

ANALISIS FAKTOR PROJECT BASED LEARNING MELALUI GRAND TEORI S-O-R PADA MANAJEMEN PEMASARAN

Suryadi¹, Joko Samboro², Dika Rizky Yuniarto³
^{1,2,3} Business Administration Department State Polytechnic of Malang

Artikel diterima: Desember 2022

Tanggal direvisi: Januari 2023

Tanggal Terbit: Januari 2023

Abstract

Changes in the Independent Curriculum Free Learning in the Industrial Revolution Era 4.0 is a challenge for changing the learning paradigm, communicating the affective domain in the Gradation of Attitudes, Knowledge and skills that require the concept of Stimulus Organism Response. Implementation of this learning is a continuation of Blended in type discovery and problem base learning (Suryadi, et al 2020) which shows a very effective impact for project tasks according to industry needs. Project based learning is a scientific learning model that emphasizes students to learn to find and discover for themselves an incomplete concept or principle. The research objective is to analyze the dominant factors of the Marketing Management project base learning model. This research method is "Four-D", the sampling technique uses probability sampling techniques and data collection techniques using observation methods, learning (Project Based Learning), pretest & post test methods, and questionnaire methods. Factor analysis data analysis techniques. Findings of social attitudes, motivation and activity as determinants of achievement for which 75 statements in order of importance (1) Social attitudes of 25 questions with a factor loading value of 0.5 to 0.89 (2) Motivation a number of 12 questions with a loading factor value of between 0.60 to 0.80 (3) The activity of a number of 4 question items with a loading factor value between 0.56 to 0.63. Project Based Learning is suitable for vocational.

Keywords: Factor Analysis, Project based learning, Behavior

1. PENDAHULUAN

Pendidikan vokasional telah banyak menerapkan model pembelajaran saintifik tipe discovery learning atau project based learning atau lainnya, karena karakteristik pendidikannya sangat sesuai lebih banyak praktek dari pada teori, Namun dengan kurikulum merdeka merdeka belajar perlu sinkronisasi strategi pembelajaran. Model pembelajaran konvensional harus ditinggalkan, dan lebih banyak menggunakan metode Blended learning atau hybrid learning dengan model pembelajarn project based learning sebagai tuntutan hasil pembelajaran berwujudkan desain atau produk pada mata pelajaran tertentu. Penerapan project based-learning dalam proses belajar mengajar menjadi sangat penting karena terjadi peningkatan kemampuan mahasiswa dalam berfikir secara kritis dan memberi rasa kemandirian dalam belajar disamping faktor-faktor lain yang harus diperhatikan (Suryadi, 2020).

Penerapan perancangan model PjBL dalam perkuliahan vokasional dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa secara signifikan pada pengetahuan perancangan model pembelajaran pemasaran yang mencakup aspek kognitif dan motorik dengan persentase gain score 60%. Model Project based learning menekankan pendidikan yang memberi peluang pada sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa, kolaboratif dan mengintegrasikan masalah-masalah yang nyata dan praktis, pengajarannya efektif dalam membangun pengetahuan dan kreativitas. Project- based learning menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Model ini berfokus pada konsep-konsep dan prinsip- prinsip utama (central) dari suatu disiplin, melibatkan mahasiswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, peluang untuk mahasiswa bekerja secara otonom mengkonstruk belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk berupa konsep dasar (misal cara promosi dalam pemasaran) untuk bagaimana pelanggan tetap loyal dan perusahaan tepat dapat bersaing dalam mempertahankan keuntungan dalam karya mahasiswa bernilai, dan realistik. Seperti dipahami bahwa pandangan konstruktivisme mencirikan belajar membentuk makna, pengembangan pemikiran, mendorong pemikiran, belajar pada apa yang telah diketahui, tujuan, dan motivasi yang mempengaruhi interaksi pebelajar dengan materi yang dipelajari. Pendek kata, project-based learning menyediakan lingkungan belajar yang kondusif membantu meningkatkan keterampilan pebelajar sesuai dengan ciri belajar konstruktivis. Dengan demikian, kegiatan belajar bukan sekedar kegiatan belajar menerima dan menghafalkan konsep, melainkan belajar lebih memaknai suatu konsep dan mempraktekkannya.

Pengaplikasian teori Stimulus Organisme Respons (Houland, et. Al 1953) dapat digunakan semua bidang yang tujuannya untuk merubah sikap seseorang atau sautu kelompok. Aplikasi ini peneliti menfokuskan kasus bidang bisnis terkait konsep pemasaran dalam loyalitas, bagaimana merubah perilaku mahasiswa yang sedang belajar manajemen pemasaran agar dapat membantu UMKM dalam mempertahankan usahanya dan konsumen menjadi loyal.

Kita ketahui bersama bahwa aktivitas dalam perkuliahan hendaknya terjalin interaksi aktif antara dosen dengan mahasiswa dan juga antar mahasiswa dengan mahasiswa. Mahasiswa yang aktif akan mendapat pemahaman konsep yang lebih baik dan dapat mentranfer pengetahuannya sesama teman dan kelompoknya.

Oleh karena itu, Project Based Learning diharap mampu mendorong mahasiswa untuk memahami konsep yang lebih baik dan dapat diimplementasikan dalam dunia nyata. Bilamana pemahaman terhadap suatu konsep sangat baik maka pengaruh sikap, motivasi dan keaktifan mahasiswa tersebut juga akan lebih baik sehingga prestasi dapat dicapai dengan mudah.

Faktor-faktor yang mempengaruhi untuk dapat mendorong pemahaman terhadap konsep diantaranya adalah sikap sosial dan keaktifan mahasiswa pun demikian justru menjadi lebih penting lagi dalam hal metode pembelajaran karena sangat menentukan terhadap pemahaman konsep sehingga peserta didik lebih berprestasi, hal ini terdapat jelas bahwa metode proyek dalam pemberian tugas kepada semua peserta didik untuk dikerjakan secara individual maupun kelompok merupakan tuntutan kepada peserta didik untuk mengamati, membaca, meneliti, kemudian peserta didik dimintakan membuat laporan dari tugas yang diberikan kepadanya dalam bentuk makalah yang lebih baik (Suryadi, 2020). Metode Pembelajaran Project Based Learning ini bertujuan membentuk analisis masing-masing peserta didik yang dilanjutkan kepada seminar yang merupakan kegiatan belajar sekelompok peserta didik untuk membahas topik, masalah tertentu dimana setiap anggota kelompok seminar dituntut agar berperan aktif, dan kepada mereka diberikan tanggungjawab untuk mendapatkan solusi dari topik, masalah yang dipecahkan dan dosen bertindak sebagai narasumber. Dalam seminar merupakan pembahasan yang bersifat ilmiah, topik pembicaraan adalah hal-hal yang bertalian dengan masalah kehidupan sehari-hari (Project Base Learning), dimana dalam siklus kegiatan pembahasan yang mencari pedoman-pedoman atau pemecahan bedasar pedoman yang telah ditentukan dan diarahkan. Minat merupakan faktor internal psikologis siswa yang sangat penting perannya dalam proses belajar mengajar, tujuan dari pembelajaran tidak akan sampai jika siswa memiliki minat yang rendah. Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran ini dikarenakan pembelajaran guru yang monoton menggunakan strategi ceramah, sehingga kurang adanya timbal balik antara guru dan murid dalam proses belajar mengajar. (Dwi Okti Sudarti; 2019). Berdasarkan kajian penelitian sebelumnya dan penelusuran uji pendahuluan metode discovery learning dan project base learning yang telah penulis lakukan masih terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan tindakan lebih lanjut yaitu mengintegrasikan model pembelajaran Project based learning Proses Pembelajaran Lebih Bermakna dan Efektif dalam usaha meningkatkan kompetensi sesuai kebutuhan industri. Apakah desain model pembelajaran tipe saintific project base learning dalam faktor faktor sikap sosial, motivasi, keaktifan dapat mengidentifikasi faktor dominan terhadap prestasi peserta didik dan terdapat perbedaan sebelum diimplementasikan dan sesudah implementasi terhadap prestasi.

2. HIPOTESIS PENELITIAN

Pembelajaran Project Based Learning dan keberhasilan capaian pembelajaran merupakan proses komunikasi yang tidak bisa terlepas dari konsep-konsep dan teori komunikasi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori kognitif sebagai Grand Theory yang menjelaskan keterkaitan antara tiga variabel ini. Grand teori S- O-R dalam penelitian ini merupakan middle theory. Sementara itu, teori kredibilitas sumber (Source Credibility Theory) dan Teori jarum hipodermik (Hypodermic Needle Theory) merupakan applied theory yang dapat menjelaskan kaitan antara variabel dalam penelitian ini. Penjelasan singkat mengenai teori-teori tersebut adalah sebagai berikut: 1) Teori Psikologi Kognitif. Psikologi kognitif memandang kegiatan belajar dari stimulus dan respon hingga melibatkan kegiatan mental hingga menerangkan cara seseorang mengatur perilaku (Prisgunanto, 2017); 2) Teori S-O-R. Sebagai S-O-R yang dikembangkan pertama kali oleh Hovland dkk, (1953). Asumsi dasar teori ini menyatakan bahwa dalam proses komunikasi terjadi proses aksi - reaksi. Teori ini mengasumsi bahwa stimulus dari kata-kata verbal maupun non verbal, simbol- simbol tertentu akan merangsang orang lain sebagai organisme memberikan respon dengan cara tertentu (Effendy, 2003); 3) Teori Kredibilitas Sumber (Source Credibility Theory). Menurut Hovland (1953) karakteristik sumber akan berpengaruh dalam penerimaan awal bagi pihak penerima pesan yang dapat memberikan efek tertentu (Morissan, 2014).

Beberapa elemen penting di dalam grand teori S- O-R “ (1) Stimulus (S) merupakan gagasan untuk memahami konsep dasar loyalitas konsumen, (2) Organisme (O) peserta didik sedang menempuh mata kuliah manajemen pemasaran, (3) Respon (R) perubahan efek kompetensi yang diharapkan pada Afektif, Psikomotorik dan Kognitif.

Model pembelajaran memang terdapat banyak model yang harus dipahami sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan terencana dalam mengorganisasikan proses pembelajaran peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif.. Dalam hal ini, pergantian model-model pembelajaran berkembang sesuai dengan pendekatan pembelajaran saintifik yang berkaitan erat dengan melibatkan kegiatan pengamatan atau observasi antara lain: pembelajaran berbasis inkuiri, pembelajaran berbasis penemuan (discovery learning), pembelajaran berbasis masalah (problem based learning), dan model lain yang relevan. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, maka proses pembelajaran yang telah dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa akan memberikan signifikan terhadap prestasi. Selain itu tanpa adanya partisipasi belajar dari siswa, proses

belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik karena proses belajar melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Pembelajaran adalah proses dua arah antara dosen dengan siswa yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan ataupun pengalaman dari dosen kepada peserta didik. Akan tetapi, proses pembelajaran ini kadangkala tidak tersampaikan dengan baik sehingga pembelajar tidak dapat memahami maksud dan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh Dosen. Daya serap dan kemampuan peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar mengajar. Proses belajar-mengajar khususnya untuk Pendidikan Vokasional mencakup peningkatan mutu dari segi proses dan segi produk. Untuk menghasilkan produk yang bermutu itulah pada

Pendidikan Tinggi Vokasional diutamakan mereka memiliki ketrampilan agar mereka siap memasuki dunia pekerjaan dengan kemampuan yang telah mereka pelajari selama kampus. Dalam proses pembelajaran diperhatikan 3 ranah penilaian yang saling terkait antara satu dengan yang lainnya yaitu ranah kognitif (pemahaman), ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik (kemampuan). Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi dengan ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti perhatian pada suatu pelajaran, kedisiplinan mengikuti pelajaran motivasi yang tinggi, penghargaan atau rasa hormatnya terhadap Dosen. Sikap belajar yang positif akan menimbulkan intensitas kegiatan yang lebih tinggi dibanding sikap belajar yang negatif. Kemampuan efektif yang meliputi (1) Sikap, (2) Minat Perilaku, (3) Etika (4) Moral sebagai penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran pemasaran; (2) Psikomotor : Kemampuan yang berkaitan dengan gerak (mengentry data, berbicara, membuat program. Peringkat kemampuan psikomotorik ada 5: (1) Gerakan reflek, (2) Gerakan dasar, (3) kemampuan perseptual, (4) kemampuan fisik, (5) gerakan terampil, dan (6) komunikasi nondiskursip (Sax, 1980:70) dalam Penilaian Efektif Prof Mardapi djemari, Ph.D, Dr. Setiawan Ari, MPd 2018.

Dalam instrumen penelitian hasil belajar berbasis kelas (Ruhimat dan yani; 2015) yang dapat digunakan untuk menilai kompetensi peserta didik pada aspek sikan, keterampilan, dan pengetahuan, dan berdasarkan hasil ini terdapat Ranah afektif (a. Sikap, b. Minat, c. Percaya diri, d. dan nilai). Hal mana untuk : (a) Instrumen Sikap merupakan Sikap yang mengacu pada kecenderungan merespon secara konsisten baik menyukai atau tidak menyukai suatu obyek. Instrumen sikap bertujuan untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap prestasi diantaranya adalah Membaca; Interaksi; Mengerjakan tugas; Diskusi; Melakukan browsing; Memiliki buku/modul; (b) Instrumen Instrumen Minat; merupakan minat yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang digunakan untuk meningkatkan minat terhadap pembelajaran pemasaran. Definisi konseptual Minat adalah watak yang tersusun melalui pengalaman mendorong individu mencari obyek, aktivitas, pengertian, ketrampilan untuk tujuan perhatian atau penguasaan. Definisi operasional : Minat adalah keinginan seseorang tentang keadaan suatu obyek. Indikatornya akan meliputi : Manfaat belajar; Usaha memahami manajemen pemasaran; Membaca buku manajemen pemasaran; Bertanya di kelas; Bertanya pada teman; Bertanya pada orang lain; Mengerjakan soal manajemen pemasaran; (c) Instrumen konsep diri bertujuan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan diri sendiri. Informasi kekuatan dan kelemahan peserta didik digunakan untuk menentukan program yang sebaiknya ditempo oleh peserta didik. Hal ini berdasarkan informasi karakteristik diri sendiri yang diperoleh dari hasil pengukuran. Definisi konsep diri: persepsi seseorang terhadap dirinya sendiri yang menyangkut keunggulan dan kelemahannya. Definisi operasional konsep diri adalah pernyataan tentang kemampuan diri sendiri yang menyangkut pembelajaran adalah : Pembelajaran paling sulit; Pembelajaran paling mudah; Kondisi fisik; Komunikasi; Membantu keterampilan; (d) Nilai yaitu Nilai Moral : Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui nilai moral peserta didik. Moral didefinisikan sebagai pendapat, tindakan yang dianggap baik dan yang dianggap tidak baik, diantaranya adalah : Memegang janji; Membantu orang lain; Menghormati orang lain; berkata jujur; berperilaku jujur Nilai motivasi adalah : Moral, nilai, dan etika merupakan konsep penting dalam pembentukan kompetensi siswa. Pencapaian kemampuan kognitif dan psikomotorik tidak akan memberi manfaat bagi masyarakat, apabila tidak diikuti dengan kompetensi. Kemampuan kompetensi jenjang pendidikan pada semester bisa baik, bila digunakan membantu orang lain, namun bisa tidak baik bila kemampuan tersebut digunakan untuk merugikan orang lain. Sedangkan Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai sebaik-baiknya menurut kemampuan anak pada waktu tertentu terhadap hal-hal yang dikerjakan; dan Project Based Learning adalah model pembelajaran berbasis proyek yang diawali dengan menetapkan tema proyek, menetapkan konteks belajar, merencanakan aktivitas, memproses aktivitas, dan diakhiri dengan penerapan aktivitas, sehingga dapat ditarik suatu hipotesis bahwa Prestasi dapat dicapai apabila faktor Sikap perilaku, motivasi dan keaktifan siswa diperhatikan dengan konsep yang dituangkan pada model pembelajaran Project Based Learning.

Berdasarkan hasil beberapa pengamatan atas pembelajaran model konvensional menunjukkan hasil bahwa sebagian (lebih banyak) peserta didik cenderung bersikap apatis selama mengikuti pembelajaran. Terkait dengan gejala tersebut (menggunakan metode : ceramah, diskusi) cenderung bersikap kurang peduli

terhadap siswa lain yang belum mampu memahami materi dengan baik, dan siswa yang tidak tahu cenderung bersikap pasif dengan tidak memberikan tanggapan terhadap materi yang telah disampaikan oleh dosen atau pendidik, kecenderungan terjadi saat dosen mencoba melibatkan dalam proses tanya jawab di kelas dan siswa cenderung tidak memiliki inisiatif untuk mencatat materi pelajaran yang sulit dan jika diminta untuk menyelesaikan masalah atau soal baik lisan maupun tertulis kebanyakan bersikap kebingungan. Pengaruh ini sangat dirasakan oleh kebanyakan dosen pengampu materi komputer akuntansi yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap sikap dan capaian hasil belajar yang diperoleh peserta didik (Suryadi: 2020).

3. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model 4-D. Model pengembangan perangkat Four-D Model disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model ini terdiri dari 4 tahap yaitu Define, Design, Develop dan Disseminate Dengan Tujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi instrumen sikap sosial, motivasi dan keaktifan mahasiswa jurusan akuntansi Politeknik Negeri Malang. Rancangan penelitian ini menggunakan teknik pengembangan produk yaitu Siklus research and development mencakup penemuan penelitian terhadap produk yang akan dihasilkan, mengkajinya kembali dalam setting di mana hasilnya tersebut digunakan dan merevisinya sampai kajian tersebut dianggap memadai untuk diseminasi dalam teknik analisisnya menggunakan analisis faktor untuk menilai (a) Analisis komponen Utama (Principle Component Analysis) yang merupakan teknik reduksi data untuk bertujuan membentuk suatu kombinasi liner dari variabel awal, dengan mempertimbangkan sebanyak mungkin jumlah variasi dari variabel awal, (b) Analisis Faktor Umum (Common Factor Analysis) merupakan model faktor digunakan untuk mengidentifikasi sejumlah dimensi dalam data (Factor) yang tidak mudah untuk dikenali dengan tujuan utama mengidentifikasi dimensi laten yang direpresentasikan dalam himpunan variabel awal. (Sugiyono, 2013).

4. HASIL ANALISIS DATA

Dalam pembelajaran Project Based Learning mahasiswa diminta untuk mempelajari materi terlebih dahulu yang kemudian dibuat rangkuman. Hasil desain yang telah diuji cobakan dan dilakukan perbaikan yang termuat pada hasil rangkuman dipresentasikan di depan kelas dengan dosen yang menunjuk salah satu kelompok sesuai pembagian topik bahasan, pada kelompok lain atau mahasiswa yang lain memperhatikan, menyimak dan mencari untuk menemukan atau menyiapkan pertanyaan.

Berbeda dengan pembelajaran konvensional pada umumnya mahasiswa tidak terlibat aktif. Tidak menonjol dalam pembagian tugas terstruktur manajemen pemasaran, sehingga mahasiswa hanya duduk dan mendengarkan dosen menerangkan atau malah tidak memperhatikan karena tingkat keaktifan tidak terbentuk. Stimulus-Organisme- Respon-model (SOR) dalam manajemen pemasaran adalah suatu model yang menjelaskan bagaimana suatu rangsangan (stimulus) ditangkap oleh panca indera konsumen (organisme), dan kemudian dipersepsikan, sehingga menghasilkan respon (respons), Antonius WH: (2019). Demikian pula pada mahasiswa akan merasa tidak harus belajar terlebih dahulu karena tidak diminta atau dipaksa, sehingga pemahaman materi menjadi kurang baik dan hal ini berdampak pada nilai yang kurang memuaskan apalagi berhubungan dengan outcome tidak akan terbentuk.

Hasil Analisis Faktor Dimensi Keyakinan Hasil perhitungan analisis faktor dimensi Sikap sosial, Motivasi dan keaktifan diperoleh KMO sebesar 0,693 tergolong sedang, dengan nilai $\chi^2=166,456$ dengan signifikansi (Sig= 0,000 pada dk: 36) menunjukkan nilai dengan taraf signifikansi yang berada di bawah 0,05. Pemeriksaan angka MSA menunjukkan bahwa dari 39 butir instrumen dimensi sikap sosial (31 item), motivasi (7 item) dan keaktifan (1 item) semua butir tsb dianalisis menunjukkan nilai yang lebih besar (> 0,6). Pertama, ekstraksi dan rotasi faktor dengan menggunakan metode konfirmatori pada tahap empiris telah mengkonfirmasi 3 (tiga) factor, pada faktor 1 dengan muatan faktor terbesar 0,95 pada dimensi Psikomotorik (Kemampuan berbicara, membuat makalah) dan muatan faktor terkecil 0,59 pada dimensi X1,X3,X4,X5, dengan jumlah varians faktor yang terbentuk pada masing-masing dimensi; faktor 2 dengan muatan terbesar 0,69 pada dimensi sering mengemukakan pendapat dan terkecil 0,59 pada dimensi mengikuti pembelajaran secara tuntas; faktor 3 dengan muatan 0,64 merupakan satu-satunya masuk faktor 3 sebesar 0,64 pada dimensi terlambat dalam melaksanakan tugas merupakan hal yang biasa bagi saya.

Kedua, hasil uji kelayakan sampel KMO (Keiser- MeiyerOlkin) pada ke 7 dimensi dengan angka KMO X1: 0,759; X2: 0,712; X3:0,455; X4:0,831; X5:0,826; X6:0,716; X7:0,841 dan $Y = 0,491$ masuk dalam dimensi sikap sosial, motivasi dan keaktifan beserta prestasi pembelajaran. Demikian pula untuk uji Bartlett menunjukkan bahwa matriks yang terbentuk pada uji kelayakan bukan matriks identitas dengan χ^2 -kuadrat dan Df X1=224,07(45); X2=59,052(6); X3:55,85(10); X4:993,072(210); X5:734,10(190); X6:118,49(15) dan X7:282,317(45) serta $Y: 29,44(5)$. Selanjutnya pemeriksaan terhadap nilai MSA (measure of sampling adequacy) pada tabel anti image correlation dilakukan untuk mengidentifikasi bahwa pensampelan telah cukup memenuhi syarat untuk dilanjutkannya analisis faktor dengan ketentuan nilai MSA > 0,5, dengan asumsi bahwa nilai MSA yang berada di bawah < 0,5 harus dieliminasi. Ketiga, Hasil uji reliabilitas instrumen sikap sosial,

motivasi dan keaktifan mahasiswa jurusan akuntansi keuangan dengan menggunakan skala Thurstone terdiri dari 80 butir menunjukkan nilai koefisien alpha cronbach sebesar 0.920 dengan asumsi bahwa tingkat reliabilitas instrumen ini tergolong tinggi.

Temuan Faktor faktor yang dominan dalam pembentukan output atau outcome adalah faktor utama dalam mempengaruhi proses pembelajaran Project Based Learning diantaranya adalah (1) Faktor Sikap Sosial yang nilai loadingnya >0,60 adalah : a) psikomotorik (Kemampuan berbicara, membuat makalah); b) sering bertanya; c) merasa diperlukan dan enjoy dalam mengerjakan tugas d) berusaha melebihi teman-teman; e) mampu bekerja sama dalam pengerjaan tugas; f) Tantangan berat yang saya hadapi mendorong saya untuk bekerja dan belajar lebih keras; g) selalu memberi informasi penting terkait pembelajaran; (2) Faktor Motivasi bernilai loadingnya >0,60 adalah : a) sering mengemukakan pendapat saat merancang makalah; b) sering mengemukakan pendapat saat diskusi; c) selalu mengikuti pembelajaran sampai tuntas; d) Teman saya selalu mengikuti pembelajaran sampai tuntas e) selalu hadir tepat waktu pelaksanaan daring; f) selalu mengerjakan soal tugas secara mandiri; dan (3) Keaktifan dengan nilai loading 0,64 adalah a) Terlambat dalam melaksanakan tugas merupakan hal yang biasa. Hal menarik saat menelusuri terkait faktor keaktifan mahasiswa adalah pernyataan saat ini kurang begitu menarik untuk membaca modul dan menganggap biasa dalam keterlambatan menyelesaikan tugas merupakan hal biasa, ini menunjukkan adanya kesengajaan atau kesenjangan antara tanggungjawab dan kedisiplinan dalam proses pembelajaran yang perlu perhatian.

Temuan output dan outcome membuktikan bahwa Grand Konsep S-O-R yang dikembangkan oleh Hovland, Janis dan Kelly sesuai karena Teori ini menjelaskan bahwa semakin tinggi kredibilitas komunikator maka semakin tinggi pula kemungkinannya untuk mempengaruhi perubahan perilaku khalayak, karena penerimaan informasi maupun gagasan oleh khalayak tidak terlepas dari kredibilitas yang mengatakannya (Epega, 2008). Hal tersebut terlihat dari nilai akhir mahasiswa di kelas Project Based Learning lebih banyak yang memuaskan daripada di kelas sebelum adanya Project Based Learning dengan hasil. Distribusi yang dihasilkan adanya PjBL (1) Sangat baik dari 15,80% naik menjadi 19,3%; (2) Baik dari 26,32% naik menjadi 28,07%; (3) Cukup Baik dari 43,85% turun menjadi 42,10% dan (4) Kriteria Kurang dari 14,04% turun menjadi 10,53%. Berarti secara rerata kelas menunjukkan nilai lebih kompeten yang berbobot A dan B+ dari 9 orang naik menjadi 11 Orang, dan Baik semula dari 15 naik ke 16 orang, sedangkan berbobot C+ dari 25 turun 24, dan C dari 8 orang turun menjadi 6 orang. Nilai Maksimal untuk PjBL 90 dengan Nilai Rata-rata 78,90, nilai minimal 60 dan standart deviasi 5,87 sedangkan sebelum pelaksanaan PjBl nilai Maksimal 77,00, rata-rata 67,65, dan minimal 51,5 dengan standart deviasi 6,01. Hasil ini menunjukkan bahwa sebaran perolehan nilai atau kemampuan untuk pemahaman suatu konsep dari kasus nyata menunjukkan hasil yang merata sama. Hasil temuan ini memperkuat bahwa PjBL untuk diterapkan pada pendidikan vokasional sangatlah cocok dan memang seharusnya dilakukan sesuai bidang pembelajaran yang relevan.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan model Project-Based Learning yang dikembangkan telah memenuhi kriteria keberterimaan, yang meliputi aspek: kegunaan, ketepatan dan kelayakan. Implementasi bahan ajar sebagai produk dari perancangan model PBL yang dikembangkan telah memenuhi kriteria keefektifan. Empat hal penting yang dapat dikemukakan dari hasil pengkajian implementasi perancangan model PBL adalah: (1) model project- based learning dapat diterapkan oleh dosen pada subpokok bahasan tertentu agar prestasi akademik mahasiswa menjadi lebih baik; (2) model Project Based learning menuntut kreativitas mahasiswa yang berada di atas rata-rata, seperti motivasi belajar yang tinggi, sikap belajar yang kolaboratif, kemampuan dalam memecahkan masalah yang baik, dan sikap belajar yang mandiri (self regulated); (3) penerapan model project-based learning menuntut sarana dan prasarana belajar yang memadai sesuai dengan kompetensi dasar dari pokok bahasan mata kuliah yang akan dibahas,(4) Perlu diimplementasikan konsep S-O-R pada proses pembelajaran agar terbangun komunikasi dan diskusi lebih intens.

Hasil setelah dilaksanakannya Project Based Learning rata-rata 78,90 (Bobot B+) 47% nilai diatas B. Saran model project based learning sangat dianjurkan dan perlu dukungan kegiatan belajar dari stimulus dan respon yang melibatkan kegiatan mental agar berperilaku lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Antonius Widi Hardianto (2019), Analisis Stimulus-Organism-Response Model Pada “Dove Campaign For Real Beauty” 2004 – 2017; jurnal Transaksi Vol. 11, No. 1 Mei 2019, ISSN 1979- 990X-
- Dwi Okti Sudarti; Kajian Teori Behavioristik Stimulus Dan Respon Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa” Jurnal Tarbawi Vol. 16. No. 2. Juli – Desember 2019 ISSN : 2088- 3102
- Effendy, O. U. (2003). In Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi (p. 254). Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Epega, T. O. (2008). Factors Influencing The Perceived Credibility Of Public Relations Message Sources.
- Hovland, C., Janis, I., & Kelley, H. (1953). Communication and persuasion. New
- Ludfi Djajanto, (2020). Desain Model Blended Learning Terintegrasi Dengan Problem Based Learning

- dan Practice Rehearsal Pairs Untuk Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Manajemen Pemasaran. *Advances in Economics, Business and Management Research*, volume 183 Proceedings of 2nd Annual Management, Business and Economic Conference (AMBEC 2020)
- Mardapi Djemari dan Setiawan Ari (2018), *Penilaian Efektif*, Yogyakarta, Perama Publising.
- Ruhimat Mamat dan Yani Ahmad (2015), *Teori dan Implementasi Pembelajaran Santifik Kurikulum 2013*. Bandung, Fefika
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Manajemen: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Methods), Penelitian Tindakan (Action Research), Penelitian Evaluasi*. Bandung, Alfbeta
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryadi, 2020, *Implementation of Discovery Learning factor analysis in transforming learning achievement through Stimulus Organism Response theory*, Malang, *Advances in Economics, Business and Management Research*, volume 183 Proceedings of 2nd Annual Management, Business and Economic Conference (AMBE)