



INOVASI WEBSITE NOTION SEBAGAI PLATFORM PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PROYEK

Jefry Aulia Martha^{1(*)}, Heri Pratikto², Wening Patmi Rahayu³

Universitas Negeri Malang, Indonesia¹²³

jefry.aulia.fe@um.ac.id¹, heri.pratikto.fe@um.ac.id², wening.patmi.fe@um.ac.id³

Received: 30 April 2024
Revised: 30 April 2024
Accepted: 30 April 2024

Abstract

Evolusi teknologi telah merubah paradigma lembaga pendidikan dengan menghilangkan batasan geografis dan keterbatasan zona waktu dalam proses pembelajaran. Di dalam kelas, Internet memiliki dampak yang signifikan, memungkinkan para pendidik untuk memperkaya metode pembelajaran mereka. Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan kolaborasi aktif selama proses pembelajaran. Penelitian ini menyoroti pentingnya pengembangan keterampilan kolaboratif dan analitis dalam konteks pemasaran online untuk meningkatkan kesiapan mahasiswa menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin digital. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan desain penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE dengan 5 tahap penelitian. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa produk hasil inovasi website notion sebagai platform pembelajaran interaktif berbasis proyek dapat membantu menunjang pembelajaran di kelas dan mampu menjawab serta mendukung tantangan global dalam lingkungan perguruan tinggi yang terbukti dengan validasi ahli dan pengguna masuk dalam kategori sangat layak dan penilaian aktivitas belajar masuk dalam kategori sangat aktif untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen masuk dalam kategori aktif.

Keywords: Inovasi; Website; Notion; Pembelajaran Interaktif; Proyek

(*) Corresponding Author: Martha, jefry.aulia.fe@um.ac.id

How to Cite: Martha, J. A., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). INOVASI WEBSITE NOTION SEBAGAI PLATFORM PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PROYEK. *Research and Development Journal of Education*, 10(1), 605-616

INTRODUCTION

Evolusi teknologi telah merubah paradigma lembaga pendidikan dengan menghilangkan batasan geografis dan keterbatasan zona waktu dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi juga menjadi fokus utama dalam bidang pendidikan. Di dalam kelas, Internet memiliki dampak yang signifikan, memungkinkan para pendidik untuk memperkaya metode pembelajaran mereka. Internet membuat pendidikan lebih mudah diakses dari berbagai aspek, termasuk kemampuan, lokasi, dan status sosial ekonomi (Embarak, 2022).

Pendidikan di perguruan tinggi tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan kepada mahasiswa, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan mereka. Oleh karena itu, pendidikan berbasis proyek dan praktik mendorong peserta didik untuk memperkuat kemampuan seperti bekerja sama dan refleksi (Wariani & Hayon, 2023). Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan kolaborasi aktif selama proses pembelajaran. Mata kuliah pemasaran online menjadi salah satu mata kuliah yang memerlukan praktik

secara langsung untuk mengasah kemampuan atau keterampilan mahasiswa terkait pemasaran online di masa saat ini. Kemajuan teknologi memungkinkan praktikum pemasaran online dapat dilakukan melalui penggunaan website, memungkinkan pengawasan langsung oleh guru terhadap proses praktikum mahasiswa (Hidayati, 2021).

Mata kuliah Pemasaran Online mencakup semua topik yang berkaitan dengan memberikan kesempatan kepada para pelaku usaha untuk mengembangkan aktivitas bisnis melalui platform elektronik. Tujuan pemasaran adalah untuk mencapai atau menjangkau calon pelanggan atau pembeli melalui saluran di mana mereka aktif secara online, baik untuk membaca, mencari informasi, berbelanja, atau bersosialisasi (Lakutomo, 2014). Namun, untuk memastikan pemahaman yang baik terhadap materi tersebut, diperlukan penggunaan berbagai metode dan media pembelajaran yang bervariasi untuk memberikan kemudahan bagi para mahasiswa. Dengan menggunakan media, pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi secara langsung, memfasilitasi umpan balik, dan memungkinkan komunikasi dua arah (Tuma, 2021).

Saat ini semakin banyak peserta didik yang cenderung lebih terbuka terhadap buku digital (Maxwell et al., 2011) karena aksesibilitasnya, antarmuka yang ramah pengguna, dan efisiensi biaya. Saat ini, pembelajaran melalui website telah menjadi salah satu metode pembelajaran yang paling efisien. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat mendorong aktivitas belajar dan juga memiliki dampak psikologis pada proses pembelajaran (Salam et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif juga dianggap memiliki keunggulan, karena menggabungkan berbagai jenis media seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video. Materi ajar ini dapat mempermudah peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang unik, serta meningkatkan motivasi mereka untuk mempelajari materi yang diajarkan (Smaragdina et al., 2020). Notion bisa menjadi salah satu referensi media yang dapat digunakan.

Notion adalah aplikasi produktivitas berbasis website yang sangat praktis dan dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, baik dalam lingkup personal maupun profesional. Selain itu, Notion juga membantu meningkatkan produktivitas dalam konteks perkuliahan dengan menyediakan fitur-fitur seperti pembuatan jadwal dan pengaturan tugas, pencatatan kuliah, perencanaan studi, dan pelacakan kemajuan belajar untuk evaluasi di semester berikutnya. Dengan menggunakan Notion, mahasiswa dapat mengatur kegiatan mereka dengan lebih baik, menghemat waktu, dan meningkatkan produktivitas secara keseluruhan (Cahyani et al., 2023).

Peneliti sebelumnya banyak yang telah melaksanakan kajian tentang bagaimana penerapan pembelajaran berbasis proyek (Santos et al., 2023) serta bagaimana peran teknologi yang berdampak pada pendidikan (Dočekal & Tulinská, 2015). Peran pengembangan media pembelajaran (Sangsawang, 2015) juga memberikan hasil yang cukup baik untuk menunjang pembelajaran didalam kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan apa yang sudah dirancang.

Hasil observasi terhadap mahasiswa dalam mata kuliah pemasaran online mengungkapkan beberapa kekurangan dalam kemampuan mereka. Salah satu temuan utama adalah kurangnya pemahaman mendalam tentang strategi pemasaran online yang efektif. Selain itu, kurangnya keterampilan analisis data juga menjadi tantangan yang signifikan, terutama dalam memahami dan menafsirkan data analitik untuk mengoptimalkan kinerja kampanye online. Selama observasi, juga terlihat bahwa kemampuan kolaborasi antar mahasiswa dalam proyek-proyek pemasaran online masih perlu ditingkatkan, dengan beberapa kelompok mengalami kesulitan dalam membagi tugas, berkomunikasi secara efektif, dan mencapai tujuan bersama. Hal ini menyoroti pentingnya pengembangan keterampilan kolaboratif dan analitis dalam konteks pemasaran online untuk meningkatkan kesiapan mahasiswa menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin

digital. Selain itu, peran media pembelajaran juga dapat menjadi pilihan lain untuk membantu dosen maupun mahasiswa ketika e-learning down atau sedang bermasalah agar pembelajaran dapat terus berjalan dengan lancar

Berdasarkan uraian masalah yang telah dipaparkan di atas, pengembangan media belajar dengan menggunakan Notion menjadi langkah yang solutif. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Inovasi Website Notion sebagai Platform Pembelajaran Interaktif Berbasis Proyek (Studi Kasus pada Mata Kuliah Pemasaran Online Mahasiswa Prodi Pendidikan Bisnis Universitas Negeri Malang)” guna menyediakan solusi yang inovatif dan solutif dalam mengatasi tantangan dalam pembelajaran, serta meningkatkan kualitas dan pengalaman belajar mahasiswa melalui penggunaan teknologi yang relevan dan mudah diakses.

METHODS

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Desain penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan kerangka kerja yang paling banyak digunakan oleh desainer instruksional (Morrison et al., 2019) yang terdiri dari lima fase, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tingkat efektifitas produk yang telah dikembangkan akan dinilai oleh validator ahli materi dan media dari orang yang berhak memberikan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan. Selain itu, target responden dalam penelitian ini ialah mahasiswa prodi S1 Pendidikan Bisnis Universitas Negeri Malang yang berjumlah 65 orang berasal dari 2 kelas yang berbeda dan sedang menempuh mata kuliah Pemasaran Online. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan kuesioner pada pengguna produk media yang dikembangkan peneliti. Melalui kuesioner, peneliti mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif yang berharga, seperti preferensi, kesulitan, dan fitur yang dianggap penting. Data kuantitatif yang diperoleh melalui penilaian validasi ahli media, materi dan pengguna dan penilaian aktivitas belajar selanjutnya dianalisis menggunakan teknik persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Persentase
- $\sum x$: Skor Responden
- $\sum xi$: Skor Maksimal
- 100% : Konstanta

Sebagai acuan dan untuk menemukan kesimpulan yang telah dicapai berdasarkan penilaian validasi ahli media, materi dan pengguna maka digunakan kriteria kelayakan menurut Akbar (2017) dan untuk penilaian aktivitas belajar menggunakan kriteria aktivitas belajar menurut Novitasari & Rahman (2021).

RESULTS & DISCUSSION

Results

Penelitian dan pengembangan yang dirancang telah berhasil dilaksanakan dengan melalui seluruh tahapan penelitian dengan hasil yang cukup baik. Berikut penjelasan secara rinci terkait hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini peneliti mencari dan mengumpulkan permasalahan di balik pembuatan produk media. Peneliti mengetahui sistem pembelajaran yang digunakan di Prodi S1 Pendidikan Bisnis Universitas Negeri Malang melalui observasi yang dilakukan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan mata kuliah yang dijadikan obyek penelitian. Peneliti menganalisis materi yang akan dirancang dalam produk media. Proses pembelajaran di Prodi S1 Pendidikan Bisnis Universitas Negeri Malang selama ini dilakukan secara luring atau tatap muka. Bahan ajar yang digunakan adalah buku cetak, bahan ppt yang dapat diakses melalui *e-learning*, dan modul manual dalam bentuk pdf. Kampus menyediakan *e-learning* untuk membantu proses pembelajaran berjalan lancar bagi dosen dan mahasiswa, salah satunya adalah untuk dapat memuat materi pembelajaran yang telah dibuat oleh dosen. Namun, baik dosen maupun mahasiswa masih dan terus membutuhkan berbagai macam referensi media pembelajaran yang dapat diperbaharui untuk konten kebutuhan mata kuliah. Selain itu, peran media pembelajaran juga dapat menjadi pilihan lain untuk membantu dosen maupun mahasiswa ketika *e-learning* down atau sedang bermasalah agar pembelajaran dapat terus berjalan dengan lancar.

2. *Design* (Desain)

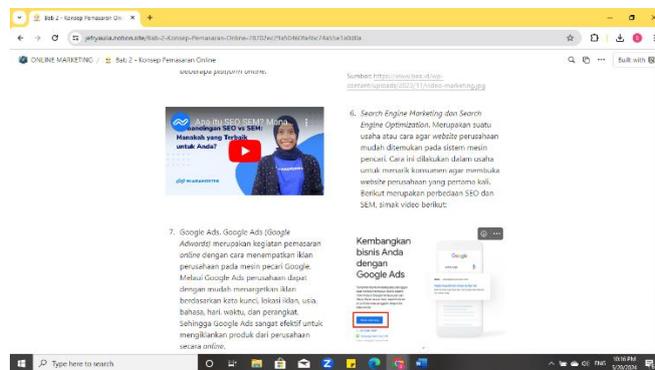
Pada tahap ini peneliti merumuskan atau merancang produk yang dikembangkan berupa website notion sebagai platform pembelajaran interaktif berbasis proyek yang dapat dioperasikan melalui berbagai perangkat seperti *smartphone*, laptop atau komputer. Komponen pelengkap modul seperti gambar, video, dan audio disiapkan sesuai dengan elemennya. Pembuatan *cover* dan beberapa desain lainnya juga dilakukan dengan website pembuat desain yang kemudian di *import* ke website notion. Evaluasi pembelajaran berupa soal-soal latihan yang secara langsung menunjukkan nilai yang diperoleh pengguna. Selain itu, juga terdapat evaluasi berupa tugas proyek yang dapat digunakan untuk menunjang kemampuan mahasiswa. Media pembelajaran didesain secara menarik dengan penggunaan bahasa yang sederhana dan tampilan materi yang menarik untuk memikat perhatian peserta didik.



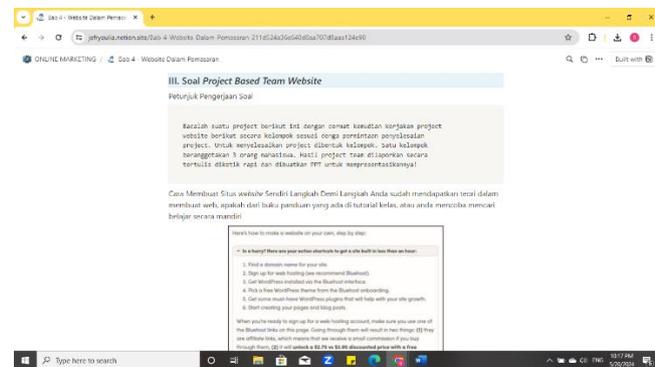
Gambar 1.
Tampilan Awal



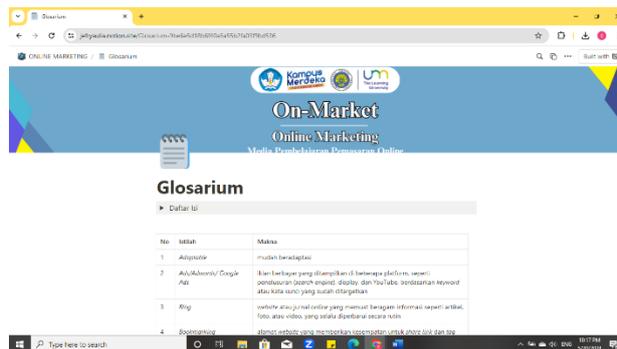
Gambar 2.
Tampilan Materi



Gambar 3.
Tampilan Materi



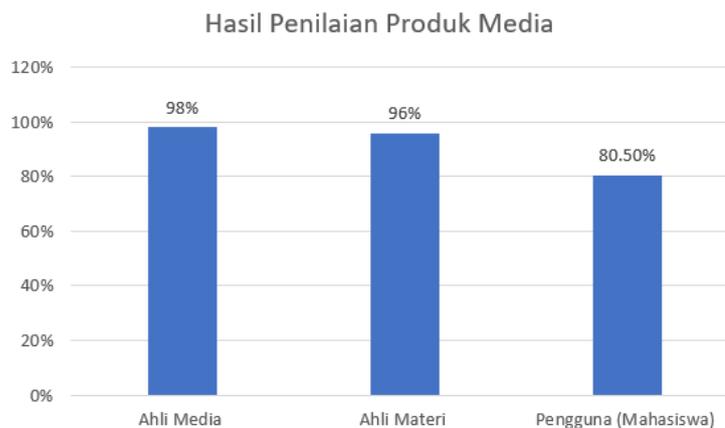
Gambar 4.
Tampilan Evaluasi



Gambar 5.
Tampilan Akhir

3. *Development* (Pengembangan)

Penelitian dan pengembangan yang dirancang telah berhasil dilaksanakan dengan melibatkan proses uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan peserta didik sebagai pengguna. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa notion dapat menjadi platform yang valid dan efektif untuk pembelajaran interaktif berbasis proyek. Validasi dari berbagai ahli dan pengguna memberikan wawasan komprehensif tentang keunggulan dan potensi perbaikan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Hasil validasi yang telah dilakukan tergambar pada diagram berikut.



Grafik 1.

Hasil Penilaian Produk Media
Sumber : (diolah peneliti, 2024)

Berdasarkan diagram batang yang telah tersaji, diperoleh hasil penilaian sebesar 98% dari ahli media, 96% dari ahli materi dan 80.5% dari mahasiswa selaku pengguna. Secara keseluruhan diperoleh rata-rata sebesar 91.5% yang terkategori sangat layak sehingga produk yang dikembangkan telah sesuai dan layak untuk dapat diaplikasikan.

Ada 3 tahapan pada tahap ini, yaitu pembuatan produk, validasi ahli, dan revisi produk. Penyusunan indikator dilakukan di awal berdasarkan materi mata kuliah pemasaran online, kemudian materi disusun menggunakan *Microsoft Word* sebelum diolah kedalam *software* Notion. Selanjutnya produk disusun sesuai dengan *prototype* yang telah dibuat pada tahap desain. Setelah produk dikembangkan, diubah menjadi

produk media interaktif sehingga pengguna dapat mengoperasikannya dengan lancar. Pengguna dapat menggunakan produk media ini dengan memanfaatkan link yang dapat diakses melalui *browser* atau *chrome* dan juga aplikasi Notion. Dilanjutkan dengan tahap validasi ahli, pada tahap ini peneliti menggunakan validasi ahli materi dan ahli media. Validator dari ahli merupakan orang yang berhak untuk memberi nilai atau evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk dengan menggunakan mahasiswa prodi S1 Pendidikan Bisnis Universitas Negeri Malang yang sedang mengampu mata kuliah Pemasaran Online. Target responden pada uji coba produk ini ialah 65 mahasiswa dari 2 kelas. Peneliti melaksanakan penilaian aktivitas belajar untuk mengukur sejauh mana produk media dapat menunjang pembelajaran berbasis proyek. Berikut disajikan hasil penilaian aktivitas belajar.

Tabel 1.
 Hasil Penilaian Aktivitas Belajar

Komponen	Indikator	Aktivitas Siswa	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<i>Oral activity</i>	Bertanya berkaitan dengan materi pembelajaran	78,7%	81,1%
	Mengajukan pendapat saat diskusi kelompok	81,2%	82,3%
	Mempresentasikan hasil tugas	80%	81,7%
<i>Mental activity</i>	Berani mengeluarkan pendapat	83,1%	82,3%
	Berdiskusi untuk memecahkan masalah	80,6%	83,5%
<i>Writing activity</i>	Mencatat mengenai materi pelajaran berdasarkan proyek yang dibuat	81,2%	80%
	Menuliskan hasil diskusi	80%	81,7%
<i>Visual activity</i>	Mengamati gambar/foto pada materi pembelajaran	81,2%	82,9%
	Mengamati berbagai komponen pembelajaran atau produk yang dibuatnya	80,6%	83,9%
Rata-Rata		80,7%	81,2%

Sumber: Diolah peneliti (2024)

Hasil penilaian aktivitas belajar menunjukkan bahwa kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 82,1%, yang terkategori sangat aktif, sementara kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 80,7%, yang terkategori aktif. Meskipun terdapat sedikit perbedaan, kedua kelas menunjukkan tingkat aktivitas yang tinggi, membuktikan bahwa metode pembelajaran interaktif berbasis proyek efektif dalam mata kuliah pemasaran online. Produk media yang digunakan dalam penelitian ini berhasil mendukung proses pembelajaran melalui berbagai komponen yang tergambar pada instrumen penilaian. Hal ini menegaskan bahwa pendekatan berbasis proyek dapat diimplementasikan dengan sukses dalam konteks pembelajaran pemasaran online.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini merupakan tahap terakhir setelah dilakukan ujicoba pada tahap implementasi, peneliti melakukan revisi setelah diketahui beberapa kekurangan produk media. Setelah itu peneliti akan melakukan perbaikan terhadap produk tersebut agar selanjutnya dapat bermanfaat sebagai bahan ajar yang mudah dan layak digunakan oleh pengguna.

Discussion

1. Website Notion sebagai Platform Pembelajaran Interaktif

Platform pembelajaran interaktif berbasis website Notion ini dirancang untuk dioperasikan melalui browser, yang nantinya dapat diakses dengan mudah melalui link yang langsung mengarahkan pengguna ke situs web tersebut. Pengembangan produk media ini relatif cepat dan efisien, serta dapat dilakukan tanpa kesulitan berarti menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh notion langsung melalui *smartphone*, PC atau laptop. Hal ini memungkinkan para pengembang dan pengguna untuk menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam waktu singkat, memanfaatkan antarmuka yang intuitif dan alat-alat yang *user-friendly* dari notion. Selain itu, fleksibilitas dan kemudahan akses ini mendukung proses pembelajaran yang lebih dinamis dan adaptif sesuai kebutuhan pengguna.

Peneliti mengembangkan produk media dengan memberikan fasilitas menu-menu yang menunjang materi pembelajaran, dan evaluasi. Produk media ini dalam pengaplikasiannya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan dilengkapi tampilan yang menarik berupa penggunaan warna dan *font* yang membuat pembaca nyaman saat membacanya, materi yang disajikan lengkap dan mudah dipahami peserta didik, terdapat video menarik yang mudah diputar, gambar yang menunjang materi, audio yang nyaman didengarkan sebagai teman belajar bagi peserta didik serta kemudahan pengaksesan dimampukan dan kapanpun sehingga suasana belajar menjadi nyaman dan tidak membosankan. (Putra & Nugroho, 2016) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan teknologi di dunia pendidikan terus mengalami perkembangan dengan terciptanya berbagai strategi yang digolongkan ke dalam sistem *e-learning* sebagai bentuk pemberdayaan teknologi.

Pengembangan produk media berbasis notion memiliki manfaat dalam pembelajaran di kelas. Produk media ini dapat menunjang pembelajaran pada kuliah pemasaran online. Selain itu, juga dapat membantu dosen dalam meningkatkan kreatifitasnya dan memudahkan dalam proses pengajaran di kelas. Media yang digunakan harus sesuai dan dapat membantu karakter peserta didik sehingga media dapat merangsang semangat belajar dan menjadikan juga terbiasa menggunakan media berbasis IT secara tidak langsung (Hendri & Anugrah, 2019). Hal ini juga didukung penelitian oleh (Shalikhah, 2017) bahwa inovasi merupakan hal yang konkrit untuk dilakukan dalam bidang pendidikan, tanpa adanya inovasi, dunia pendidikan akan tertinggal dan hal ini akan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan lainnya seperti politik, ekonomi, sosial, dan sebagainya.

Inovasi website notion sebagai platform pembelajaran berbasis proyek untuk mata kuliah pemasaran online dinilai layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Produk media yang dikembangkan memungkinkan untuk digunakan dimanapun dan kapanpun bahkan dapat dioperasikan secara mandiri sehingga dapat menunjang proses pembelajaran jarak jauh.

2. Kelayakan Website Notion sebagai Platform Pembelajaran Interaktif

Hasil kelayakan platform pembelajaran interaktif berbasis website Notion menunjukkan bahwa produk yang dibuat oleh peneliti berada pada kategori sangat layak untuk dipakai dalam proses pembelajaran. Tingkat kelayakannya dapat diketahui melalui tahap validasi ahli (Sabtaningrum et al., 2020). Semakin besar skor hasil yang diperoleh, maka semakin tinggi tingkat validitas produk penelitian dan pengembangan tersebut (Rahayu et al., 2021). Hal tersebut dibuktikan dari hasil validasi ahli media berdasarkan pengisian angket yang terdiri dari aspek kualitas teknis, pengoperasian media, kualitas instruksional dan keinteraktifan media yang menghasilkan penilaian sebesar 98%. Hasil komentar dan saran yang diberikan juga menyatakan bahwa produk media secara umum sudah cukup baik tanpa dilakukan revisi dan produk media yang dikembangkan sudah layak untuk diimplementasikan pada tahap pengembangan selanjutnya.

Hasil validasi ahli materi terhadap angket yang terdiri dari aspek kelayakan materi dan bahasa menghasilkan penilaian sebesar 96%. Hasil yang diberikan menyatakan bahwa produk media yang dikembangkan sudah baik tanpa perlu dilakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan catatan yang ditulis yaitu materi yang disajikan sudah sesuai dan sudah berurutan sehingga pengguna mengerti akan materi, penyampaian juga cukup jelas. Produk media sangat bagus untuk membantu pengguna dalam mendalami materi dan sudah sesuai dengan perkembangan belajar, akan tetapi terkadang sedikit lemot. Komentar dan saran yang diberikan oleh validator akan dianalisis untuk meningkatkan kualitas produk yang dibuat dan layak serta kualitas produk meningkat yang digunakan dalam penelitian. (Nardjosoeripto et al., 2017).

Hasil dari uji coba pengguna melalui angket yang terdiri dari aspek sikap peserta didik terhadap penggunaan media, penyajian materi dan instruksional mendapatkan nilai sebesar 80,5%. Hasil komentar dan saran yang diberikan menyatakan bahwa produk media yang dikembangkan peneliti sudah cukup baik dan menarik. Sesuai dengan komentar dan saran dari pengguna bahwa produk media Sangat bagus dari segi warna, tulisan, gambar dan layout sangat bagus walaupun agak lambat jika terkendala jaringan. Materi yang disajikan mudah dipahami dan membantu dalam proses pembelajaran. Kelayakan suatu modul dapat dinilai setelah modul tersebut diujicoba (Rahayu, 2016).

3. Keefektifan Website Notion sebagai Platform Pembelajaran Interaktif Berbasis Proyek

Platform pembelajaran interaktif berbasis website Notion telah dinyatakan valid dan sangat layak untuk dijadikan referensi penunjang pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan mahasiswa sebagai pengguna. Penggunaan media ini diharapkan dapat menunjang pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah pemasaran online. Keberhasilan produk media sebagai penunjang pembelajaran tidak terlepas dari peran dosen dalam membimbing mahasiswa serta kesadaran dari mahasiswa dalam memahami materi. Mahasiswa dapat mengembangkan kompetensinya dengan mempelajari dan menyelesaikan latihan soal dan juga tugas-tugas proyek yang terdapat di dalam produk media. Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan dua kelas untuk mengukur keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan selama menggunakan produk media dalam pembelajaran mata kuliah pemasaran online. Mahasiswa dapat mengembangkan kompetensi yang dimilikinya, dengan menuntaskan tugas proyek yang telah diberikan.

Mahasiswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan memperhatikan tutorial yang tersedia dalam produk media dan juga arahan dari peneliti sehingga mereka dapat menyelesaikan proyek yang telah diberikan. Mahasiswa juga

aktif dalam bertanya terkait fitur yang ada dalam produk media serta tugas proyek yang diberikan untuk mengembangkan keterampilannya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Wulandari (2014) yang menyatakan bahwa praktek dapat meningkatkan keterampilan peserta didik, yang mana keterampilan sendiri merupakan salah satu aspek dari kompetensi. Sejalan dengan hal tersebut Sung et al., (2016) melalui penelitiannya menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mewujudkan pembelajaran yang berfokus sekaligus mengembangkan keterampilan mereka. Dewi et al., (2018) menunjukkan hasil penelitian bahwa nilai keterampilan dapat terwujud melalui adanya e-module yang dikemas secara sederhana dan mengikuti komponen pembelajaran kontekstual sehingga dapat meningkatkan nilai keterampilan dalam mencapai kompetensi pada siswa. Prihatiningtyas & Sholihah (2020) dalam penelitiannya juga memaparkan adanya hasil yang menunjukkan bahwa nilai keterampilan peserta didik dapat meningkat melalui penggunaan bahan ajar berupa e-module dibandingkan dengan bahan ajar cetak.

Dari beberapa hasil penelitian sebelumnya yang serupa diketahui bahwa produk media yang dikembangkan peneliti dapat memberikan dorongan besar dalam meningkatkan keterampilan yang menjadi salah satu aspek kompetensi pemasaran online bagi mahasiswa.

CONCLUSION

Penelitian ini menyimpulkan bahwa Website Notion sebagai platform pembelajaran interaktif berbasis proyek efektif digunakan dalam mata kuliah pemasaran online pada mahasiswa prodi Pendidikan Bisnis di Universitas Negeri Malang. Hasil uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan peserta didik menunjukkan bahwa Notion dapat mendukung proses pembelajaran dengan baik. Aktivitas belajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan tingkat yang sangat aktif dan aktif, dengan rata-rata nilai masing-masing 82,1% dan 80,7%. Selain itu, Notion berhasil mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran yang mencakup penyusunan proyek, kolaborasi, dan penilaian secara efektif. Hal ini menunjukkan bahwa platform ini tidak hanya mendukung, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, Notion sebagai platform pembelajaran interaktif berbasis proyek dapat diimplementasikan secara sukses dalam konteks pendidikan bisnis, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di era digital. Selanjutnya, saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembang selanjutnya yaitu peningkatan fitur dan konten, penyesuaian kurikulum, evaluasi berkala, peningkatan infrastruktur teknologi, dan penelitian lanjutan.

REFERENCES

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Cahyani, A., Agustin, D., Muslimah, I., & Khulliyatunnisa, N. (2023). Peran Aplikasi Notion dalam Perkuliahan untuk Mewujudkan Produktivitas Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 262-273.
- Dewi, N. L. P. R., Suastra, I. W., & Pujani, N. M. (2018). Pengembangan modul praktikum ipa smp kontekstual pada materi pencemaran lingkungan untuk meningkatkan keterampilan proses sains dan karakter peduli lingkungan. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 1(2), 57-67

- Dočekal, V., & Tulinská, H. (2015). The Impact of Technology on Education Theory. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 3765–3771. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.1111>
- Embarak, O. H. (2022). Internet of Behaviour (IoB)-based AI models for personalized smart education systems. *Procedia Computer Science*, 203, 103–110. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.07.015>
- Hendri, N., & Anugrah, S. (2019). Development of Web-Based Materials Using Moodle Applications in E-learning System. *Atlantis-Press.Com*, 372(ICoET), 272–275. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icoet-19/125925094>
- Hidayati, N. (2021). Pemanfaatan website sekolah sebagai strategi digital marketing di Madrasah Aliyah Unggulan Amanatul Ummah Surabaya. *Jurnal Kependidikan Islam*, 11(1), 111-133.
- Lakutomo, G. S. (2014). *Analisis Pemasaran Terhadap Bisnis Online (E-Commerce) Dalam Jaringan Sosial Internet* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Maxwell, P. E., Little, J. J., & Stites-Doe, S. (2011). eTextbook Exploration: Are Students Ready to Declare their Independence from the Printed Text?.
- Morrison, G. R., Ross, S. J., Morrison, J. R., & Kalman, H. K. (2019). *Designing effective instruction*. John Wiley & Sons.
- Nardjosoeripto, P., Sari, N., & Purbosari, P. M. (2017). Analisis Ahli dalam Pengembangan Evaluasi Pembelajaran IPS Online Berbasis Classmaker. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 268-278.
- Novitasari, E., & Rahman, K. (2021). Analisis Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Media Pembelajaran Simulator Hidroponik Berbasis Mikrokontroler Di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, 7(2), 249. <https://doi.org/10.26858/jptp.v7i2.22781>
- Putra, D. R., & Nugroho, M. A. (2016). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1). DOI: <https://doi.org/10.21831/jpai.v14i1.11364>.
- Prihatiningtyas, S., & Sholihah, N. F. (2020). Project Based Learning E-Module to Teach Straight-Motion Material for Prospective Physics Teachers. *Pendidikan Fisika*, 8(3), 223–235. <https://doi.org/10.26618/jpf.v8i3.3442>
- Rahayu, W. P. (2016). Pengembangan Modul Kewirausahaan Di SMK. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(2). DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/jip.v17i2.2634>.
- Rahayu, W. P., Zutiasari, I., & Munadhiroh, S. (2021). Learning Media of Canva Based on Flipbook in the Subjects of Creative Products and Entrepreneurship to Improve Students' Digital Technopreneurship Competence. *In Sixth Padang International Conference On Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA 2020)* (pp. 220-229). Atlantis Press. DOI 10.2991/aebmr.k.210616.033.
- Sabtaningrum, F. E., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2020). E-book Tematik Terpadu Berbasis Multikultural Ddalam Kegiatan SFH (School from Home). *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 153-162. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24796>.
- Salam, R., Akib, H., & Daraba, D. (2018, October). Utilization of learning media in motivating student learning. *In 1st International Conference on Social Sciences (ICSS 2018)* (pp. 1100-1103). Atlantis Press.
- Sangsawang, T. (2015). Instructional design framework for educational media. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 176, 65-80.

- Santos, C., Rybska, E., Klichowski, M., Jankowiak, B., Jaskulska, S., Domingues, N., ... & Rocha, J. (2023). Science education through project-based learning: a case study. *Procedia Computer Science*, 219, 1713-1720.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran. *Warta Lpm*, 20(1), 9-16. DOI: 10.23917/warta.v19i3.2842.
- Smaragdina, A. A., Nidhom, A. M., Soraya, D. U., & Fauzi, R. (2020). Pelatihan pemanfaatan dan pengembangan bahan ajar digital berbasis multimedia interaktif untuk menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Karinov*, 3(1), 53.
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers and Education*, 94, 252-275. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.008>
- Wariani, T., & Hayon, V. H. (2023). Kajian Tentang Keaktifan, Hasil Belajar, dan Produk yang Dihasilkan Mahasiswa Pada Perkuliahan yang Menerapkan Pembelajaran Berbasis Proyek. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 5(2), 134-142.
- Wulandari, E. (2014). *Penerapan Metode Praktek Untuk Meningkatkan Keterampilan Sholat Siswa Kelompok A Paud Terpadu Jabal Rahmah Banguntapan Bantul* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga).