



Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemandirian Dan Kreativitas Siswa Pada Materi Akutansi Keuangan di SMKN 1 Kamal

Nurul Musdalifah¹, Kusmiati², Muhajir³

^{1,2,3}Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dr. Soetomo Surabaya

E-mail: musdalifahnurul35@gmail.com

Abstract. *In this research, to determine the interaction of the PjBL learning model on student independence and creativity in financial accounting material at SMKN 1 Kamal. In this study, the samples were 2 classes with 25 students each. By referring to the problem that has been explained in the background of the problem, the researcher took the initiative to conduct research with the title The influence of the project-based learning model on student independence and creativity in financial accounting material at SMKN 1 Kamal. From the results obtained using the MANOVA test or Multivariate Analysis of Variance, namely with a significance level of $0.000 < 0.05$. So, there is a difference between those who use Pjbl on the independence and creativity of SMKN 1 Kamal students. So, the PjBL learning model has a significant effect on student creativity in financial accounting material at SMKN 1 Kamal.*

Keywords: Project-based learning, creativity, finance, accounting

I. Pendahuluan

A. Latar Belakang

Kemandirian dan kreativitas adalah dua hal yang sangat penting untuk dimiliki oleh siswa akuntansi. Dengan mengembangkan kedua hal ini, siswa akan lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja dan menjadi akuntan yang sukses (Fauziyah, S., & Hendriani, A. (2019).

Meskipun pentingnya kemandirian dan kreativitas dalam akuntansi sudah dipahami, namun dalam praktiknya seringkali muncul berbagai kendala, seperti: Pertama orientasi pada menghafal yakni, banyak siswa cenderung menghafal rumus dan prosedur akuntansi tanpa memahami konsep dasarnya. Hal ini menghambat pengembangan pemikiran kritis dan kreatif; kedua Kurangnya motivasi intrinsik yakni, tidak semua siswa memiliki minat yang tinggi terhadap akuntansi. Ketiga kurangnya motivasi intrinsik membuat siswa kurang aktif dalam belajar dan cenderung pasif menerima materi; Keempat metode pembelajaran yang kurang variatif: Kelima penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan terlalu berpusat pada guru dapat membatasi ruang gerak siswa untuk berpikir kreatif; Keenam kurangnya kesempatan untuk berlatih secara mandiri yakni, siswa seringkali kurang diberikan kesempatan untuk menyelesaikan masalah akuntansi secara mandiri, sehingga kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas mereka tidak terasah; Ketujuh kurangnya



dukungan dari lingkungan yakni, dukungan dari orang tua, guru, dan teman sebaya sangat penting dalam mengembangkan kemandirian dan kreativitas siswa. Permasalahan-permasalahan di atas dapat berdampak negatif pada: Prestasi belajar siswa: Siswa yang kurang mandiri dan kreatif cenderung kesulitan memahami konsep akuntansi yang kompleks dan mendapatkan nilai yang kurang memuaskan.; Kualitas lulusan akuntansi: Lulusan akuntansi yang kurang memiliki kemandirian dan kreativitas akan sulit bersaing di dunia kerja yang semakin kompleks dan dinamis; Perkembangan dunia akuntansi: Kurangnya inovasi dan kreativitas dalam dunia akuntansi dapat menghambat perkembangan profesi ini (Gusnita, G., Melisa, M., & Delyana, H. 2021).

Untuk mengatasi permasalahan di atas, beberapa solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu model yang dapat meningkatkan pembelajaran adalah project-based learning. Pembelajaran berbasis proyek dapat memungkinkan siswa memperluas wawasan pengetahuan dan keterampilan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal itu terjadi karena pengetahuan bermanfaat bagi dirinya, untuk mengapresiasi lingkungan, lebih memahami dan memecahkan masalah yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan diperkenalkan pembelajaran berbasis proyek adalah agar siswa mampu merancang, meniru dan menciptakan sebuah karya dengan kreativitas yang tinggi (Yani & Taufik, 2020). Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pengajaran yang komprehensif dan komplek. PjBL berfokus pada pengajaran yang berpusat pada peserta didik dengan penugasan proyek, dengan mengaplikasikan pembelajaran berbasis proyek, peserta didik diberikan kesempatan untuk bekerja lebih otonom, lebih mengembangkan diri, lebih realistis dan berorientasi untuk menghasilkan produk.

Model pembelajaran berbasis proyek atau (PjBL) melatih siswa untuk menyelesaikan masalah, mengambil keputusan, melakukan investigasi, dan membuat suatu karya untuk menyelesaikan suatu masalah. Sehingga dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek pemahaman siswa mengenai konsep dan prinsip akan lebih mendalam (Murniarti, 2021). Pada pembelajaran di kelas peserta didik kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Rendahnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya, kurangnya variasi model pembelajaran, materi pelajaran yang tidak relevan dengan peserta didik, dan tidak ada motivasi dalam diri peserta didik untuk berkembang. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peserta didik yang bermain handphone saat guru menjelaskan, bolak balik keluar kelas dengan berbagai alasan, dan pasif saat pembelajaran serta tidak menunjukkan kenantusiasan dalam belajar. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru tidak menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Guru memanfaatkan lembar kerja peserta didik dan buku siswa serta papan tulis untuk menjelaskan materi pembelajaran. Dengan mengacu pada masalah yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah tersebut peneliti mempunyai inisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh model pembelajaran project-based learning terhadap kemandirian dan kreativitas siswa pada materi akuntansi keuangan di SMKN 1 Kamal". Adapun Rumusan Masalah adalah "Apakah ada Pengaruh Model Pembelajaran PjBL Terhadap Kemandirian dan Kreativitas Siswa Pada Materi Akuntansi Keuangan di SMKN 1 Kamal? Sedang tujuan penelitian adalah "Untuk mengetahui Interaksi model pembelajaran



PjBL terhadap Kemandirian dan Kreativitas siswa pada materi akuntansi keuangan di SMKN 1 Kamal”

B. Kajian Teori

1. Pembelajaran *Project Based Learning*

Project based learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai inti pembelajaran. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. PjBL merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek adalah penentuan pertanyaan mendasar, menyusun perencanaan proyek, menyusun jadwal, monitoring, menguji hasil, dan evaluasi pengalaman (Permendikbud).

Project based learning adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk memfokuskan peserta didik pada permasalahan kompleks yang diperlukan dalam melakukan investigasi dan memahami pelajaran melalui investigasi. Peserta didik secara langsung seperti mengalami pembelajaran berbasis proyek yang menitikberatkan pada masalah kontekstual, sehingga pelajaran berbasis proyek membuat siswa berpikir kritis dan mampu mengembangkan kreativitasnya melalui pengembangan untuk produk nyata berupa barang atau jasa (Fajarini, 2022).

Pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu pembelajaran aktif dengan melibatkan siswa secara mandiri dengan kriteria bahwa dalam pembelajaran tersebut juga akan meningkatkan daya pikir siswa menuju metakognitif seperti berpikir kritis terhadap proyek yang akan dikerjakan melalui permasalahan yang ditemukan oleh siswa. Pembelajaran berbasis proyek ini bersifat autentik, sehingga secara tidak langsung pembelajaran ini akan melibatkan pembelajar dalam investigasi konstruktif. Harapannya melalui pembelajaran yang bersifat otonom, tanggung jawab pada pembelajar dapat lebih baik dan dapat memunculkan ide-ide kreatif dari siswa karena pada pengerjaan proyek mereka pasti akan berbeda dalam pengerjaannya dari pada proyek tradisional atau pembelajaran konvensional hal ini menjadikan proyek sebagai tugas yang bermakna dan menantang (Dwijayanti, 2021).

Langkah-langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning* (Anggraini & Wulandari, 2020) yakni :

Tahap 1: Penentuan Proyek Penyampaian topik dalam teori oleh pendidik kemudian disusul dengan kegiatan pengajuan pertanyaan oleh siswa mengenai bagaimana memecahkan masalah. Selain mengajukan pertanyaan siswa juga harus mencari langkah yang sesuai dengan dalam pemecahan masalahnya.

Tahap 2: Perencanaan Langkah-langkah Penyelesaian Proyek Pendidik melakukan pengelompokkan terhadap siswa sesuai dengan prosedur pembuatan proyek. Pada kd menerapkan komunikasi efektif kehumasan menunjukkan ketidaktuntasan pada ranah kognitif. Kemudian siswa melakukan pemecahan masalah melalui kegiatan diskusi bahkan terjun langsung dalam lapangan.

Tahap 3: Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek Melakukan penetapan langkah- langkah serta jadwal antara pendidik dan siswa dalam penyelesaian proyek tersebut. Setelah melakukan batas waktu maka siswa dapat melakukan penyusunan langkah serta jadwal dalam realisasinya.

Tahap 4: Penyelesaian Proyek dengan Fasilitas dan Monitoring Guru Pemantauan yang dilakukan oleh pendidik mengenai keaktifan siswa ketika menyelesaikan proyek serta realisasi yang dilakukan dalam penyelesaian pemecahan masalah. Siswa melakukan realisasi sesuai dengan jadwal proyek yang telah ditetapkan.

Tahap 5: Penyusunan Laporan dan Presentasi/Publikasi Hasil Proyek Pendidik melakukan discuss dalam pemantauan realisasi yang dilakukan pada peserta didik. Pembahasan yang dilakukan dijadikan laporan sebagai bahan untuk pemaparan terhadap orang lain.

Tahap 6: Evaluasi Proyek dan Proyek Hasil Proyek Pendidik melakukan pengarahannya pada proses pemaparan proyek tersebut, kemudian melakukan refleksi serta menyimpulkan secara garis besar apa yang telah diperoleh melalui lembar pengamatan dari pendidik.

Model PjBL memiliki kelebihan, antara lain:

- 1) Melatih siswa dalam memperluas pemikirannya mengenai masalah dalam kehidupan yang harus diterima;
- 2) Memberikan pelatihan langsung kepada siswa dengan cara mengasah serta membiasakan mereka melakukan berpikir kritis serta keahlian dalam kehidupan sehari-hari;
- 3) Penyesuaian dengan prinsip modern yang pelaksanaannya harus dilakukan dengan mengasah keahlian siswa, baik melalui praktek, teori serta pengaplikasiannya.

Selain kelebihan yang dimiliki model tersebut juga memiliki kekurangan, antara lain:

- 1) Sikap aktif peserta didik dapat menimbulkan situasi kelas yang kurang kondusif, oleh karena itu memberikan peluang beberapa menit diperlukan untuk membebaskan siswa berdiskusi. Jika dirasa waktu diskusi mereka sudah cukup maka proses analisa dapat dilakukan dengan tenang;
- 2) Penerapan alokasi waktu untuk siswa telah diterapkan namun tetap membuat situasi pengajaran tidak kondusif. Maka pendidik berhak memberikan waktu tambahan secara bergantian pada tiap kelompok

2. Kemandirian

Kemandirian adalah Nilai karakter mandiri merupakan sikap dan perilaku tidak bergantung pada orang lain dan mempergunakan segala tenaga, pikiran, waktu, untuk merealisasikan harapan, mimpi dan cita – cita. Sub nilai mandiri antara lain netos kerja (kerja keras), tangguh tahan banting, daya juang, profesional, kreatif, keberanian, dan menjadi pembelajar sepanjang hayat diduga melalui pembelajaran (Ekawati et al., 2019).

Kemandirian merupakan perilaku individu yang mampu berinisiatif, mampu mengatasi masalah, mempunyai rasa percaya diri, bertanggung jawab dan dapat melakukan sesuatu sendiri tanpa tergantung pada orang lain. Bagi siswa yang sudah terbiasa mandiri dalam belajar ketika dihadapkan pada sebuah masalah akan cenderung bersikap tenang saat pengerjaan tugas-tugas belajar dikarenakan mereka mempunyai kepercayaan diri yang tinggi sehingga mereka tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain. Solusi ada karena adanya sebuah masalah, maka dari itu ketika dihadapkan pada suatu masalah diharapkan dapat berusaha untuk mencari solusinya dan tetap konsisten (Martiani, 2021).

Upaya dalam bentuk kemandirian belajar siswa merupakan suatu proses, dan proses



ini hanya dapat dilaksanakan melalui kegiatan belajar. Dalam hal ini guru perlu berupaya dengan melakukan variasi proses pembelajaran baik pendekatan, metode, atau model pembelajaran yang inovatif sehingga tujuan yang diharapkan berhasil. Penerapan strategi dan metode belajar yang tepat dapat mengarahkan siswa menjadi pribadi yang unggul, mandiri, bersemangat, dan berorientasi tinggi. Kemandirian memerlukan tanggung jawab, mereka yang mandiri adalah mereka yang bertanggung jawab, berinisiatif, memiliki keberanian, dan sanggup menerima resiko serta mampu menjadi pembelajaran terhadap dirinya sendiri. Sehingga indikator kemandirian belajar yaitu mempunyai kepercayaan terhadap diri sendiri, kegiatan belajarnya bersifat mengarahkan pada diri sendiri, mempunyai rasa tanggung jawab, mempunyai inisiatif untuk mengerjakan tugas sendiri (Martiani, 2021).

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Kerja proyek merupakan suatu bentuk kerja yang memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan 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. Tujuan pembelajaran project based learning menjadikan siswa menjadi mandiri dalam belajar, memiliki kemampuan pemecahan masalah, dan siswa dapat menghapai masalah yang kemungkinan terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Martiani, 2021).

Indikator yang dapat digunakan untuk mengukur kemandirian belajar yaitu: 1) inisiatif belajar, 2) mendiagnosa kebutuhan belajar, 3) menetapkan target dan tujuan belajar, 4) memonitor, mengatur dan mengontrol kemajuan belajar, 5) memandang kesulitan sebagai tantangan, 6) memanfaatkan dan mencari sumber yang relevan, 7) memilih dan menerapkan strategi belajar, 8) mengevaluasi proses dan hasil belajar, dan 9) memiliki self efficacy/konsep diri/ kemampuan diri. Indikator tersebut digunakan untuk mengukur kemandirian belajar pada penelitian ini (Gusnita et al., 2021).

b. Kreativitas

Kreativitas tidak hanya membuat peserta didik dapat memecahkan suatu permasalahan dunia yang kompleks, tetapi juga mampu berdampak pada pola pikir mereka. Peserta didik dapat berpikir secara lebih kritis dan adaptif lagi dengan disertai konsep-konsep ilmu pengetahuan yang ada. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PjBL sangat berpengaruh pada prpses pembelajaran di abad 21 ini. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan aspek-aspek kehidupan yang ada, seperti ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, model pembelajarn PjBL juga dapat berpengaruh pada hasil pembelajaran siswa karena peserta didik dapat bereksplorasi secara dengan konsep atau ilmu pengetahuan yang sudah tersedia sehingga pemahaman mereka juga menjadi lebih baik (Muhammad Rafik et al., 2022).

Untuk menghasilkan suatu cara atau sesuatu yang baru dalam menghadapi suatu masalah atau situasi, maka diperlukan suatu kreativitas yang meruapakan suatu produk dari kemampuan berpikir kreatif. Kreativitas merupakan kemampuan mengimajinasikan, menafsirkan dan mengemukakan gagasan serta usaha yang memiliki daya cipta untuk kombinasi baru dari unsur sebelumnya yang sudah ada sehingga diperoleh peningkatan kualitas siswa dalam pengembangan dirinya. Kreativitas dan berpikir kreatif merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam menghasilkan



suatu produk. Di era pendidikan 4.0, mahasiswa seharusnya dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi melalui penerapan model-model pembelajaran agar memiliki bekal keterampilan (soft skill) ketika terjun di dunia kerja setelah lulus dari perguruan tinggi (Hairunisa et al., 2019).

Kompetensi *creativity and innovation skills* sangat diperlukan dalam pembelajaran dengan tujuan supaya peserta didik dapat berpikir secara adaptif sehingga mereka dapat memecahkan permasalahan dengan pemahaman yang logis. Selain itu, melalui kompetensi ini, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan berpikir secara divergen (Wulandari, 2019). Peserta didik yang bersikap kreatif dapat diterapkan di dalam proses pembelajaran yang menarik. Proses pembelajaran yang menarik dapat dilakukan dengan meningkatkan mutu atau kualitas sumber daya pembelajaran tersebut, seperti pendidik, sarana dan prasarana, serta lainnya. Dengan begitu, proses pembelajaran dapat dapat diselenggarakan secara menyenangkan dan peserta didik juga tidak merasa terbebani (Muhammad Rafik et al., 2022).

Adapun indikator kreativitas siswa pada penelitian ini meliputi *aptitude* terdiri dari kelancaran, fleksibilitas, keaslian, dan elaborasi sedangkan ciri-ciri *non-aptitude* meliputi rasa ingin tahu, bersikap imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sikap berani mengambil risiko (Maslinawati, 2021).

II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang berupa angka dengan analisis statistik. Desain penelitian ini adalah *ex post facto* yaitu data dikumpulkan setelah semua kejadian yang dipersoalkan berlangsung tanpa ada perlakuan. Penelitian kuantitatif pada dasarnya dilakukan untuk penelitian inferensial (pengujian hipotesis) dan menyandarkan pada suatu probabilitas penolakan atau penerimaan hipotesis sebagai jawaban masalah atau pertanyaan penelitian yang dikembangkan berdasarkan teori-teori yang perlu diuji melalui proses pemilihan, pengumpulan, dan analisis data. (Nur Indriartoro & Bambang Supomo, 2002:81). Dalam penelitian ini akan dijelaskan hubungan kausal yang terjadi antara variabel-variabel penelitian melalui pengujian hipotesis yang telah disusun. (Singarimbun, M. & Sofian Effendi, 1999:569).

Data yang diperoleh tentang pengaruh Pengaruh Pembelajaran *Project Based Learning* Kemandirian Dan Kreativitas Siswa Pada Materi Akutansi Keuangan di SMKN 1 Kamal akan dianalisis dengan perhitungan statistik dengan metode *Analysis Regresi* untuk melihat ada tidaknya pengaruh secara fungsional antara satu atau lebih variabel terikat dengan variabel bebas. Pengaruh antara variabel yang memengaruhi dan variabel yang dipengaruhi akan dapat dilihat berdasarkan data hasil penelitian di lapangan.. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuasi, disebut juga penelitian eksperimen semu yaitu menguji coba pengaruh media pembelajaran terhadap kemandirian dan kreatifitas belajar dengan membandingkan kelompok perlakuan penggunaan pembelajaran *Project Based Learning*. Penelitian ini mengkaji tiga variabel, yaitu penggunaan pembelajaran *Project Based Learning* sebagai variabel bebas, serta kemandirian dan kreatifitas sebagai variabel terikat.

Teknik *sampling* yang digunakan pada penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling*, *Cluster Random Sampling* merupakan teknik memilih sampel dari kelompok-kelompok unit yang kecil. Sampel penelitian yang diambil adalah kelas yang diambil secara acak atau



random. Berdasarkan metode eksperimen kuasi yang ciri utamanya adalah tanpa penugasan random dan menggunakan kelompok yang sudah ada (intact group), maka penelitian menggunakan kelompok-kelompok yang sudah ada sebagai sampel, jadi penelitian ini tidak mengambil sampel dari anggota populasi secara individu tetapi dalam bentuk kelas. Alasannya karena apabila pengambilan sampel secara individu dikhawatirkan situasi kelompok sampel menjadi tidak alami.

Dari kelas yang ada, peneliti telah memilih kelas yakni kelas XI A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 25 orang dan kelas XI B sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 25 orang. Penentuan sampel ini dilakukan secara bebas (random sampling), karena kedua kelas tersebut adalah homogen. Mengenai homogenitas kedua kelas ini dapat dilihat dari hasil pengolahan data nilai raport semester gasal tahun pelajaran 2023/2024 menggunakan aplikasi Independent Sample t Test yang ada dalam SPSS versi 21.

Berdasarkan uji homogenitas yang dilakukan dengan mengambil nilai ulangan semester ganjil, sampel yang diambil tersebut terbukti homogen. diketahui nilai signifikansi (Siq.) variabel hasil belajar pada siswa kelas XIA dan Kelas XI B adalah sebesar 0,71. Karena $Siq.0,071 > 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas, dapat disimpulkan bahwa varian data hasil belajar pada kelas A dan kelas B adalah sama atau homogen. Instrumen adalah alat atau sarana tertentu yang digunakan untuk memperoleh atau mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam rangka memecahkan masalah yang hendak diteliti atau mencapai tujuan penelitian, baik berupa tes, angket atau peralatan lainnya. Paparan tentang instrumen penelitian mencakup dua hal pokok, yakni jenis instrumen dan uji coba instrumen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu instrumen penggunaan model pembelajaran, instrumen untuk mengukur kemandirian belajar, dan instrumen untuk mengukur kreatifitas siswa.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Prasyarat Analisis yaitu Uji Normalitas, yang mana digunakan untuk statistik yang akan digunakan dalam mengolah data. Data yang akan diuji normalitasnya adalah data nilai post-test. Dalam pelaksanaan penelitian ini diperlukan uji normalitas untuk menyelidiki bahwa sampel yang diambil untuk kepentingan penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan program SPSS versi 20.0. Dengan ketentuan jika nilai signifikansi $asympt > 0,05$ maka data berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi $asympt < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. (Sambas, Ali, Muhiddin dan Maman Abdurahman, 2017; 83).

Yang kedua menggunakan Uji Homogenitas, yaitu data digunakan untuk mengetahui apakah suatu data yang diambil berasal dari varian yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menghitung statistik varian melalui perbandingan varian terbesar dengan varian terkecil antara kedua kelompok sampel. Untuk menghitung uji homogenitas peneliti menggunakan program SPSS versi 20.0.

III. Hasil Dan Pembahasan

Uji hipotesis *multivariate analysis of variance* merupakan analisis uji statistik yang digunakan untuk mengukur pengaruh variabel bebas yang berskala kategori terhadap dua atau lebih variabel terikat secara bersamaan dengan skala kuantitatif. Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut: Apabila output *IBM SPSS* pada kolom signifikansi (2-tailed) >



0.05 maka output tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen; Apabila output *IBM SPSS* pada kolom signifikansi (2-tailed) < 0.05 maka output tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Teknik analisis data menggunakan uji *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA) yang dipergunakan untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini. Untuk perhitungan analisis data tidak dihitung secara manual, melainkan menggunakan bantuan *IBM SPSS versi 21.0*.

Uji hipotesis *multivariate analysis of variance* merupakan analisis uji statistik yang digunakan untuk mengukur pengaruh variabel bebas yang berskala kategori terhadap dua atau lebih variabel terikat secara bersamaan dengan skala kuantitatif. Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Apabila output *IBM SPSS* pada kolom signifikansi (2-tailed) > 0.05 maka output tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.
- b. Apabila output *IBM SPSS* pada kolom signifikansi (2-tailed) < 0.05 maka output tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Hasil Manova

Multivariate Tests^a

Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	
Intercept	Pillai's Trace	.976	945.418b	2.000	47.000	.000
	Wilks' Lambda	.024	945.418b	2.000	47.000	.000
	Hotelling's Trace	40.231	945.418b	2.000	47.000	.000
Roy's Largest Root	40.231	945.418b	2.000	47.000	.000	
MODEL	Pillai's Trace	.727	62.627b	2.000	47.000	.000
	Wilks' Lambda	.273	62.627b	2.000	47.000	.000
	Hotelling's Trace	2.665	62.627b	2.000	47.000	.000
Roy's Largest Root	2.665	62.627b	2.000	47.000	.000	

a. Design: Intercept + MODEL

b. Exact statistic

Tests of Between Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Y1	3057.620 ^a	1	3057.620	46.024	.000
	Y2	6797.780 ^b	1	6797.780	103.441	.000
Intercept	Y1	85284.500	1	85284.500	1283.728	.000
	Y2	66320.820	1	66320.820	1009.193	.000
MODEL	Y1	3057.620	1	3057.620	46.024	.000
	Y2	6797.780	1	6797.780	103.441	.000
Error	Y1	3188.880	48	66.435		
	Y2	3154.400	48	65.717		
Total	Y1	91531.000	50			
	Y2	76273.000	50			
Corrected Total	Y1	6246.500	49			
	Y2	9952.180	49			

a. R Squared = .489 (Adjusted R Squared = .479)

b. R Squared = .683 (Adjusted R Squared = .676)

Dari hasil yang diperoleh menggunakan uji MANOVA atau *Multivariate Analysis of Variance* yakni dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Maka terdapat perbedaan antara yang menggunakan *Pjbl* terhadap Kemandirian dan kreativitas siswa SMKN 1 Kamal. Dalam menyelesaikan rumusan masalah yang ada, pengujian hipotesis yang digunakan ialah *Uji Independent Sample T-test* dan *Uji Manova*. Pengolahan data dilaksanakan dengan menggunakan statistik IMB SPSS V21.0. Pengujian ini dilakukan merujuk Pada sekolah menengah kejuruan untuk memenuhi kebutuhan dunia usaha dan dunia industri, selain memperoleh mata pelajaran normatif dan adaptif, peserta didik di sekolah menengah kejuruan juga memperoleh mata pelajaran produkif sesuai dengan paket keahlian yang dipilih oleh masing-masing peserta didik, sehingga peserta didik dapat memperdalam pengetahuannya sesuai dengan paket keahlian pilihannya sendiri.

SMKN 1 Kamal merupakan salah satu sekolah kejuruan yang berada di Kecamatan Kamal. Salah satu model yang dapat meningkatkan pembelajaran adalah *project based learning*. Pembelajaran berbasis proyek dapat memungkinkan siswa memperluas wawasan pengetahuan dan keterampilan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal itu terjadi karena pengetahuan bermanfaat bagi dirinya, untuk mengapresiasi lingkungan, lebih memahami dan memecahkan masalah yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan diperkenalkan



pembelajaran berbasis proyek adalah agar siswa mampu merancang, meniru dan menciptakan sebuah karya dengan kreativitas yang tinggi.

Dari output di atas dapat diketahui nilai t hitung = 7,120 dengan nilai signifikan 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata Kemandirian antara kelompok A dengan kelompok B. Sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran PjBL terhadap Kemandirian siswa pada materi akuntansi keuangan di SMKN 1 Kamal.

Dari output di atas dapat diketahui nilai t hitung = 7,083 dengan nilai signifikan 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata Kreativitas antara kelompok A dengan kelompok B. sehingga pengaruh model pembelajaran PjBL terhadap Kreativitas siswa pada materi akuntansi keuangan di SMKN 1 Kamal. Dari hasil yang diperoleh menggunakan uji MANOVA atau Multivariate Analysis of Variance yakni dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Maka terdapat perbedaan antara yang menggunakan Pjbl terhadap Kemandirian dan kreativitas siswa SMKN 1 Kamal. Sehingga model pembelajaran PjBL berpengaruh secara signifikan terhadap Kreativitas siswa pada materi akuntansi keuangan di SMKN 1 Kamal.

IV. Penutup

Penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kemandirian Dan Kreativitas Siswa Pada Materi Akuntansi Keuangan Di SMKN 1 Kamal terselesaikan, maka hasil yang diperoleh sebagai berikut Ada Interaksi model pembelajaran PjBL terhadap Kemandirian dan Kreativitas siswa pada materi akuntansi keuangan di SMKN 1 Kamal.

Daftar Pustaka

Agus Purnomo, Maria kanustamha, Fitriyah, Muhammad Guntur, Rabiatul Adawiyah Siregar, S. R. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran*.

Agustian, I., Saputra, H. E., & Imanda, A. (2019). Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan Di Pt. Jasaraharja Putra Cabang Bengkulu. *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 6(1), 42–60. <https://doi.org/10.37676/professional.v6i1.837>

Akbar, J. S., Dharmayanti, P. A., Nurhidayah, V. A., Lubis, S. I. S., Saputra, R., Sandy, W., Maulidiana, S., Setyaningrum, V., Lestari, L. P., Ningrum, W. W., Astuti, N. M., Nelly, Ilyas, F. S., Ramli, A., Kurniati, Y., & Yulastuti (2023). *Model dan Metode Pembelajaran Inovatif (Teori dan Panduan Praktis)* (Vol. 1).

Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>

Djabba, R., & Ilmi, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw



- dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Publikasi Pendidikan*, 12(3), 264. <https://doi.org/10.26858/publikan.v12i3.35491>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Dr. Drs. H. Rifa'i Abubakar, M. . (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press*.
- Dwijayanti, N. S. (2021). Implementasi Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Creativity dan Innovation Skills Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas *Prosiding Seminar Nasional Unimus*, 638– 647. <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/semnas/article/download/834/843>
- Ekawati, N., Dantes, N., & Marhaeni, A. (2019). Pengaruh Model Project Based Learning Berbasis 4C Terhadap Kemandirian Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas IV SD Gugus III Kecamatan Kediri Kabupaten Tabanan. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 41– 51.
- Fajarini, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Project Based Learning Upaya Meningkatkan Higher Order Thinking Skills Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Penulisan Kreatif. *Jurnal Samudra Bahasa*, 5(2), 2–11.
- Farisi, A., Hamid, A., & Melvina. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Suhu Dan Kalor. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika*, 2(3), 283–287.
- Fau, J. F., Mendrofa, K. J., Wau, M., & Waruwu, Y. (2023). Pendidikan Jendela Dunia. *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 69–77. <https://doi.org/10.51622/pengabdian.v4i2.1350>
- Fauziyah, S., & Hendriani, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Kerjasama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jpgsd, II*, 196–210. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>
- Gusnita, G., Melisa, M., & Delyana, H. (2021). Kemandirian Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif TPSq. *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3(2), 286–296. <https://doi.org/10.30606/absis.v3i2.645>
- Hairunisa, Arif Rahman Hakim, & Nurjumiati. (2019). Studi Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Terhadap Kreativitas Mahasiswa Program Studi PGSD Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 9(2), 93–96. <https://doi.org/10.37630/jpm.v9i2.190>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Martiani, M. (2021). Kemandirian Belajar Melalui Metode Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 480–486. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.337>



- Maslinawati, M. (2021). Meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa menggunakan kartun digital berbasis aplikasi carton story maker. *Indonesian Journal of Educational ...*, 2, 229–239. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5236098>
- Muhammad Rafik, Vini Putri Febrianti, Afifah Nurhasanah, & Siti Nurdianti Muhajir. (2022). Telaah Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 80–85. <https://doi.org/10.21009/jpi.051.10>
- Murniarti, E. (2021). Penerapan Metode Project Based Learning Dalam Pembelajaran. *Journal of Education*, 3(1), 369–380.
- Salmaa. (2023). Instrumen penelitian. In *Deepublish*.
- Sofiyana, M. S., Sukhoiri, Aswan, N., Munthe, B., W, L. A., Jannah, R., Juhara, S., SK, T., Laga, E. A., Sinaga, J. A. B., Suparman, Achmad Rante Suaidah, I., Fitrisari, N., & Herman. (2022). Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif. In *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*.
- Umaeroh, A. E., & Arianto, F. (2023). Pengaruh project based learning (pjbl) terhadap kreativitas pada materi proses pembuatan video pendek mata pelajaran teknik pengelolaan audio video kelas xi dkv smk negeri 1 jabon. *Universitas Negeri Surabaya*, 2(10), 1–23.
- Yani, I. L., & Taufik, T. (2020). Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(10), 171–184.