



Peningkatan hasil belajar marketing melalui model pembelajaran PjBL berbasis media digital

Euis Rachmawati Azizah*, Anisa Okta Viana, Anisa Nur Hidayah, Desy Ayu Safitri
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Autors' email:

azizahrara17@students.unnes.ac.id
)Corresponding Author

Article Info

Article history:

Received: 2023-10-11

Accepted: 2023-12-01

Published: 2023-12-06

Keywords: Digital Media,
Marketing Competency,
Student Achievement, PjBL

Abstract

This study examines the influence of project-based learning (PjBL) learning model-based digital media on student learning outcomes. This research was conducted on accounting education students in the 2023 class at Semarang State University. This research method uses quantitative methods. The sampling technique uses the population research technique used as the sample in the research. The research population for the 2023 accounting education students class at Semarang State University was 51 people. The data collection technique for this research uses a closed questionnaire. Data analysis techniques include simple linear regression and significance tests (t-tests). The research results show that the application-based PjBL learning model variables positively and significantly influence marketing management learning outcomes for accounting education students at Semarang State University.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh model pembelajaran project based learning (PjBL) berbasis media digital terhadap hasil belajar marketing. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Pendidikan Akuntansi Angkatan 2023 Universitas Negeri Semarang. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Teknik pengambilan sampel menggunakan Teknik sampel jenuh. Populasi penelitian mahasiswa Pendidikan Akuntansi Angkatan 2023 Universitas Negeri Semarang sebanyak 51 orang. Teknik Pengumpulan data dari penelitian ini menggunakan Kuesioner Tertutup. Teknik analisis data terdiri: Uji regresi Linier Sederhana, dan Uji Signifikansi (Uji t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel model pembelajaran PjBL berbasis aplikasi terhadap hasil belajar manajemen pemasaran pada mahasiswa pendidikan akuntansi Universitas Negeri Semarang.

How to cite item (APA Style) :

Azizah, E.R., Viana, A.O., Hidayah, A.N., & Safitri, D.A. (2023). Peningkatan hasil belajar marketing melalui model pembelajaran PjBL berbasis media digital. *Keberlanjutan: Jurnal Manajemen dan Jurnal Akuntansi*, 8(1), 32-43
doi: <http://dx.doi.org/10.32493/keberlanjutan.v8i1.v2023.p44-49>

Introduction

Pendidikan merupakan suatu pilar dimana adanya tindakan edukatif dan didaktis bagi pelakunya. Pendidikan merupakan media yang sangat baik untuk membangun kecerdasan dan kepribadian. Oleh karena itu, proses pendidikan harus selalu ditingkatkan dan diperbaiki, supaya dapat menghasilkan para generasi yang diharapkan. Menurut Cristiana (2021) pendidikan merupakan salah satu bidang kehidupan yang menggunakan sistem digital. Digitalisasi pendidikan merupakan sistem pembelajaran yang mendayagunakan teknologi digital dalam setiap aspeknya, baik dari kurikulum, metode, media, bahkan sistem administrasinya.

Pendidikan berkembang semakin pesat di era digital saat ini, bahkan semua golongan bisa menikmati kemajuan teknologi, baik orang dewasa maupun anak-anak. Pendidikan pun dapat memanfaatkan teknologi dalam memfasilitasi interaksi pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Teknologi dalam pendidikan memberikan kemudahan kepada pendidik dalam mengembangkan inovasi sistem belajar dengan mengambil berbagai sumber belajar dari google maupun youtube sehingga hal tersebut membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik

Agustin (2021) menyatakan bahwa digitalisasi pendidikan mempunyai manfaat yang luar biasa bagi perkembangan pendidikan di Indonesia. Manfaat yang bisa dirasakan dengan adanya digitalisasi pendidikan antara lain: (1) Proses pembelajaran tidak terbatas waktu; (2) Tidak ada batasan jumlah kapasitas kelas; dan (3) Proses belajar mengajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Namun di sisi lain, penggunaan sistem digital dalam dunia pendidikan juga mempunyai dampak negatif pula, antara lain ditandai dengan anak sulit memahami materi yang diajarkan, menjadikan anak malas belajar, penyalahgunaan teknologi selama pembelajaran daring, kurangnya rasa kepedulian pada anak serta sulitnya dalam pembentukan karakter peserta didik. Namun, saat ini tidak semua sekolah menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan variatif yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan minat belajar pada siswa.

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam proses belajar mengajar tentunya dapat berpotensi membangkitkan minat belajar siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan berlanjut pada peningkatan hasil belajar siswa (Supriyono, 2018). Media yang digunakan guru merupakan pelengkap atau perantara bagi guru dalam mengajar dan membantu siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan, sehingga memperoleh hasil belajar dengan baik, oleh karena itu media memiliki peranan yang sangat penting dalam terciptanya minat belajar siswa (Mardhiah, 2018).

Model pembelajaran project based learning menurut Warsono & Hariyanto (2012) adalah suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan suatu proyek sekolah. Dalam model pembelajaran Project Based Learning (PjBL), siswa akan dihadapkan pada suatu masalah atau diberikan suatu proyek yang berkaitan dengan materi dan kemudian siswa akan diminta untuk memecahkan atau membuat suatu proyek/kegiatan berdasarkan pertanyaan serta permasalahan yang kemudian dilanjutkan dengan proses mencari, menyelidiki, dan menemukan sendiri sehingga siswa memperoleh pengetahuannya secara lengkap dengan menggunakan ide, atau gagasan-gagasan baru yang diperoleh baik dari teori, konsep, informasi yang telah dikembangkan menjadi sesuatu yang baru dan berbeda. Dalam model Pembelajaran ini juga dapat melatih siswa untuk bekerja secara mandiri maupun dalam kelompok untuk membuat dan menghasilkan sesuatu.

Mata kuliah Manajemen Pemasaran merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini juga dapat memicu minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dalam pembelajaran Manajemen Pemasaran terdapat

banyak materi yang didalamnya membutuhkan media digital dalam proses pembelajaran, contohnya saja penayangan video atau penayangan implementasi Manajemen Pemasaran dalam kehidupan sehari-hari. Tentu saja hal ini dapat meningkatkan minat siswa dan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik lagi. Namun pada kenyataannya hal ini belum dapat direalisasikan dalam proses pembelajaran kewirausahaan

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya (Ardiansyah & Nana, 2020). Untuk itu, dalam menunjang hasil belajar yang maksimal, dibutuhkan pemanfaatan media pembelajaran yang maksimal juga. Sehingga, ketertarikan, pemahaman dan perhatian siswa cenderung lebih meningkat.

Berdasarkan interpretasi teori tersebut, dapat dikatakan bahwa adanya digitalisasi pendidikan telah memberikan dampak yang signifikan bagi dunia pendidikan, mulai dari perubahan kegiatan pengajaran, media pembelajaran hingga metode pembelajaran yang inovatif serba digital telah memberikan dampak positif bagi perkembangan dunia pendidikan. Perkembangan tersebut juga mempengaruhi proses belajar dan hasil pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka penelitian ini bertujuan untuk meneliti mengenai Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbasis Media Aplikasi Digital Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Angkatan 2023 Universitas Negeri Semarang.

Literature Review

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru meliputi pendekatan, strategi, metode, Teknik dan bahkan taktik pembelajaran yang sudah terangkai menjadi satu kesatuan. Project Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif dan pada akhirnya menghasilkan hasil kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain. Model PjBL adalah representasi tiga dimensi dari suatu objek nyata. Model pembelajaran adalah suatu cetak biru atau pola yang digunakan untuk memandu rancangan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.

Model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai medianya (Rati, 2017). Paradigma pembelajaran berbasis proyek memberikan tugas kepada seluruh siswa yang harus diselesaikan secara terpisah; siswa harus mengamati, membaca, dan meneliti. Model pembelajaran berbasis proyek merupakan paradigma pembelajaran kreatif yang berpusat pada siswa, dimana siswa diberikan pilihan untuk bekerja secara bebas merancang pembelajarannya. Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mana suatu proyek diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh individu setelah mengikuti proses belajar, yang dapat mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku, seperti pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Ahmadiyahanto, 2016). Salah satu ukuran proses belajar adalah belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dialami siswa sebagai akibat mengikuti kegiatan belajar (Rinaldi, 2021). Hasil belajar yang dicapai siswa merupakan salah satu tanda selesai atau belumnya suatu proses pembelajaran. Tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang diberikan disebut dengan hasil belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar adalah suatu proses untuk menentukan sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau

keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dalam bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh penyelenggara pendidikan.

Unsur-unsur yang dianggap mempengaruhi kegiatan belajar adalah: 1) Faktor individu, yang terjadi di dalam organisme itu sendiri, meliputi faktor kematangan/pertumbuhan, IQ, latihan, motivasi, dan aspek pribadi. 2) Unsur eksternal yang disebut juga faktor sosial meliputi faktor keluarga/kondisi rumah tangga, guru dan metode mengajarnya, alat dan media pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, lingkungan dan kemungkinan yang ditawarkan, serta motivasi sosial. Menurut Piaget pengetahuan akan mengandung makna jika dicari dan ditemukan oleh siswa sendiri. Oleh karena itu, tugas guru adalah membantu siswa untuk meningkatkan kemampuannya dalam mencari dan menemukan informasi.

Method

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis eksperimen. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mahasiswa pendidikan akuntansi angkatan 2023 universitas negeri semarang. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh yaitu menjadi seluruh populasi menjadi sampel sejumlah 51 mahasiswa. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner tertutup dengan item-item pertanyaan yang disusun berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana.

Result and Discussion

Sebelum mengestimasi data penelitian, kami terlebih dahulu melakukan uji validitas dan reliabilitas kuesioner. Hasil uji tersebut menunjukkan bahwa instrumen kuesioner kami bersifat valid dan reliabel. Namun demikian, hasil uji tersebut tidak ditampilkan di sini untuk keringkasan. Selanjutnya, hasil analisis regresi linear dalam penelitian kami adalah sebagaimana berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Regresi Linear

	Unstandardized Coefficients B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	Lower Bound CI	Upper Bound CI
(Constant)	27.521	3.53	-	7.32	3.81	20.918	36.02
Model pembelajaran PjBL berbasis media digital	0.352	0.08	0.572	7.42	0.06	0.341	0.625

Dependent variable = Hasil Belajar Marketing

Konstanta sebesar 27.521, menyatakan bahwa tanpa variabel model pembelajaran PjBL berbasis aplikasi besarnya nilai hasil belajar tetap sebesar 27.521. Koefisien regresi sebesar 0,352, menyatakan jika pembelajaran naik satu satuan, maka akan mengakibatkan kenaikan hasil belajar sebesar 0,352. Ini artinya bila koefisien regresi atau dapat dilihat pada tanda "b" $\neq 0$ (nol) yaitu 0,352 $\neq 0$ (nol) dapat diinterpretasikan bahwa variabel model pembelajaran PjBL berbasis aplikasi berpengaruh atau ada keterkaitan terhadap variabel hasil belajar. Kemudian angka 0,352 bertanda positif, ini artinya keterkaitan antara variabel model pembelajaran PjBL berbasis aplikasi terhadap variabel hasil belajar berbanding lurus yaitu jika pembelajaran bagus atau naik (sesuai dengan ketentuan pembelajaran yang berlaku), maka hasil belajar akan meningkat. Hasil uji regresi menunjukkan hasil belajar akan muncul dan naik jika proses pembelajarannya benar dan sesuai.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen dengan perlakuan model Project Based Learning berjalan dengan optimal. Proses pembelajaran menunjukkan peserta didik menunjukkan semangat belajar dan antusias dalam pembuatan

proyek yang diberikan. Kelas eksperimen pembelajaran yang dipadupadankan dengan pemberian proyek menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada aktivitas mengkomunikasikan yang pada awalnya peserta didik nampak pasif. Namun setelah diberikan perlakuan, aktivitas peserta didik menjadi tinggi dan semua peserta didik ikut terlibat aktif dalam penyelesaian proyek membuat planning marketing mix sampai dengan pengkomunikasian hasil. Model Project Based Learning dengan pembuatan tugas proyek dapat meningkatkan kreativitas dan tingkat kompetensi antar peserta didik.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa model project based learning berpengaruh positif terhadap hasil belajar dengan kecenderungan hasil post test yang meningkat dibandingkan dengan hasil pre test, hal tersebut disebabkan oleh beberapa alasan. Pertama, menumbuhkan motivasi yang dapat dilihat pada saat peneliti memberikan proyek peserta didik sangat termotivasi untuk mengerjakan proyek kelompok yang diberikan dengan hasil yang sesuai dengan panduan yang diberikan. Kedua, pembelajaran project based learning melatih peserta didik untuk berpikir kreatif dan aktif yang dapat diamati pada saat kegiatan diskusi kelompok dalam menyelesaikan tugas proyek yang diberikan. Pelaksanaan diskusi kelompok dapat menjalin Kerjasama antar peserta didik sehingga peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman materi yang diberikan. Selain itu, model project based learning menunjukkan dapat meningkatkan kesadaran peserta didik dalam memahami dan menghormati pendapat orang lain. Ketiga, model project based learning menempatkan peran peneliti sebagai fasilitator dan motivator.

Berdasarkan hasil Uji Signifikansi (Uji t) Nilai thitung sebesar 7,415 dengan signifikansi t sebesar 0,05 sedangkan nilai ttabel = 2,000 dimana thitung > ttabel (7,415 > 2,000) dan t signifikansi t < 0,000 (0,000 < 0,05) maka Ha diterima dan Ho ditolak, sehingga hipotesis peneliti diterima bahwa terhadap pengaruh positif dan signifikan antara model pembelajaran PjBL berbasis media digital terhadap Hasil Belajar mahasiswa Pendidikan Akuntansi Angkatan 2023 Universitas Negeri Semarang. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hakim et al. (2021) yang berjudul “Pengaruh Project Based Learning (PjBL) Berbantuan E-learning terhadap hasil belajar Mahasiswa”.

Hasilnya menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 74,5 > 60,5. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbantuan e-learning mempunyai pengaruh positif terhadap hasil belajar mahasiswa. Hal ini juga dibuktikan oleh hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dimana nilai t hitung yang diperoleh sebesar 2,358 sedangkan t tabel sebesar 2,045 pada taraf signifikan 5 % dengan kriteria pengujian Ho diterima jika t hitung > t tabel dan Ho ditolak jika t hitung < t tabel. Dari hasil tersebut maka Ho diterima karena 2,358 > 2,045, artinya ada pengaruh yang signifikan penerapan PjBL berbantuan e-learning terhadap hasil belajar dengan koefisien korelasi sebesar 0,435 (kategori cukup). Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif terkait penerapan model PjBL berbantuan e-learning terhadap hasil belajar mahasiswa dapat terjadi karena model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) memiliki beberapa keunggulan dimana proses pembelajarannya melibatkan siswa secara langsung untuk menghasilkan suatu proyek, sehingga pada dasarnya model pembelajaran ini lebih mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dalam mengerjakan sebuah proyek yang dapat menghasilkan sesuatu.

Penerapan model PjBL berbantuan media digital dalam penelitian ini memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar mahasiswa. Hal ini berarti bahwa variabel model pembelajaran PjBL berbasis aplikasi berpengaruh atau ada keterkaitan terhadap variabel hasil belajar. Kemudian angka 0,352 bertanda positif, ini artinya keterkaitan antara variabel Model Pembelajaran PjBL Berbasis Aplikasi terhadap Variabel hasil belajar berbanding lurus yaitu jika Pembelajaran bagus atau naik (sesuai dengan ketentuan pembelajaran yang berlaku),

maka hasil belajar akan meningkat. Sehingga hal ini dapat terus dilakukan percobaan oleh mahasiswa agar hasil belajar mahasiswa dapat meningkat sesuai dengan tingkat harapan mahasiswa itu sendiri.

Conclusion

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel model pembelajaran PjBL berbasis aplikasi terhadap hasil belajar manajemen pemasaran pada mahasiswa pendidikan akuntansi angkatan 2023 universitas negeri semarang. Ini artinya jika variabel model pembelajaran PjBL berbasis aplikasi sesuai dengan ketentuan proses pembelajaran yang berlaku misalnya dalam kasus ini berdasarkan permasalahan yang sedang terjadi meningkat, maka variabel hasil belajar manajemen pemasaran juga akan meningkat. Begitu juga sebaliknya jika variabel model pembelajaran PjBL berbasis aplikasi tidak sesuai dengan proses ketentuan yang berlaku, maka variabel hasil belajar manajemen pemasaran akan menurun.

References

- Agustin, N., & Maryani, I. (2021). *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*. Yogyakarta: UAD Press.
- Ahmadiyanto, A. (2016). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran korufsi (kotak huruf edukasi) berbasis word square pada materi kedaulatan rakyat dan sistem pemerintahan di indonesia kelas viiic SMP Negeri 1 Lampihong tahun pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6 (2), 980-993.
- Ardiansyah, A. A., & Nana, N. (2020). Peran mobile learning sebagai inovasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran di sekolah. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 3(1), 47-56.
- Hergenhahn, B. R. (2020). *Theories of Learning (Teori Belajar)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Cristiana, E. (2021, May). Digitalisasi pendidikan ditinjau dari perspektif hukum. In *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya* (No. 3, pp. 58-66).
- Dimiyati, M., & Mudjiono, M. (2006). Belajar dan pembelajaran. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Hakim, A. R., Hairunisa, H., & Haris, A. H. A. (2021). Pengaruh Project Based Learning (PjBL) Berbantuan E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *GRAVITY EDU: Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Fisika*, 4 (2), 10-13.
- Mardhiah, Ainun & Akbar, S.A. (2018). Efektivitas media pembelajaran terhadap hasilbelajar kimia siswa SMA Negeri 6 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 6(1), 50-61.
- Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). Model pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dan hasil belajar mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 60-71.
- Rinaldi, Muammar. (2021). pengaruh motivasi belajar dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar ekonomi. *Niagawan*, 8 (3), 1-16.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Warsono, & Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.