

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR
BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING*
MATA KULIAH PERILAKU KONSUMEN FE UNIMED**

Aurora Elise Putriku¹, Putri Sari M.J. Silaban², Randeska Manullang³

Business Education Study Program, Faculty of Economic, Universitas Negeri Medan

Penulis Korespondensi: putri_aurel@yahoo.com¹, poetrisilaban@yahoo.com², andeskiandra79@gmail.com³

Abstract

Mata kuliah Perilaku Konsumen merupakan salah satu mata kuliah yang terdapat dalam program studi pendidikan bisnis yang dirancang agar para lulusan dapat memahami bagaimana perilaku konsumen dalam dunia nyata, sehingga menjadi bekal ilmu bagi para lulusan dalam pengelolaan bisnis. Selama ini belum ada Dosen Prodi Pendidikan Bisnis Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan yang menulis bahan ajar Perilaku Konsumen berbasis model pembelajaran *Project Based Learning*. Secara umum penelitian ini bertujuan mengetahui tingkat kelayakan dan efektifitas bahan ajar berbasis *Project Based Learning* pada mata kuliah Perilaku Konsumen Program Studi Pendidikan Bisnis Universitas Negeri Medan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE)*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian meliputi 3 (tiga) jenis yaitu Validitas, Keefektifan, dan Kepraktisan. Buku ini telah divalidasi oleh 3 orang validator dan hasilnya menunjukkan bahwa buku tersebut memiliki kelayakan yang tinggi namun perlu dilakukan revisi. Setelah merevisi buku, uji coba dilakukan pada 30 mahasiswa semester 5 yang mengambil mata kuliah Perilaku Konsumen. Berdasarkan hasil tes, nilai post-test siswa lebih tinggi dari hasil pre-test. Hal ini menunjukkan bahwa buku Perilaku Konsumen Berbasis Proyek dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Keywords: Bahan Ajar, Hasil Belajar, Perilaku Konsumen

Article Information:

Received Date: 6 Oktober 2023

Revised Date: 17 Oktober 2023

Accepted Date: 29 Oktober 2023

PENDAHULUAN

Program studi Pendidikan Bisnis Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan mempunyai visi menjadi unggul di bidang pendidikan bisnis manajemen, program keahlian pemasaran dan kewirausahaan. Selain menjadi guru yang profesional, para lulusan prodi Pendidikan Bisnis diharapkan dapat menjadi pengelola bisnis dalam manajemen dan kewirausahaan, bahkan diharapkan dapat menjadi konsultan UMKM. Untuk mencapai kompetensi tersebut, maka disediakan mata kuliah-mata kuliah baik yang bersifat teoritis maupun praktek, salah satunya adalah mata kuliah Perilaku Konsumen.

Mata kuliah Perilaku Konsumen merupakan salah satu mata kuliah yang terdapat dalam program studi pendidikan bisnis yang dirancang agar para lulusan dapat memahami bagaimana perilaku konsumen dalam dunia nyata, sehingga menjadi bekal ilmu bagi para lulusan dalam pengelolaan bisnis. Perilaku konsumen adalah studi tentang unit pembelian dan proses pertukaran yang melibatkan perolehan, konsumen dan pembuangan, barang, jasa, pengalaman serta ide-ide (Mowen, 2012).

Dengan mempelajari Perilaku Konsumen, maka para pelaku bisnis dapat mengembangkan bisnisnya sesuai dengan kaidah pemasaran modern yang berorientasi pada kebutuhan konsumen. Ketika sebuah produk atau jasa ditawarkan di pasar namun tidak didasarkan pada analisis kebutuhan konsumen, melalui sebuah studi yang mendalam tentang perilaku konsumen, produk atau jasa tersebut tidak akan laku di pasar. Jika hal ini dilakukan berulang-ulang, perusahaan akan mengalami kerugian. Peran strategis disiplin ilmu perilaku konsumen adalah menawarkan berbagai cara dan metode agar para pelaku bisnis dapat memahami perilaku konsumen secara tepat sehingga ketika ingin mengeluarkan produk atau jasa tertentu di pasar, produk atau jasa tersebut dapat diterima pasar secara memuaskan (Febriani dan Wayan, 2019).

Perilaku manusia sebagai konsumen selalu berubah dan berkembang sesuai dengan kemajuan peradabannya. Oleh karena itu, perkuliahan Perilaku Konsumen perlu dirancang menjadi proses pembelajaran yang efektif, efisien dan memiliki daya tarik dalam proses pembelajaran sehingga diperlukan sumber-sumber belajar yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih berkualitas (Putri, 2022).

Bahan ajar merupakan unsur terpenting dalam proses pembelajaran. Bahan ajar dikenal sebagai alat pembelajaran yang paling banyak digunakan sebagai sumber belajar yang sangat efektif untuk menyampaikan materi terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran. Upaya yang akan ditempuh untuk meningkatkan kualitas atau hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Perilaku Konsumen yaitu menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*). 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).

Perkuliahan dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) akan menyebabkan kolaborasi antara mahasiswa dengan dosen, belajar dalam tim kolaboratif. Ketika mahasiswa belajar dalam tim maka para mahasiswa akan mengasah keterampilan merencanakan, berorganisasi, negosiasi, dan membuat konsensus tentang hal-hal yang akan dikerjakan. Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek proyek, latar belakang, kemampuan, serta perbedaan karakteristik mahasiswa dalam kelompok akan saling memberikan manfaat serta melibatkan mereka dalam aktivitas proses pembelajaran dalam kelas pertemuan (Mayangsari, 2017)

Berdasarkan teori dan penelitian terdahulu yang sudah ada, peneliti menarik kesimpulan bahwa diperlukan bahan ajar yang menerapkan model pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja proyek dimana para peserta didik bekerja secara mandiri atau kelompok dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengaplikasikannya terhadap sebuah produk nyata. Dalam kerja proyek memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri maupun secara berkelompok. (Mayangsari, 2017). Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka peneliti akan mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan mata kuliah Perilaku Konsumen, yaitu bahan ajar yang berbasis *Project Based Learning* dikarenakan agar mahasiswa mampu mengaplikasikan teori terkait perilaku konsumen pada bisnis yang sebenarnya.

TINJAUAN PUSTAKA

Bahan Ajar

Menurut Prastowo (2015:17), bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Misalnya buku pelajaran, modul, handout, LKS, model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, dan sebagainya.

Beberapa pengertian bahan ajar menurut Depdiknas (2008: 6-7) adalah sebagai berikut:

- a. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/ instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar

mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.

- b. Bahan ajar merupakan seperangkat substansi pembelajaran yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/ instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.
- d. Bahan ajar adalah merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan/ suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Hasil Belajar Mata Kuliah Perilaku Konsumen

Hasil belajar mahasiswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal diantaranya adalah motivasi pada diri sendiri, kecerdasan, dan juga sifat / kepribadian. Faktor eksternal diantaranya adalah faktor keluarga, fasilitas belajar, lingkungan, dan termasuk pengajaran yang diperoleh di kelas.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Perilaku Konsumen. Jika dilihat dari jenis materi dalam mata kuliah ini ada beberapa konsep, prinsip dan prosedur yang membutuhkan pembelajaran yang menarik dan memotivasi mahasiswa untuk belajar.

Salah satu tugas utama dosen adalah memberikan unsur positif terhadap suasana belajar mahasiswa agar mahasiswa memperoleh hasil belajar yang baik. Lingkungan belajar yang efektif melalui pembelajaran yang optimal, dan didukung oleh motivasi belajar yang tinggi dari diri mahasiswa dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Dengan pengoptimalan bahan ajar

yang terkait dengan perilaku konsumen, maka mahasiswa sebagai calon pengusaha akan memperoleh pengetahuan- pengetahuan yang luas terkait dengan perilaku konsumen dan *skill* yang memadai untuk dapat digunakan dalam berwirausaha dimasa yang akan datang.

Penyusunan Bahan Ajar Mata Kuliah Perilaku Konsumen Berbasis *Project Based Learning*

Konsep pengembangan bahan ajar Mata Kuliah Perilaku Konsumen berbasis *project based learning* merupakan bentuk inovasi bahan ajar, di mana model pembelajarannya berpusat pada peserta didik dalam melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Secara konstruktif, peserta didik melakukan eksplorasi atau pendalaman pembelajaran dengan melakukan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan. Proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lainnya.

Project based learning (pembelajaran berbasis proyek) adalah salah satu metode belajar yang menekankan proyek sebagai sarana belajar mahasiswa. Proyek berdasarkan situasi nyata di lapangan sehingga kendala yang dihadapi, adalah kendala riil dihadapi di lapangan. Metode pembelajaran ini dianggap tepat diterapkan pada mata kuliah Perilaku Konsumen. Proyek yang diberikan bertujuan untuk menjawab pertanyaan atau permasalahan utama pada suatu topik, sehingga mahasiswa belajar untuk mencari berbagai alternatif solusi atas berbagai permasalahan tersebut berdasarkan situasi nyata.

Pembelajaran berbasis proyek melatih mahasiswa untuk mengkombinasikan pengetahuan dasar yang telah mereka miliki, dengan pengetahuan baru yang diperoleh selama mengerjakan proyek untuk menyelesaikan berbagai permasalahan

yang ada. Hal tersebut dikarenakan metode pembelajaran berbasis proyek memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) proyek bersifat terpusat dan merupakan bagian di dalam kurikulum, (2) proyek berbasis pada pertanyaan dan permasalahan utama, (3) proyek melibatkan peserta didik, (4) proyek berorientasi pada peserta didik, dan (5) proyek bersifat realistis dalam kehidupan nyata.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Rustandi, 2021). Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang mengacu pada proses utama penyusunan dan pengembangan sistem pembelajaran dengan 5 (lima) tahap pelaksanaan yaitu: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development* (4) *Implementation*, dan (4) *Evaluation*. Alasan dipilihnya model ADDIE dalam penelitian ini adalah karena model ADDIE memiliki proses yang sistematis untuk pengembangan instruksional, serta memberi kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus-menerus dalam setiap tahapan sehingga buku ajar yang dihasilkan akan menjadi buku ajar yang valid dan reliabel. Subjek penelitian sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis semester V yang sudah menerima Mata Kuliah Perilaku Konsumen.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian meliputi 3 (tiga) jenis yaitu Validitas, Keefektifan, dan Kepraktisan. Penilaian validitas bahan ajar dilakukan oleh validator ahli. Selain itu, validator juga memberikan kritik dan saran terhadap bahan ajar dan instrumen penelitian sehingga berfungsi sebagai acuan untuk merevisi produk sehingga dapat dihasilkan bahan ajar yang layak untuk diimplementasikan dalam perkuliahan. Uji kepraktisan dilakukan

dengan 2 (dua) cara, yaitu: instrumen uji kepraktisan menurut fasilitator (dosen) dan instrumen uji kepraktisan menurut peserta didik (mahasiswa). Instrumen uji kepraktisan menurut dosen digunakan untuk mengetahui pendapat dan penilaian dosen terhadap keterlaksanaan dan kemudahan penggunaan bahan ajar dalam perkuliahan. Instrumen uji kepraktisan menurut mahasiswa disusun dalam bentuk angket sesuai dengan komponen yang ditetapkan berdasarkan penggunaan bahan ajar.

Uji keefektifan Bahan Ajar menggunakan uji coba pada kelompok kecil terbatas dengan desain eksperimen *before-after (one to one)* menggunakan *paired sample t test*. Uji coba keefektifan media pembelajaran dilakukan pada sampel sebanyak 30 mahasiswa yang sudah pernah menyelesaikan mata kuliah Perilaku Konsumen. Desain eksperimen *before after* ini menguji keefektifan bahan ajar terhadap hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan bahan ajar. Uji ini menggunakan *paired sampel t test* dengan hipotesis:

Ho : Tidak ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan bahan ajar Perilaku Konsumen berbasis Proyek pada Mata Kuliah Perilaku Konsumen.

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan bahan ajar Perilaku Konsumen berbasis Proyek pada Mata Kuliah Perilaku Konsumen.

Dengan kriteria terima Ho, jika nilai Sig > 0,05 dan tolak Ho, jika nilai Sig < 0,05 (Kadir, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keseluruhan kegiatan penelitian ini meliputi 5 tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Evaluation* (Evaluasi), dan *Implementation* (Pelaksanaan). Hasil penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

5.1.1 *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, jenis kegiatan yang dilakukan adalah :

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum merupakan langkah untuk mengetahui kurikulum yang berlaku di lembaga yaitu Universitas Negeri Medan dan Prodi Pendidikan Bisnis pada khususnya. Tujuan dilakukannya analisis kurikulum ini adalah untuk mengetahui tuntutan-tuntunan yang berlaku di kurikulum agar dapat diselaraskan dengan bahan ajar. Khusus untuk jenjang perguruan tinggi, pemerintah telah mengeluarkan *Indonesian Qualification Frame Work* atau Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) sebagaimana diatur dalam Peraturan Presiden No. 8 Tahun 2012. Dengan demikian Perguruan Tinggi sebagai penghasil sumber daya manusia terdidik perlu mengupayakan agar lulusannya sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah dirumuskan dalam jenjang kurikulum KKNI. Berdasarkan Permendikbud Nomor 73 Tahun 2013, KKNI Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) bidang pendidikan tinggi merupakan kerangka penjenjangan kualifikasi yang dapat menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan capaian pembelajaran dari jalur pendidikan nonformal, pendidikan informal, dan/atau pengalaman kerja ke dalam jenis dan jenjang pendidikan tinggi. Dengan kata lain, Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) adalah kerangka penjenjangan kualifikasi sumber daya manusia Indonesia yang menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan sektor

pendidikan dengan sektor pelatihan dan pengalaman kerja dalam suatu skema pengakuan kemampuan kerja yang disesuaikan dengan struktur di berbagai sektor pekerjaan (skkni.kemnaker.go.id) diakses pada 23 Juli 2022.

Hal tersebut memiliki makna bahwa mahasiswa tidak cukup hanya belajar di kelas, namun lebih dari pada itu, mahasiswa harus belajar pada sektor pelatihan atau pekerjaan agar tercapai lulus yang kompeten sesuai dengan sembilan jenjang kualifikasi sumber daya manusia. Universitas Negeri Medan telah menerapkan kurikulum KKNI (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia) dengan memberlakukan 6 bentuk tugas, yaitu Tugas Rutin (TR), *Critical Book Report (CBR)*, *Critical Jurnal Review (CJR)*, *Mini Research (MR)*, *Team Project (TP)*, dan *Rekayasa Ide (RI)*. Dengan adanya 6 tugas KKNI tersebut, mahasiswa diharapkan mampu meningkatkan karya, *skill* dan kreativitas. Dengan demikian, bahan ajar Mata Kuliah Perilaku Konsumen ini akan mencantumkan 6 tugas KKNI dengan mengintegrasikan pembelajaran berbasis proyek secara kelompok (*Project Team Based*).

b. Analisis Instruksional

Dalam tahap ini, data yang perlu didapatkan adalah profil lulusan dan standar kompetensi lulusan. Profil lulusan Program Studi Pendidikan Universitas Negeri Medan adalah menjadi wirausahawan muda yang kreatif, inovatif, produktif dan berkarakter serta kompeten dalam bidang manajerial, profesional dalam menjalankan dan mengembangkan usaha. Berdasarkan analisis instruksional, bahan ajar Mata Kuliah Perilaku Konsumen harus mampu mendukung ketercapaian profil lulusan dan standar kompetensi lulusan yang relevan dengan Mata Kuliah Perilaku Konsumen.

c. Analisis Mahasiswa

Analisis mahasiswa dilakukan untuk

mengetahui kebutuhan dan tingkat kemampuan mahasiswa yang beragam dalam mengikuti proses pembelajaran. Analisis mahasiswa dilakukan melalui wawancara secara terbuka kepada mahasiswa yang menjadi objek penelitian yaitu mahasiswa kelas A Semester 5 Program Studi Pendidikan Bisnis. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran mahasiswa membutuhkan bahan ajar yang berbasis proyek yang dikerjakan secara berkelompok. Analisis ini dapat digunakan sebagai dasar untuk merancang materi-materi yang dicantumkan dalam bahan ajar, dan bagaimana bentuk proyek yang harus dikerjakan mahasiswa secara berkelompok.

Dalam pelaksanaan perkuliahan, mahasiswa juga mengharapkan diskusi terkait permasalahan (kasus) terkini, yang relevan dengan kondisi saat ini, sehingga mahasiswa memiliki pengetahuan yang *update* pada dunia bisnis. Setiap mahasiswa memiliki karakter dan kemampuan berpikir yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil wawancara juga dapat diketahui bahwa mahasiswa membutuhkan penugasan yang bervariasi yaitu kelompok dan individu. Karena ada mahasiswa yang lebih suka jika belajar mandiri, namun ada juga mahasiswa yang lebih suka jika belajar secara berkelompok. Dengan demikian, buku Perilaku Konsumen yang disusun pada penelitian ini akan memuat pendapat-pendapat mahasiswa tersebut.

5.1.2 Design (Perancangan)

Tahap Perancangan terdiri dari merancang peta kompetensi Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), materi buku, dan RPS MK Pengenalan Bisnis. Capaian pembelajaran tentunya harus mendukung capaian pembelajaran lulusan prodi Pendidikan Bisnis. Profil lulusan Prodi Pendidikan Bisnis adalah menjadi guru yang profesional, namun juga selain itu, para lulusan prodi Pendidikan Bisnis diharapkan dapat menjadi pengelola bisnis dalam manajemen dan kewirausahaan, bahkan

diharapkan dapat menjadi konsultan UMKM.

5.1.3 Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, setiap rancangan yang sudah ditetapkan pada tahap *Design* (Perancangan) akan direalisasikan. Pengembangan yang dilakukan adalah membuat buku Mata Kuliah Perilaku Konsumen Berbasis Proyek dan disertai dengan penugasan *Case Method*.



Gambar Desain Cover Buku

Keseluruhan isi buku Perilaku Konsumen Berbasis Proyek disusun dengan mencantumkan tugas KKNI (Tugas rutin yang berbasis *case study*, CBR, CJR), serta dengan fokus utamanya pada proyek yang dikerjakan secara berkelompok (pada Bab 6 sampai dengan Bab 10) dan tentunya isinya relevan dengan tuntutan kurikulum, profil lulusan, capaian pembelajaran lulusan, serta capaian pembelajaran mata kuliah. Tahapan selanjutnya adalah tahap implementasi.

5.1.4 Implementation (Implementasi)

a. Uji Validitas

Setelah buku Perilaku Konsumen Berbasis Proyek selesai disusun, maka dilakukan tahap implementasi yaitu kepada objek penelitian. Namun sebelum buku diimplementasikan, buku divalidasi terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakan buku. Pada tahap uji validitas, terdapat 3 orang validator yaitu Dr. Dede Ruslan, M.Si., Dr. Arwansyah, M.Si., dan Dr.Sri Mutmainnah,

M.Si.

Keseluruhan hasil penilaian dari ketiga validator untuk pengujian validitas buku Perilaku Konsumen Berbasis Proyek dapat dirangkum pada Tabel berikut ini:

Tabel Kesimpulan Penilaian Validator

No.	Validator	Aspek			Rata - rata	Keterangan
		Materi	Penyajian	Bahasa		
1	Dr. Dede Ruslan, M.Si.	94,12%	94,67%	90,77%	93,19%	Sangat Layak
2	Dr. Arwansyah, M.Si.	92,94%	97,33%	93,84%	94,70%	Sangat Layak
3	Dr.Sri Mutmainnah, M.Si.	90,59%	94,67%	92,31%	92,52%	Sangat Layak
	Rata-rata	92,55%	95,56%	92,30%	93,47%	Sangat Layak

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa buku Perilaku Konsumen Berbasis Proyek layak untuk dipergunakan, dengan validitas masing-masing aspek berada pada rentang 91%-100% begitu juga dengan validitas buku secara keseluruhan.

b. Uji Keefektifan

Uji keefektifan dilakukan untuk mengetahui apakan penerapan Buku Perilaku Konsumen Berbasis Proyek berpengaruh atau tidak terhadap hasil belajar mahasiswa. Uji keefektifan dilakukan dengan desain eksperimen *pretest-posttest* sebanyak 3 pertemuan, yaitu pada materi Strategi Produk, Strategi Harga, dan Strategi Promosi. Kelas yang dijadikan sampel penelitian adalah Kelas A Semester 5 yang sudah pernah mempelajari Mata Kuliah Perilaku Konsumen yang berjumlah 30 orang. Penelitian dilakukan selama satu bulan yaitu pada bulan Agustus 2022. Penelitian dilakukan dengan cara memberikan *pretest*, yaitu untuk menguji hasil belajar mahasiswa sebelum menggunakan bahan ajar Perilaku Konsumen Berbasis Proyek. Setelah *pretest* dilakukan, dosen memberikan materi kepada siswa dengan menggunakan buku Perilaku Konsumen Berbasis Proyek serta memberikan tugas-tugas proyek. Di akhir materi, dosen memberikan *post test* untuk melihat perbedaan hasil belajar mahasiswa sebelum

dan sesudah menggunakan buku Perilaku Konsumen Berbasis Proyek. Untuk melihat apakah ada pengaruh penerapan buku Perilaku Konsumen Berbasis Proyek maka digunakanlah metode analisis data Uji Sampel Berpasangan atau *Paired Sample T Test*, yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel Hasil Perhitungan *Paired Sample Test*

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRE-POST	-13,85859	5,81069	1,24350	-16,39892	-11,49506	-11,243	,000	

Paired T-Test merupakan uji parametrik yang dapat digunakan pada dua data berpasangan. Tujuan dari uji ini adalah untuk melihat apakah ada perbedaan rata-rata antara dua sampel yang saling berpasangan atau berhubungan. Hasil pengolahan data menggunakan *Paired Sample T Test* dapat dilihat pada Tabel 5.7. Berdasarkan Tabel 5.7 diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 11,243 dengan nilai Signifikansi $0,00 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian, hasil belajar mahasiswa sesudah menggunakan buku Perilaku Konsumen Berbasis Proyek lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan hasil *pretest* mahasiswa. Hal ini juga menunjukkan bahwa buku Perilaku Konsumen Berbasis Proyek dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

5.1.5 Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini, isi pembahasan, dan penggunaan bahasa dalam buku direvisi dan lebih disederhanakan agar lebih mudah dipahami oleh pengguna. Dengan demikian, pada tahap ini dihasilkan buku yang sudah diuji validitas oleh tiga orang dosen sebagai validator dari buku Perilaku Konsumen Berbasis Proyek. Keseluruhan tahapan

penelitian telah dilaksanakan, mulai dari tahapan Analisis, Perancangan, Pengembangan, dan Implementasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan penelitian terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *Project Based Learning* dapat meningkatkan ketercapaian mahasiswa dalam perkuliahan.

Model pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang memperkenankan peserta didik untuk bekerja mandiri maupun berkelompok dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengaplikasikannya dalam produk nyata. *Project Based Learning* adalah sebuah model pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja proyek dimana para peserta didik bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengaplikasikannya terhadap sebuah produk nyata. Dalam kerja proyek memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri maupun secara berkelompok.

REFERENSI

- Abdul Majid. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Andi, Prastowo. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Amri, S. dan Ahmadi K. I. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*

dalam Kelas. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.

September 2017 p-ISSN: 1410-8771, e-ISSN: 2580-4812

- Azis, H. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Fisika - *Validitas, Reliabilitas, Praktikalitas, dan Efektifitas Bahan Ajar Non Cetak (Meliputi Audio, Audio Visual, Video)*.
- Depdiknas. 2008. *Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febriani, Nufian S. dan Wayan Weda Asmara Dewi. 2019. *Perilaku Konsumen di Era Digital (Beserta Kasus)*. Jakarta: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gagne, R. M. 1970. *The Conditins of Learning*. (2 nd ed).New York: Holt,Rinehart and Winston.
- Gerlach, Vernon S., and Donald P. Ely, 1971, *Teaching and media : A systematic approach*. Prentice-Hall, Englewood Cliffs, N.J.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Ika Lestari. 2013. *Pengembangan BahanAjar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Kadir, S. T. 2015. *Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mayangsari, Sizillia Noranda. 2017. *Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa dengan Project Based Learning (PjBL)*. LIKHITAPRAJNA Jurnal Ilmiah, Volume 19, Nomor 2,
- M. Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktek*. Yogyakarta:Arr-Ruzz Media.
- Octariani, Dhia dan Isnaini Halimah Rambe. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Project Based Learning Berbantuan Software Geogebra*. MES (Journal of Mathematics Education and Science) ISSN: 2579-6550 (online) 2528-4363 (print) Vol. 4, No. 1. Oktober 2018.
- Purwanto, Edi. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Project Based Learning Mata Kuliah Media Pembelajaran PAI STAI Al-Hikmah Tanjung Balai*. Jurnal Edu-Riligia. Vol.3 No.3. E-ISSN: 2581-0257.
- Putri, Gina Eka . 2022. *Penerapan Based Project Learning dalam Mata Kuliah Digital Bisnis Feysen pada Mahasiswa D4 Tata Busana Sarjana Terapan*. Yogyakarta: Journal UNY. Vol 4, No.2 (2022).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan – Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susianto, Didi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Learning dengan Menggunakan Model Project Based Learning pada Mata Kuliah Pemrograman II*. Bandar Lampung: Jurnal Cendikia Vol 10 No. 1 Cendikia. ISSN: 0216-9436.
- Wagiran. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Teori dan Implementasi)*. Sleman: DEE PUBLISH.