dalam metode pembelajaran *project based learning* (PJBL) terhadap tingkat kejenuhan Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

03.

TUJUAN TIGA

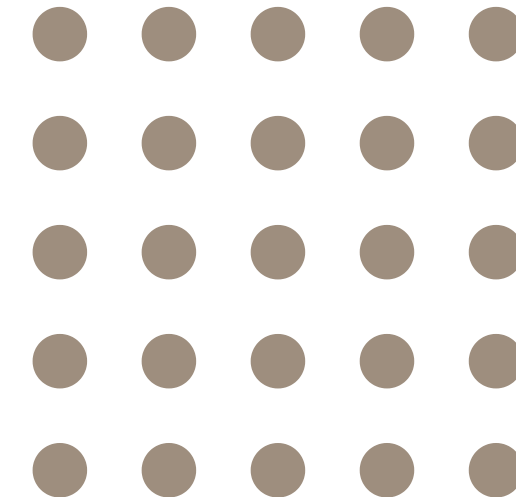
Mengetahui pengaruh penerapan variasi teknik interaktif dalam metode pembelajaran *project based learning* (PJBL) terhadap aktivitas belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.



MANFAAT PENELITIAN

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 Kejenuhan dan Aktivitas Belajar Mahasiswa.



MANFAAT PRAKTIS

1. Bagi Dosen

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk merancang dan menerapkan teknik interaktif yang beragam dalam pembelajaran PJBL guna meningkatkan keterlibatan dan menurunkan Kejenuhan 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

LANDASAN TEORI

Project Based Learning (PJBL)

Pembelajaran menggunakan metode PJBL merupakan teknik yang memberikan inovasi dalam seni pengajaran. Peran guru dalam metode ini sebagai fasilitator yang memberikan fasilitas terhadap siswa ketika mengajukan pertanyaan mengenai teori serta memberikan motivasi terhadap siswa supaya aktif dalam pengajaran (Trianto, 2014:42).

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.*

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.

Kerangka Berpikir

Variasi Teknik Interaktif (PJBL) (X)

Tingkat Kejenuhan
(Y1)

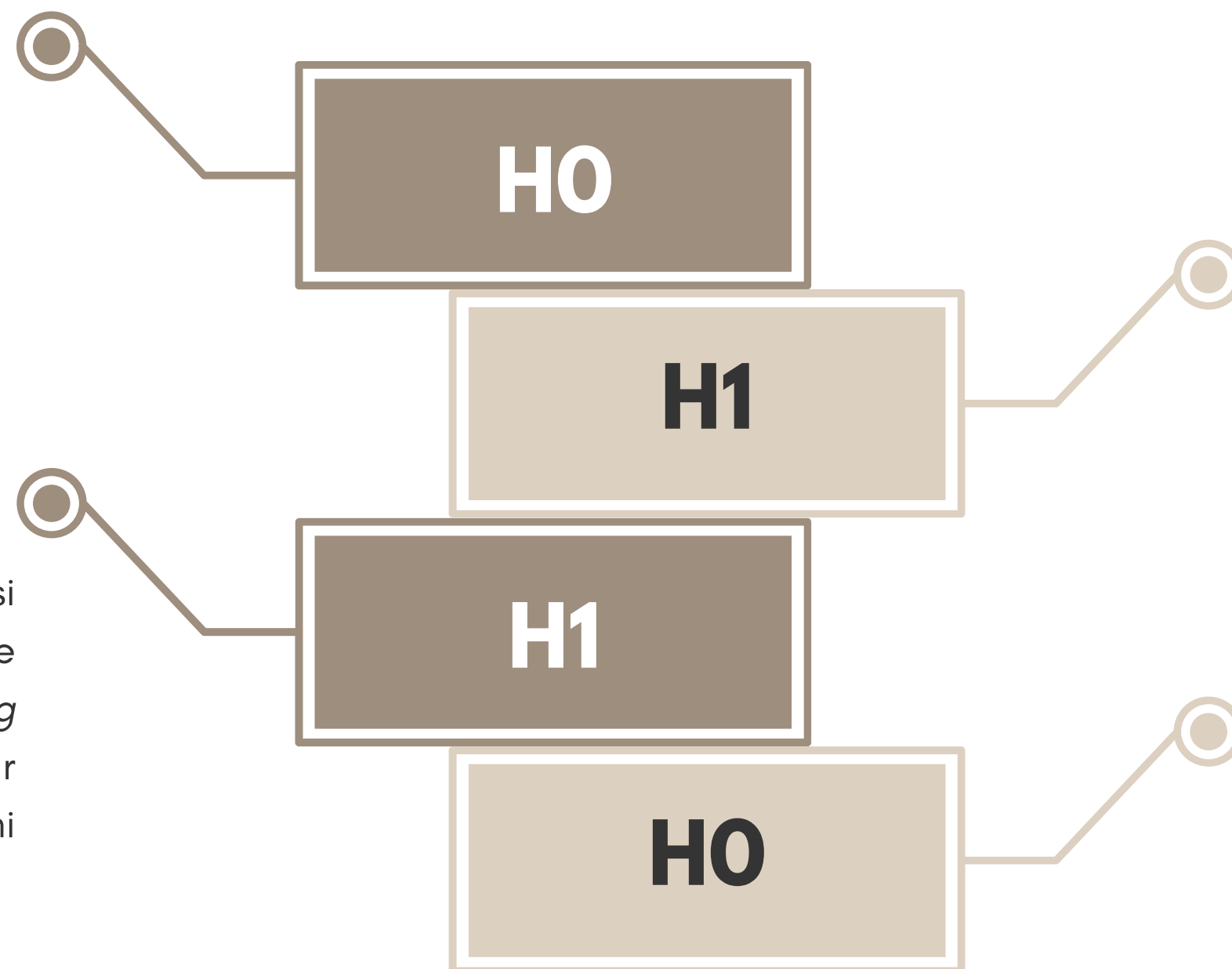
Aktivitas Belajar
(Y2)



HIPOTESIS PENELITIAN

Tidak ada pengaruh penerapan variasi teknik interaktif dalam metode pembelajaran Project Based Learning (PJBL) terhadap tingkat kejenuhan belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

Ada pengaruh positif penerapan variasi teknik interaktif dalam metode pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) terhadap aktivitas belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.



Ada pengaruh negatif penerapan variasi teknik interaktif dalam metode pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) terhadap tingkat kejenuhan belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

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

BAB III

METODE PENELITIAN



Jenis Penelitian

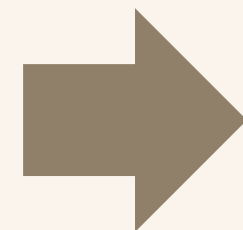
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengaruh dengan metode kuantitatif. Penelitian pengaruh digunakan untuk mengidentifikasi sejauh mana pengaruh variabel X (variabel bebas) yaitu penerapan variasi teknik interaktif dalam metode Project Based Learning (PJBL) terhadap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

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

n : Ukuran sampel

N : Ukuran populasi

e : Batas toleransi kesalahan (*error tolerance*)



Populasi & Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung angkatan 2024 sebanyak 102 mahasiswa

Dari rumus perhitungan disamping diperoleh sampel sebanyak 81 Mahasiswa

Definisi Konseptual Variabel

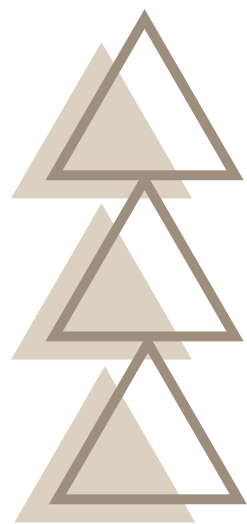


Variasi teknik interaktif dalam PJBL adalah penerapan berbagai metode dan aktivitas pembelajaran yang melibatkan mahasiswa secara aktif selama proses penyelesaian proyek. Teknik interaktif tersebut dapat berupa diskusi kelompok kecil, brainstorming, peer teaching, role play, kuis interaktif, gallery walk, maupun teknik kolaboratif lainnya yang bertujuan meningkatkan keterlibatan mahasiswa.

Kejenuhan belajar merupakan kondisi psikologis yang dialami mahasiswa ketika merasa bosan, lelah, atau kehilangan minat terhadap proses pembelajaran. Kejenuhan dapat muncul akibat aktivitas belajar yang monoton, kurangnya variasi metode pembelajaran, atau minimnya interaksi dalam kelas.

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.





DEFINISI OPERASIONAL VARIABEL

Dalam penelitian ini, untuk memperoleh data mengenai pengaruh penerapan variasi teknik interaktif dalam PjBl terhadap tingkat kejenuhan 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



TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Kuesioner (Angket)

Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

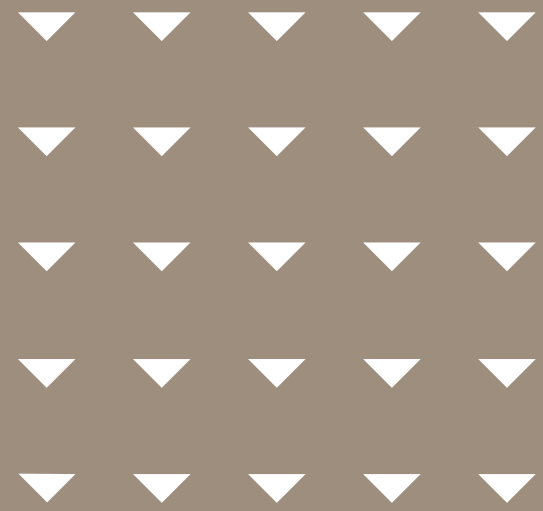
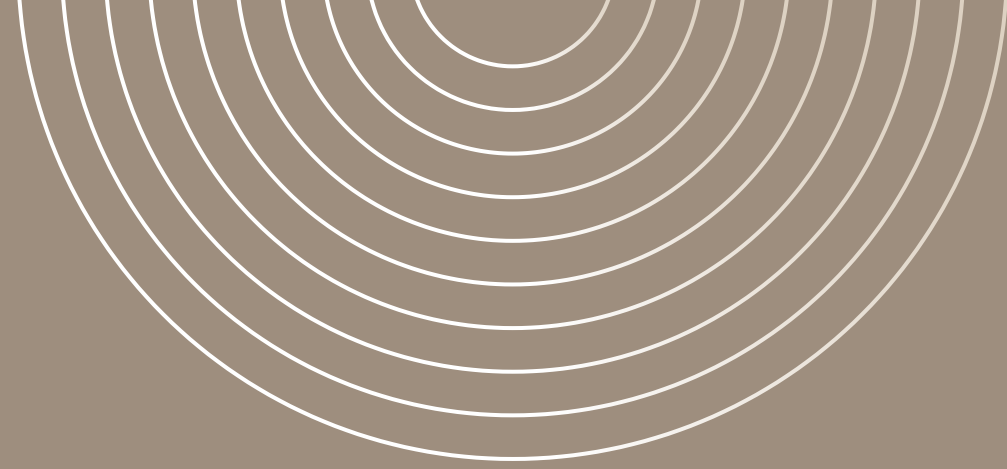
Dokumentasi

Dalam penelitian ini, dokumentasi dipakai untuk mengumpulkan data dari berbagai dokumen seperti buku, jurnal, serta literatur lain yang relevan dengan topik penelitian.



OLAH DATA PENELITIAN

- **UJI PERSYARATAN INSTRUMEN**
- **UJI PERSYARATAN ANALISIS DATA**
- **UJI ASUMSI KLASIK**
- **PENGUJIAN HIPOTESIS**



Terima Kasih

