



PENGEMBANGAN ECONOMICS LIFE SKILLS LEARNING BERBANTUAN APLIKASI MOBILE LEARNING ANDROID TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN KECAKAPAN EKONOMI DI PERGURUAN TINGGI

Aris Budiman¹, & Disman²¹Universitas Kuningan²Universitas Pendidikan IndonesiaEmail: arisbudiman@uniku.ac.id¹, disman@upi.edu²

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Menerima : 07 September 2021
Revisi : 10 September 2021
Diterima : 14 September 2021

Kata Kunci:

economic life skill learning model, mobile learning Android, penguasaan konsep ekonomi, kecakapan ekonomi

Keywords:

economic life skill learning model, Android mobile learning, mastery of economic concepts, economic skills

Korespondensi:**Aris Budiman**

Universitas Kuningan

Email: arisbudiman@uniku.ac.id

ABSTRAK

Rendahnya penguasaan konsep dan kecakapan ekonomi pada mahasiswa menjadi latar belakang dari penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *economics life skills* berbantuan aplikasi mobile learning Android. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen berbantuan aplikasi SPSS. Sample dalam penelitian ini ditentukan dengan *random sampling* untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan Hasil pengujian, diketahui bahwa ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas kontrol yang menerima pembelajaran berbasis proyek dan kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran berbasis proyek berbantuan aplikasi *mobile elearning*. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dengan hasil uji beda mean dimana kelompok kontrol memiliki rata-rata sebesar 23.26 dibandingkan dengan kelompok eksperimen dengan treatment *PjBL* berbasis *mobile learning* sebesar 71.86. Hal ini didukung oleh probabilitas (Sig.) $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa ada perbedaan secara signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Para guru dan pengajar dapat mempertimbangkan *Project based learning* berbantuan aplikasi *mobile learning* sebagai salah satu alternatif pembelajaran.

ABSTRACT

The low mastery of concepts and economic skills in students is the background of this research. This study aims to determine the effect of the economics life skills learning model assisted by the Android mobile learning application. The method used in this study is a quasi-experimental application assisted by SPSS. The sample in this study was determined by random sampling to determine the control class and the experimental class. Based on the test results, it is known that there is a significant average difference between the control class receiving project-based learning and the experimental class receiving project-based learning assisted by the e-learning mobile application. This is evidenced from the results of hypothesis testing that has been carried out with the results of the mean difference test where the control group has an average of 23.26 compared to the experimental group with PjBL treatment based on mobile learning of 71.86. This is supported by the probability (Sig.) $0.000 < 0.05$ which indicates that there is a significant difference between the control group and the experimental group. Teachers and lecturers can consider Project based learning assisted by mobile learning applications as an alternative learning.

PENDAHULUAN

Keberhasilan pendidikan hakikatnya merupakan tanggung jawab dari semua pihak

termasuk, pemerintah, baik sekolah maupun masyarakat (Mahoney et al., 2003). Dalam prosesnya pihak sekolah memiliki tanggung



jawab dalam proses pendidikan yang berjalan disekolah, serta pemerintah bertugas memegang kebijakan, dan masyarakat merupakan faktor pendukung yang diperlukan oleh lembaga pendidikan.

Pemahaman terhadap suatu ilmu pengetahuan yang telah diberikan di sekolah hakikatnya tidak hanya terwujud dalam satu perkembangan seperti halnya peningkatan dalam aspek kognitif. Rusman (2010:123) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik (tindakan). Beberapa penelitian menunjukkan, banyak mahasiswa yang memiliki kecenderungan melakukan perilaku konsumtif sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Thohiroh (2015) bahwa Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta melakukan perilaku belanja secara berlebihan, melakukan belanja karena kesenangan, pembelian impulsive. Hasil yang sama juga ditemukan oleh Minanda, A., Roslan, S., & Anggraini, D. (2018) dimana mahasiswa Fisip Universitas Halu Oleo berperilaku konsumtif yang didasarkan pada beberapa alasan seperti menjaga penampilan, mengikuti trend dan tertarik dengan diskon. Salah satu prediktor kuat yang menyebabkan mahasiswa melakukan perilaku konsumtif adalah Rendahnya penguasaan konsep ekonomi (Yanti et al., 2014).

Menurut Aisyah, A., Jaenudin, R., & Koryati, D. (2017), banyak faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman peserta didik, mulai dari kesehatan, minat, bakat, konsentrasi, motivasi metode belajar hingga metode mengajar. Pendidik yang hanya mengajar dengan metode ceramah saja menjadikan siswa kurang senang terhadap pelajaran maupun pendidiknya, yang berakibat pada rasa malas untuk melakukan perkuliahan. Salah satu solusi yang dapat digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran adalah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (Tseng et al., 2013).

Model pembelajaran berbasis proyek mengakibatkan siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan memiliki rasa tahu yang tinggi. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai inti pembelajaran. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk

hasil belajar. Hal ini didukung dengan penelitian dari (Wen & Lin, 2008), model pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan kesempatan untuk guru agar lebih mengembangkan metode pembelajaran dikelas. Saat ini, terdapat hal baru mengenai implementasi dalam penerapan pembelajaran berbasis proyek, yaitu dengan menggunakan *mobile learning*.

Didukung pendapat Quinn, (2000) yang mengemukakan bahwa gabungan antara mobile dan *e-learning* disebut dengan *m-learning*, *m-learning* dapat diakses kapanpun dan dimanapun, serta memiliki kemampuan yang baik, serta memiliki kualitas yang baik untuk melakukan pembelajaran yang efektif, serta memiliki penilaian berbasis kinerja. (O'Malley, 2003) *Mobile learning* diartikan sebagai pembelajaran dimana siswa tidak berdiam di satu tempat atau kegiatan pembelajaran yang terjadi ketika siswa menggunakan perangkat teknologi *mobile*. Keberadaan *mobile learning* tidak dapat benar-benar menggantikan *e-learning* biasa, apalagi menggantikan pembelajaran tatap muka di kelas.

Mobile learning tidak bergantung pada lokasi, ruang, dan waktu. Model pembelajaran ini memungkinkan guru belajar kapan pun mereka mau baik belajar secara individu, dengan guru lain, kelompok kecil, atau komunitas online yang besar, dapat melibatkan mentor secara tatap muka langsung maupun tidak langsung (Wong & Looi, 2011). Pada dasarnya dalam *mobile learning*, siswa memiliki kesempatan untuk berkolaborasi dan berinteraksi dengan teman sebaya, sumber belajar dan dunia nyata (dunia fisik) dengan berbagai cara, dan interaksi ini juga dilakukan melalui dunia maya (Fitria et al., 2021).

Model ini memungkinkan guru untuk memikirkan koneksi antara pelajaran yang telah didapatkannya dengan context lain di kehidupan. Membuat guru dapat lebih memahami sampai mana pelajaran yang telah mereka dapatkan dan membangun pemahaman ulang secara lebih mendalam tentang suatu materi (Milrad et al., 2020). *Mobile learning* hanya dapat terjadi jika guru mau untuk aktif, produktif, dan kreatif dalam mencari pemahaman tentang materi yang dipelajarinya dalam berbagai setting dan konteks (Crompton & Burke, 2018; Yafie et al., 2020).

Penggunaan model pembelajaran *mobile learning* bertujuan agar guru belajar tanpa ada batasan tempat dan waktu kapan pun

mereka mau baik belajar secara individu, dengan guru lain, kelompok kecil, atau komunitas online yang besar, dapat melibatkan guru ataupun mentor dengan langsung atau tidak langsung. Sehingga kemudahan tersebut membuat guru dengan mudah meningkatkan kinerjanya.

Mobile learning merupakan model pendidikan yang menggunakan teknologi seluler dan perkembangan teknologi seluler, dan diharapkan dapat mencapai perkembangan yang pesat dan potensial. Berbagai kajian tentang *mobile learning* telah banyak dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Sharples et al. (2009) menjelaskan kontribusi *mobile learning* terhadap teori dan praktik pendidikan. Temuan tersebut menunjukkan bagian konteks pembelajaran bisa dilakukan melalui interaksi teknologi portabel dari satu tempat ke tempat lain, dari waktu ke waktu, serta dari topik ke topik. Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan Ozdamli and Cavus (2011) menjelaskan *mobile learning* bersifat interaktif kolaboratif, dan penyampaian informasi secara cepat sehingga pengimplementasiannya dapat efisien dan optimal dalam pembelajaran.

KAJIAN TEORI

Kecakapan ekonomi di perguruan tinggi

Program pendidikan dapat dipandang sebagai suatu usaha mengubah tingkah laku peserta didik dengan menggunakan beberapa materi pokok dalam pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan muncullah ilmu yang disebut ilmu ekonomi. Mata pelajaran ekonomi adalah bagian dari mata pelajaran di sekolah yang mempelajari perilaku individu dan masyarakat dalam usaha memenuhi kebutuhan hidupnya yang tak terbatas dengan alat pemenuh kebutuhan yang terbatas jumlahnya.

Salah satu taksonomi yang seringkali digunakan adalah Taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom adalah struktur hieraki yang mengklasifikasikan skill mulai dari tingkat rendah (sederhana) hingga tingkat yang lebih tinggi (kompleks). Proses mendidik dalam kajian taksonomi Bloom berkaitan dengan 3 ranah domain yakni kognitif, afektif dan psikomotor sebagai suatu prediktor terjadinya perubahan setelah pebelajar mengalami pendidikan. Adapun tujuan tersebut diperoleh melalui berbagai tingkatan yang dalam penelitian ini peneliti gunakan sebagai

indikator untuk mengukur kecakapan (*skill*) peserta didik. Indikator tersebut antara lain:

Tabel. 1 Indikator kecakapan

Indikator	Sub-indikator
Mengetahui	Yakni mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.
Memahami	Yakni mampu menangkap makna yang dipelajari
Menerapkan	Yakni mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari.
Menganalisis	Yaitu memiliki kemampuan untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik.
Sintesis	Yaitu mencakup kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru
Mengevaluasi	Yakni mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat itu, yang berdasarkan kriteria tertentu

Sumber: Bloom (2016)

Aplikasi Mobile Learning Android

Secara historis, perangkat lunak adalah perangkat lunak yang dikembangkan oleh sebuah perusahaan. Aplikasi adalah perangkat lunak yang dibeli oleh perusahaan di tempat produksi. Ada banyak komponen yang membentuk aplikasi, seperti template bahasa, format compiler, dan format mesin. (Astuti et al., 2017).

Menurut Majid (dalam Hidayat 2017) mengatakan bahwa "*Mobile learning* (belajar melalui ponsel) adalah pembelajaran menggunakan teknologi dan perangkat mobile. Perangkat tersebut dapat berupa PDA, ponsel, laptop, tablet, dll. Pembelajaran menggunakan ponsel memberikan kebebasan kepada pengguna. Konten pelatihan dapat diakses kapan saja, di mana saja tanpa kebutuhan Gunakan pelatihan seluler untuk mengunjungi pada waktu tertentu. Kenny et al. (2017) *Mobile learning* didefinisikan sebagai "kegiatan belajar yang terjadi ketika siswa tidak ditempat atau menggunakan teknologi mobile." Definisi tersebut juga didukung oleh Alim dan Propescu (dalam Hidayat 2017) mengatakan, "*mobile seamless learning* merupakan pembelajaran

yang terjadi ketika pelajar tidak berada ditempat tetap, dan telah dilakukan”.

Life Skills Learning Model

Kecakapan hidup adalah perilaku positif yang memungkinkan orang berinteraksi secara efektif untuk memecahkan kebutuhan dan tantangan sehari-hari. (Saravanakumar, 2020). Kecakapan Hidup terutama berfokus pada kemampuan kaum muda untuk memperoleh mentalitas dan keterampilan yang sesuai untuk menghadapi realitas kehidupan sehari-hari. Kecakapan hidup pada dasarnya adalah kemampuan siswa untuk memahami diri sendiri dan peluang hidupnya, bagaimana memecahkan tujuan dan masalah, dan bagaimana bergaul dengan orang lain (Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP - UPI, 2007).

Konsep kecakapan hidup lebih luas dari kecakapan kerja (Lusardi, 2015). Seperti orang yang bekerja, mereka juga menghadapi berbagai masalah yang harus dipecahkan di dalam hidupnya (Kumar & Chhabra, 2014). Karena hidup adalah masalah abadi, jelaslah bahwa karena masalah telah dipecahkan, ada masalah baru untuk dipecahkan dan dipecahkan. Oleh karena itu, siswa kita harus memiliki kecakapan hidup.

Konsep pendidikan untuk kehidupan merupakan salah satu sumbu analisis untuk pengembangan rencana pendidikan untuk hidup dan bekerja (Saavedra & Opfer, 2012). Pendidikan kelangsungan hidup memiliki arti yang lebih luas daripada keterampilan kerja dan profesional (Lowden et al., 2011). Keduanya merupakan bagian dari rencana kecakapan hidup. Oleh karena itu, keterampilan dapat dinyatakan sebagai kemampuan bertahan hidup.

Ciri pembelajaran *life skills* adalah (Buchert, 2014): (1) terjadi proses identifikasi kebutuhan belajar, (2) terjadi proses penyadaran untuk belajar bersama, (3) terjadi keselarasan kegiatan belajar untuk mengembangkan diri, belajar, usaha mandiri, usaha bersama, (4) terjadi proses penguasaan kecakapan personal, sosial, vokasional, akademik, menajerial, kewirahusahaan, (5) terjadi proses pemberian pengalaman dalam melakukan pekerjaan dengan benar, menghasilkan produk bermutu, (6) terjadi proses interaksi saling belajar dari ahli, (7) terjadi proses penilaian kompetensi, dan (8) terjadi pendampingan teknis untuk bekerja atau

membentuk usaha bersama. Adapun indikator yang digunakan dalam menilai *economy life skills learning* model dalam penelitian ini adalah:

Tabel 2. Indikator

Indikator	Sub-Indikator
Mengenal diri	1. Penghayatan diri sebagai Makhluk Tuhan YME
	2. Menyadari dan mensyukuri kekurangan diri sendiri
Kecakapan berpikir rasional	3. Dapat mengingat
	4. Dapat membayangkan
	5. Dapat mengklasifikasikan
	6. Dapat membandingkan
	7. Dapat mengevaluasi
	8. Dapat menganalisis
Kecakapan sosial	9. Dapat bekerjasama dengan baik
	10. Bertanggung jawab
	11. Dapat mengendalikan emosi
	12. Dapat berinteraksi dengan baik
	13. Memiliki kemampuan dalam mengelola konflik
	14. Dapat mengungkapkan pendapat
	15. Dapat menerima pendapat dan kritikan
	16. Membudayakan sikap sportif
	17. Disiplin
Kecakapan Keterampilan Vokasional	18. Gerak Dasar
	19. Dapat menghasilkan barang atau jasa

Sumber: Pasal 26 ayat 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen (Maciejewski, 2020). Jenis penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh strategi PjBL berbantuan aplikasi mobile learning terhadap penguasaan konsep dan kecakapan ekonomi (White & Sabarwal, 2014). Sample dalam penelitian ini ditentukan dengan Teknik *random sampling* dengan semua individu dalam populasi baik sendiri-sendiri atau bersama-sama diberikan kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel. Sample dalam penelitian diperoleh dengan melakukan undian untuk memperoleh kelas

kontrol dan kelas eksperimen (Denny et al., 2017). Adapun rancangan penelitian ini digambarkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rancangan Desain Penelitian

Kelompok Kontrol	Pretest	PjBL konvensional	Posttest
Kelompok Eksperimen	Pretest	PJBL Berbantuan aplikasi mobile learning	Posttest

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Instrumen

Uji Validitas

Untuk masing-masing variabel tersebut dilakukan uji validitas untuk mengetahui valid tidaknya kuesioner. Bukti validitas penelitian ini ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil uji validitas *Economics Life Skills Learning*

Indikator	Cronbach's Alpha	Keterangan
X1.1	0.909	Valid
X1.2	0.910	Valid
X1.3	0.908	Valid
X1.4	0.912	Valid
X1.5	0.908	Valid
X1.6	0.906	Valid
X1.7	0.905	Valid
X1.8	0.906	Valid
X1.9	0.908	Valid
X1.10	0.906	Valid
X1.11	0.910	Valid
X1.12	0.910	Valid
X1.13	0.909	Valid
X1.14	0.903	Valid
X1.15	0.907	Valid
X1.16	0.906	Valid
X1.17	0.913	Valid
X1.18	0.912	Valid
X1.19	0.912	Valid

Tabel 5. Hasil uji validitas variabel Penguasaan Konsep Ekonomi (Y)

Indikator	Cronbach's Alpha	Keterangan
Y1.1	0.815	Valid
Y1.2	0.812	Valid
Y1.3	0.844	Valid
Y1.4	0.826	Valid
Y1.5	0.820	Valid
Y1.6	0.850	Valid

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah suatu eksperimen yang digunakan untuk menunjukkan kestabilan relatif dari hasil pengukuran ketika instrumen digunakan berulang kali. Eksperimennya adalah teori *cronbach's alpha*. Jika nilai *cronbach's alpha* yang diberikan oleh variabel tersebut $> 0,70$ maka dianggap reliabel. Hasil pengujian dengan software SPSS adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil uji reliabilitas instrumen

Varibel	Cronbach's Alpha	Keterangan
<i>Economics Life Skills Learning</i>	0.913	Reliabel
Penguasaan Konsep Ekonomi	0.852	Reliabel

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dikatakan bahwa tools yang digunakan dalam penelitian ini reliabel dan dapat digunakan, karena *tool Cronbach's Alpha* memiliki nilai $>0,70$ untuk semua variabel pencarian.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Sebelum dilakukan analisis regresi linier sederhana, digunakan uji *one sample Kolmogorov-Smirnov* untuk menguji hipotesis regresi linier.

Tabel 7. Hasil uji normalitas data

Kelas	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Kelas Kontrol	0.200	Berdistribusi Normal
Kelas Eksperimen	0.200	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 7, didapatkan nilai signifikansi (Asymp. Sig. (2-tailed)) sebesar 0,200 lebih besar dari α (0.05) Yang artinya data berdistribusi normal

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dua varian, atau uji kesamaan, bertujuan untuk membandingkan dua varian untuk melihat apakah datanya homogen.

Tabel 8. Hasil uji homogenitas data

		Levene Statistic	Sig.
Hasil_Belajar	Based on Mean	15.008	.157
	Based on Median	14.770	.176
	Based on Median and with adjusted df	14.770	.212
	Based on trimmed mean	14.617	.189

Berdasarkan tabel sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa varians data kelompok ini homogen, karena *mean (Sig)* adalah $0,157 > 0,05$.

Uji Hipotesis

Tabel 9. Hasil Uji Beda

	Kelompok	N	Mean
Hasil_Belajar	Kontrol	80	23.2625
	Eksperimen	80	71.8375

Tabel 10. Hasil Uji Hipoesis

		F	df	Sig. (2-tailed)
Kecaka pan Ekono mi	Equal variances assumed	15.008	158	.000
	Equal variances not assumed		111.615	.000

Berdasarkan hasil pengujian mendapatkan nilai probabilitas (2-tailed sig) sesuai dengan hasil pengujian, dan pengujiannya adalah 0,000. Kedua kategori tersebut sangat berbeda karena nilai probabilitasnya lebih kecil dari 0,05.

PEMBAHASAN

Economics Life Skills Learning Model Terhadap Penguasaan Konsep Dan

Kecakapan Ekonomi Pada Kelompok Kontrol

Berdasarkan uji hipotesis penelitian, diketahui bahwa kelompok kontrol yang diberikan perlakuan *project based learning* hanya memiliki rata-rata sebesar 23.2625. Skor ini lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen yang menerima perlakuan *project beased learning* berbantuan aplikasi mobile learning dengan rata-rata yang dicapai adalah 71.83. Hasil ini didukung dengan skor sig. 2 tailed pada uji hipotesis yang menunjukkan angka $0.000 < 005$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen.

Pembelajaran *PjBl* secara konvensional yang hanya dilakukan dengan tatap muka dengan suatu tugas proyek hanya dapat memberikan pemahaman konsep kepada peserta didik. Implementasi *PjBL* secara konvensional masih melibatkan pengajar sebagai sumber utama pengetahuan sehingga kemampuan pengajar dalam memberikan pengajaran sangat mempengaruhi kemampuan peserta didik. Metode konvensional menginginkan pengajar dan peserta didik berada dalam suatu ruang dan waktu yang sama sehingga seringkali terkendala permasalahan ekonomi maupun jarak.

Hal ini dipandang kurang sesuai dengan prinsip pembelajaran Kecakapan Ekonomi yang menginginkan peserta didik mampu mengimplementasikan apa yang didapat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini merupakan salah stau hal yang krusial karena kecakapan ekonomi berkaitan dengan kemampuan kaum muda untuk memperoleh mentalitas dan keterampilan yang sesuai untuk menghadapi realitas kehidupan sehari-hari. Kecakapan ekonomi dasarnya adalah kemampuan setiap individu untuk memahami diri sendiri dan peluang hidupnya dengan tetap mengedepankan prinsip ekonomi untuk bertahan hidup. Manusia sebagai makhluk ekonomi selalu memikirkan upaya untuk memenuhi kebutuhannya sesuai dengan prinsip-prinsip ekonomi. Sebagai homo economicus, manusia mempunyai kebutuhan dan juga keinginan. Dimana kebutuhan merupakan hal hal yang diperlukan oleh manusia untuk hidup. Namun dalam perkembangannya banyak individu yang kurang bisa membedakan antara kebutuhan dan keinginan yang menjadikan pengeluaran lebih

besar dibandingkan pendapatan. Keberhasilan individu dalam menghadapi situasi ini berhubungan dengan kecakapan ekonomi yang dimilikinya. Individu yang cakap ekonomi akan memenuhi kebutuhan dan keinginan menggunakan berbagai cara yang rasional untuk mencapai kesejahteraan. Hasil ini sesuai dengan temuan Nasution, A. Y. (2012), Wati, H. E. (2016).

Economics Life Skills Learning Model Terhadap Penguasaan Konsep Dan Kecakapan Ekonomi Pada Kelompok Eksperimen

Berdasarkan uji hipotesis penelitian, diketahui bahwa kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan *project based learning* berbantuan aplikasi mobile learning memiliki rata-rata skor posttest yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen berhasil memperoleh rata-rata skor sebesar 71.83 selisih 48.57 lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya berhasil memperoleh rata-rata sebesar 23.26. Hal ini diperkuat dengan skor *sig.2 tailed* pada pengujian hipotesis yang mendapat skor sebesar $0.000 < 0.05$ menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan,

Perkembangan teknologi internet memberikan nuansa baru sistem pembelajaran jarak jauh yang lebih terbuka lagi. Adanya *mobile learning* mampu memudahkan peserta didik untuk memahami lebih mendalam mengenai berbagai pengetahuan yang ingin mereka dapatkan. Bahkan, *mobile learning* mampu memberikan pengetahuan yang tidak mereka dapatkan di dalam kelas.

Adanya aplikasi *mobile learning*, siswa tidak perlu duduk didalam kelas untuk menyimak setiap materi pembelajaran yang disampaikan guru secara langsung, tetapi dapat disimak setiap saat pada tempat dimana saja yang terhubung dengan fasilitas internet.

Mobile learning telah mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya sekolah lebih ekonomis serta mempermudah interaksi antara siswa dengan bahan atau materi, siswa dengan guru maupun sesama teman dengan kondisi yang demikian itu siswa dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran, faktor kehadiran guru atau pengajar otomatis menjadi berkurang atau bahkan tidak ada.

Penyajian *PjBL* berbantuan aplikasi mobil elearning ini bisa menjadi lebih

interaktif. Informasi informasi pembelajaran juga bisa *realtime*. Begitu pula dengan komunikasinya, meskipun tidak secara langsung tatap muka, tapi forum diskusi perkuliahan bisa dilakukan secara online dan *realtime*. Sistem mobile Learning ini tidak memiliki batasan akses, inilah yang memungkinkan pembelajaran bisa dilakukan lebih banyak waktu, kapanpun siswa bisa mengakses sistem ini. Ada penyampaian materi berbentuk teks maupun hasil penyimpanan suara yang bisa di download, selain itu juga ada forum diskusi, bisa juga seorang dosen memberikan nilai. Hasil ini sesuai dengan temuan (Crompton & Burke, 2018; Yafie et al., 2020). (Milrad et al., 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan Hasil pengujian, diketahui bahwa ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas kontrol yang menerima pembelajaran berbasis proyek dan kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran berbasis proyek berbantuan aplikasi mobil elearning. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dengan hasil uji beda mean dimana kelompok kontrol memiliki rata-rata sebesar 23.26 dibandingkan dengan kelompok eksperimen dengan *treatment PjBL berbasis Mobile Learning* sebesar 71.86. Hal ini didukung oleh probabilitas (Sig.) $0.000 < 0.05$ yang menunjukkan bahwa ada perbedaan secara signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian ini, para guru dan pengajar dapat mempertimbangkan *Project based learning* berbantuan aplikasi mobile learning sebagai salah satu alternatif pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*. <https://doi.org/10.21009/1.03108>
- Buchert, L. (2014). Learning needs and life skills for youth: An introduction. *International Review of Education*. <https://doi.org/10.1007/s11159-014-9431-3>



- Crompton, H., & Burke, D. (2018). The use of mobile learning in higher education: A systematic review. *Computers and Education*.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.04.007>
- Denny, M., Denieffe, S., & Pajnkihar, M. (2017). Using a Non-Equivalent Control Group Design in Educational Research. In *Using a Non-Equivalent Control Group Design in Educational Research*.
<https://doi.org/10.4135/9781526419156>
- Fitria, I., Candiasa, I. M., & Sugiarta, I. M. (2021). ANALISIS PROFIL PERSEPSI DAN MOTIVASI BELAJAR DARING SISWA SMK DI KOTA SINGARAJA. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
<https://doi.org/10.31932/ve.v12i1.843>
- Hidayat, S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Mahasiswa pada Materi Elektrokimia*. Skripsi Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Kenny, U., O'Malley-Keighran, M. P., Molcho, M., & Kelly, C. (2017). Peer Influences on Adolescent Body Image: Friends or Foes? *Journal of Adolescent Research*.
<https://doi.org/10.1177/0743558416665478>
- Kumar, J., & Chhabra, A. (2014). Life skill education for adolescents: Coping with challenges. *Scholarly Research Journal for Humanity Science & English Language*, 1(2), 181–190.
- Lowden, K., Hall, S., Elliot, D., & Lewin, J. (2011). Employers' perceptions of the employability Intelligent skills of new graduates. *The SCRE Centre Research In Education*.
- Lusardi, A. (2015). Financial Literacy Skills for the 21st Century: Evidence from PISA. *Journal of Consumer Affairs*.
<https://doi.org/10.1111/joca.12099>
- Maciejewski, M. L. (2020). Quasi-experimental design. *Biostatistics and Epidemiology*.
<https://doi.org/10.1080/24709360.2018.1477468>
- Mahoney, J. L., Cairns, B. D., & Farmer, T. W. (2003). Promoting interpersonal competence and educational success through extracurricular activity participation. *Journal of Educational Psychology*.
<https://doi.org/10.1037/0022-0663.95.2.409>
- Milrad, M., Wong, L. H., Sharples, M., Hwang, G. J., Looi, C. K., & Ogata, H. (2020). Seamless Learning: An International Perspective on Next-Generation Technology-Enhanced Learning. In *Handbook of Mobile Learning*.
<https://doi.org/10.4324/9780203118764-16>
- O'Malley, A. (2003). The making of the modern child: Children's literature and childhood in the late eighteenth century. In *The Making of the Modern Child: Children's Literature and Childhood in the Late Eighteenth Century*.
<https://doi.org/10.4324/9780203504314>
- Ozdamli, F., & Cavus, N. (2011). Basic elements and characteristics of mobile learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.11.173>
- Quinn, C. (2000). mLearning: Mobile, wireless, in-your-pocket learning. *LiNE Zine*, 2006, 1–2.
- Saavedra, A. R., & Opfer, V. D. (2012). Teaching and Learning 21st Century Skills: Lessons from the Learning Sciences. In *Teaching and Learning*.
- Saravanakumar, A. R. (2020). Life skill education for creative and productive citizens. *Journal of Critical Reviews*.
<https://doi.org/10.31838/jcr.07.09.110>
- Sharples, M., Arnedillo-Sánchez, I., Milrad, M., & Vavoula, G. (2009). Mobile learning: Small devices, big issues. In *Technology-Enhanced Learning*.

Principles and Products.
https://doi.org/10.1007/978-1-4020-9827-7_14

Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran.*

- Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP - UPI. (2007). Ilmu dan Aplikasi Pendidikan. In *Pt. Imtima.*
- Tseng, K. H., Chang, C. C., Lou, S. J., & Chen, W. P. (2013). Attitudes towards science, technology, engineering and mathematics (STEM) in a project-based learning (PjBL) environment. *International Journal of Technology and Design Education*, 23(1), 87–102. <https://doi.org/10.1007/s10798-011-9160-x>
- Wen, F., & Lin, C.-M. (2008). Multistage Human Resource Allocation for Software Development by Multiobjective Genetic Algorithm. *The Open Applied Mathematics Journal*. <https://doi.org/10.2174/1874114200802010095>
- White, H., & Sabarwal, S. (2014). Quasi-experimental Design and Methods, Methodological Briefs: Impact Evaluation 8,. *Methodological Briefs: Impact Evaluation 8, UNICEF Office of Research, Florence.*
- Wong, L. H., & Looi, C. K. (2011). What seems do we remove in mobile-assisted seamless learning? A critical review of the literature. *Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.06.007>
- Yafie, E., Samah, N. A., Kustiawan, U., Tirtaningsih, M. T., Astuti, W., & Haqqi, Y. A. (2020). Design and Development Seamless Learning Model to Improve Student Performance in Higher Education. *Proceedings - 2020 6th International Conference on Education and Technology, ICET 2020*. <https://doi.org/10.1109/ICET51153.2020.9276569>
- Yanti, S., Matsum, J. H., & Asriati, N. (2014). Pengaruh Penguasaan Konsep Ekonomi Dan Status Sosial Ekonomi Orangtua Terhadap Pola Perilaku Konsumsi

