

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN

A. Kajian Teoritis

1. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

a. Pengertian Pembelajaran *Project Based Learning*

Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan *project*/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar (Yulita Dyah et al., 2020).

Pembelajaran berbasis *project* merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam berkreaitivitas secara nyata. pembelajaran berbasis *Project* dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya,(Setwan et al., 2020).

Project Based Learning atau pembelajaran berbasis *Project* merupakan tugas kompleks, yang didasarkan pada pertanyaan-pertanyaan yang menantang atau permasalahan, yang melibatkan para siswa di dalam desain, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, atau kreativitas investigasi memberi peluang para siswa untuk bekerja secara otonomi dengan periode waktu yang lama dan akhirnya menghasilkan produk-produk yang nyata atau presentasi (Anggara, 2020). Pendapat serupa juga dinyatakan oleh (Saenab et al., 2021). yang menyatakan bahwa *Project Based Learning* adalah suatu pembelajaran yang berfokus pada konsep dan memfasilitasi siswa untuk berinvestigasi dan menentukan suatu pemecahan masalah yang dihadapi. *Project Based Learning* dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan siswa dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya. *Project Based Learning* adalah

pembelajaran dengan menggunakan *project* sebagai metoda pembelajaran. Para siswa bekerja secara nyata, seolah-olah ada di dunianya yang dapat menghasilkan produk secara realistis (Sakti et al., 2021).

Kualitas pengajaran selalu terkait dengan penggunaan strategi pembelajaran secara optimal, ini berarti bahwa untuk mencapai kualitas pengajaran yang tinggi setiap mata pelajaran harus diorganisasikan dengan strategi pengorganisasian yang tepat dan selanjutnya disampaikan kepada siswa dengan strategi yang tepat pula. Salah satu strategi pembelajaran yang diyakini mampu adalah pembelajaran berbasis konstruktivis yang akan memberdayakan dan meningkatkan hasil belajar serta sikap siswa (Dewi Anggelia et al., 2022).

Project Based Learning merupakan sebuah pembelajaran inovatif yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Fokus dari model pembelajaran *Project Based Learning* terletak pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan pebelajar dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugastugas bermakna yang lain, memberi kesempatan pebelajar bekerja secara otonom untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mengkulminasikannya dalam produk nyata (Dewi & Wulandari, 2024).

2. Kelebihan dan Kekurangan *Project Based Learning*

Melalui penerapan *Project Based Learning*, guru dituntut untuk mengembangkan diri agar berperan dengan baik sebagai fasilitator bagi siswa berasal dari berbagai latar belakang suku dan budaya. Siswa diberi kesempatan mengembangkan kemampuan seluas-luasnya, dan sekolah berupaya memenuhi kebutuhan para siswa. Pembelajaran berbasis *project* memberi peluang menjangkau pelajaran yang lebih luas ke dalam kelas. Hal itu dapat dilakukan dengan melibatkan anak-anak dari latar belakang budaya yang berbeda karena anak-anak dapat memilih topik-topik yang

dihubungkan dengan pengalaman pengalaman mereka sendiri, dengan berbagai cara belajar sesuai dengan karakter individu atau budaya (Roosmalisa, 2022).

a. Kelebihan *Project Based Learning*

Adapun kelebihan dari *Project Based Learning* Menurut (A. Y. Sari, 2022) Adalah sebagai berikut :

- a. Menyiapkan siswa pada lapangan pekerjaan.

Siswa disiapkan melalui pengembangan ketrampilan-ketrampilan dan kemampuan-kemampuan seluas-luasnya melalui kerja sama/kolaborasi, perencanaan proyek, pengambilan keputusan, dan manajemen waktu.

- b. Meningkatkan motivasi.

Laporan-laporan tertulis tentang *Project Based Learning* mengungkap hasil testimoni guru dan siswa yang menggambarkan terjadinya peningkatan motivasi dari siswa yaitu siswa sangat tekun dan berusaha keras dalam mencapai *project* . Guru melaporkan terjadi peningkatan kehadiran dan berkurangnya keterlambatan. Siswa melaporkan bahwa belajar dalam *project* lebih bersemangat daripada komponen kurikulum yang lain. Para siswa mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan-ketrampilannya ketika mereka menyelesaikan tugas-tugas *project-project*. Dengan *project-project*, para siswa menggunakan ketrampilan-ketrampilan pemikiran tinggi dan membentuk hubungan pengetahuan dan ketrampilannya di sekolah digunakan di dalam dunia nyata.

- c. Meningkatkan kolaborasi untuk mengkonstruksi pengetahuan.

Pembelajaran kolaboratif memberi kesempatan pada siswa saling untuk melontarkan gagasan, menyatakan pendapat-pendapat lebih luas, dan bernegosiasi menyusun solusi-solusi, semua itu merupakan ketrampilan yang diperlukan di lapangan kerja.

- d. Meningkatkan hubungan sosial dan keahlian berkomunikasi.

Pentingnya kerja kelompok dalam *project* diperlukan siswa dalam mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi. Kelompok kerja kooperatif, evaluasi siswa, pertukaran informasi online adalah aspek-aspek kolaboratif dari sebuah *project*.

Teori-teori kognitif yang baru dan konstruktivistik menegaskan bahwa belajar adalah fenomena sosial, dan bahwa siswa akan belajar lebih di dalam lingkungan kolaboratif.

- e. Meningkatkan ketrampilan-ketrampilan pemecahan masalah.

Penelitian pada pengembangan keterampilan kognitif tingkat tinggi menekankan keterlibatan siswa di dalam tugas-tugas pemecahan masalah serta bagaimana menemukan dan memecahkan masalah. Banyak sumber yang mendiskripsikan lingkungan belajar berbasis *project* membuat siswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan *problem-problem* yang kompleks.

- f. Membuka peluang bagi para siswa untuk membuat dan melihat hubungan antar disiplin ilmu.
- g. Memberi kesempatan para siswa untuk berperan di sekolah atau di masyarakat.
- h. Meningkatkan percaya diri. Para siswa merasa bangga akan memenuhi sesuatu yang mempunyai nilai di luar kelas itu.
- i. Memberi kesempatan pada siswa untuk mengembangkan kemampuan belajar secara individu dengan berbagai pendekatan belajar.

Menyediakan suatu pengalaman yang praktis tentang dunia nyata dan belajar cara menggunakan teknologi. kreativitas pembelajaran berbasis *project* menyediakan kerangka kerja pada siswa untuk membuka kreatifitas mereka menggunakan teknologi untuk menyelesaikan masalah seperti memanfaatkan/menggunakan computer dan internet dalam menghasilkan produk akhir penelitiannya.

- j. Meningkatkan keterampilan mengelola sumber daya.

Project Based Learning mendorong siswa menjadi pembelajar yang mandiri yaitu bertanggungjawab untuk menyelesaikan tugas yang komplek. Pembelajaran berbasis *project* yang diimplementasikan secara baik memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dan praktik dalam mengorganisasi *project*, dan membuat alokasi waktu dan mengelolan sumber daya lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

b. Kekurangan *Project Based Learning*

Adapun Kelemahan dari *Project Based Learning* menurut (Sakilah et al., 2020) Ini adalah sebagai berikut:

- a. Waktu yang dibutuhkan: Implementasi *Project based learning* membutuhkan waktu yang cukup untuk perencanaan, pelaksanaan *project*, serta evaluasi. Ini bisa menjadi tantangan bagi guru yang memiliki kurikulum yang padat atau waktu pembelajaran yang terbatas.
- b. Kesiapan siswa: Tidak semua siswa mungkin siap untuk belajar melalui pendekatan *Project based learning* . Beberapa siswa mungkin terbiasa dengan gaya pembelajaran yang lebih tradisional dan mungkin kesulitan untuk mengatasi tantangan yang diberikan oleh *project*.
- c. Penilaian yang subjektif: *Project* sering kali dinilai berdasarkan hasil akhir dan proses pembelajaran yang dialami siswa. Penilaian ini bisa menjadi subjektif tergantung pada kriteria yang digunakan oleh guru atau penilai.
- d. Keterampilan pengelolaan waktu: Siswa perlu memiliki keterampilan pengelolaan waktu yang baik untuk menyelesaikan *project* dalam batas waktu yang ditentukan. Bagi siswa yang belum terampil dalam hal ini, mereka mungkin menghadapi kesulitan.

- e. Kesulitan dalam menemukan *project* yang relevan: Terkadang sulit untuk menemukan atau merancang *project* yang relevan dan bermakna bagi semua siswa di kelas. *Project* yang kurang relevan atau tidak menarik bagi siswa dapat mengurangi efektivitas pembelajaran.
- f. Kurangnya dukungan dan sumber daya: Implementasi *Project based learning* memerlukan dukungan dan sumber daya yang memadai, seperti akses ke teknologi, bahan-bahan *project*, dan bimbingan dari guru. Tanpa dukungan ini, *project based learning* dapat menjadi lebih sulit untuk diimplementasikan.
- g. Evaluasi yang kompleks: Evaluasi dalam *Project based learning* melibatkan banyak aspek, termasuk kolaborasi, kreativitas, dan penguasaan materi. Ini bisa menjadi lebih kompleks dibandingkan dengan metode evaluasi tradisional, yang membutuhkan perhatian ekstra dari guru atau penilai.

3. Langkah-Langkah (Sintak – Sintak) Pembelajaran *Project Based Learning*

Adapun langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *Project based learning* sebagai berikut (Adi, 2021)

- a. Penentuan *Project* atau pertanyaan mendasar

Penyampaian sebuah tema atau topik dalam sebuah teori oleh pendidik, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan bertanya dari peserta didik tentang cara dalam menyelesaikan permasalahan, selain itu peserta didik juga menentukan langkah-langkah dalam menyelesaikan masalah yang ada.
- b. Perencanaan langkah-langkah penyelesaian *project*

Pendidik membuat kelompok belajar kepada peserta didik sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan dalam pembuatan *project*. Tahapan ini dilakukan dengan cara bekerjasama antara pendidik dan peserta didik yang terdiri dari ketentuan dan pilihan aktivitas yang sesuai untuk

menjawab pertanyaan mendasar dan mengetahui media yang diakses dan digunakan dalam menyelesaikan *project*.

c. Penyusunan jadwal dalam menyelesaikan *project*

Pada tahapan ini peserta didik dan pendidik Menyusun jadwal kegiatan untuk menyelesaikan *project* yang terdiri dari membuat jadwal sampai pada penyelesaian project dengan batas waktu yang telah ditentukan.

d. Memantau perkembangan peserta didik dan kemajuan *project*

Pendidik bertanggungjawab penuh dalam mengawasi kegiatan peserta didik selama penyelesaian *project*. Kegiatan ini bertujuan untuk dapat memfasilitasi peserta didik pada setiap langkah penyelesaian project.

e. Penyusunan laporan publikasi dan penilaian hasil *project*

Pendidik melakukan diskusi dengan peserta didik dalam pemantauan realisasi yang dilakukan pada peserta didik, kemudian dari hasil pembahasan dijadikan laporan sebagai bahan untuk mempresentasikan kepada peserta didik lain. Kemudian penilaian hasil *project* dilaksanakan guna membantu peserta didik untuk mengukur pencapaian standar yang ditetapkan, mengukur perkembangan dan kemajuan setiap peserta didik, memberikan umpan balik atas pemahaman peserta didik, dan dapat digunakan untuk menyiapkan perbaikan pembelajaran selanjutnya.

f. Evaluasi pengalaman

Evaluasi dilakukan untuk kegiatan refleksi yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik pada seluruh kegiatan dan hasil project yang telah diselesaikan. Selain itu pendidik menyimpulkan secara garis besar hal-hal yang telah diperoleh melalui lembar pengamatan dari pendidik.

4. Karakteristik Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Karakteristik model pembelajaran *Project based learning* adalah sebagai berikut (Mutawally, 2021).

- a. Peserta didik membuat Keputusan tentang sebuah kerangka kerja.
- b. Terdapat permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik.
- c. Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan.
- d. Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan.
- e. Proses evaluasi dilakukan secara kontinu.
- f. Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atau aktivitas yang sudah dijalankan.
- g. Produk akhir aktivitas belajar peserta didik dan dievaluasi dalam pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.
- h. Pendidik sebagai fasilitator, pelatih, penasehat dan perantara untuk mendapatkan hasil yang optimal dengan imajinasi, kreasi, dan inovasi dari peserta didik.

B. Implementasi model pembelajaran

Implementasi model pembelajaran juga merupakan salah satu hal yang sangat penting di dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk menunjang keberhasilan belajar (Rahayu, 2020). Proses pembelajaran akan berlangsung baik, menarik dan dapat memotivasi minat peserta didik diantaranya karena ketepatan model pembelajaran yang digunakan. Peserta didik akan terbantu dalam proses pembelajaran karena model pembelajaran merupakan cara penyajian bahan ajaran yang digunakan guru sebagai acuan dan pedoman belajar pada saat menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa, baik secara individual maupun secara kelompok (Yanti & Novaliyosi, 2023). Motivasi belajar peserta didik, sikap belajar dan membangun kemampuan berpikir kritis serta keterampilan social siswa dapat dilakukan dengan menentukan model pembelajaran yang dipilih guru di kelas. Model pembelajaran berisi

strategi-strategi pilihan guru untuk tujuan-tujuan tertentu di kelas. Model pembelajaran yang dipilih sangat terkait dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Tujuan pembelajaran merupakan suatu pernyataan yang menggambarkan dan menunjukkan penampilan atau keterampilan peserta didik yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Pemilihan model pembelajaran interaksi sosial dalam pendidikan karakter ditujukan untuk meningkatkan karakter peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Model pembelajaran interaksi sosial dipercaya dapat meningkatkan karakter peserta didik. Model pembelajaran akan mendorong aktifitas siswa dalam belajar (R. T. Sari & Angreni, 2020).

Sedangkan menurut (Marantika et al., 2023). Menjelaskan makna implementasi ini dengan mengatakan bahwa memahami apa yang senyatanya terjadi sesudah suatu program dinyatakan berlaku atau dirumuskan merupakan fokus perhatian implementasi kebijaksanaan, yakni kejadian-kejadian dan kegiatan-kegiatan yang timbul sesudah disahkannya pedoman-pedoman kebijaksanaan negara, yang mencakup baik usaha-usaha untuk mengadministrasikan maupun untuk menimbulkan akibat/dampak nyata pada masyarakat atau kejadian-kejadian.

Syukur dalam (Udayani, 2021). Mengemukakan ada tiga unsur penting dalam proses implementasi yaitu:

- a. Adanya program atau kebijakan yang dilaksanakan
- b. Target group yaitu kelompok masyarakat yang menjadi sasaran dan ditetapkan akan menerima manfaat dari program, perubahan atau peningkatan
- c. Unsur pelaksana (*Implementor*) baik organisasi atau perorangan untuk bertanggung jawab dalam memperoleh pelaksanaan dan pengawasan dari proses implementasi tersebut.

Keberhasilan implementasi kebijakan akan ditentukan oleh banyak variabel atau faktor, dan masing-masing variabel tersebut saling berhubungan satu sama lain.

1. Indikator Impelementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Akuntansi

Menurut (Ariyanto Andy, Utama, 2022). Menjelaskan 3 indikator impelementasi model pembelajaran *Project Based Learning*, yaitu :

- a. Perencanaan indikator yang pertama yang digunakan dalam penelitian ini adalah indikator Impelementasi model pembelajaran *Project Baased Learning* yang mengukur perencanaan model pembelajaran *Project Based learning* pada mata pelajaran akuntansi.
- b. Pelaksanaan indikator yang kedua yang digunakan dalam penelitian ini adalah Indikator Impelementasi model pembelajaran *Project Based Learning* untuk mengukur pelaksanaan model pembelajaran *Project based Learning* pada mata pelajaran akuntansi .
- c. Evaluasi indikator ketiga yang digunakan dalam penelitiaan ini adalah indikator implementasi model pembelajaran *Project Based learning* yaitu Evaluasi pada model pembelajaran model *Project Based Learning* pada mata pelajaran akuntansi .

Menurut indikator pembanding (Belland . 2020). Untuk implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran Akuntansi.

- a. Pemahaman konsep akuntansi siswa dapat mengidentifikasi dan menjelaskan siklus akuntansi dan siswa dapat menghubungkan teori dengan praktik bisnis sederhana.
- b. Keterampilan aplikasi dan analisis data akuntansi siswa mampu menyusun laporan keuangan dari studi kasus dan Siswa menginterpretasikan data keuangan dengan benar.
- c. Kolaborasi dan komunikasi siswa berperan aktif dalam kerja tim *project* dan Siswa dapat mempresentasikan laporan keuangan dengan baik.

- d. Kemandirian dan manajemen project siswa dapat menyusun jadwal kerja proyek dan melaksanakannya secara mandiri dan siswa mampu merefleksikan proses belajarnya.
- f. Kreativitas dalam penyelesaian masalah akuntansi siswa menciptakan solusi akuntansi berbasis konteks nyata dan siswa menggunakan media kreatif untuk menyajikan hasil *project*.
- g. Penilaian berdasarkan produk nyata (laporan, presentasi, video) dan Siswa diberi umpan balik selama proses dan akhir *project*.

C. Mata Pelajaran Akuntansi

1. Pengertian Akuntansi

Akuntansi adalah suatu proses mencatat, mengklasifikasi, meringkas, mengelola, dan menyajikan data, transaksi serta kejadian yang berhubungan dengan keuangan sehingga dapat digunakan oleh orang yang menggunakannya dengan mudah dimengerti untuk pengambilan suatu keputusan serta tujuan lainnya. (Ria, 2018). Menjelaskan bahwa akuntansi adalah sistem informasi yang menghasilkan informasi keuangan kepada pihak-pihak yang berkepentingan mengenai aktivitas ekonomi dari kondisi suatu perusahaan.

Berikutnya bersumber dari (Hadiyat, 2020). Akuntansi adalah sistem informasi yang menyediakan laporan untuk para pemangku kepentingan mengenai aktivitas ekonomi dan kondisi perusahaan. Defenisi akuntansi adalah pengindentifikasian, pencatatan, dan melaporkan informasi ekonomi untuk memungkinkan adanya penilaian-penilaian dan keputusan yang jelas serta tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut. Pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa akuntansi adalah suatu sistem proses pencatatan yang menghasilkan informasi keuangan kepada pihak lain yang berkepentingan mengenai aktivitas dan kondisi suatu perusahaan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman akuntansi merupakan pandai dan mengerti benar mengenai proses akuntansi mulai

dari pencatatan, pengklasifikasian, pengikhtisaran, pelaporan transaksi terkait keuangan usaha menjadi laporan keuangan serta menafsirkan hasil-hasilnya

2. Fungsi Akuntansi

Fungsi yang paling utama dari Akuntansi adalah Menurut (Mulyanti, 2023) Proses identifikasi, pengukuran, dan pelaporan informasi ekonomi yang dapat digunakan untuk pengambilan keputusan. Fungsi akuntansi mencakup penyediaan informasi keuangan yang akurat dan relevan. Berikut ini fungsi akuntansi secara umum:

1 . Penyedia Informasi Keuangan

Menuru (Science & Outlook, 2020). Entitas atau individu yang menyediakan data dan informasi terkait aspek keuangan suatu organisasi atau perusahaan. Ini mencakup berbagai sumber yang dapat membantu pemangku kepentingan, seperti investor, kreditor, manajemen, dan pihak lainnya, dalam mengambil keputusan yang berhubungan dengan investasi, kredit, atau pengelolaan perusahaan. akuntansi juga berfungsi sebagai penyedia informasi keuangan yang akurat dan relevan untuk pengambilan keputusan oleh manajemen dan investor.

2. Pengendalian Interna

(Halsa et al., 2022). Sistem, kebijakan, dan prosedur yang dirancang untuk memastikan bahwa operasi suatu organisasi berjalan dengan efisien dan efektif, serta untuk melindungi aset dan memastikan kepatuhan terhadap hukum dan peraturan yang berlaku. akuntansi berfungsi dalam pengendalian internal, membantu organisasi untuk memantau dan mengontrol aktivitas keuangan serta mencegah penyimpangan.

3. Pengambilan Keputusan

Menurut (Fitriani et al., 2023). Akuntansi memberikan informasi penting yang mendukung pengambilan keputusan strategis, baik dalam konteks operasional maupun investasi. Cara menyajikan data

rahasia dengan cara yang dapat dimengerti dan berguna untuk internal maupun eksternal pengguna akhir dari laporan akuntansi. Proses ini mengarah pada penyusunan laporan berikut:

a. Neraca Saldo

Neraca saldo adalah laporan yang merangkum semua akun dalam buku besar beserta saldo akhir setiap akun pada akhir periode akuntansi tertentu dan dokumen yang berfungsi untuk memastikan bahwa total debet sama dengan total kredit, yang menunjukkan bahwa pencatatan transaksi dalam buku besar sudah dilakukan dengan benar.

b. Laporan Laba rugi

Menganalisis dan Menafsirkan, Ini adalah fungsi terakhir akuntansi, data keuangan yang direkam dianalisis dan diinterpretasikan dengan cara yang akhir, pengguna dapat membuat penilaian yang berarti tentang kondisi keuangan dan profitabilitas operasi bisnis. Data tersebut juga digunakan untuk mempersiapkan rencana masa depan dan framing dari kebijakan untuk melaksanakan rencana tersebut.

3. Tujuan Akuntansi

Tujuan akuntansi ialah untuk menyediakan informasi keuangan yang berguna bagi para pemegang saham (shareholder) dan para pihak yang berkepentingan Tujuan akuntansi diantaranya ialah (Bella, 2022).

1. Tujuan Akuntansi Secara Umum

- a. Menyediakan informasi mengenai keuangan, baik itu *assets* maupun *equity* dan *liability*.
- b. Menyediakan informasi keuangan usaha untuk membantu dalam pembuatan estimasi keuntungan perusahaan;
- c. Menyediakan informasi terkait perubahan sumber ekonomi perusahaan baik itu *assets* maupun *equity* dan *liability*;
- d. Memberikan informasi lain mengenai laporan keuangan untuk membantu pengguna laporan tersebut.

a. Tujuan Akuntansi Secara Khusus

Secara khusus tujuan akuntansi yaitu untuk memberikan informasi berupa laporan keuangan yang memuat posisi keuangan, kinerja usaha dan perubahan posisi keuangan.

Menurut (Pratama et al, 2021). Akuntansi sangat dibutuhkan dalam usaha karena memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Recording report, fungsi utama akuntansi yaitu merekam catatan transaksi dengan sistematis dan kronologis. Rekam catatan ini berguna untuk mengetahui laba rugi usaha selama periode akuntansi;
2. Melindungi property dan asset, fungsi ini untuk menghitung jumlah penyusutan asset sebenarnya dengan menggunakan metode yang tepat dan berlaku untuk asset tertentu.
3. Mengomunikasikan hasil, untuk mengkomunikasikan hasil dan transaksi yang dicatat ke semua pengguna informasi akuntansi;
4. Mengklasifikasikan, yaitu untuk memudahkan dalam pengelompokan jenis transaksi dengan analisis sistematis dari semua data yang tercatat.
5. Membuat ringkasan, penyajian laporan keuangan yang dapat berguna bagi pengguna.
6. Analisis dan menafsirkan, penilaian mengenai kondisi keuangan dan profitabilitas usaha sehingga dapat melakukan analisis untuk mempersiapkan rencana di masa mendatang.

D. Penelitian Yang Relevan

Pada penelitian ini penulis menemukan penelitian sebelumnya yang sejenis dengan penelitian penulis, diantaranya :

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan

1.	Penulis	(Sulistiyani & Syah, 2024)
	Judul Penelitian	Implementasi model pembelajaran <i>Projcet Based learning</i> pada mata pelajaran akuntansi smk negeri 06 sukarta
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> pada mata pelajaran spreadsheet kelas X akuntansi di SMK Negeri 6 Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain studi kasus.Data yang digunakan peneliti bersumber dari guru dan siswa di SMK Negeri 6 Surakarta.
	Persamaan	Penelitian ini sama sama, yaitu membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap profesional di bidang akuntansi. Baik menggunakan metode konvensional maupun <i>Project Based Learning</i> , sama-sama bertujuan mengembangkan kompetensi siswa secara menyeluruh.
	Perbedaan	mendasar antara pembelajaran

		konvensional dengan <i>Project Based Learning</i> di mata pelajaran akuntansi. Pada pembelajaran konvensional, kegiatan belajar cenderung berpusat pada guru. Siswa lebih banyak menerima materi melalui penjelasan guru, mencatat, mengerjakan soal, dan mengikuti tes tertulis.
2.	Penulis	(Apriani & Hajar, 2022)
	Judul Penelitian	Analisis model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dalam meningkatkan keaktifan siswa
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian ini sejalan bahwa faktor penghambat dalam pembelajaarn <i>Project based learning</i> yaitu yang pertama faktor siswa, setiap siswa memiliki sifat yang berbeda-beda dan siswa bisa menjadi penghambat proses pembelajaran.
	Persamaan	Sama-sama bertujuan meningkatkan keaktifan siswa guru tetap berperan pembimbing dan ada interaksi guru-siswa dalam proses pembelajaran.
	Perbedaan	Penelitian ini membahas siswa aktif

		terlibat dalam mengerjakan <i>project</i> . Mereka mencari informasi, berdiskusi dengan teman, memecahkan masalah, mengolah data, hingga mempresentasikan hasil. Inisiatif siswa sangat dituntut karena mereka harus menyelesaikan <i>project</i> secara mandiri maupun kelompok. Interaksi tidak hanya dengan guru, tapi juga intensif antar siswa, bahkan bisa melibatkan pihak luar.
3.	Penulis	(Sufia et al., 2023)
	Judul Penelitian	Implementasi model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Pada mata kuliah IPS untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan kerjasama mahasiswa
	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian <i>Projet Based Learning</i> adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh masiswa dalam memecahkan masalah.
	Persamaan	Meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dan mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam memahami konsep-konsep IPS serta Memberikan ruang bagi mahasiswa untuk bekerja sama, meskipun

		intensitasnya berbed dan guru/dosen tetap berperan sebagai pembimbing, fasilitator, dan pemberi umpan balik
	Perbedaan	Mahasiswa aktif terlibat sejak awal. Mereka menentukan topik <i>project</i> , membagi peran dalam tim, mengumpulkan data, menganalisis, hingga mempresentasikan hasil. Proses ini menuntut kerjasama yang intensif dan saling ketergantungan antar anggota kelompok. Motivasi mahasiswa tumbuh dari rasa memiliki terhadap <i>project</i> yang sedang dikerjakan dan keinginan menghasilkan karya terbaik secara bersama-sama.
4.	Penulis	(Rehani & Mustofa, 2023)
	Judul Penelitian	Implementasi <i>Project Based Learning</i> dalam Meningkatkan Pola Pikir Kritis Siswa di SMK Negeri 1 Surakarta
	Hasil Penelitian	Haasil penelitian ini penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan kurangnya berpikir kritis dan keaktifan dari hasil belajar siswa,

		sehingga diperlukan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif yaitu <i>Project Based Learning</i> , yang dimana siswa memecahkan tugas dan menghasilkan produk sebagai hasilnya, kegiatan pembelajaran berbasis <i>project</i> meliputi observasi, menanya, definisi masalah dan pemecahan masalah. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif.
	Persamaan	Dalam penelitian ini penerapannya, <i>Project Based Learning</i> mendorong siswa untuk aktif belajar melalui <i>project-project</i> nyata yang memerlukan analisis, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, serta refleksi kritis terhadap hasil dan proses kerja. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa, bukan sekadar sebagai penyampai materi.
	Perbedaan	Sementara itu, di SMK Negeri 1 Surakarta, <i>Project based learning</i> diterapkan di berbagai jurusan, tidak hanya akuntansi.

		<i>Project</i> yang dikerjakan siswa lebih beragam, mulai dari pembuatan aplikasi, desain multimedia, sampai perakitan mesin. Pola pikir kritis siswa diarahkan pada pemecahan masalah teknis, perancangan produk, hingga kolaborasi dengan dunia industri secara langsung.
5.	Penulis	Siti dwi amriani (2024)
	Judul Penelitian	Analisis penerapan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> untuk meningkatkan kreativitas sisiwa
	Hasil Penelitian	Hasil dari literature review ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> untuk meningkatkan kreativitas siswa sehingga dapat memecahkan masalah dalam mengerjakan sebuah <i>project</i> . Kreativitas tidak hanya membuat peserta didik dapat memecahkan suatu masalah, tetapi juga mampu berdampak pada pola pikir mereka.
	Persamaan	Sama-sama bertujuan untuk

		mengembangkan kemampuan siswa melalui penyelesaian proyek. <i>Project based learning</i> melatih siswa untuk terlibat secara aktif, berpikir mandiri, bekerja sama dalam tim, serta menghasilkan suatu produk atau solusi dari permasalahan yang diberikan. Dalam kedua konteks tersebut, kreativitas siswa diasah melalui proses merancang, menyusun, dan menyelesaikan <i>project</i>. Guru juga berperan sebagai fasilitator, yang memberikan arahan dan bimbingan agar siswa bisa mengembangkan ide-idenya sendiri. Proses pembelajaran berpusat pada siswa (<i>student-centered learning</i>), di mana mereka dilatih untuk mencari informasi, menyusun rencana, melaksanakan, dan mengevaluasi hasil kerja mereka.
	Perbedaan	Perbedaannya terletak pada ruang lingkup materi, bentuk <i>project</i>, serta jenis kreativitas yang dikembangkan. Pada penerapan <i>Project based learning</i> secara

		umum, kreativitas siswa berkembang secara luas, bergantung pada bidang yang dipelajari. Misalnya, dalam bidang seni, teknik, atau multimedia, kreativitas siswa dapat dilihat dari kemampuan menciptakan desain, inovasi teknologi, ataupun karya seni baru. Kreativitas di sini lebih menekankan pada inovasi produk, estetika, dan solusi yang orisinal.
--	--	---

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beragam aspek yang sudah diidentifikasi. Kerangka berpikir penelitian ialah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan telaah kepustakaan. Kerangka berpikir memuat teori atau dalil serta konsep-konsep yang menjadi dasar dalam penelitian Menurut (Sugiono, 2021). Setiap siswa memiliki tingkat pemahaman model apa saja yang di jelaskan oleh guru seperti model *Project based learning* pada mata pelajaran akutansi yang menjadi bagian penting dalam mengetahui atau mempelajari sesuatu dan seberapa mampukah siswa memahami model pelajaran *Project based learning* dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang terdapat diskusi kelompok yang telah di jalankan. Dan mampukah siswa menerangkan, menyimpulkan dan melihat hubungan serta menerapkan apa yang dimengerti ke dalam keadaan dan situasi lainnya.

Secara umum, analisis implementasi model pembelajaran *Project based learning* pada mata pelajaran akuntansi terbagi menjadi tiga pokok yang pertama mata pelajaran akuntansi, implementasi model pembelajaran *project based learning*, dan terakhir perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi

Dalam penelitian ini, peneliti mengacu kepada kerangka berpikir sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

