

## **EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (*PROJECT BASED LEARNING*) TERHADAP HASIL BELAJAR MATA KULIAH EKONOMI KREATIF**

Putri Kemala Dewi Lubis<sup>1</sup>, Revita Yuni<sup>2</sup>, Khairani Alawiyah Matondang<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Ekonomi FE Universitas Negeri Medan

<sup>3</sup> Ilmu Ekonomi FE Universitas Negeri Medan

putrikemala@unimed.ac.id<sup>1</sup>, revitayuni@unimed.ac.id<sup>2</sup>, alawiyah@unimed.ac.id<sup>3</sup>

### **ABSTRACT**

*The curriculum applied in the Bachelor of Economics Education study program at Medan State University uses the concept of Independent Learning with an output-oriented approach or Outcome-Based Education (OBE). In this output-based approach, results in the form of knowledge and skills must be measurable concretely. To achieve optimal measurement results, it is necessary to apply a project-based learning model that is in accordance with OBE principles in the study program. This OBE-based PJBL model is expected to be able to improve students' abilities as reflected in the achievement of their learning outcomes. This research uses research and development (R&D) methods, with a development model adapted from the ADDIE model. Based on the research results, 96.7% of students got an A grade, while 3.3% got an E grade. This shows that the PjBL model is very effective in improving student learning outcomes, especially in Creative Economy courses.*

*Keywords: Project Based Learning, Learning, Creative Economy*

### **ABSTRAK**

Kurikulum yang diterapkan pada Program Studi S1 Pendidikan Ekonomi di UNIMED menggunakan konsep Merdeka Belajar dengan pendekatan berorientasi pada luaran atau Outcome-Based Education (OBE). Dalam pendekatan berbasis luaran ini, hasil berupa pengetahuan dan keterampilan harus dapat diukur secara konkrit. Untuk mencapai hasil pengukuran yang optimal, diperlukan penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) yang sejalan dengan prinsip OBE dalam program studi tersebut. Model PJBL berbasis OBE ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa yang tercermin dari pencapaian hasil belajarnya. Pada penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D), dengan model Pengembangan yang diadaptasi dari model ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian, sebanyak 96,7% mahasiswa mendapatkan nilai A, sedangkan 3,3% memperoleh nilai E. Hal ini menunjukkan bahwa model PjBL sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa, khususnya dalam Mata Kuliah Ekonomi Kreatif.

Kata Kunci: Project Based Learning, Pembelajaran, Ekonomi Kreatif

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan jenis kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik secara terstruktur dan khusus dalam jangka waktu tertentu, yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah tertentu dan menghasilkan produk akhir dari kegiatan tersebut. Pengalaman memperkenalkan pembelajaran berbasis proyek secara dinamis memungkinkan mengenal perbedaan antara model pendidikan tradisional dan model modern yang berbasis proyek. Tujuan utama pembelajaran berbasis proyek adalah menjembatani kesenjangan antara aktivitas pendidikan di universitas dengan kebutuhan praktis (Veselov, Pljonkin, & Fedotova, 2019).

Model pembelajaran berbasis proyek menitikberatkan pada kerja sama dan kolaborasi antara peserta didik, yang bertujuan untuk menghasilkan individu yang inovatif, berbeda, dan berorientasi pada pemecahan masalah. Menurut Habók & Nagy (2016), dalam meningkatkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, motivasi diri, dan kreativitas, mahasiswa perlu terlibat dalam pengerjaan proyek dan bekerja dalam kelompok secara bersama-sama.

Menurut Patton (2012, p. 13), "Project-based learning refers to students planning, planning, and executing extensive projects that produce publicly exhibited outputs such as products, publications, or presentations." Dengan kata lain, model pembelajaran berbasis proyek, juga dikenal sebagai PBP, mengarahkan siswa untuk membuat produk selesai yang akan dipublikasikan atau dipresentasikan kepada publik..

Salah satu manfaat Model Pembelajaran Berbasis Proyek, yaitu : (1) Meningkatkan minat siswa untuk belajar,(2)Meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah,(3) Meningkatkan kemampuan kerjasama karena kelompok kerja sangat penting untuk proyek.(4)Meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk mengelola sumber, yang berarti mereka lebih siap untuk menyelesaikan tugas yang kompleks (Thomas, 2000).

Saat ini sangat penting bagi mahasiswa untuk memiliki kesempatan mendapatkan pengalaman dan pemahaman melalui aktivitas belajar . mahasiswa dapat memperoleh pengetahuan melalui pengamatan, penemuan, atau eksperimen melalui proyek yang

dirancang dalam kelas. Proyek perkuliahan dimaksudkan untuk memberikan pengalaman kerja ilmiah kepada siswa calon guru. Mereka juga dapat diberi kebebasan untuk menggunakan berbagai media dan peralatan teknologi dan informasi, kinerja teknik, dan matematika. Hal ini pasti akan meningkatkan pemikiran dan kemampuan kerja mahasiswa calon guru selama praktik mengajar dan setelah lulus dari perguruan tinggi. Memberikan pendidikan yang dapat meningkatkan pemikiran kritis dan kreativitas mahasiswa adalah strategi yang bisa digunakan. Pembelajaran Berbasis Proyek atau Pembelajaran Berbasis Proyek adalah metode yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut.

Mata kuliah ekonomi kreatif biasanya menggunakan ceramah dan diskusi sebagai metode pembelajaran. Hasilnya adalah bahwa mahasiswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, hasil belajarnya lebih rendah, dan kesulitan untuk memahami dan menguasai materi ekonomi kreatif. Tidak hanya itu, hal ini dapat berdampak negatif pada pencapaian prestasi pembelajaran lulusan (CPL) dan prestasi mata pelajaran kuliah (CPMK). Model Pembelajaran Berbasis Proyek

memiliki potensi besar untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa melalui proyek dan karya nyata. Model ini juga dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi oleh dosen dan siswa, sehingga menciptakan sinergi yang positif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) merupakan metode pembelajaran alternatif yang selaras dengan indikator OBE dalam kurikulum MBKM. Strategi ini mendorong kolaborasi antara teori dan praktik, yang sangat bermanfaat bagi mahasiswa yang ingin mempelajari Ekonomi Kreatif. Metode ini memungkinkan dosen dalam mengelola proses pembelajaran di kelas dengan memasukkan tugas proyek yang kompatibel. Tujuan utama metode PjBL yaitu dirancang untuk mengembangkan kompetensi subjek belajar, baik teknis maupun non-teknis, dengan memberikan kesempatan untuk melakukan praktik nyata yang relevan dengan materi pembelajaran. Pendidikan berbasis proyek tekanan pada penerapan pengetahuan dan menunjukkan bahwa mahasiswa dapat bertanggung jawab sendiri untuk menyelesaikan

masalah terkait dengan proses dan hasil.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini didasarkan pada filsafat positivisme dan menggunakan metode kuantitatif, dengan sampel mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi semester empat (IV) tahun akademik 2023/2024 yang mengambil mata kuliah Ekonomi Kreatif.

Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner. Kuesioner merupakan kumpulan pertanyaan tertulis yang dirancang untuk mendapatkan informasi dari subjek penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menyebarkan angket kuesioner secara luas melalui media sosial sesuai dengan persyaratan dan ketentuan yang berlaku. Kuesioner ini mencakup 12 pertanyaan yang berkaitan dengan subjek penelitian mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi semester IV dan diisi oleh 60 responden. Pengujian Efektivitas bahan terbuka dalam penelitian ini diukur dengan membandingkan hasil belajar siswa pada kondisi sebelum dan sesudah menggunakan bahan terbuka. Pengujian efektivitas dilakukan dengan menggunakan desain satu grup pretest-posttest. Hasil N-gain digunakan. Untuk

menghitung N-gain, gunakan rumus berikut:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Kategorisasi perolehan nilai N-gain score dapat ditentukan berdasarkan nilai Ngain (Tabel 1) maupun nilai N-gain dalam bentuk persen (Tabel 2).

**Tabel 1. Pembagian Skor N-Gain**

Nilai N-gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Kategorisasi perolehan nilai N-gain score dapat ditentukan berdasarkan nilai Ngain (Tabel 1) maupun nilai N-gain dalam bentuk persen (Tabel 2):

**Tabel 2. Kategori Tafsiran Efektivitas N- Gain**

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Tabel 3 menunjukkan bahwa penilaian hasil belajar siswa dalam mata kuliah ekonomi kreatif berbasis Outcome Based Education fokus pada produk kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa sikap, pengetahuan, dan

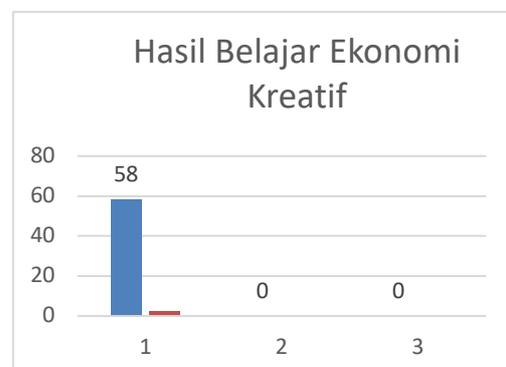
keterampilan mahasiswa akan diukur berdasarkan hasil belajar mata pelajaran tersebut. Dilakukan melalui observasi, evaluasi diri, evaluasi terhadap sesama, evaluasi aspek personal, dan interaksi efektif dengan lingkungan sosial, evaluasi spektrum sikap dilakukan. Penilaian bidang pengetahuan dilakukan melalui ujian tertulis, baik secara langsung maupun tidak langsung melalui proyek atau penyelesaian kasus. Menilai bidang kompetensi melalui penilaian kinerja dengan menggunakan produk budaya dan kreatif Sumut. Alat penilaian ini menggunakan format portofolio berkelanjutan, yang didasarkan pada pengumpulan informasi tentang hasil belajar dan karya siswa dalam bentuk laporan berkala dan produk kreatif. Portofolio hasil karya siswa dianggap sebagai hasil terbaik dari hasil belajar mereka.

Hasil belajar mahasiswa dalam bidang penguasaan konsep menunjukkan bahwa 34 mahasiswa di kelas A mendapatkan nilai A, 24 mahasiswa di kelas A mendapatkan nilai A, dan 2 siswa di kelas B mendapatkan nilai E. Hasil belajar siswa dapat diketahui pada tabel 3 berikut:

**Tabel 3. Hasil Belajar Mata Kuliah Ekonomi Kreatif**

Parti Sipan	Nilai Tes	Nilai Portofolio	Bentuk Produk
58 Mahasiswa	A	Sangat baik (skor > 85)	Karya produk kreatif menghasilkan anekjarian berupa: Souvenir, ayaman keranjang, tempat tissue, lampu hias, kuliner (makanan daerah Sumatera Utara)
2 Mahasiswa	E	Sangat tidak baik (skor < 65)	Tidak masuk kelas dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan

Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa memiliki nilai dalam mata kuliah ekonomi kreatif, sebagai berikut:



**Grafik 1 Hasil Belajar Ekonomi Kreatif**

Sebanyak 96,7% siswa menerima nilai "A", dan 3,3% menerima nilai "E". Sehingga, Model PjBL sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa di mata kuliah Ekonomi Kreatif, yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan terapan. Model pembelajaran proyek memungkinkan mahasiswa berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar, seperti yang ditunjukkan oleh temuan penelitian (Zuhra, 2020) dan (Maelani et.al., 2021). Penelitian oleh (Rahayu et.al.m 2022) dan (Parahi & RP 2022) mengatakan bahwa hasil belajar mahasiswa di kelas meningkat dengan penerapan model ini. Mata kuliah ekonomi kreatif berbasis proyek (PjBL) adalah bagian dari kurikulum Outcomes-Based Education (OBE) dan diberikan kepada dua kelas dengan 60 siswa. Tabel 4 berikut menunjukkan hasil perhitungan nilai N gain, yaitu:

**Tabel 4. Hasil Perhitungan N-Gain**

N-Gain Score	Persentase N-Gain
0,76	76%

Ditunjukkan oleh data pada Tabel 4, skor N-Gain yang diperoleh adalah 0,76, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar termasuk dalam kategori tinggi. Di sisi lain, nilai

persentase menunjukkan bahwa 76% dari perolehan N-Gain termasuk dalam kategori tafsiran efektif.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan Observasi yang dilakukan terhadap 60 mahasiswa tentang penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) di mata kuliah Ekonomi Kreatif menunjukkan bahwa itu adalah model pembelajaran yang sangat efektif untuk memenuhi persyaratan kurikulum OBE. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan model PjBL pada mata kuliah Ekonomi Kreatif tidak hanya akan meningkatkan prestasi akademik mahasiswa, tetapi juga akan meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan kreatif. Hasil ini dibuktikan dengan hasil nilai akhir mahasiswa menerima nilai A rata-rata dan berada dalam kategori "sangat baik".

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- W. Wagirun and B. Irawan, "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Menulis Teks Eksplanasi di kelas XI SMA," *Indones. Lang, Educ. Lit.* Vol.5.no.1.p.74 2019 doi: 10.242 /ileal.v.5il.5033.

- I. R. M. Uum Siminar, Yus Alvar Saabighoot, Esya Ansty Mashudi, Mamn Rumanta, "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek ( Project Based Learning) Untun mneningkatkan Sikap Peduli Lingkungan pada Anak Usia Dini, :J.Ilm. Wahan Pendidik. Vol.5.no.3,pp.248-253,2022.
- A.H.A Rasyid, B. Yunitasari, I. W. Susila, D.Dewanto, Y Yunus and D. I. Santoo, "Pengembangangan Model Evaluasi Pembelajaran Berbasis Obe," J. Pendidik. (Teori dan Prakt., vol.7 No. 7 1, pp. 8-7, 2022, doi:10.26740/jp.v7n1.p8-17.
- M. I Ramli, M. A. Thaha, and M. W. Tjaronge, "Pelatihan Metode Pengukuran Capaian Pembelajaran Kurikulum Prod Teknik Sipil berbasis outcoem Based Education ( OBE) pada Anggota BMPTTSSI," J. Tepat ( Teknologi Terap. Untuk Pengabdi. Masyarakat), vol. 5, No. 1, pp. 118-125, 2022
- N.Suryanto, S. Sukarni, And W. Setiawati. "Pengembangan Model Pembelajaran Project Based Learning ( PjBl) dalam Akuntansi Keuangan" J. Pendidik. Dekon., vol. 11. No. 2, pp. 86-91, 20203, doi: 10.26740/jupe.v11n2.p86-91.
- A. F. Mutawally, "Pengembangan Model Project Basel Learning Dalam pembelajaran Sejarah," Univ. Pendidik. Indones., pp. 1-6, 2021, [Online]. Available: <https://osf.io/xyhve/>
- Y. D. Kristanti, S. Suniki, adn R. D. Handayani, "Model Pemebelajaran Berbasis Proyel ( Project Based learning Model) Pada pembelajaran Fisika Disma 1), " J. Pembelajaran Fis., Vol. 5, No. 2, pp. 122-128, 2017.
- S. J. S. Christina Sitepu, "Pengaruh Model Pembelajaran STEAM dengn Literasi Saintifik Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Berbasis Outcome Based Education ( OBE)," DE\_JOURNAL (Dharmas Educ. Journal), vol. 4, No. 22510116,pp. 742-750,2023.
- R.Efendi. E. Sarimanah, and U. Pakuan, "Penerapan Model pembelajaran Project Bases Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mahsiswa PBSI, FKIP, Universitas Pakuan bebais Lesson Study," J.Ilm. pendidikan Nonform., vol. 10, No. Januari, pp 289-306, 2024.
- I. W. E. Mahendra, "Project Based Learning bermuatan Etnomatematika Dalm Pemebelajar Matematika," JPI (Jurnal Pendidik, Indones., vol. 6, No. 1, pp. 106-114, 2017, doi:10.23887/jpii-undiksha.v6il.9257
- R. Oktaviani and N. L. Marlina, "Pengembangan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Kuliah Penyuntingan Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi," J.Pendidik. Bhs. Dan Sastra Inones. Met., vol. 6, No. 2. Pp. 85-92, 2021, doi: 10.21107/metalingua.v6i2.11771
- S. Suhartatik and A. Adi, "Pengembangan Model Project-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Ponpes Modern Di Malang raya," Ling.J.Ilm. Bhs. Dan Sastra, vo. 9,

- No. 2, 2014  
doi10.18860/ling.v9i2.254.
- Maelani, G., Yanyi, R. A. E., & Sutendy, U. A. (2021). Pengaruh penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pbl) Melalui Penggunaan Media Unit kegiatan Belajar Mandiri (Ukbn) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *J-KIP ( Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 2(2), 71-80.
- Ngalimun. 2014. Strategi dan Moddel Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Rahayu, R., Rosita, R.m Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313- 6319
- Zuhra, C. H. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Materi Siklus Akuntansi pada Perusahaan Dagang. *Jurnal Kinerja Kependidikan (JKK)*, 2(4), 704-721.