

ABSTRAK

Novita Sari, NIM 7191144011. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan Kreativitas Siswa Terhadap Capaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Perangkat Lunak (*Microsoft Excel*) Di SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2023/2024. Skripsi, Jurusan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan 2023.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya capaian pembelajaran siswa di SMK Negeri 1 Medan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis proyek dan kreativitas siswa terhadap capaian pembelajaran. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai bahan masukan bagi guru dan calon guru dalam memilih model pembelajaran yang diterapkan agar siswa dapat lebih kreatif dalam belajar sehingga capaian pembelajaran tercapai dengan maksimal. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas Fase E MPLB 1 dan MPLB 2 SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2023/2024. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah kelas MPLB 1 dan 2 berjumlah 70 siswa masing-masing 35 siswa, kelas MPLB 2 sebagai kontrol dan MPLB 1 sebagai kelas Eksprimen. Teknik yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes capaian pembelajaran menggunakan aplikasi perangkat lunak (*Microsoft Excel*). Hasil analisa data menunjukkan data nilai rata-rata kelas eksperimen 84, 43 dan nilai rata-rata kelas kontrol 60, 57. Pengujian hipotesis dilakukan dengan rumus uji Persial (Uji t). Dari hasil perhitungan hipotesis diperoleh bahwa Model Pembelajaran Berbasis Proyek t_{hitung} 4,267 dan t_{tabel} 1,996 Dengan demikian, maka hipotesis pertama diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan. Dan Kreativitas Siswa diperoleh t_{hitung} 3,583 dan t_{tabel} 1,996. Hal ini bermakna bahwa data yang diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan demikian, maka hipotesis pertama diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas Siswa, Capaian Pembelajaran*

ABSTRACT

Novita Sari, NIM 7191144011. The Influence of Project-Based Learning Models and Student Creativity on Learning Achievements Using Software Applications (Microsoft Excel) at SMK Negeri 1 Medan for the 2023/2024 Academic Year. Thesis, Department of Economics, Office Administration Education Study Program, Faculty of Economics, Universitas Negeri Medan 2023.

The problem in this research is the low learning achievement of students at SMK Negeri 1 Medan. The aim of this research is to determine the influence of the project-based learning model and student creativity on learning achievement. The benefit of this research is as input for teachers and prospective teachers in choosing the learning model to be applied so that students can be more creative in learning so that learning outcomes are achieved optimally. This research was carried out in Phase E classes of MPLB 1 and MPLB 2 at SMK Negeri 1 Medan for the 2023/2024 academic year. The population in this study was MPLB 1 and 2 classes totaling 70 students, 35 students each, MPLB 2 class as control and MPLB 1 as experimental class. The technique used is purposive sampling technique. The data collection instrument used was a learning achievement test using a software application (Microsoft Excel). The results of data analysis show that the average value of the experimental class is 84.43 and the average value of the control class is 60.57. Hypothesis testing is carried out using the Persial test formula (t test). From the results of the hypothesis calculation, it was found that the Project Based Learning Model was 4.267 and the table was 1.996. Thus, the first hypothesis was accepted, which means that there was a positive and significant influence. And Student Creativity obtained 3,583 and label 1,996. This means that the data obtained is > table, so the first hypothesis is accepted, which means that there is a positive and significant influence.

Keywords: *Project Based Learning Model, Student Creativity Learning Archievement*