

**PENERAPAN *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS, MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR****Isna Aulia Mukhayyaroh,[✉] Sandy Arief**

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel*Sejarah Artikel:*

Diterima : Februari 2018
Disetujui : Februari 2018
Dipublikasikan : Maret 2018

Keywords:

Hasil Belajar; Kreativitas;
Motivasi Belajar; *Project Based Learning*;

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui model *Project Based Learning* lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas, motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam menyusun laporan keuangan kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pekalongan Tahun Ajaran 2017/2018. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah 64 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan metode tes, observasi, dan angket. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan hasil sebagai berikut: (1) berdasarkan analisis dengan uji *Mann-Whitney U* terdapat perbedaan bermakna pada kreativitas siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (2) berdasarkan analisis dengan uji *Mann-Whitney U* terdapat perbedaan bermakna pada motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (3) berdasarkan analisis dengan uji *Paired Sample T-Test* pada nilai *pre-test* dan *post-test* siswa, Model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi Laporan Keuangan Perusahaan Jasa (4) berdasarkan analisis dengan uji *Independent Sample T-Test*, Model *Project Based Learning* lebih efektif meningkatkan kreativitas, motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi Laporan Keuangan Perusahaan Jasa.

Abstract

The purpose of this study is to know that Project Based Learning model is more effective to improve creativity, learning motivation, and study result of the students in arranging the financial statements XI IPS SMAN 1 Pekalongan 2017/2018. This study used experimental study with non-equivalent control group design. The population of this study is 64 students. The method of data collection is test, observation, and questioner. Based on the analysis, the result found as follows: (1) based on the analysis with Mann-Whitney U test, there is a significant difference in students' creativity between the experimental class and control class. (2) based on the analysis with Mann-Whitney U test, there is a significant difference in students' motivation learning between the experimental class and control class. (3) Based on the analysis with Paired sample T-test in students' pre-test and post test scores, Project Based Learning model can improve the study result of the students in the financial statements of service company (4) Based on the analysis with Independent Sample T-Test, Project Based Learning model is more effective to improve the students' creativity, learning motivation, and study result in financial statements of service company

© 2018 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Gedung L1 FE Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: isnaaulia265@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan tersirat dalam kehidupan yang harus dimiliki setiap manusia karena pendidikan yang merupakan sebuah pengetahuan, keterampilan yang dimiliki oleh setiap individu atau sekelompok orang yang terbagi dengan cara pengajaran dan pelatihan. Pendidikan menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pada pasal 1 ayat 1 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kurikulum pendidikan yang berlaku di Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013. Kurikulum ini dikenal dengan student center dan menuntut guru lebih kreatif dalam pembelajaran dengan model-model pembelajaran yang disarankan oleh kurikulum 2013. Aunurrahman (2014:146) menyatakan bahwa “model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.”

Akuntansi merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik karena membutuhkan ketelitian, kecermatan dan pemahaman konsep yang matang untuk menguasainya. Akuntansi merupakan mata pelajaran utama dalam jurusan ilmu sosial.

Menurut Wiradinata dalam Endang dan Lulu (2016)

Accountancy merupakan suatu metodologi dan himpunan pengetahuan yang berkenaan dengan system informasi dari satuan-satuan ekonomi apapun bentuknya, yang terbagi atas dua bagian, yaitu: yang pertama,

accounting ialah pengetahuan yang menyangkut proses pelaksanaan pembukuan, dalam arti yang luas; yang kedua, auditing adalah pengetahuan yang menyangkut pemeriksaan dan penilaian atas hasil proses pelaksanaan pembukuan tersebut. adalah suatu proses kegiatan pencatatan, pengklasifikasian, pengikhtisaran, dan pelaporan, terhadap seluruh transaksi keuangan perusahaan atau organisasi yang terjadi selama periode tertentu.

Dengan demikian perlu adanya upaya yang harus dilakukan oleh guru dalam pembelajaran akuntansi untuk meningkatkan pemahaman siswa. Diperlukan adanya pembelajaran yang inovatif yang harus dilakukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Pembelajaran adalah suatu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Pembelajaran adalah sebuah proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran (Abidin, 2014:1). Menurut Iman dan Khafid (2014) pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas Pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah telah mengisyaratkan tentang perlunya proses pembelajaran yang dipandu dengan kaidah-kaidah pendekatan saintifik atau ilmiah. Kemendikbud menjelaskan bahwa pendekatan ilmiah dalam pembelajaran mencakup komponen: mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta.

Untuk melaksanakan perubahan dalam bidang pendidikan, sejak tahun 1998, UNESCO telah mengemukakan dua basis landasan: pertama, pendidikan harus diletakkan pada empat pilar yaitu belajar menegetahui (learning to know), belajar melakukan (learning to do), belajar hidup dalam kebersamaan (learning to live together), dan belajar menjadi diri sendiri

(learning to be); kedua, belajar seumur hidup (life long learning). Untuk menghadapi perubahan tersebut diperlukan perubahan yang sangat mendasar dalam sistem pendidikan, khususnya sistem pembelajaran yang dikemas guru secara lebih spesifik dalam model pembelajaran yang akan diterapkan (Aunurrahman, 2014:6).

Menurut hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS, mengenai model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran konvensional (tradisional) dengan menerapkan ceramah, yaitu guru menerangkan materi di depan kelas, siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan tugas yang diberikan, hal ini menyebabkan siswa cenderung tidak aktif dalam pembelajaran serta cenderung tidak memperhatikan guru saat mengajar, sebagian mengikuti pelajaran dengan baik dan sebagian lagi kurang memperhatikan.

Model pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang lebih diterapkan adalah model pembelajaran saintifik proses. Menurut Barringer, et al (2010 dalam Abidin, 2014:125) pembelajaran proses saintifik merupakan pembelajaran yang menuntut siswa berpikir secara sistematis dan kritis dalam upaya memecahkan masalah yang penyelesaiannya tidak mudah dilihat. pembelajaran tersebut akan melibatkan siswa dalam memecahkan masalah melalui berpikir kreatif, mengemukakan gagasan, melakukan penelitian, dan membangun konsep pengetahuan.

Model pembelajaran yang berbasis saintifik salah satunya adalah *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek). *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu. (Abidin, 2014:167). Model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam merancang, membuat, dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata (Endang dan Lulu 2016).

Menurut Gangga (2013) Penerapan *Project Based Learning* dalam proses belajar mengajar menjadi sangat penting untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berfikir kritis dan memberi rasa kemandirian dalam belajar. Selain itu, menurut Blumenfeld et al. dalam Kuzkapan (2017) *Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan metakognitif siswa; mereka berhasil membuat rencana, dan mengevaluasi solusinya.

Project Based Learning menyediakan pembelajaran yang nyata yang mengajarkan siswa bertanggung jawab dengan pekerjaan yang secara kolaboratif untuk memecahkan masalah tersebut dan menghasilkan suatu produk di akhir pembelajaran. Dengan model ini, siswa akan berkolaborasi mengerjakan proyek yang berhubungan dengan materi yang diajarkan dan siswa diberikan kebebasan sesuai dengan kreativitas siswa untuk mengerjakan proyek tersebut.

SMA Negeri 1 Pekalongan merupakan sekolah ternama di Pekalongan, terdiri dari 7 kelas MIPA dan 2 kelas IPS. Pada pelajaran akuntansi beberapa persepsi siswa menganggap akuntansi adalah pelajaran yang sulit, hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman konsep akuntansi sehingga siswa menganggap akuntansi adalah pelajaran yang sulit. Akuntansi merupakan salah satu pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep yang baik sehingga mendukung dalam proses pembelajaran. Kurangnya pemahaman siswa sangat berpengaruh dengan rendahnya motivasi belajar siswa, masalah yang kedua adalah kurangnya motivasi siswa untuk mempelajari akuntansi lebih dalam.

Pembelajaran akuntansi yang diperlukan saat ini adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, pembelajaran harus dialihkan berpusat pada siswa (students center) sesuai dengan penerapan kurikulum 2013. Hal ini dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran baru yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi laporan keuangan perusahaan

jasa. Laporan keuangan menurut Standar Akuntansi Keuangan (2007:2) adalah:

“Bagian dari proses pelaporan keuangan. Laporan keuangan yang lengkap biasanya meliputi neraca, laporan laba rugi, laporan perubahan ekuitas (yang dapat disajikan dalam berbagai cara, seperti misalnya sebagai laporan arus kas atau laporan arus dana) dan catatan atas laporan lain serta materi penjelasan yang merupakan bagian integral dari laporan keuangan”.

Tujuan utama dari laporan keuangan adalah memberikan informasi yang berguna untuk pengambilan keputusan ekonomis. Menurut Ikatan Akuntan Indonesia (2007:4), tujuan dari laporan keuangan adalah (1) Menyediakan informasi yang menyangkut posisi keuangan, kinerja, serta perubahan posisi keuangan suatu perusahaan yang bermanfaat bagi sejumlah besar pemakai dalam pengambilan keputusan. (2) Laporan keuangan yang disusun untuk tujuan ini memenuhi kebutuhan bersama sebagian besar pemakai. Namun demikian Laporan keuangan tidak menyediakan semua informasi yang mungkin dibutuhkan pemakai dalam pengambilan keputusan ekonomi karena secara umum menggambarkan pengaruh keuangan dari kejadian di masa lalu. (3) Laporan keuangan juga menunjukkan apa yang dilakukan manajemen atau pertanggungjawaban manajemen atas sumber daya yang dipercayakan padanya. Unsur-unsur laporan keuangan meliputi: (1) Laporan posisi keuangan; (2) Laporan laba rugi; (3) laporan perubahan ekuitas.

Salah satu penerapan model dari kurikulum 2013 adalah model *Project Based Learning* yang merupakan model yang berpusat pada siswa untuk memecahkan masalah dan menghasilkan produk nyata. Menurut Chiang dan Lee (2016) pembelajaran *Project Based Learning* melibatkan para siswa dalam situasi otentik dimana mereka bisa mengeksplorasi dan menerapkannya serta tunduk pada masalah yang kompleks dan relevan.

Pembelajaran dengan model *Project Based Learning* ini sangat berbeda dengan

pembelajaran konvensional yang dikenal dengan metode ceramah, dalam akuntansi metode ceramah memang sering digunakan oleh para guru karena akuntansi merupakan mata pelajaran yang identik dengan keterampilan yang harus dituntun karena banyak langkah-langkah yang harus dipahami, namun langkah-langkah dalam mempelajari akuntansi ini dapat diarahkan dengan mencoba memecahkan masalah pada dunia nyata karena hal ini dapat meningkatkan pemahaman konsep dan lebih terampil. Terkait dalam keterampilan, siswa yang terampil dapat dikatakan juga dengan kreatif,

Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode atau waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi atau penyelidikan sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyajian data. Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan penyelidikan dan kemampuan siswa memberikan informasi tentang sesuatu yang menjadi penyelidikannya pada materi tertentu secara jelas, Widyantini (2014: 7-8) menyebutkan bahwa pada penilaian proyek ada 3 (tiga) hal yang perlu dipertimbangkan, yaitu:

Kemampuan pengelolaan yaitu kemampuan siswa dalam memilih topik apabila belum ditentukan oleh guru, mencari informasi dan mengelola waktu pengumpulan data serta penulisan laporan; Relevansi yaitu kesesuaian dengan mata pelajaran dengan mempertimbangkan tahap pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam pembelajaran; Keaslian yaitu proyek yang dilakukan siswa harus merupakan hasil karyanya, dengan mempertimbangkan kontribusi guru berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek siswa

Keterampilan atau kreativitas yang dimiliki siswa seringkali tidak tersalurkan dengan baik. Kreativitas merupakan proses pemikiran yang dilakukan untuk memecahkan suatu masalah. Menurut Chandra (2013), Kreativitas adalah 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 adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. (Lindawati, 2012). Dalam hal ini pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* sangat membantu dalam pengembangan kreativitas siswa dimana siswa dapat mengolah dan memecahkan masalahnya sendiri dan membuat produk dengan mengasah kreativitas.

Menurut Windarwati dalam Dearlina (2016) kreativitas merupakan sebagai pola berpikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif yang mencirikan hasil artistik, penemuan ilmiah, dan menciptakan secara mekanik dan lebih lanjut kreativitas meliputi hasil sesuatu yang baru bagi dunia ilmiah atau relatif baru bagi individunya. Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. (Lindawati 2012).

Ciri-ciri individu kreatif menurut Sund dalam Slameto (2010:147) meliputi: (1) keterbukaan terhadap pengalaman baru, (2) hasrat keingintahuan yang besar, (3) berpikir fleksibel, (4) keinginan untuk menemukan dan meneliti, (5) memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas, (6) menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak, (7) cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit.

Selain meningkatkan kreativitas, model *Project Based Learning* diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku. Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku (Suprijono, 2015:83). Sultana dan Zaki

(2015) mengemukakan bahwa *Project Based Learning* diyakini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, minat dan motivasi melalui proyek yang dirancang dengan hati-hati.

Motivasi adalah proses psikologis yang dapat menjelaskan perilaku seseorang (Uno, 2016:5). Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik (Uno, 2016:23).

Uno (2016:23) menyatakan bahwa dengan dorongan internal dan eksternal tersebut sebagai hakikat motivasi belajar pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator meliputi: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* yang merupakan model pembelajaran yang berbeda dengan meninggalkan suatu proyek yang harus dikerjakan, dalam proses pengerjaan proyek ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dimana siswa harus menyelesaikan tugas dengan berkolaborasi satu tim. Masalah yang sangat tertera dalam belajar mengajar adalah hasil belajar.

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari proses pemecahan suatu masalah dalam pembelajaran, Sudjana (2009:3) mengemukakan hasil belajar siswa merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam hal ini peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* yang

merupakan model pembelajaran yang belum pernah diterapkan di SMA Negeri 1 Pekalongan.

Menurut Bloom, kemampuan kognitif berkaitan dengan tujuan pendidikan yang berhubungan dengan kemampuan berpikir. Dalam Rifa'i dan Anni (2012:86-87) Bloom berpendapat bahwa kemampuan kognitif terdiri enam kategori, yaitu: pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), penerapan (application), analisis (analysis) sintesis (synthesis), evaluasi (evaluation).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Pekalongan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI IPS masih banyak yang belum memenuhi KKM, hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 menunjukkan 31,25% siswa belum memenuhi syarat ketentuan, sedangkan kelas XI IPS 2 hanya 18,75% siswa yang belum memenuhi syarat. Berdasarkan wawancara beberapa siswa, bahwa dengan besar kecilnya nilai tidak menjamin bahwa pemahaman konsep yang sebenarnya mereka mengerti, mereka menganggap akuntansi adalah pelajaran yang sulit.

Sebelumnya telah dilakukan penelitian yang relevan tentang model *Project Based Learning* oleh Saidun (2010) Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara bertahap, dengan siklus I menyatakan nilai A sebesar 24,24%, nilai B sebesar 51,53% dan nilai C sebesar 24,24%. Sedangkan pada siklus II nilai A = 36,36%, B = 42,42%, dan C = 21,21%. Untuk hasil dari motivasi belajar setelah diterapkan model tersebut meningkat sebesar 30,40% untuk kategori motivasi sangat tinggi dan tinggi. Artinya penerapan model PjBL dapat merubah suasana belajar kearah yang kreatif, aktif, dan mandiri

Kemudian Penelitian oleh Gökhan Baş (2011) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* lebih baik dari pembelajaran konvensional yang dapat meningkatkan kemampuan siswa mengambil resiko dan mempunyai target prestasi. Siswa memiliki tingkah laku yang lebih positif dalam pelajaran Bahasa Inggris dan lainnya

meningkatkan tingkah laku dalam bekerja, komunikasi, motivasi serta kemampuan berpikir kreatif. *Project Based Learning* menjadikan siswa memiliki kesempatan belajar otentik, tantangan, mendesain proyek dan bagaimana melaksanakan dan mengevaluasi proyek dalam waktu yang signifikan, dan siswa belajar dengan petunjuk eksternal yang minim.

Penelitian lain yang diteliti oleh Fadilah Ramadhani (2013) menunjukkan bahwa hasil penelitian ini menyatakan keaktifan siswa pada siklus I menunjukkan sebesar 47,62% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 73,81% dan siswa yang tidak aktif mengalami penurunan dari 52,38% menjadi 26,19%. Sedangkan keaktifan siswa dalam diskusi pada siklus I sebesar 57,14% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 76,19%, sedangkan siswa yang kurang aktif mengalami penurunan dari 42,86% menjadi 23,81%. Dan hasil keaktifan siswa pada saat pembahasan hasil diskusi pada siklus I sebesar 53,38% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 83,34% sedangkan siswa yang kurang aktif mengalami penurunan dari 47,62% menjadi 16,66%.

Penelitian tentang model *Project Based Learning* yang lainnya adalah oleh Endang Herawan (2016) hasil penelitian menyebutkan bahwa presentase hasil belajar yang diperoleh dari perhitungan aspek kognitif sebesar 70,73%, pada aspek psikomotorik sebesar 92,68%, dan perhitungan hasil belajar pada aspek kognitif dan psikomotorik sebesar 87,80%, sedangkan hasil uji pengaruh aktivitas belajar pada aspek kognitif sebesar 45,7%, aspek psikomotorik 35,3% dan aspek kognitif dan psikomotorik sebesar 56,4%.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *Project Based Learning* merupakan suatu pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa dalam mempelajari pengetahuan dengan memecahkan masalah sendiri serta mengasah keterampilan yang menghasilkan suatu karya atau proyek nyata. Proyek-proyek ini mendorong kemampuan dalam aspek kognitif dan psikomotorik dan menentukan tujuan sendiri serta dapat

meningkatkan kerjasama dalam kelompok. Dalam hal ini siswa dapat merencanakan kegiatan dengan membagi beban kerja kepada anggota kelompok dan siswa dapat mengatur kegiatan sendiri dalam menyelesaikan proyek ini.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan kreativitas siswa, motivasi belajar dan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan model *Project Based Learning* dan untuk mengetahui model *Project Based Learning* lebih efektif untuk meningkatkan kreativitas, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi materi Akuntansi. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- Ha1: Terdapat perbedaan kreativitas siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penerapan Model Project Based Learning pada mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi di SMA Negeri 1 Pekalongan
- Ha2: Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penerapan Model Project Based Learning pada mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi di SMA Negeri 1 Pekalongan
- Ha3: Model Project Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi di SMA Negeri 1 Pekalongan
- Ha4: Model Project Based Learning lebih efektif meningkatkan kreativitas siswa, motivasi, dan hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi materi akuntansi di SMA Negeri 1 Pekalongan

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan metode penelitian adalah metode eksperimen dan desain penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental Design – Nonequivalent Kontrol Group Design.

Tabel 1. Nonequivalent Kontrol Group Design

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

O ₃	Y	O ₄
Keterangan:		
O1	:	hasil <i>pre-test</i> kelas eksperimen
O2	:	hasil <i>post-test</i> kelas eksperimen
O3	:	hasil <i>pre-test</i> kelas kontrol
O4	:	hasil <i>post-test</i> kelas kontrol
X	:	Pembelajaran menggunakan model <i>Project Based Learning</i>
Y	:	Pembelajaran menggunakan metode ceramah

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pekalongan tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 64 siswa yang terdiri dari 2 kelas. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik purposive sampling, pengambilan sampel dilakukan berdasarkan pertimbangan guru ekonomi yang bersangkutan atas dasar kemampuan siswa.

Variabel penelitian yang akan diukur adalah kreativitas, motivasi belajar, dan hasil belajar dalam penerapan model *Project Based Learning*. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan (1) metode tes dengan mengadakan *pre-test* dan *post-test*, (2) metode observasi, (3) metode angket.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) analisis data hasil belajar sebelum perlakuan yang meliputi statistic deskriptif, uji normalitas data, dan uji homogenitas (2) analisis data akhir setelah perlakuan meliputi statistic deskriptif hasil belajar, uji normalitas, uji homogenitas hasil belajar, (3) analisis uji kreativitas menggunakan uji Mann Whitney U test, (4) analisis uji motivasi belajar menggunakan uji Mann Whitney U test. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 21.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini meliputi analisis kreativitas siswa, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa. Analisis kreativitas siswa berdasarkan angket yang terdiri dari beberapa indikator menurut Sund dalam Slameto (2010:147) meliputi: (1) keterbukaan terhadap pengalaman baru; (2) hasrat keingintahuan yang

besar; (3) berpikir fleksibel; (4) keinginan untuk menemukan dan meneliti; (5) memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas; (6) menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak; (7) cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan kreativitas siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata Kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rata-rata Kreativitas Siswa

Kelas	N	Mean	Sum of Rank
Kreativitas Eksperimen	32	35.30	1129.5
Kontrol	32	29.70	950.5

Tabel 2. di atas menunjukkan Mean Rank atau rata-rata peringkat tiap kelompok. Tabel tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor kreativitas siswa kelas ekperimen berdasarkan data angket tidak sama dengan kreativitas siswa kelas kontrol dan terdapat perbedaan yang signifikan

Analisis motivasi belajar berdasarkan angket yang terdiri dari beberapa indikator menurut Uno (2016:23) meliputi: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga seseorang siswa dapat belajar dengan baik. Rata-rata motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Rata-rata Motivasi Belajar Siswa

Kelas	N	Mean	Sum of Rank
Motivasi Eksperimen Belajar	32	38.36	1227.5
Kontrol	32	26.64	825.5

Tabel 3. di atas menunjukkan Mean Rank atau rata-rata peringkat tiap kelompok. Tabel

tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar kelas ekperimen berdasarkan data angket tidak sama dengan motivasi belajar kelas kontrol dan terdapat perbedaan yang signifikan.

Hasil untuk uji hasil belajar menggunakan uji normalitas data dan uji homogenitas sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil belajar *pre-test* siswa dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4.

Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar *Pre-test* Siswa

Kriteria	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	KKM
Jumlah Peserta didik	32	32	
Jumlah peserta didik yang mengikuti <i>pre-test</i>	32	32	
Nilai rata-rata	61,25	55	75
Nilai tertinggi	76	68	
Nilai terendah	48	40	
Nilai siswa tuntas	5	0	
Nilai siswa tidak tuntas	27	32	

Dari data tersebut dilanjutkan dengan uji normalitas dan uji homogenitas data hasil belajar sebelum perlakuan yang tertera pada tabel 5 dan 6.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data Hasil Belajar *Pre-test*

	Kelas	XI IPS 1	XI IPS 2
N		32	32
Mean		61.25	55.00
Normal Std. Deviation ^{a,b}		8.281	7.326
Absolute		.185	.154
Most Extreme Positive Differences		.185	.102
Negative		-.119	-.154
Kolmogorov-Smirnov Z		1.046	.869
Asymp. Sig. (2-tailed)		.223	.437

Tabel 6.

Hasil Uji Perhitungan Homogenitas Data Hasil Belajar *Pre-test*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.552	1	62	.460

Kemudian selanjutnya adalah perhitungan hasil belajar setelah perlakuan (*Post-test*)

Tabel 7. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar *Post-test* Siswa

Kriteria	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	KKM
Jumlah Peserta didik	32	32	
Jumlah peserta didik yang mengikuti <i>pre-test</i>	32	32	
Nilai rata-rata	80	75,625	75
Nilai tertinggi	92	88	
Nilai terendah	72	68	
Nilai siswa tuntas	27	24	
Nilai siswa tidak tuntas	5	8	

Dari data tersebut dilanjutkan dengan uji normalitas dan uji homogenitas data hasil belajar setelah perlakuan yang tertera pada tabel 8 dan 9.

Tabel 8. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data Hasil Belajar *Post-test*

	Kelas	XI IPS	XI IPS
		1	2
N		32	32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	80.00	75.63
	Std. Deviation	5.181	4.910

Absolute	.186	.282
Most Positive	.186	.282
Extreme Negative	-.126	-.218
Differences		
Kolmogorov-Smirnov Z	1.053	1.596
Asymp. Sig. (2-tailed)	.217	.012

Tabel 9. Hasil Uji Perhitungan Homogenitas Data Hasil Belajar *Pre-test*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.737	1	62	.394

Model *Project Based Learning* dapat Meningkatkan Kreativitas Siswa

Dalam analisis ini diambil dari hasil perbandingan dua rata-rata kreativitas siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Untuk mengetahui apakah rata-rata kreativitas siswa kelas eksperimen setelah mendapat perlakuan berbeda signifikan dibandingkan rata-rata kreativitas siswa kelas kontrol.

Hasil analisis uji Mann Whitney U test tentang kreativitas siswa tertera dalam tabel 10.

Tabel 10. Hasil Uji Mann Whitney U test Kreativitas Siswa

	Kreativitas
Mann-Ehitney U	422.500
Wilcoxon W	950.500
Z	-1.204
Asymp. Sig. (2-tailed)	.029

Berdasarkan hasil uji analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kreativitas siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata uji beda kreativitas siswa kelas eksperimen sebesar 35,30 lebih besar daripada kelas kontrol sebesar 29,70 yang berarti bahwa kreativitas siswa kelas eksperimen yang diberi perlakuan lebih tinggi daripada kreativitas siswa kelas kontrol.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa, motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam penerapan model *Project Based Learning* pada materi Akuntansi laporan keuangan perusahaan jasa di SMA Negeri 1 Pekalongan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa, motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam penerapan model *Project Based Learning* pada materi Akuntansi laporan keuangan perusahaan jasa di SMA Negeri 1 Pekalongan.

Pembelajaran dengan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa, dalam penerapannya siswa dituntut untuk mengerjakan sebuah proyek dengan berkelompok dan bekerjasama untuk menyelesaikan dan menghasilkan sebuah produk. Dalam penyelesaian proyek tersebut siswa dapat mengembangkan kreativitasnya, seperti lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Seperti halnya materi yang dipelajari yaitu menyusun laporan keuangan perusahaan jasa dimana materi tersebut dituntut untuk bisa memilah bagian-bagian laporan dan mengambil keputusan. (Sund dalam Slameto 2010).

Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan dari observer mengenai kreativitas dalam pelaksanaan proyek menunjukkan bahwa siswa melaksanakan kegiatan dengan baik, rata-rata skor yang diperoleh siswa berdasarkan pengamatan adalah 15% berkategori Sangat Baik dan 85% berkategori Baik. Hal tersebut berarti bahwa dalam pembelajaran berbasis proyek siswa lebih kreatif dan aktif bertanya dalam diskusi dan menyelesaikan tugas dengan baik dalam waktu yang telah ditentukan.

Selain dari hasil pengamatan, siswa juga diberi angket. Dimana dalam angket tersebut disebutkan beberapa pernyataan yang berdasarkan indikator yang sudah ditentukan menurut Sund dalam Slameto (2010:147) yaitu: (1) keterbukaan terhadap pengalaman baru, (2) hasrat keingintahuan yang besar, (3) berpikir fleksibel, (4) keinginan untuk menemukan dan

meneliti, (5) memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas, (6) menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak, (7) cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit. Dalam pernyataan-pernyataan tersebut menyebutkan bahwa apakah sikap siswa dalam pembelajaran tersebut menunjukkan sikap kreatif berdasarkan skala pengukuran.

Model *Project Based Learning* dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Hasil analisis uji Mann Whitney U test tentang motivasi belajar siswa tertera dalam tabel 11.

Tabel 11. Hasil Uji Mann Whitney U test Motivasi Belajar Siswa

	Motivasi Belajar
Mann-Ehitney U	324.500
Wilcoxon W	852.500
Z	-2.527
Asymp. Sig. (2-tailed)	.012

Hasil dari uji analisis data yang diperoleh nilai signifikansi $0,012 < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tingginya rata-rata peringkat motivasi belajar pada kelas eksperimen sebesar 38,36 yang lebih besar daripada kelas kontrol sebesar 26,64 dengan menggunakan skalapengukuran berupa angket tentang motivasi belajar.

Penerapan *Project Based Learning* dapat meningkatkan motivasi (Hutasuhut, 2010). Model *Project Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena dalam pembelajaran *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek menekankan siswa dalam menghasilkan suatu proyek yang berkaitan dengan masalah-masalah yang ada dalam pembelajaran. Kegiatan belajar ini dilakukan secara berkelompok sehingga siswa dapat berdiskusi, bertukar pikiran dan dapat memecahkan suatu masalah sehingga motivasi belajar siswa akan meningkat.

Hasil dari uji analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan menggunakan skala pengukuran berupa angket tentang motivasi belajar dengan beberapa pernyataan yang terdiri dari indikator yang sudah ditentukan menurut Uno (2016:23) yaitu: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* dapat membuat siswa bersemangat mengerjakan tugas yang berbentuk proyek karena dalam pembelajaran tersebut siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan siswa dapat membagi tugas dan bekerja sama saling membantu dan hal ini dapat memotivasi siswa untuk belajar karena memiliki tanggung jawab dalam melaksanakan tugas tersebut.

Berdasarkan hasil uji penelitian tersebut, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* dapat membuat siswa bersemangat mengerjakan tugas yang berbentuk proyek karena dalam pembelajaran tersebut siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan siswa dapat membagi tugas dan bekerja sama saling membantu dan hal ini dapat memotivasi siswa untuk belajar karena memiliki tanggung jawab dalam melaksanakan tugas tersebut.

Model *Project Based Learning* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dikenai model *Project Based Learning* dan siswa dituntut dapat menghasilkan produk atau proyek tertentu. Sedangkan kelas kontrol dikenai model pembelajaran konvensional dengan menggunakan soal latihan dan materi yang sama. Sebelum diberi perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen dan kelas kontrol berawal dari kondisi yang sama, yaitu setelah diuji dengan uji

normalitas populasi dan uji homogenitas populasi yang menunjukkan bahwa populasi berdistribusi normal dan tidak ada perbedaan varians/homogen. Kemudian diuji kesamaan dua rata-rata populasi yang menunjukkan bahwa populasi memiliki kesepadaan. Hal ini menunjukkan bahwa populasi tersebut memiliki karakteristik subyek yang tidak jauh berbeda atau sama.

Hasil belajar merupakan komponen penting dalam pembelajaran karena hasil belajar tersebut mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran nilai hasil belajar kognitif siswa dianalisis dari nilai pre-test dan post-test. kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model *Project Based Learning* dan dalam pelaksanaannya siswa aktif dan termotivasi untuk bisa mengerjakan dengan benar karena merasa memiliki rasa tanggung jawab yang besar dalam penyelesaian tugas dengan kelompoknya.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi 2-tailed 0,000 lebih kecil dari 0,05. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a yang menyatakan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi akuntansi laporan keuangan perusahaan jasa siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pekalongan tahun ajaran 2017/2018 diterima

Kemampuan siswa dalam menyusun laporan keuangan perusahaan jasa melalui model PjBL juga terlihat dari skor yang diperoleh pada setiap kelompok. Terdapat satu kelompok yang memperoleh nilai sempurna yaitu 100 dari 5 kelompok. Selain itu 2 kelompok mendapat predikat A, 2 kelompok mendapat predikat AB dan 1 kelompok mendapat predikat B. berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa siswa memahami makna pembelajaran ini. Siswa dapat memahami proses menyusun laporan keuangan dengan benar. Dengan pembelajaran semacam ini siswa akan terbiasa menyelesaikan sebuah kasus dengan waktu yang telah ditentukan

Pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* ini mengalami peningkatan dari pertemuan pertama hingga

pertemuan keempat dibandingkan dengan hasil belajar post-test siswa pada pertemuan pertama yaitu rata-rata nilai hasil belajar post test 80, nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 72 serta rata-rata nilai hasil belajar pre-test sebesar 61,25, nilai tertinggi 76 dan nilai terendah 48. Selain itu berdasarkan hasil belajar post-test yang diperoleh, terdapat 27 (84,4%) dari 32 siswa mendapat nilai > 75 (di atas KKM) atau dengan kata lain jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar setelah pembelajaran mengalami peningkatan dari pre-test yang hanya menunjukkan ketuntasan belajar pada 5 siswa. Adanya temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun laporan keuangan perusahaan jasa siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pekalongan tahun ajaran 2017/2018.

Model Project Based Learning Lebih Efektif Meningkatkan Kreativitas, Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa

Hipotesis 4 menyatakan bahwa model Project Based Learning (PjBL) lebih efektif meningkatkan kreativitas, motivasi belajar dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dalam materi laporan keuangan perusahaan jasa siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pekalongan. Untuk menguji hipotesis 4 dari aspek kreativitas dan motivasi belajar dilihat berdasarkan hasil uji perbandingan dua rata-rata antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dimana keduanya mendapatkan hasil yang sama, yaitu terdapat perbedaan secara signifikan, Untuk hasil belajar digunakan program SPSS 21 uji Independent Sample T Test dengan taraf signifikansi

Model Project Based Learning dalam proses pembelajarannya lebih terfokus pada prinsip-prinsip dan konsep-konsep inti dari disiplin ilmu, melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri,

serta target utamanya adalah untuk menghasilkan produk nyata.

Seperti yang dikemukakan oleh Abidin (2014:169) bahwa model Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang diorientasikan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan siswa melalui proses pembelajaran dengan kegiatan merencanakan, melakukan penelitian, dan menghasilkan produk nyata. Guru hanya sebagai fasilitator yaitu memberikan pengarahan seperlunya kepada siswa. Project Based Learning dapat memberi dampak yang cukup besar bagi siswa dalam pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Siswa dapat berlatih untuk mengontrol dan bertanggung jawab atas proyek yang dikerjakan masing-masing kelompok. Hal ini membuat siswa bersungguh-sungguh dalam belajar dan melakukan yang terbaik sehingga berakibat pada pencapaian hasil belajar yang lebih maksimal dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil uji hipotesis 4 untuk hasil belajar pada Tabel 4.13, diperoleh nilai signifikansi 2-tailed 0,001 pada Equal variances assumed karena data nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga rata-rata post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan. Sedangkan untuk kreativitas dan motivasi belajar siswa berdasarkan uji perbandingan dua rata-rata antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol terdapat perbedaan secara signifikan dimana kreativitas dan motivasi belajar pada pembelajaran dengan menggunakan model Project Based Learning dapat meningkat dan lebih efektif.

Hasil temuan yang mendukung adalah hasil penelitian Saidun (2010) yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari motivasi dan hasil belajar secara bertahap pada pelajaran Akuntansi. Dalam pembelajaran diterapkan model tersebut dapat merubah suasana ke arah yang kreatif, aktif, dan

mandiri. Hal senada juga dikemukakan oleh Gökhan Baş (2011) menyatakan bahwa model Project Based Learning lebih baik dari pembelajaran konvensional yang dapat meningkatkan kemampuan siswa mengambil resiko dan mempunyai target prestasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Siswa terlihat lebih memiliki tingkah laku yang lebih positif, komunikasi yang baik, motivasi serta kemampuan berpikir kreatif. Penelitian ini juga didukung oleh Endang dan Lulu (2016) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model Project Based Learning dengan hasil belajar yang diperoleh dari aspek kognitif dan psikomotorik serta terdapat pengaruh yang signifikan antara aktivitas terhadap pembelajaran menggunakan model Project Based Learning

Berdasarkan hasil temuan, teori, dan analisis dan pengujian data serta hasil penelitian terdahulu maka disimpulkan bahwa model Project Based Learning lebih efektif meningkatkan kreativitas, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi materi menyusun Laporan Keuangan perusahaan jasa siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pekalongan tahun ajaran 2017/2018. Dengan adanya simpulan kedua mengindikasikan bahwa model Project Based Learning lebih efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun laporan keuangan perusahaan jasa daripada model pembelajaran konvensional serta dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran akuntansi karena terbukti meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa XI IPS SMA Negeri 1 Pekalongan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan penerapan model *Project Based Learning* dapat dan lebih efektif meningkatkan kreativitas siswa, motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi materi Akuntansi di SMA Negeri 1 Pekalongan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Cet. 3. Bandung: PT Reika Aditama.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Baş, Gökhan. 2011. *Investigating The Effects Of Project-Based Learning On Students' Academic Achievement And Attitudes Towards English Lesson*. The Online Journal of New Horizons in Education. Volume 1, Issue 4, October 2011.
- Chiang, C. L dan H. Lee. 2016. *The Effect of Project Based Learning on Learning Motivation and Problem Solving Ability of Vocational High School Students*. *International Journal of Information and Education Technology*. Vol. 6, No. 9, Hal. 709-712, September 2016.
- Dwi Saputra, Ryan. 2013. *Penerapan Model Project Based Learning (PBL) Untuk meningkatkan Prestasi Belajar Kompetensi Computerised Aided Design (CAD) dengan Software Inventor Siswa Kelas XI Teknik Permesinan di SMK Negeri 2 Klaten*. SKRIPSI. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta dipublikasikan.
- Gangga, Almes. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar*. SKRIPSI. Padang: Universitas Negeri Padang dipublikasikan.
- Ghozali, Imam. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan program IBM SPSS 23*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Herawan, Endang dan Lulu Rahayu. 2016. *Pengaruh Aktivitas Belajar Siswa dalam Penerapan Model Project Based Learning Berbasis Sainifik Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Akuntansi*. Dalam Jurnal Edunomic. Volume 4 Nomor 1 Tahun 2016.
- Hutasuhut, Saidun. 2010. *Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mata Kuliah Pengantar Ekonomi Pembangunan pada Jurusan Manajemen FE UNIMED*. Pekbis Jurnal. Volume 2, Nomor 4, Maret 2010:196-207.
- Kuzkapan, Oktay dan Oktay Bektas. 2017. *The Effect of Project Based Learning on Seventh Grade Students' Academic Achievement*. *International Journal of Instruction*. Vol. 10. No. 1. Hal 37-54, January 2017.
- Lindawati, dkk. 2012. *Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa MAN 1 Kebumen*. Dalam Jurnal Radiasi. Vol. 3. No. 11.

- Murtadlo, Muhamad Nukha, 2012. *Penerapan Metode Role Playing pada Standar Kompetensi Memahami Kegiatan Pelaku Ekonomi di Masyarakat Mata Pelajaran IPS Ekonomi sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP 4 Kudus*. Economic Education Analysis Journal. Vol. 3 No. 1, Agustus 2012.
- Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Ramadhani, Fadilah. 2013. *Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Akuntansi Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning)*. Dalam Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol 1 No. 1. Hal. 01-12
- Rifa'I, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- See, Yang Guat, Abdullah Mat Rashid dan Ab Rahim Bakar. 2015. *The Effect of Project Based Learning on Level of Content Knowledge of Pre-Vocational Subject*. Mediterranean Journal of Social Sciences, Vol 6 No. 6 S4. Hal 369-375. December 2015.
- Sinaga, Dearlina. 2016. *Penerapan Model Student Teams Achievement Division Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Belajar Ekonomi*. Cakrawala Pendidikan. Th. XXXV, No. 3, Oktober 2016.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sultana, Munawar dan Sajida Zaki. 2015. *Proposing Project Based Learning as an Alternative to Traditional ELT pedagogy at Public Colleges in Pakistan*. International Journal for Lesson and Learning Studies, Vol 4 Issue 2. Hal 155-173, January 2015.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sutirman. 2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Syah, Muhibbin. 2007. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan
- Uno, Hamzah B. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Widhiatmoko, Iman dan Muhammad Khafid. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Persamaan Akuntansi Melalui Pendekatan Pendidikan Karakter Menggunakan Metode Group Investigation*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan. Vol. IX, No. 2, Hal. 121-129, Desember 2014
- Widyantini, Theresia. 2014. *Penerapan Model Project Based Learning (Model Pembelajaran Berbasis Proyek) dalam Materi Pola Bilangan Kelas VII*. Artikel. Jakarta: PPPPTK Matematika.