

Efektivitas Model *Project Based Learning* dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Teks Iklan dan Poster

Aray Faqih Ibrahim¹ Suherli Kusmana², Tri Pujiatna³

Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia

Corresponding author, email: arayfaqih05@gmail.com

Artikel Info

Received : 2 Juli 2026
Revised : 10 September 2026
Accepted : 15 Oktober 2026
Published : 22 Oktober 2026

DOI : <https://doi.org/10.51673/jurnalistrendi.v11i4.3100>

Abstrak

This study aims to determine the effectiveness of the Project-Based Learning (PJBL) model in enhancing students' creativity in learning about advertising texts and posters at SMP Negeri 16 in Cirebon City. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design involving two groups: an experimental class and a control class. The study sample consisted of 60 students, with 30 students in each class. The research instrument used a poster creativity assessment rubric covering the aspects of originality of ideas, flexibility in conveying messages, language use, and visual elements. The data were analyzed using descriptive statistics as well as tests for normality, homogeneity, the Paired Sample t-test, the Independent Sample t-test, and the Mann-Whitney test. The results showed that the average pre-test score for the experimental class increased from 71.67 to 90.40 on the post-test, while the control class's score increased from 63.57 to 66.77. The normality test indicated that the data were not normally distributed (Sig. < 0.05), whereas the homogeneity test indicated that the data were homogeneous (Sig. = 0.076). The Paired Sample t-Test revealed a significant increase in the experimental class (Sig. < 0.001), and the Independent Sample t-Test showed a significant difference between the experimental and control classes ($t = 23.281$; Sig. < 0.001). Thus, the Project-Based Learning model has been proven effective in enhancing students' creativity in learning about advertising texts and posters through their active involvement in producing creative, innovative, and meaningful products.

Keywords: advertising; creativity; project-based learning; posters.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dirancang untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik, mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pada pendidikan abad ke-21, peserta didik tidak hanya dituntut menguasai materi, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*), salah satunya kreativitas. Kreativitas penting karena memungkinkan peserta didik menghasilkan gagasan baru, menemukan solusi, dan mengekspresikan ide secara inovatif. Sejalan dengan kerangka *Partnership for 21st Century Learning* (P21), kreativitas merupakan salah satu keterampilan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication, dan Collaboration*) yang perlu dikembangkan dalam menghadapi tantangan abad ke-21 (*Partnership for 21st Century Learning*, 2019).

Pembelajaran merupakan interaksi siswa dalam lingkungan belajar bersama guru (Rahyubi, 2012: 6) dan menjadi kegiatan yang menggunakan prinsip-prinsip pendidikan serta teori belajar untuk menentukan keberhasilan pendidikan (Syaiful, 2003: 61). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik tidak hanya diarahkan memahami konsep kebahasaan, tetapi juga menghasilkan karya yang kreatif, komunikatif, dan produktif.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang SMP juga menekankan kemampuan menuangkan ide, gagasan, dan kreativitas melalui berbagai bentuk teks dan media visual (Sudjamitko: 2003). Salah satu materi yang relevan dengan pengembangan kreativitas tersebut adalah iklan dan poster.

Pada praktiknya, kreativitas siswa dalam membuat poster masih tergolong rendah. Kondisi siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Cirebon menunjukkan keterbatasan dalam mengemukakan ide secara orisinal, variasi pengolahan unsur visual, serta kecenderungan meniru contoh yang diberikan guru tanpa pengembangan lebih lanjut. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi dan membangun produk secara mandiri. Kreativitas berkaitan dengan kelancaran, keluwesan, dan kebaruan ide dalam menghasilkan suatu karya (Wena, 2019).

Rendahnya kreativitas tersebut berkaitan dengan proses pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru. Pola pembelajaran satu arah menyebabkan siswa kurang memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan memecahkan masalah secara mandiri. Munandar (2014) menegaskan bahwa kreativitas peserta didik dapat berkembang secara optimal apabila lingkungan pembelajaran memberikan kebebasan berpikir dan ruang untuk mengekspresikan gagasan. Hal ini relevan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam menghasilkan teks dan media visual seperti iklan dan poster. Pembelajaran yang berbasis aktivitas dan memberikan pengalaman bermakna diperlukan untuk mendukung kreativitas serta kualitas produk siswa (Trianto, 2015). Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran juga diarahkan pada pengembangan kreativitas, kemandirian, dan partisipasi aktif siswa sebagai bagian dari penguatan Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2022).

Kreativitas dalam pembelajaran iklan dan poster berkaitan dengan kemampuan siswa menghasilkan gagasan dan mengembangkannya menjadi suatu karya. Saefudin (2014: 43) menjelaskan bahwa berpikir kreatif merupakan kombinasi berpikir logis dan berpikir divergen yang melibatkan logika dan intuisi untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Dalam konteks iklan, kegiatan pembelajaran berkaitan dengan proses komunikasi untuk menawarkan barang, jasa, maupun menyampaikan gagasan melalui informasi persuasif (Aprilliana & Efendi, 2022: 50). Sementara itu, poster merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, saran, pesan, kesan, dan ide melalui perpaduan tulisan serta gambar yang menarik perhatian (Eko dalam Saputri, 2017: 2). Karakteristik tersebut menjadikan materi iklan dan poster relevan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Project Based Learning* (PJBL). Model ini menempatkan siswa sebagai subjek utama pembelajaran dengan melibatkan mereka secara langsung dalam penyelesaian suatu proyek (Thomas: 2017). PJBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat keputusan dalam memilih topik, melakukan penelitian, menyelesaikan proyek, dan menghasilkan produk secara nyata. Model ini relevan dengan pembelajaran iklan dan poster karena memberikan ruang bagi siswa untuk mengolah ide, mengombinasikan unsur visual, serta menyampaikan pesan secara menarik dan efektif. Melalui pembelajaran berbasis proyek, kemampuan berbahasa dapat dipadukan dengan kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah (Kusmana, 2021; Wena, 2019).

Relevansi PJBL dengan materi iklan dan poster terletak pada karakteristik materi yang menuntut peserta didik menghasilkan karya nyata. Dalam proses tersebut, siswa dapat merancang slogan, menentukan sasaran pembaca, memilih ilustrasi, menyusun tata letak, serta mengombinasikan warna sehingga menghasilkan media komunikasi yang sesuai dengan tujuan. Dengan demikian, PJBL memberikan pengalaman belajar yang menghubungkan pemahaman konsep dengan aktivitas menghasilkan produk.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan relevansi PJBL dengan pengembangan kreativitas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian Puspitarani dkk. (2024) mengenai

peningkatan kreativitas dan hasil belajar pada materi pembuatan poster menunjukkan bahwa PJBL dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian tersebut menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam satu kelas sehingga belum membandingkan efektivitas PJBL dengan model pembelajaran lain melalui desain eksperimen. Penelitian Susanti dkk. (2024) tentang penerapan PJBL dalam pembuatan iklan juga menunjukkan peningkatan kreativitas siswa, terutama dalam mengembangkan imajinasi, memahami penggunaan simbol, dan menghasilkan produk iklan yang lebih menarik. Akan tetapi, penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan belum mengukur peningkatan kreativitas secara kuantitatif melalui pengujian statistik.

Penelitian Ayudia dkk. (2023) mengenai desain pembelajaran berdiferensiasi Kurikulum Merdeka berbasis PJBL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa PJBL memiliki potensi dalam mendukung kemampuan berpikir kreatif. Namun, penelitian tersebut menggunakan metode *library research* sehingga belum memberikan bukti empiris melalui implementasi langsung dan desain eksperimen. Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, masih terdapat ruang untuk menguji efektivitas PJBL secara kuantitatif melalui perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi iklan dan poster di jenjang SMP. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan desain *quasi experiment* untuk memperoleh bukti empiris mengenai efektivitas PJBL terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran teks iklan dan poster.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran teks iklan dan poster di kelas VIII SMP Negeri 16 Kota Cirebon. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan PJBL serta membandingkan kreativitas siswa yang belajar menggunakan PJBL dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Hipotesis penelitian yang diajukan adalah terdapat pengaruh yang signifikan dan positif dari penerapan model *Project Based Learning* terhadap peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran teks iklan dan poster dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Implementasi PJBL dalam penelitian ini mengacu pada enam tahapan, yaitu (1) Penentuan Pertanyaan Mendasar, (2) Mendesain Perencanaan Proyek, (3) Menyusun Jadwal Proyek, (4) Memonitor Perkembangan Proyek, (5) Menguji Hasil Proyek, dan (6) melakukan evaluasi pengalaman belajar. Keenam tahapan tersebut menjadi dasar pelaksanaan pembelajaran teks iklan dan poster untuk memberikan pengalaman belajar berbasis proyek serta ruang bagi peserta didik dalam menghasilkan karya yang kreatif, inovatif, dan bermakna.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Metode kuasi eksperimen dipilih karena peneliti tidak memungkinkan untuk mengontrol seluruh variabel penelitian secara ketat, khususnya dalam penentuan subjek penelitian, namun tetap bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel terikat. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model *Project Based Learning* (PJBL) dalam pembelajaran iklan dan poster, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

Desain jenis ini adalah desain yang paling sering digunakan dalam penelitian pendidikan. Adapun bentuk rancangan untuk jenis desain ini adalah sebagai berikut:

$$\begin{array}{l} \text{Kelas Eksperimen : } O \quad \underline{\hspace{1cm}} \quad X \quad \underline{\hspace{1cm}} \quad O \\ \text{Kelas Kontrol : } O \quad \underline{\hspace{1cm}} \quad O \end{array}$$

Dengan O adalah *pre-respond* atau *post-respond* dan X adalah penerapan perlakuan berupa penerapan model, pendekatan, atau strategi pembelajaran yang ingin dicari pengaruh atau keefektifan.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 16 Kota Cirebon pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 16 Kota Cirebon. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas VIII yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*, dengan pertimbangan kesetaraan kemampuan awal siswa. Kelas VIII F sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII G sebagai kelas kontrol, dengan jumlah siswa masing-masing sekitar 30 orang. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah model *Project Based Learning*, sedangkan variabel terikat adalah kreativitas siswa dalam pembelajaran iklan dan poster.

Tabel 1. Rancangan Eksperimen

Kelompok	Tes	Perlakuan	Tes
Kelas VIII F	Pre-Test	Model Pembelajaran berbasis proyek	Post-Test
Kelas VIII G	Pre-Test	Model Konvensional	Post-Test

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 16 Kota Cirebon, Jawa Barat, tahun ajaran 2025/2026. Fokus penelitian ditujukan pada dua kelas, yaitu kelas VIII F sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII G sebagai kontrol. Masing-masing kelas berjumlah 30 siswa, sehingga total keseluruhan sampel adalah 60 siswa. Kedua kelas yang terpilih memiliki kemampuan akademik yang setara, karena merupakan kelas reguler tanpa adanya program khusus. Penentuan kedua kelas ini didasarkan pada hasil koordinasi dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta mempertimbangkan ketersediaan waktu jadwal dan kesesuaian materi ajar dengan topik pembelajaran iklan dan poster. Lokasi penelitian ditetapkan di SMPN 16 Kota Cirebon dengan pertimbangan bahwa sekolah menerapkan Kurikulum Merdeka. Selain itu, pihak sekolah juga memberikan dukungan sepenuhnya terhadap pelaksanaan penelitian ini.

Tabel 2. Klasifikasi Sumber Data Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa	Latar Belakang kelas	Rata-rata Usia	Keterangan
VIII F	30	Reguler	13-14 Tahun	Kelas Eksperimen
VIII G	30	Reguler	13-14 Tahun	Kelas Kontrol

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan nontes. Teknik tes berupa *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengukur kreativitas siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Teknik nontes meliputi observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa perangkat pembelajaran dan hasil karya poster siswa. *Pre-test* diberikan pada pertemuan awal, sebelum perlakuan dimulai, dengan tujuan untuk mengukur kondisi awal menulis teks iklan dan poster. *Pre-test* tersebut diberikan secara terpisah kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hari yang sama. *Post-test* diberikan pada pertemuan keempat saat pembelajaran setelah seluruh perlakuan selesai diberikan. Proyek menulis teks iklan dan poster diberikan kepada dua kelas guna mengetahui hasil akhir dari kemampuan siswa meningkatkan kreativitas siswa membuat iklan dan poster.

Dalam penelitian ini, instrumen disusun untuk mengukur kreativitas siswa dalam pembelajaran iklan dan poster serta mendukung analisis penerapan model *Project Based Learning* (PJBL). Instrumen penelitian berupa rubrik penilaian kreativitas poster yang mencakup aspek orisinalitas ide, keluwesan penyampaian pesan, penggunaan bahasa, dan unsur

visual.

Rubrik Penilaian Kreativitas Poster

Penilaian kreativitas dilakukan menggunakan skala penilaian 1–4 pada setiap indikator. Skor tertinggi menunjukkan tingkat kreativitas yang sangat baik, sedangkan skor terendah menunjukkan kreativitas yang masih perlu dikembangkan. Seluruh aspek memiliki bobot yang sama sehingga skor total diperoleh dari penjumlahan seluruh indikator.

Tabel 3. Rubrik Penilaian Kreativitas Poster

Aspek yang Dinilai	Indikator	Bobot
Orisinalitas Ide	Kebaruan gagasan dan keunikan konsep poster	25%
Keluwesannya Penyampaian Pesan	Kemampuan menyampaikan pesan secara persuasif dan komunikatif	25%
Penggunaan Bahasa	Ketepatan diksi, ejaan, dan struktur kalimat	25%
Unsur Visual	Kesesuaian gambar, warna, tipografi, dan tata letak	25%

Dalam penelitian ini, kreativitas siswa diukur menggunakan rubrik penilaian kreativitas karya poster yang dikembangkan berdasarkan indikator kreativitas dalam pembelajaran berbasis proyek. Penilaian dilakukan terhadap produk akhir berupa poster yang dihasilkan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan rubrik dimaksudkan agar proses penilaian lebih objektif, sistematis, dan konsisten karena setiap aspek kreativitas memiliki indikator dan kriteria penilaian yang jelas. Penilaian tidak hanya difokuskan pada hasil akhir poster, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, menyusun pesan persuasif, serta mengintegrasikan unsur visual yang mendukung penyampaian informasi.

Rubrik kreativitas poster disusun berdasarkan empat aspek utama, yaitu (1) orisinalitas ide, (2) keluwesan penyampaian pesan, (3) penggunaan bahasa, dan (4) unsur visual. Aspek orisinalitas ide digunakan untuk menilai tingkat kebaruan gagasan yang ditampilkan siswa dalam poster. Aspek keluwesan penyampaian pesan digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyampaikan pesan secara komunikatif, persuasif, dan mudah dipahami. Aspek penggunaan bahasa menilai ketepatan pemilihan diksi, struktur kalimat, serta kesesuaian bahasa dengan kaidah kebahasaan teks iklan dan poster. Adapun aspek unsur visual digunakan untuk menilai kemampuan siswa dalam memadukan gambar, warna, tipografi, tata letak, serta keseimbangan komposisi sehingga menghasilkan poster yang menarik dan efektif.

Sebelum penelitian ini dilakukan, instrumen ini sudah divalidasi terlebih dahulu oleh dua validator. Validator tersebut memvalidasi beberapa aspek yang harus divalidasi. Berikut ditampilkan hasil validasi instrumen.

Tabel 4. Hasil Validasi Instrumen

Instrumen	Skor Validator 1	Skor Validator 2
Instrumen Tes	20	20
Observasi	20	20
Modul Berbasis Proyek	37	48
Skor rata-rata Validasi Instrumen: 41, 25. Keterangan: Sangat Layak.		

Penilaian karya poster dilakukan oleh dua orang penilai (*rater*), yaitu peneliti dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kedua penilai menggunakan rubrik penilaian yang sama sehingga setiap karya memperoleh penilaian berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Skor akhir setiap siswa diperoleh dari rata-rata skor kedua penilai untuk meminimalkan subjektivitas dalam proses penilaian. Sebelum pelaksanaan penelitian, kedua penilai menyamakan persepsi mengenai kriteria setiap indikator melalui kegiatan *expert judgment* sehingga konsistensi penilaian dapat terjaga.

Selanjutnya, skor pada setiap indikator dijumlahkan untuk memperoleh skor total kreativitas siswa. Skor tersebut kemudian dikonversi ke dalam skala nilai 0–100 menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Maksimum}}{\text{Skor yang Diperoleh}} \times 100$$

Nilai akhir inilah yang digunakan sebagai data *pre-test* dan *post-test*, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial untuk mengetahui efektivitas penerapan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran teks iklan dan poster.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Hasil Penelitian Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Iklan dan Poster

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model *Project Based Learning* (PJBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran iklan dan poster di SMP Negeri 16 Kota Cirebon. Penelitian dilakukan pada dua kelompok yaitu kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Sebelum dan sesudah perlakuan, kedua kelompok diberikan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur tingkat kreativitas siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PJBL) memberikan implikasi yang positif terhadap proses dan hasil pembelajaran iklan dan poster di SMP Negeri 16 Kota Cirebon. Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai konsep, struktur, dan unsur-unsur iklan serta poster secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam bentuk karya nyata. Kegiatan merancang dan menghasilkan produk iklan maupun poster memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa terlibat langsung dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari perencanaan, pengumpulan informasi, penyusunan konsep, pembuatan desain, hingga presentasi hasil proyek.

Dari aspek Implementasi, memberikan dampak terhadap peningkatan kreativitas siswa yang terlihat dari beberapa aspek, yaitu orisinalitas ide, keluwesan dalam menyampaikan pesan, penggunaan bahasa, dan kemampuan mengolah unsur visual. Sebelum diberikan perlakuan, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan ide dan cenderung meniru contoh yang diberikan. Namun, setelah diterapkan model PJBL, siswa mulai mampu menghasilkan gagasan yang lebih bervariasi dan sesuai dengan tema yang diberikan. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik karena siswa memperoleh pengalaman langsung dalam menghasilkan produk. Melalui kegiatan membuat poster, siswa tidak hanya memahami konsep iklan dan poster secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam bentuk karya nyata.

Adapun langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek saat penelitian ini berlangsung melalui beberapa tahap, yaitu: (1) Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start with Essential Question*), Pada tahap awal, guru memberikan stimulus kepada siswa dengan menampilkan beberapa contoh iklan dan poster. Guru mengarahkan siswa untuk mengamati unsur-unsur yang

terdapat dalam poster, seperti penggunaan bahasa, gambar, warna, dan pesan yang disampaikan. Selanjutnya guru memberikan pertanyaan pemantik: "Bagaimana cara membuat poster yang menarik sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh pembaca?" Melalui pertanyaan tersebut, siswa mulai mengidentifikasi permasalahan dan memberikan pendapat mengenai poster yang efektif. (2) Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*), Pada tahap ini, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok diberikan tugas untuk merancang proyek pembuatan poster iklan layanan masyarakat. Siswa melakukan diskusi kelompok untuk menentukan: tema poster, tujuan pembuatan poster, sasaran pembaca, slogan atau kalimat persuasif, desain gambar dan warna. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan apabila siswa mengalami kesulitan. (3) Menyusun Jadwal Proyek (*Create a Schedule*), Guru bersama siswa menentukan waktu penyelesaian proyek. Siswa menyusun langkah kerja mulai dari mencari ide, membuat rancangan poster, melakukan revisi, hingga mempersiapkan presentasi hasil karya. Pada tahap ini siswa dilatih untuk memiliki sikap tanggung jawab dan mampu mengatur waktu penyelesaian tugas. (4) Memonitor Proses dan Perkembangan Proyek (*Monitor the Students and Progress*), Selama proses pembuatan poster berlangsung, guru melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa. Guru mengamati: kerja sama kelompok, keaktifan siswa, kemampuan mengembangkan ide, tanggung jawab dalam menyelesaikan proyek. Pada tahap ini terlihat adanya peningkatan keterlibatan siswa. Siswa mulai aktif bertukar pendapat, memberikan masukan, serta mengembangkan kreativitas dalam membuat desain poster. (5) Menguji Hasil Proyek (*Assess the Outcome*), Setelah proyek selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil poster di depan kelas. Siswa menjelaskan alasan pemilihan tema, penggunaan bahasa, serta konsep desain yang dibuat. Kelompok lain memberikan tanggapan dan masukan terhadap hasil karya yang dipresentasikan. Guru melakukan penilaian menggunakan rubrik kreativitas yang meliputi: orisinalitas ide, kejelasan pesan, penggunaan bahasa, unsur visual. (6) Evaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*), Pada tahap akhir, guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran. Siswa menyampaikan pengalaman selama membuat proyek, kendala yang dihadapi, serta manfaat pembelajaran berbasis proyek.

Berdasarkan hasil refleksi, sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan PJBL lebih menarik karena siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung dan menghasilkan karya sendiri. Untuk mengetahui keberhasilan implementasi terhadap model PJBL tersebut, peneliti memberikan sebuah data berupa angka pada setiap table berikut:

Tabel 5. Data Statistik Deskriptif *Pre-Test* dan *Post-Test*

Keterangan	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	30	50	81	71,67	10,473
Post-Test Eksperimen	30	87	93	90,40	3,024
Pre-Test Kontrol	30	50	75	63,57	7,257
Post-Test Kontrol	30	62	75	66,77	4,666

Berdasarkan Tabel 5, diketahui bahwa nilai rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen sebesar 71,67. Setelah diterapkan model *Project Based Learning*, nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 90,40. Dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 18,73 poin. Selain peningkatan nilai rata-rata, standar deviasi juga mengalami penurunan dari 10,473 menjadi 3,024.

Sementara itu, pada kelas kontrol nilai rata-rata *pre-test* sebesar 63,57 meningkat menjadi 66,77 pada *post-test* atau hanya mengalami peningkatan sebesar 3,20 poin.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data memenuhi asumsi distribusi normal sebelum dilakukan pengujian statistik parametrik. Pada penelitian ini, uji normalitas tidak hanya dilakukan terhadap skor *pre-test* dan *post-test*, tetapi yang menjadi dasar utama

dalam pengujian Paired Sample t-Test adalah distribusi selisih skor (*gain score* atau *difference score*) antara nilai pre-test dan post-test pada masing-masing kelompok.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Data	Shapiro-Wilk Sig.
Pre-Test Eksperimen	<0,001
Post-Test Eksperimen	<0,001
Pre-Test Kontrol	<0,001
Post-Test Kontrol	<0,001

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 6, seluruh skor pre-test dan post-test menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 sehingga secara individual data tidak berdistribusi normal.

Hasil Uji Mann-Whitney

Tabel 7. Hasil Uji Mann-Whitney

Kelas	N	Mean Rank
Kelas Kontrol	30	15,50
Kelas Eksperimen	30	45,50

Tabel 8. Hasil Sgnifikansi Uji Mann-Whitney

Uji Statistik	Nilai
Mann-Whitney U	0,000
Z	-6,831
Asymp. Sig. (2-tailed)	<0,001

Berdasarkan Tabel 7 dan Tabel 8, diketahui bahwa kelas eksperimen memperoleh Mean Rank sebesar 45,50 sedangkan kelas kontrol hanya 15,50. Selain itu, nilai signifikansi sebesar <0,001 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok penelitian memiliki tingkat keragaman yang sama.

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3,270	1	58	0,076

Berdasarkan Tabel 9 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,076.

Hasil Uji Paired Sample T-Test

Uji Paired Sample t-Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perubahan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test pada kelompok yang sama setelah diberikan perlakuan.

Tabel 10. Hasil Paired Sample T-Test

Kelompok	Mean Difference	t	Sig.
Kelas Eksperimen	-18,733	-9,808	<0,001
Kelas Kontrol	-3,200	-3,247	0,003

Berdasarkan Tabel 10, kelas eksperimen menunjukkan mean difference sebesar -18,733, yang berarti rata-rata skor post-test meningkat sebesar 18,733 poin dibandingkan skor pre-test. Nilai t = -9,808 dengan signifikansi <0,001 menunjukkan bahwa peningkatan tersebut sangat signifikan secara statistik.

Sebaliknya, pada kelas kontrol diperoleh mean difference sebesar -3,200 dengan nilai $t = -3,247$ dan signifikansi 0,003.

Hasil Uji Independent Sample T-Test

Uji Independent Sample T-Test dilakukan untuk mengetahui efektivitas model Project Based Learning dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tabel 11. Hasil Independent Sample T-Test

Kelas	Mean	Std. Deviation
Kelas Eksperimen (PJBL)	90,40	3,024
Kelas Kontrol (Konvensional)	66,77	4,666

Tabel 12. Hasil Uji Independent Sample T-Test

t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
23,281	58	<0,001	23,633

Berdasarkan hasil pengujian diperoleh nilai t hitung sebesar 23,281 dengan nilai signifikansi <0,001. Selisih rata-rata sebesar 23,633 poin memperlihatkan bahwa siswa yang belajar menggunakan Project Based Learning memperoleh hasil yang jauh lebih baik dibandingkan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi *Project Based Learning* pada pembelajaran iklan dan poster di SMP Negeri 16 Kota Cirebon terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman nyata, bekerja sama dalam kelompok, mengembangkan ide kreatif, serta menghasilkan produk pembelajaran yang bermakna.

Kondisi ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa tidak hanya meningkat, tetapi juga menjadi lebih merata.

Temuan ini menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap peningkatan kreativitas siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran iklan dan poster, siswa dituntut untuk merancang produk secara mandiri mulai dari menentukan tema, menyusun slogan, memilih gambar, hingga menyajikan desain yang menarik. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan menghasilkan karya yang lebih inovatif. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Asmarini dkk, 2023) yang menyatakan bahwa *Project Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena peserta didik terlibat secara aktif dalam proses menghasilkan produk pembelajaran.

Dari aspek kreativitas, penerapan PJBL mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengembangkan ide dan gagasan yang orisinal. Pada pembelajaran iklan dan poster, siswa dituntut untuk mampu menyusun pesan yang menarik, memilih kata-kata yang persuasif, menentukan desain visual yang sesuai, serta mengombinasikan unsur gambar dan warna secara efektif. Kondisi tersebut memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk mengeksplorasi kemampuan berpikir kreatif mereka. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pencipta produk pembelajaran yang mencerminkan hasil pemikiran dan kreativitas masing-masing.

Dengan demikian, Paired Sample t-Test tetap digunakan untuk menguji peningkatan kreativitas siswa pada masing-masing kelompok karena analisis difokuskan pada distribusi perubahan skor, sedangkan untuk membandingkan hasil antar kelompok digunakan uji Mann-

Whitney sebagai alternatif nonparametrik mengingat distribusi skor keseluruhan tidak memenuhi asumsi normalitas.

Pemeriksaan terhadap distribusi selisih skor menunjukkan bahwa pola penyimpangan tidak bersifat ekstrem dan masih memenuhi asumsi parametrik berdasarkan karakteristik residual serta ukuran sampel yang relatif seimbang pada masing-masing kelompok ($n = 30$). Selain itu, berdasarkan Central Limit Theorem, jumlah sampel sebanyak 30 orang pada setiap kelompok memberikan tingkat robustitas yang cukup sehingga uji parametrik masih dapat digunakan untuk menganalisis perubahan skor dalam masing-masing kelompok.

Hasil ini membuktikan bahwa siswa yang belajar menggunakan model *Project Based Learning* memiliki kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.

Hal ini diperkuat oleh penelitian (Bramantya, 2024) menunjukkan bahwa *Project Based Learning* mampu meningkatkan kreativitas siswa karena peserta didik diberikan kebebasan untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan ide dan karakteristik masing-masing.

Walaupun peningkatan tersebut signifikan secara statistik, besarnya perubahan yang terjadi jauh lebih kecil dibandingkan kelas eksperimen. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap memberikan peningkatan kemampuan siswa, tetapi efektivitasnya dalam mengembangkan kreativitas relatif terbatas.

Berdasarkan Tabel 9 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,076. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan homogen. Hasil ini menunjukkan bahwa kedua kelompok penelitian memiliki tingkat variasi data yang relatif sama. Dengan demikian, perbedaan hasil yang muncul pada akhir penelitian lebih mungkin disebabkan oleh perlakuan yang diberikan daripada faktor lain yang berasal dari karakteristik kelompok. Kondisi homogen ini memperkuat bahwa penerapan model *Project Based Learning* menjadi faktor utama yang memengaruhi peningkatan kreativitas siswa.

Besarnya nilai statistik t juga menunjukkan bahwa perubahan yang terjadi memiliki konsistensi tinggi pada sebagian besar siswa, sehingga peningkatan kreativitas bukan hanya dialami oleh beberapa individu, tetapi terjadi secara relatif merata dalam kelompok eksperimen. Apabila dibandingkan secara substantif, selisih peningkatan rata-rata sebesar 18,733 poin pada kelas eksperimen hampir enam kali lebih besar dibandingkan peningkatan sebesar 3,200 poin pada kelas kontrol. Perbedaan ini menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* tidak hanya meningkatkan skor akhir siswa, tetapi juga menghasilkan perubahan kemampuan yang lebih besar selama proses pembelajaran. Hal tersebut mengindikasikan bahwa aktivitas berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, mengeksplorasi berbagai alternatif penyelesaian tugas, mengembangkan ide-ide orisinal, serta menghasilkan produk yang mencerminkan kreativitas mereka.

Dari perspektif pedagogis, peningkatan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran dalam model PJBL berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Keterlibatan siswa sejak tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi proyek mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran yang berorientasi pada penyampaian materi secara konvensional. Dengan demikian, peningkatan kreativitas yang diperoleh bukan hanya ditunjukkan oleh perbedaan skor *pre-test* dan *post-test*, tetapi juga mencerminkan adanya perubahan proses berpikir dan kualitas hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran berbasis proyek.

Peningkatan yang sangat tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa implementasi *Project Based Learning* memberikan dampak nyata terhadap kreativitas siswa. Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas merancang dan membuat produk iklan maupun poster.

Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Hasil ini sesuai dengan penelitian Zaharah dan Silitonga (2023) yang menyatakan bahwa *Project Based Learning* mampu meningkatkan kreativitas siswa karena peserta didik dilibatkan dalam aktivitas belajar yang berorientasi pada produk nyata.

Selain meningkatkan kreativitas, implementasi PJBL juga memberikan dampak terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa. Selama proses pengerjaan proyek, siswa belajar bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi untuk menentukan konsep iklan atau poster yang akan dibuat, membagi tugas sesuai kemampuan masing-masing, serta menyelesaikan permasalahan yang muncul selama proses pengerjaan. Pengalaman tersebut membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama yang merupakan bagian penting dari keterampilan abad ke-21. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh implementasi *Project Based Learning* terhadap peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran iklan dan poster dapat diterima. Temuan ini memperkuat berbagai penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa PJBL merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas, keterampilan abad ke-21, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Implikasi lainnya terlihat pada perubahan peran guru dalam proses pembelajaran. Melalui model PJBL, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa selama proses penyelesaian proyek. Guru memberikan arahan, umpan balik, serta membantu siswa ketika menghadapi kesulitan dalam mengembangkan ide atau menyelesaikan tugas proyek. Perubahan peran tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa sehingga siswa memiliki kesempatan yang lebih besar untuk belajar secara mandiri dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya.

Perubahan peran guru dalam penerapan PJBL juga memberikan kontribusi terhadap perkembangan kreativitas siswa. Dalam proses pembelajaran berbasis proyek, guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan stimulus, memberikan arahan, serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung munculnya ide-ide kreatif siswa. Kondisi tersebut sejalan dengan konsep kreativitas yang dikemukakan oleh Munandar (2014), bahwa kreativitas berkembang apabila individu diberikan kesempatan untuk berpikir secara terbuka, mengeksplorasi berbagai kemungkinan, dan memperoleh kebebasan dalam mengembangkan gagasan. Melalui PJBL, siswa tidak hanya diarahkan untuk menghasilkan jawaban yang benar, tetapi juga diberikan kesempatan untuk menemukan berbagai alternatif penyelesaian terhadap suatu permasalahan.

Pada pembelajaran iklan dan poster, proses kreatif tersebut terlihat ketika siswa mulai menentukan konsep poster, memilih tema, menyusun slogan, serta mengembangkan desain visual sesuai dengan tujuan komunikasi yang ingin disampaikan. Aktivitas tersebut menunjukkan adanya proses berpikir divergen, yaitu kemampuan menghasilkan berbagai kemungkinan ide sebelum menentukan gagasan yang paling sesuai. Siswa diberi ruang untuk mengeksplorasi berbagai pilihan warna, ilustrasi, tata letak, dan penggunaan bahasa sehingga produk yang dihasilkan memiliki karakteristik dan keunikan masing-masing.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi iklan dan poster, penerapan *Project Based Learning* terbukti relevan karena karakteristik materi tersebut menuntut kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan menghasilkan karya. Pembelajaran yang berorientasi pada proyek memungkinkan siswa memahami materi secara lebih mendalam melalui praktik langsung, bukan hanya melalui penjelasan teoritis. Oleh karena itu, model

Project Based Learning dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada materi iklan dan poster karena mampu mengintegrasikan aspek pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas siswa secara seimbang.

Hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan kreativitas siswa pada kelas eksperimen juga dapat dijelaskan melalui karakteristik tahapan dalam model PJBL. Setiap tahapan proyek memberikan pengalaman yang mendukung indikator kreativitas, terutama aspek orisinalitas, fleksibilitas, dan elaborasi. Pada tahap perencanaan proyek, siswa dilatih untuk menghasilkan ide awal dan menentukan konsep poster melalui proses diskusi kelompok. Tahap pelaksanaan proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksplorasi visual dengan mengombinasikan unsur gambar, warna, simbol, dan tipografi agar pesan poster dapat tersampaikan secara efektif. Sementara itu, tahap evaluasi hasil proyek mendorong siswa melakukan refleksi dan memperbaiki hasil karya berdasarkan masukan yang diperoleh.

Proses tersebut menunjukkan bahwa kreativitas dalam pembelajaran iklan dan poster tidak hanya dilihat dari produk akhir, tetapi juga dari proses berpikir yang dilakukan siswa selama menghasilkan karya. Kemampuan siswa dalam memilih slogan yang menarik, menyesuaikan bahasa persuasif dengan sasaran pembaca, serta menyelesaikan permasalahan desain poster merupakan bentuk penerapan berpikir kreatif dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan pendapat Saefudin (2014) yang menjelaskan bahwa berpikir kreatif merupakan perpaduan antara berpikir logis dan berpikir divergen untuk menghasilkan suatu gagasan atau produk baru yang memiliki nilai kebermanfaatan.

Peningkatan kreativitas yang terjadi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa PJBL mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih autentik dibandingkan pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran konvensional, siswa cenderung menerima contoh dan mengikuti pola yang telah diberikan, sedangkan melalui PJBL siswa diberikan kesempatan untuk menentukan pilihan, mengambil keputusan desain, serta bertanggung jawab terhadap produk yang dihasilkan. Kebebasan tersebut menjadi faktor penting dalam pengembangan kreativitas karena siswa terlibat langsung dalam proses penciptaan karya.

Selain itu, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak hanya meningkatkan kemampuan menghasilkan produk poster, tetapi juga melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Ketika siswa menghadapi permasalahan seperti menentukan konsep yang sesuai, memilih kata yang efektif, atau mengatur komposisi visual agar menarik, siswa melakukan proses analisis, evaluasi, dan penciptaan. Dengan demikian, PJBL memberikan kontribusi terhadap perkembangan kreativitas melalui aktivitas pemecahan masalah yang berkaitan langsung dengan proses pembuatan iklan dan poster.

Berdasarkan temuan penelitian ini, implementasi *Project Based Learning* memiliki implikasi yang luas terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta kemampuan menyelesaikan masalah melalui pengalaman belajar yang autentik. Dengan demikian, penerapan model *Project Based Learning* dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kompetensi dan keterampilan peserta didik secara menyeluruh.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai efektivitas model *Project Based Learning* (PJBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran teks iklan dan poster di SMP Negeri 16 Kota Cirebon, dapat disimpulkan bahwa penerapan PJBL lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kreativitas siswa. Hal tersebut ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata kreativitas siswa pada kelas eksperimen dari 71,67 pada *pre-test* menjadi 90,40 pada *post-test* dengan peningkatan sebesar 18,73 poin, sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 3,20 poin, yaitu dari 63,57

menjadi 66,77. Efektivitas PJBL juga diperkuat oleh hasil uji statistik, yaitu uji Mann-Whitney dengan nilai signifikansi $<0,001$ dan hasil Independent Sample t-Test dengan nilai signifikansi $<0,001$ serta selisih rata-rata sebesar 23,633 poin. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap peningkatan kreativitas siswa karena melibatkan siswa secara langsung dalam proses merancang, membuat, dan mengevaluasi produk iklan serta poster.

Peningkatan kreativitas melalui PJBL tidak hanya terlihat dari hasil skor, tetapi juga dari proses pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan ide secara orisinal, melakukan eksplorasi visual, memilih slogan yang sesuai, serta menyelesaikan permasalahan desain dalam menghasilkan karya. Tahapan PJBL mendorong siswa mengembangkan kemampuan berpikir divergen, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah melalui pengalaman belajar yang autentik. Namun, hasil penelitian ini perlu dipahami berdasarkan keterbatasan desain *Nonequivalent Control Group Design* yang tidak menggunakan randomisasi penuh, sehingga kemungkinan terdapat perbedaan karakteristik awal antar kelompok yang tidak sepenuhnya dapat dikendalikan. Oleh karena itu, efektivitas PJBL dalam penelitian ini berlaku pada konteks siswa kelas VIII SMP Negeri 16 Kota Cirebon, tetapi temuan penelitian menunjukkan bahwa PJBL berpotensi menjadi alternatif model pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif, khususnya dalam mengembangkan kreativitas siswa pada materi teks iklan dan poster.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, G. P., & Airlanda, G. S. (2023). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning*. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 13(2). DOI: <https://doi.org/10.23887/jpepi.v13i2.2684>
- Aliyah, N., Juanda, A., & Roviati, E. (2024). Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Biologi dengan Model *Project Based Learning* (PJBL) Berbantuan Infografis. *KALAM CENDEKIA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3). DOI: <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.87624>
- Asidiqi, D. F. (2024). Model Project Based Learning (PJBL) dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 7(2), 123–130. DOI: <https://jurnal.usbr.ac.id/jpds/issue/view/25>
- Asmarini, L., Turut & Arsi, A.A. Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Peserta Didik Kelas VII A SMPN 23 Semarang tahun Pelajaran 2023/2024. *Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional*, 825-833.
- Ayudia, A. M., Haryadi, H., & Setyaningsih, N. H. (2023). *Differentiated Learning Design of Independent Curriculum Based on Project-Based Learning Supports Creative Thinking Skills in Indonesian Language Learning*. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 11(2). DOI: <https://doi.org/10.21831/jppfa.v11i2.60451>
- Bramantya, A., Untari, S & Nafsiyah, F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran PJBL untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMA Kelas X-3 Berbantuan Poster Kebudayaan di SMAN 1 Tumpang. *Jurnal Tinta*, 6(1), 105-113. DOI: <https://doi.org/10.35897/jurnaltinta.v6i1.1281>
- Hosnan, M. (2014). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. *Bogor: Ghalia Indonesia*.
- Kemendikbud. (2022). Panduan Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Jakarta: Kemdikbudristek*.
- Kemendikbud. (2017). Model-Model Pembelajaran. *Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.

- Kemendikbudristek. (2022). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*.
- Kusmana, S & Nurzaman, B. (2021). Bahan Ajar Cerita Rakyat Sebagai Perancah Pendidikan Karakter. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(2), 351-362. DOI: <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i2.8778>
- Maharani, M., & Efendi, N. (2023). Implementasi *Project Based Learning* sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Education and Development*, 11(3), 268–279 DOI: <https://doi.org/10.37081/ed.v11i3.5441> .
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2019). Metodologi Penelitian Kualitatif. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Munandar (2014). Pengaruh Minat, Kepercayaan Diri, dan Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *EMASAINS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 5(1), 66-72.
- Munandar, U. (2014). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Partnership for 21st Century Learning. (2019). *Framework for 21st Century Learning*. Retrieved From.
- Puspitarani, V., Sayekti, I. C., & Stiyan, D. F. M. (2024). Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Pembuatan Poster bagi Siswa melalui *Project Based Learning*. *FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 231-247. DOI: <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4712>
- Rahyubi (2012:6). Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik: Deskripsi dan Tinjauan Kritis.
- Rahyubi, H. (2012). Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. *Bandung: Nusa Media*.
- Sari, R., & Putra, A. (2022). Implementasi Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(3), 120-132.
- Saefudin. A. A. (2012). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). *Jurnal Albidayah*, 14(1), 37-48.
- Saefudin, A. A. (2014). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). *Al-BIDAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(1), 37–48.
- Saputri, A. (2017). Diksi dalam Poster Berbasis Elektronik di Youtube serta Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas SMA.
- Suarsana. M.I & G.A. Mahayukti. (2013). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 264-275.
- Sudajmitko (2003). Kurikulum Berbasis Kompetensi. *Jakarta: Dirijen Pendidikan Dasar Dan Menengah*.
- Susanti, F., Baharudin, B., & Ummah, N. N. H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembuatan Iklan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SPM Al-Mashduqiah. *Proceedings of Annual Conference on Education*.
- Syaiful, A. (2003: 61) Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (Stad) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kedungrejo, Waru Sidoarjo. *Doctoral Dissertation, State University of Surabaya*.
- Thomas, J. (2017). *A Review of Research on Project Based Learning*. The Autodesk.
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project Based Learning*. San Rafael, CA: The

Autodesk Foundation.

Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project Based Learning*. San Rafael, CA: Autodesk Foundation.

Trianto. (2015). Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.

Trianto. (2015). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Jakarta: Kencana

Wena, M. (2019). Strategi Pembelajaran Inovatif. Jakarta: Bumi Aksara.

Zaharah & Silitonga, M. (2023). Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) di SMP Negeri 22 Kota Jambi. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 9(3), 139-150. DOI: <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i3.28659>