

Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas, Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Auditing

Danar Irianto, S.E, M.Acc., Ak. *, Freshty Noza Anggraini Putri*

** Jurusan Manajemen Bisnis, Politeknik Negeri Batam, freshtynoza56@gmail.com, Indonesia*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektivitas model *Project Based Learning* guna meningkatkan kreativitas, motivasi belajar, serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Auditing. Subyek penelitian terdiri dari 66 mahasiswa Program Studi Akuntansi dan Akuntansi Manajerial. Metode penelitian eksperimen menggunakan desain *nonequivalent control group* digunakan untuk eksperimen ini. Data dikumpulkan melalui *post-test*, *pre-test*, dan kuesioner. Hasil penelitian menjelaskan: (1) Adanya perbedaan kreativitas siswa antara kelompok kontrol serta kelompok eksperimen menurut analisis *Mann-Whitney U*; (2) Adanya perbedaan motivasi belajar siswa antara kelompok kontrol serta kelompok eksperimen menurut analisis *Mann-Whitney U*; (3) Efektifitas model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan analisis *Paired Sample T-Test*; (4) Model pembelajaran *Project Based Learning* terbukti lebih efektif untuk meningkatkan kreativitas, motivasi belajar, serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Auditing berdasarkan analisis *Independent Sample T-Test*.

Kata kunci: Kreativitas Siswa, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Abstract

The purpose of this study is to evaluate the effectiveness of the Project Based Learning model in enhancing students' creativity, learning motivation, and learning outcomes in the subject of Auditing. The study subjects consist of 66 students from the Accounting and Managerial Accounting programs. The research method used is an experiment with a nonequivalent control group design. Data were collected through pre-tests, post-tests, and questionnaires. The results of the study indicate that: (1) There is a difference in students' creativity between the experimental group and the control group based on Mann-Whitney U analysis; (2) There is a difference in students' learning motivation between the experimental group and the control group based on Mann-Whitney U analysis; (3) The Project Based Learning model is effective in improving students' learning outcomes based on Paired Sample T-Test analysis; (4) The Project Based Learning model is proven to be more effective in enhancing students' creativity, learning motivation, and learning outcomes in the Auditing subject based on Independent Sample T-Test analysis.

Keywords: Student's Creativity, Learning Motivation, Learning Outcomes, Project Based Learning

Pendahuluan

Pentingnya pendidikan bagi pengembangan kualitas sumber daya manusia sangat ditekankan dengan melalui pendidikan, pengetahuan dan keterampilan dapat diperoleh oleh semua individu. Dalam konteks pentingnya pendidikan, interaksi antara pengajar dan siswa serta sumber-sumber belajar menjadi aspek yang sangat ditekankan sebagai pembelajaran (Prawiro, 2018).

Hal yang ditekankan oleh Kurikulum 2013 adalah pentingnya pembaruan dalam kegiatan pembelajaran, dengan menawarkan beragam model pembelajaran yang mampu mendukung pencapaian tujuan

pembelajaran secara optimal. Menurut Kemp dalam (Khoerunnisa & Aqwal, 2020) sederet aktivitas yang harus ditempuh oleh pengajar ataupun siswa untuk memastikan berlangsungnya proses pembelajaran dengan efektif dan efisien disebut model pembelajaran.

Peserta didik sering menganggap bahwa auditing adalah mata kuliah yang menantang karena membutuhkan tingkat ketelitian, kecermatan, dan pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep yang diajarkan untuk menguasainya. Pembelajaran mata kuliah Auditing tidak bisa dilepaskan dari tuntutan dunia praktik. Pada pembelajaran ini mahasiswa melakukan pemeriksaan atas laporan keuangan pada sektor-sektor yang berbeda. Oleh karena itu, pada mata kuliah ini, mahasiswa dituntut

agar dapat melakukan suatu observasi, kreativitas dan penilaian dalam penyelesaian suatu masalah untuk mencapai kesimpulan pembelajaran.

Menurut Mulyadi dalam (Kamal, 2022) audit merupakan proses mendapatkan dan menilai bukti secara sistematis serta objektif yang terkait dengan suatu tindakan adalah inti dari aktivitas audit. Tujuannya adalah untuk menilai tingkat kesesuaian antara informasi yang disajikan dalam laporan dengan kenyataan yang ada. Melalui kegiatan audit, seorang auditor dapat menyelidiki tingkat kepatutan suatu laporan keuangan, menilai apakah laporan tersebut telah dipresentasikan selaras prinsip-prinsip akuntansi yang berlaku atau tidak.

Dengan demikian, guru harus berupaya meningkatkan pemahaman siswa melalui kegiatan pembelajaran yang inovatif dalam memenuhi tujuan pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu proses pengetahuan yang disampaikan dari pengajar kepada peserta didik. Lebih dari sekedar itu, pembelajaran merupakan aktivitas yang disusun para pengajar untuk mengembangkan pemikiran kreatif peserta didik, dengan tujuan meningkatkan kemampuan mereka dalam memperoleh pengetahuan baru dan menguasai mata pelajaran yang diajarkan.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menunjukkan pentingnya pembelajaran berdasarkan prinsip pendekatan saintifik. Kemendikbud memaparkan, pendekatan saintifik meliputi unsur-unsur observasi, bertanya, eksperimen, pengolahan, presentasi, menyimpulkan serta mencipta.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen mata kuliah Auditing, sebelumnya digunakan model pembelajaran konvensional atau model ceramah. Dalam model ini, dosen lebih dominan dalam memberikan penjelasan substansi dalam kelas, sementara siswa cenderung hanya pasif. Dampak dari model ini adalah beberapa siswa menjadi pasif pada proses belajar mengajar.

Model pembelajaran yang diprioritaskan pada Kurikulum 2013 yakni *Project Based Learning*, sebagaimana yang dikatakan Trianto pada (Anggraini & Wulandari, 2020), mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan serta mencari solusi permasalahan terkait. Dengan pendekatan ini, keikutsertaan mahasiswa dalam proses belajar mengajar diharapkan mengalami peningkatan secara signifikan.

Menurut Gangga dalam (Ambarwati & Rusdarti, 2020), penggunaan *Project Based Learning* berpengaruh besar dalam aktivitas belajar mengajar karena dapat memajukan siswa dalam berpikir kritis dan memberikan rasa kemandirian dalam

pembelajaran. Tarto (2022) mengemukakan bahwa *Project Based Learning* yakni model pembelajaran berbasis proyek atau aktivitas menjadi alat belajar mengajar. Dalam konteks model ini, siswa ikut andil pada kegiatan penelitian, evaluasi, interpretasi, serta pengumpulan informasi guna mendapatkan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Model pembelajaran *Project Based Learning* yaitu kegiatan belajar nyata guna menghasilkan sebuah proyek sehingga dapat memberikan tanggung jawab kepada siswa untuk memecahkan suatu masalah. *Project Based Learning* memberikan siswa kebebasan atas kreativitas dalam mengerjakan suatu proyek.

Politeknik Negeri Batam adalah universitas negeri yang berada di Kota Batam yang terdiri dari 4 jurusan dan beberapa prodi, salah satunya adalah jurusan Manajemen Bisnis Prodi Akuntansi Manajerial (D4). Pada prodi ini, terdapat mata kuliah Auditing yang menurut mahasiswa merupakan mata kuliah yang cukup sulit. Auditing merupakan mata kuliah yang didalamnya memerlukan pemahaman yang mendalam dan ketelitian. Karena, mata kuliah ini tidak bisa dilepaskan dari tuntutan dunia praktik. Kurangnya pemahaman mahasiswa sangat berdampak pada motivasi mahasiswa untuk belajar dan menurunnya hasil belajar.

Kurikulum 2013 menekankan kegiatan belajar mengajar berorientasi ke peserta didik yang mengikutsertakan peserta didik secara langsung, aktif, serta kreatif hingga timbul peningkatan hasil belajar.

Tujuan penelitian ini guna membandingkan motivasi belajar, kreativitas siswa, serta hasil belajar antara kelas kontrol serta kelas eksperimen dalam penggunaan model pembelajaran *Project-Based Learning* pada mahasiswa Program Studi Akuntansi dan Akuntansi Manajerial dalam mata kuliah Auditing di Politeknik Negeri Batam.

Kajian Teori dan Literatur

Project Based Learning

Siswa secara aktif terlibat mencari solusi dari permasalahan menggunakan model *Project Based Learning* (PBL) melalui kerja kelompok atau secara mandiri dalam periode waktu tertentu, dengan tujuan menampilkan produk konkret yang kemudian dipresentasikan kepada siswa yang lainnya. Beberapa karakteristik dari model pembelajaran PBL, seperti yang dijelaskan oleh (Kemendikbud, 2020):

- a. Mulai tahap perencanaan, penyusunan, hingga presentasi produk, siswa secara mandiri menyelesaikan tugas mereka.
- b. Siswa memiliki tanggung jawab penuh terhadap

proyek yang mereka hasilkan.

c. Pembelajaran ini memperkuat kemampuan berpikir kreatif siswa.

Nurfitriyanti dalam Nugraha et al. (2021) menjelaskan sebagai model pembelajaran jangka panjang, *Project-Based Learning* (PBL) menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam pemahaman konsep melalui investigasi mendalam mengenai suatu masalah, pencarian solusi yang relevan, serta penerapan solusi tersebut dalam bentuk nyata.

Rani (2021) menjelaskan melalui model pembelajaran *Project-Based Learning* (PBL), pendidik diberi kesempatan guna mengendalikan kegiatan belajar mengajar dengan mengintegrasikan kerja proyek. PBL memberikan siswa kesempatan untuk melaksanakan investigasi, belajar secara mandiri, memecahkan masalah, merancang, dan membuat keputusan.

Menurut Fabiana Meijon Fadul (2019) metode pembelajaran berbasis proyek mengikuti filosofi konstruktivisme yang menganggap pengetahuan sebagai hasil dari aktivitas kognitif mahasiswa yang meliputi pengembangan keterampilan melalui pengalaman langsung. Metode ini dianggap menantang dan efektif dalam mendorong mahasiswa untuk menjadi lebih inisiatif pada proses pembelajaran, serta tidak terlalu bergantung pada peran guru.

Kreativitas

Berdasarkan pendapat Isworo et al. (2014) kreativitas melibatkan kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru dengan menggunakan bakat khusus, kemampuan rasional, imajinatif, dan emosional. Siswa yang kurang memiliki daya imajinasi mungkin akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan konsep-konsep baru, sehingga tidak jarang mereka menjadi putus asa dan kehilangan motivasi dalam proses pembelajaran. Tingkat kreativitas siswa sangat berpengaruh, karena kreativitas yang dimiliki siswa dapat membantu mereka mempertahankan dan mengembangkan potensi diri.

Kreativitas atau kemampuan berpikir kreatif adalah suatu *soft skill* yang memiliki dampak krusial dalam pengembangan diri seseorang guna mengatasi berbagai masalah yang dihadapi. Kreativitas menjadi kunci dalam mengekspresikan diri melalui berbagai karya, menemukan alternatif solusi dalam menghadapi tantangan, memiliki sikap terbuka terhadap pengalaman baru, serta merasa puas dengan hasil karya yang dihasilkan dan menghargai karya orang lain. Salah satu pendekatan yang efektif untuk mengembangkan kreativitas yakni melalui penerapan model pembelajaran yang bisa merangsang ide-ide kreatif, seperti pembelajaran berbasis proyek (Meita et al., 2018).

Setiawan et al. (2021) menyatakan bahwa dasar dari pendekatan *Project-Based Learning* (PBL) menyebabkan kreativitas belajar peserta didik mengalami peningkatan. Guna mendukung peserta didik untuk aktif selama proses pembelajaran, dapat dilakukan dengan membentuk kelompok yang akan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah atau menghasilkan proyek. Pendekatan PBL ini dianggap inovatif karena menekankan pada kegiatan yang kompleks sesuai isu, yang memerlukan siswa untuk merencanakan, menemukan solusi masalah, menyusun kesimpulan, serta bekerja secara mandiri.

Motivasi Belajar

Saputra et al. (2018) menyatakan motivasi adalah semangat pendorong siswa dalam giat belajar. Kondisi ini diartikan sebagai kesungguhan untuk memprakarsai kegiatan dan mengatur arah kegiatan dalam menjalani proses pembelajaran. Beberapa aspek yang meliputi komponen-komponen dasar dalam motivasi adalah tujuan, kebutuhan, serta perilaku.

Berdasarkan Purwanto dalam Permana (2016) dorongan untuk belajar adalah faktor yang memengaruhi perilaku seseorang dalam melakukan tindakan dengan mencapai tujuan dan hasil yang ditentukan. Motivasi muncul sebagai respons terhadap dukungan yang muncul pada diri seseorang, baik itu secara spontan ataupun karena pengaruh dari luar.

Kekuatan yang menggerakkan siswa untuk memperoleh pencapaian pembelajaran yang terbaik merupakan motivasi belajar. Siswa yang mempunyai semangat yang besar cenderung lebih percaya diri serta bertanggung jawab saat melaksanakan kegiatan belajar dibandingkan dengan mereka yang kurang termotivasi. Sebagai hasilnya, motivasi belajar memegang peran penting dalam menilai kesuksesan siswa saat memenuhi pencapaian pembelajaran yang maksimal. (Budiariawan, 2019).

Hasil Belajar

Pendidikan di sekolah menekankan pentingnya belajar. Kesuksesan dalam mencapai tujuan pendidikan bergantung pada seberapa baik siswa belajar, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Hal ini menunjukkan bahwa belajar memiliki peranan krusial karena merupakan cara utama untuk memperoleh pengetahuan.

Proses belajar menghasilkan pencapaian yang disebut sebagai hasil belajar. Ini merujuk pada aspek yang berhasil dipenuhi siswa pasca pembelajaran. Hasil tersebut meliputi berbagai dimensi, seperti pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dikuasai.

Pengembangan Hipotesis

Menurut penelitian yang dilakukan Arief & Mukhayyaroh (2018) model project-based learning (PBL) berdampak baik terhadap peningkatan kreativitas mahasiswa. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa dalam implementasinya, siswa diminta untuk berkolaborasi pada sebuah proyek guna memperoleh tujuan bersama serta menghasilkan produk konkret. Dalam proses menyelesaikan proyek tersebut, mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitas mereka dengan aktif bertanya, memecahkan masalah, dan membuat keputusan

H₁ : Adanya perbedaan tingkat kreativitas mahasiswa kelas kontrol serta kelas eksperimen dalam menerapkan model *Project Based Learning* (PBL) pada Mata Kuliah Auditing di Politeknik Negeri Batam

Menurut penelitian Wospakrik (2019) dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar dihasilkan oleh model *project-based learning* (PBL). Situasi ini disebabkan oleh fakta jika pembelajaran memanfaatkan pendekatan *project-based learning* didukung dengan modul, yang membuat mahasiswa merasa termotivasi dalam belajar dan aktif secara mandiri dalam diskusi kelompok. Dengan demikian, dikatakan jika *Project-Based Learning* (PBL) yakni metode atau strategi belajar mengajar yang efisien guna menstimulus mahasiswa guna mengkaji secara kreatif dalam menyelesaikan masalah.

H₂ : Adanya perbedaan tingkat motivasi belajar mahasiswa kelas kontrol serta kelas eksperimen dalam menerapkan model *Project Based Learning* (PBL) pada Mata Kuliah Auditing di Politeknik Negeri Batam

Menurut Syahputra sebagaimana yang disampaikan dalam Syachtiyani & Trisnawati (2021), hasil belajar mencerminkan pencapaian akhir siswa setelah melalui proses pembelajaran, dan menjadi indikator apakah siswa telah memahami materi yang diajarkan atau belum. Keberhasilan hasil belajar dapat menjadi penilaian pencapaian tiap siswa.

H₃ : Adanya perbedaan tingkat hasil belajar mahasiswa kelas kontrol serta kelas eksperimen dalam menerapkan model *Project Based Learning* (PBL) pada Mata Kuliah Auditing di Politeknik Negeri Batam

Dalam pembelajaran Auditing, penting untuk mempertimbangkan tuntutan dunia praktik seperti mengaudit laporan keuangan perusahaan. Suatu metode pembelajaran yang cocok yakni model *Project Based Learning*. Sehingga, peserta didik dapat menghadapi tugas guna menuntaskan sebuah proyek. Sehingga siswa diminta ikut aktif secara langsung pada kegiatan belajar mengajar, memiliki kemampuan memecahkan problematika, mengambil keputusan, serta berpikir kritis.

H₄ : Model *Project Based Learning* lebih efektif meningkatkan kreativitas belajar, motivasi belajar dan hasil belajar pada pembelajaran Auditing.

Metode Penelitian

Penelitian ini memfokuskan pada pengukuran variabel kreativitas siswa, hasil belajar, serta motivasi belajar. Tipe penelitian kuantitatif yaitu penelitian ini, yang memanfaatkan pendekatan eksperimental bersama *Quasi Experimental Design-Nonequivalent Control Group Design*.

Tabel 1 Desain Penelitian

	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
A	Y1	X1	Y2
B	Y1	X2	Y2

Keterangan:

A = Kelas eksperimen

B = Kelas kontrol

X1 = Perlakuan berupa model pembelajaran *Project Based Learning*

X2 = Perlakuan berupa model pembelajaran konvensional

Y1 = Pretest

Y2 = Posttest

Mahasiswa Jurusan Manajemen Bisnis Politeknik Negeri Batam menjadi populasi penelitian. Mahasiswa Prodi D3 Akuntansi berjumlah 33 menjadi sampel yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan Mahasiswa Prodi D4 Akuntansi Manajerial berjumlah 33 orang sebagai Kelas Kontrol.

Berikut analisis data yang diambil: (1) pra dan pasca perlakuan dilakukan analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas; (2) uji Mann-Whitney U Test guna menganalisis uji kreativitas dan motivasi belajar; (3) uji Paired Sample T-Test guna menganalisis skor *pre-test* serta *post-test* kelas eksperimen; (4) uji Independent Sample T-Test guna menganalisis uji model *Project Based Learning*. Uji pada penelitian ini memanfaatkan SPSS 26.

Hasil dan Pembahasan

Uji Validitas

Pengujian validitas menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26 dilakukan dengan melibatkan 30 responden. Validitas diukur dengan membandingkan nilai korelasi item-total yang dikoreksi (r hitung) melalui nilai kritis (r tabel) yang ditetapkan pada

0.3610 untuk $df = 28$ dan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Apabila nilai r hitung melewati ambang batas 0.3610, item tersebut diputuskan sebagai valid.

1. Uji Validitas *Post-Test* dan *Pre-Test*

Tabel 2 Hasil Uji Validitas *Pre-Test*

No	Pearson correlation	Nilai sig.	Hasil	Interpretasi
1	0.470	0.009	Valid	Cukup
2	0.631	0.000	Valid	Tinggi
3	0.610	0.000	Valid	Tinggi
4	0.483	0.007	Valid	Cukup
5	0.529	0.003	Valid	Cukup
6	0.559	0.001	Valid	Cukup
7	0.473	0.008	Valid	Cukup
8	0.631	0.000	Valid	Tinggi
9	0.446	0.014	Valid	Cukup
10	0.631	0.000	Valid	Tinggi
11	0.380	0.038	Valid	Rendah
12	0.406	0.026	Valid	Rendah
13	0.432	0.017	Valid	Cukup
14	0.568	0.001	Valid	Cukup
15	0.645	0.000	Valid	Tinggi
16	0.432	0.017	Valid	Cukup
17	0.600	0.000	Valid	Cukup
18	0.406	0.026	Valid	Rendah
19	0.380	0.038	Valid	Rendah
20	0.521	0.003	Valid	Cukup

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 26

Tabel 3 Hasil Uji Validitas *Post-Test*

No	Pearson correlation	Nilai sig.	Hasil	Interpretasi
1	0.411	0.024	Valid	Cukup
2	0.627	0.000	Valid	Tinggi
3	0.601	0.000	Valid	Cukup
4	0.472	0.008	Valid	Cukup
5	0.522	0.003	Valid	Cukup
6	0.550	0.002	Valid	Cukup
7	0.499	0.005	Valid	Cukup
8	0.627	0.000	Valid	Tinggi
9	0.437	0.016	Valid	Cukup
10	0.498	0.005	Valid	Cukup
11	0.365	0.047	Valid	Rendah
12	0.421	0.021	Valid	Cukup
13	0.421	0.021	Valid	Cukup
14	0.563	0.001	Valid	Cukup
15	0.644	0.000	Valid	Tinggi
16	0.447	0.013	Valid	Cukup
17	0.595	0.001	Valid	Cukup
18	0.421	0.021	Valid	Cukup
19	0.365	0.047	Valid	Rendah
20	0.456	0.011	Valid	Cukup

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 26

Menurut tabel 2 dan 3 dapat dilihat nilai *pre-test* serta *post-test* rhitung > rtabel, yaitu 0.3610, akibatnya seluruh pertanyaan untuk *pre-test* serta *post-test* dapat disimpulkan memiliki status valid.

2. Uji Validitas Angket

Tabel 4 Hasil Uji Validitas Angket Variabel Kreativitas

No	Pearson correlation	Nilai sig.	Hasil
1	0.903	0.000	Valid
2	0.903	0.000	Valid
3	0.874	0.000	Valid
4	0.848	0.000	Valid
5	0.866	0.000	Valid

Tabel 5 Hasil Uji Validitas Angket Variabel Motivasi Belajar

No	Pearson correlation	Nilai sig.	Hasil
1	0.841	0.000	Valid
2	0.822	0.000	Valid
3	0.796	0.000	Valid
4	0.836	0.000	Valid
5	0.806	0.000	Valid

Tabel 6 Hasil Uji Validitas Angket Variabel Hasil Belajar

No	Pearson correlation	Nilai sig.	Hasil
1	0.778	0.000	Valid
2	0.794	0.000	Valid
3	0.869	0.000	Valid
4	0.808	0.000	Valid
5	0.665	0.000	Valid

Tabel 7 Hasil Uji Validitas Angket Variabel PjBL

No	Pearson correlation	Nilai sig.	Hasil
1	0.854	0.000	Valid
2	0.759	0.000	Valid
3	0.888	0.000	Valid
4	0.885	0.000	Valid
5	0.851	0.000	Valid

Berdasarkan tabel 4,5,6 dan 7 dapat dilihat nilai rhitung ke-empat variabel lebih besar dari rtabel, yaitu 0.3610, maka seluruh pertanyaan untuk angket dapat disimpulkan status valid.

Uji Reabilitas

1. Uji Reabilitas *Pre-Test* serta *Post-Test*

Tabel 8 Hasil Uji Reabilitas *Pre-Test* dan *Post-Test*

Reliability Statistics	
Instrumen	Cronbach's Alpha
Pre-Test	0.735
Post-Test	0.731

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 26

Sesuai tabel 8, hasil pengujian *pre-test* serta *post-test* nilai *Cronbach Alpha* > 0.6, ini menunjukkan jika hasil uji reabilitas di *pre-test* serta *post-test* dapat dikatakan reliabel.

2. Uji Reabilitas Angket

Tabel 9 Hasil Uji Reabilitas Pre-Test dan Post-Test

Reliability Statistics	
Variabel	Cronbach's Alpha
Kreativitas	0.822
Motivasi Belajar	0.810
Hasil Belajar	0.802
PjBL	0.816

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 26

Menurut tabel 9, nilai pengujian *Cronbach Alpha* pada ke-empat variabel lebih dari 0.6. Maka dari itu, bisa dikatakan hasil uji reabilitas pada angket dapat dinyatakan reliabel.

Analisis Deskriptif

1. Analisis Kreativitas Siswa

Tabel 10 Rata-rata kreativitas siswa

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Eksperimen	33	41.86	1381.50
Kontrol	33	25.14	829.50
Total	66		

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 26

Dari tabel hasil, bisa dikatakan adanya signifikansi ketidaksamaan dalam nilai rata-rata peringkat atau mean rank antara kelas kontrol serta kelas eksperimen.

2. Analisis Motivasi Belajar

Beberapa indikator mencakup analisis motivasi belajar siswa melalui penggunaan angket. Hasil penelitian memperlihatkan adanya ketidaksamaan motivasi belajar siswa di kelas eksperimen serta kontrol.

Tabel 11 Rata-rata motivasi belajar

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Eksperimen	33	42.23	1393.50
Kontrol	33	24.77	817.50
Total	66		

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 26

Tabel tersebut menggambarkan mean rank atau peringkat rata-rata dari setiap kelompok. Analisis memperlihatkan mean skor motivasi belajar dalam kelas kontrol serta eksperimen berdasarkan data dari angket terdapat perbedaan signifikan secara statistik.

3. Analisis Pre-Test

Tabel 12 Hasil pre-test siswa

Kriteria	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah peserta didik	33	33
Jumlah peserta didik yang mengikuti pre-test	33	33
Nilai rata-rata	52.27	61.82
Nilai tertinggi	85	80
Nilai terendah	35	40

Berdasarkan tabel, hasil belajar *pre-test* memiliki nilai mean kelas kontrol sebesar 61.82 serta kelas eksperimen sebesar 52.27.

4. Analisis Post-Test

Tabel 13 Hasil post-test siswa

Kriteria	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah peserta didik	33	33
Jumlah peserta didik yang mengikuti post-test	33	33
Nilai rata-rata	81.52	70.45
Nilai tertinggi	100	95
Nilai terendah	60	35

Berdasarkan tabel, hasil belajar *post-test* memiliki nilai mean kelas kontrol sebesar 70.45 serta kelas eksperimen sebesar 81.52.

Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Hasil uji belajar dilakukan sebelum dan sesudah diberi perlakuan digunakan untuk uji normalitas.

a) Uji Normalitas Pre-test

Dari hasil *pre-test* tabel output, dapat diidentifikasi nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* di kelas eksperimen yakni 0.200, sementara untuk kelas kontrol adalah 0.140. Menggunakan tingkat signifikansi $\alpha=0,05$, dapat ditarik kesimpulan data *pre-test* untuk kedua kelas penelitian menunjukkan distribusi yang normal.

Tabel 14 Hasil Uji Normalitas *Pre-test*

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Pre-test Eksperimen	0.118	33	.200*
Pre-test Kontrol	0.134	33	0.140

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 26

b) Uji Normalitas *Post-test*

Dari output tabel uji normalitas *post-test*, ditemukan nilai Asymp.Sig.(2-tailed) dikelas eksperimen yakni 0.123, sementara untuk kelas kontrol adalah 0.088. Menggunakan tingkat signifikansi $\alpha=0,05$, dapat ditarik kesimpulan yaitu data *post-test* untuk kedua kelas, baik eksperimen maupun kontrol, menunjukkan distribusi yang normal.

Tabel 15 Hasil Uji Normalitas *Post-test*

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Post-test Eksperimen	0.137	33	0.123
Post-test Kontrol	0.142	33	0.088

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 26

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan penelitian guna mengetahui ada tidaknya kehomogenan di sampel. Data *post-test* siswa menjadi fokus dalam uji homogenitas ini. Kehomogenan suatu data dianggap terpenuhi apabila nilai signifikansinya $>0,05$; sebaliknya, apabila nilainya $< 0,05$, sehingga data dianggap tidak homogen. Pada uji homogenitas menggunakan data hasil belajar sesudah diberi perlakuan pada kelas kontrol maupun eksperimen.

Tabel 16 Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	0.145	1	64	0.705

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 26

Menurut hasil tabel diatas, bisa ditemukan skor homogen menunjukkan signifikasi pada $0.705 > 0,05$ Ha diterima yang berarti kedua kelompok data adalah homogen

Uji Hipotesis

1. Uji Parsial (Uji t)

Ketika menganalisis keberhasilan hipotesis, digunakan uji t untuk membedakan rata-rata dua

sampel. Signifikansi level yang digunakan adalah 0,05 ($\alpha = 0,05$). Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ serta nilai thitung melebihi ttabel, sehingga hipotesis bisa diakui.

a) Uji *Mann-Whitney U*

Hasil perbandingan kreativitas siswa serta motivasi belajar antara kelas kontrol serta kelas eksperimen menjadi dasar dalam analisis ini.

i) Uji *Mann Whitney U* Kreativitas Siswa

Tabel 17 Hasil Uji *Mann Whitney* Kreativitas

	Kreativitas
Mann-Whitney	268.500
Wilcoxon W	829.500
Z	-3.613
Asymp. Sig. (2-	0.000

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 26

Dari tabel hasil uji yang tercantum di atas, terdapat perbedaan kreativitas siswa yang signifikan di kelas kontrol serta eksperimenl. Rata-rata perbedaan kreativitas siswa untuk kelas eksperimen mencapai 41.86, sementara untuk kelas kontrol mencapai 25.14. Dapat dinyatakan bahwa kreativitas siswa yang menerima perlakuan (kelas eksperimen) melebihi kelas kontrol.

ii) Uji *Mann Whitney U* Motivasi Siswa

Tabel 18 Hasil Uji *Mann Whitney* Motivasi

	Motivasi Belajar
Mann-Whitney U	256.500
Wilcoxon W	817.500
Z	-3.746
Asymp. Sig. (2-	0.000

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 26

Berdasarkan hasil uji di tabel, dapat diidentifikasi adanya selisih dalam motivasi belajar siswa dalam kelas eksperimen maupun kontrol. Mean perbedaan motivasi belajar siswa untuk kelas eksperimen mencapai 42.23, sementara untuk kelas kontrol mencapai 24.77. Disimpulkan bahwa siswa yang menerima perlakuan (kelas eksperimen) motivasi belajarnya lebih tinggi dari siswa kelas kontrol.

b) Uji *Paired Sample T-Test*

Dalam pengujian ini, data *pre-test post-test* dari kelas kontrol dan eksperimen diambil sebagai sampel. Tujuan dari uji *Paired sample t-test* yaitu guna menemukan ketidaksamaan rata-rata setelah perlakuan diberikan. Hasil uji *paired* dapat ditemukan dalam tabel setelah ini

Tabel 19 Hasil Uji Paired Sample T-test

	Mean	t	df	Significance
Pre-test Eksperimen - Post-test Eksperimen	-29.242	-11.519	33	0.000
Pre-test Kontrol - Post-test Kontrol	-8.636	-2.763	33	0.005

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 26

Dari tabel tersebut, bisa diambil kesimpulan berdasarkan output, nilai sig(2-tailed) kelas kontrol $0.005 < 0.05$ serta kelas eksperimen yakni $0.000 < 0.05$. Mengidentifikasi adanya ketidaksamaan mean hasil belajar siswa dalam *post-test* serta *pre-test*. Sehingga, bisa dikatakan jika siswa yang mnedapat perlakuan (kelas eksperimen) memiliki kreativitas yang lebih tinggi

b) Uji Independent Sample T-Test

Bilamana nilai sig.(2-tailed) $< 0,05$, menunjukkan adanya ketidaksamaan dalam pemberlakuan model *Project Based Learning* guna mendorong kreativitas, hasil belajar, serta motivasi belajar. Tetapi Bilamana nilai sig.(2-tailed) $> 0,05$, menandakan hal sebaliknya.

Dalam pengujian ini menggunakan data hasil belajar kelas kontrol serta eksperimen yang ditampilkan oleh tabel di bawah ini

Tabel 20 Hasil Uji Independent Sample T-Test

		t-test for Equality of Means			
		t	df	Significance	Mean Difference
Hasil Belajar	Equal variances assumed	4.238	64	0.000	11.061
	Equal variances not assumed	4.238	63.131	0.000	11.061

Sumber: Data Olahan SPSS Versi 26

Dengan nilai hasil belajar senilai $0,000 < 0,05$, bisa dikatakan jika ada ketidaksamaan dalam hasil belajar ketika menerapkan model *Project Based Learning*.

Pembahasan

1. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* mampu meningkatkan kreativitas siswa.

Dari analisis angket yang diterapkan pada siswa

dalam kelas kontrol maupun eksperimen, didapatkan signifikansi nilai $0,010 < 0,05$. Menandakan hipotesis diakui yaitu kreativitas siswa dalam menyikapi permasalahan serta perkembangan pada proses pembelajaran meningkat melalui model *Project Based Learning*.

2. Penerapan *Project Based Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa

Dari analisis angket yang diisi siswa di kelas kontrol serta eksperimen, didapati signifikansi nilai $0,006 < 0,05$. Mengidentifikasi bahwa hipotesis diterima yaitu motivasi belajar siswa meningkat melalui model *Project Based Learning*. Hal ini disebabkan model pembelajaran berbasis proyek, aktivitas berbasis kelompok, memeberikan peluang peserta didik untuk berdiskusi serta bertukar pikiran dalam menghasilkan sebuah proyek.

3. Penerapan *Project Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa

Sesuai hasil uji hipotesis, terdapat pada tabel 19, didapatkan signifikansi nilai hasil belajar $0,000 < 0,05$. Ini menunjukkan jika hipotesis diterima yaitu hasil belajar siswa pada pembelajaran *auditing*. Dapat meningkat dengan adanya model *Project Based Learning*.

Implementasi *Project Based Learning* membuat hasil nilai siswa mengalami kenaikan dari sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Nilai-nilai *pre-test* siswa menunjukkan mean sebesar 52,27, dengan nilai terendah 35 dan tertinggi 85. Sementara untuk *post-test*, rata-rata nilainya adalah 81,52, dengan nilai terendah 60 dan tertinggi 100. Selain itu, dari hasil *post-test*, 28 dari 33 siswa (sekitar 85%) meraih nilai di atas 75. Hal ini menandakan kemampuan siswa pada pembelajaran *auditing* meningkat dengan adanya model pembelajaran *Project Based Learning*.

4. Penerapan *Project Based Learning* lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas, motivasi belajar dan hasil belajar siswa

Hasil dari uji hipotesis untuk hasil belajar, yang tercantum dalam tabel 20, menunjukkan nilai signifikansi pada asumsi variance yang sama $0,000 < 0,05$, menandakan terdapat ketidaksamaan yang signifikan. Sementara itu, perbandingan diantara kelas kontrol serta eksperimen untuk kreativitas dan motivasi belajar, juga terlihat adanya ketidaksamaan yang signifikan. Situasi ini menandakan model *Project Based Learning* mampu memperbaiki efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Kesimpulan

Mengacu pada hasil penelitian ini, disimpulkan penerapan model pembelajaran *Project Based*

Learning dapat meningkatkan kreativitas, motivasi belajar, serta hasil belajar dalam konteks pembelajaran Auditing.

Saran

Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu diharapkan menggunakan faktor-faktor lain untuk diteliti agar hasil yang diperoleh dapat menyeluruh.

Daftar Pustaka

- Ambarwati, N., & Rusdarti. (2020). Economic Education Analysis Journal, Economic education analysis journal. *Economic Education Analysis Journal*, 9(3), 831–843.
- 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>
- Arief, S., & Mukhayyaroh, I. A. (2018). Penerapan project based learning untuk meningkatkan kreativitas, motivasi belajar dan hasil belajar. *Economic Education Analysis Journal*, 7(1), 1–14.
- Budiariawan, I. P. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 3(2), 103.
<https://doi.org/10.23887/jpk.v3i2.21242>
- Elisabet, E., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *Journal of Education Action Research*, 3(3), 285.
<https://doi.org/10.23887/jear.v3i3.19451>
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). PENERAPAN PROJECT-BASED LEARNING DIPADU GROUP INVESTIGATION UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI, DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN BIOLOGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG. I(September), 1–11.
- Hamidah, N., Alamsyah, M. R. N., & Kusumaningrum, S. B. C. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Keterampilan Proses Sains dan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Candimulyo pada Materi Perubahan Lingkungan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 129–142.
<https://doi.org/10.60132/jip.v1i2.37>
- Isworo, D., Sunarno, W., & Wahyuningsih, D. (2014). Hubungan Antara Kreativitas Siswa dan Kemampuan Numerik dengan Kemampuan Kognitif Fisika Siswa SMP kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(2), 35–39.
- Kamal. (2022). Pengertian Audit, Fungsi, Tahapan, dan Jenisnya. *Gramedia Blog*.
<https://www.gramedia.com/literasi/audit/>
- Kemendikbud. (2020). Mengenal Konsep Project-based Learning.
<https://Gtk.Kemdikbud.Go.Id/>
<https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/mengenal-konsep-projectbased-learning>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27.
<https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Meita, L., Furi, I., Handayani, S., & Maharani, S. (2018). Eksperimen Model Pembelajaran Project Based Learning Dan Project Based Learning Terintegrasi Stem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Kompetensi Dasar Teknologi Pengolahan Susu. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 49–60–60.
<https://doi.org/10.15294/jpp.v35i1.13886>
- 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>
- Nugraha, M. I., Tuken, R., & Hakim, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pinisi Journal Of Education*, 1(2), 142–167.
- Permana, A. (2016). Pengaruh Gaya Belajar dan Motivasi Belajar Mahasiswa Terhadap Kemampuan Belajar Ilmu Alamiah Dasar. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(3), 276–283.
<https://doi.org/10.30998/formatif.v6i3.999>
- Prawiro, M. (2018). Pengertian Pendidikan: Definisi, Tujuan, Fungsi, dan Jenis Pendidikan.
<https://Www.Maxmanroe.Com/>
<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-pendidikan.html>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289–302.
- Rani, H. (2021). Penerapan Metode Project Based Learning pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 10(2), 8.
<https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/40>
- Sakilah, S., Yulis, A., Nursalim, N., Vebrianto, R., Anwar, A., Amir, Z., & Sari, I. K. (2020). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Sekolah Dasar Negeri 167 Pekanbaru. *JMIE (Journal*

of Madrasah Ibtidaiyah Education), 4(1), 127.
<https://doi.org/10.32934/jmie.v4i1.175>

Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal, A. (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 25–30.
<https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.168>

Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project-based learning. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 8(1), 163–171.
<https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.40574>

Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101.
<https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>

Syafnidawaty. (2020). *HIPOTESIS*. Universitas Raharja. <https://raharja.ac.id/2020/11/04/hipotesis/>

Tarto, S. (2022). *PENINGKATAN MINAT, KREATIVITAS, DAN PRESTASI BELAJAR MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING*. 23–40.

Wospakrik, F. (2019). Pengaruh penerapan metode pembelajaran case based learning terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa. *Journal Health of Studies*, 4(1), 30–37.

Wuriisdianto. (2022). Cara Uji Heteroskedastisitas dengan SPSS. [Faqirilmu.Com](https://www.faqirilmu.com/).
<https://www.faqirilmu.com/>