

**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA
MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL KELAS X DI SMK NEGERI
1 JOMBANG**

Della Amanda Putri Dewi

S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
della.22082@mhs.unesa.ac.id

Fajar Arianto

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
fajararianto@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat kreativitas siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam menghasilkan karya desain yang bervariasi dan inovatif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah melalui penerapan model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa yaitu Project Based Learning. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model Project Based Learning terhadap kreativitas siswa. Penelitian menggunakan desain quasi experiment dengan pretest dan posttest. Subjek penelitian terdiri dari 72 siswa, yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian menggunakan tes kreativitas yang mencakup indikator fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji t. Hasil menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai uji statistik menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model Project Based Learning berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa.

Kata Kunci: Project Based Learning, Kreativitas, Desain Komunikasi Visual, Karya Desain, Vokasi

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of student creativity in the Fundamentals of Visual Communication Design course, particularly in producing varied and innovative design works. One approach that can be taken to enhance student creativity is through the implementation of a learning model that encourages active student engagement, namely Project-Based Learning. The purpose of this study is to determine the effect of the Project-Based Learning model on student creativity. The study employed a quasi-experimental design with pretest and posttest measures. The research subjects consisted of 72 students, divided into an experimental class and a control class. The research instrument utilized a creativity test covering the indicators of fluency, flexibility, originality, and elaboration. Data analysis was conducted using normality and homogeneity tests, followed by hypothesis testing via the t-test. The results indicated a significant difference in creativity between students in the experimental and control classes. The statistical test values showed a significance level of less than 0.05. Thus, it can be concluded that the Project-Based Learning model has a significant effect on enhancing student creativity.

Keywords: Project-Based Learning, Creativity, Visual Communication Design, Design Works, Vocational Education

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi berbagai tantangan perkembangan zaman. Memasuki abad ke-21, dunia pendidikan dituntut untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki keterampilan yang relevan dengan kebutuhan era global (Nirmayani & Dewi, 2021). Berdasarkan *Partnership for 21st Century Skills*, keterampilan yang perlu dikembangkan meliputi kemampuan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang untuk mendukung pengembangan berbagai keterampilan tersebut, termasuk kreativitas siswa (Mona & Rachmawati, 2023).

Kreativitas menjadi salah satu kompetensi penting di era perkembangan teknologi yang semakin pesat karena mampu mendorong seseorang untuk berpikir inovatif dan menghasilkan solusi terhadap berbagai permasalahan (Apriliyanti dkk., 2024). Kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menghasilkan ide, gagasan, maupun produk baru yang memiliki nilai guna dan relevan dengan kebutuhan yang dihadapi (Nugraha et al., 2023). Dalam konteks pendidikan, kreativitas tidak hanya dipandang sebagai bakat bawaan, tetapi juga dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi dan mengemukakan ide secara bebas.

Pengembangan kreativitas menjadi sangat penting pada program keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV). Program keahlian ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep desain, tetapi juga menuntut siswa untuk mampu menghasilkan karya visual yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan industri kreatif. Melalui pembelajaran tersebut, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif serta menerapkannya dalam berbagai proyek desain yang dikerjakan (Dwi Herlambang et al., n.d.).

Namun, kemampuan kreativitas siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Hasil Global Creativity Index (GCI) menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat ke-87 dari 127 negara yang diteliti (Duwi Meidha Sari et al., 2020). Hal ini menjadi salah satu masalah dunia pendidikan. Akan tetapi kreativitas menjadi keterampilan penting dalam memenuhi tuntutan industri masa kini.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan tanggal 10 Maret 2025 di SMK Negeri 1 Jombang,

ditemukan bahwa kreativitas siswa kelas X DKV masih terbilang rendah dalam menghasilkan sebuah karya desain. Terlihat dari hasil tugas-tugas siswa yang cenderung seragam, kurang inovatif dan minim eksplorasi terhadap ide yang orisinal. Kondisi ini disebabkan model pembelajaran yang masih kurang optimal, proses pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh guru. Dalam hal ini siswa juga bersikap pasif dan enggan bertanya ketika mengalami kesulitan, baik karena merasa malu, kurang percaya diri, atau tidak terbiasa dalam lingkungan belajar kolaboratif. Kondisi ini menyebabkan potensi kreativitas siswa tidak berkembang secara maksimal, serta tujuan pembelajaran sulit tercapai secara menyeluruh.

Berdasarkan permasalahan, diperlukan langkah-langkah guna mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu mendukung siswa ketika menghadapi permasalahan. Alternatif pendekatan yang dapat diimplementasikan adalah dengan menerapkan model *Project Based Learning*. Model ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran.

Project Based Learning adalah suatu metode yang mendorong siswa untuk mengerjakan proyek aktual yang membutuhkan pemecahan masalah, kerja sama tim, dan kreativitas sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran berbasis proyek (Ramadhan & Hindun, 2023). Pemilihan model pembelajaran *Project Based Learning* sangat baik untuk mengatasi masalah yang dihadapi, karena penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini relevan bagi siswa SMK Negeri 1 Jombang yang membutuhkan pembelajaran praktik untuk meningkatkan kreativitas mereka dibidang kejuruan, khususnya dalam membuat karya desain. Hal ini didukung oleh penelitian (Utami et al., 2022) yang menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa karena melalui kegiatan berbasis proyek, siswa didorong untuk berpikir kreatif, inovatif, dan menghasilkan suatu produk.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X di SMK Negeri 1 Jombang.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan

model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek, diharapkan siswa memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk mengembangkan ide, menyelesaikan proyek secara mandiri maupun kelompok, serta menghasilkan karya desain yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran pada bidang Desain Komunikasi Visual.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group Design* yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol (Fraenkel et al., 2012). Kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus, sedangkan kelas kontrol tidak menerima perlakuan.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pre-Test	Treatment	Post-Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ : Kreativitas siswa setelah diberikan perlakuan (*post-test*) kelompok eksperimen

O₂ : Kreativitas siswa setelah diberikan perlakuan (*post-test*) kelompok eksperimen

X : Treatment (perlakuan) kelompok eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*

O₃ : Kreativitas siswa sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) kelompok kontrol

O₄ : Kreativitas siswa setelah tidak diberikan perlakuan (*post-test*) kelompok kontrol

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Jombang pada siswa kelas X Desain Komunikasi Visual (DKV). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X DKV. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan memilih dua kelas yang memiliki karakteristik hampir sama. Satu kelas dijadikan kelas eksperimen dan satu kelas lainnya dijadikan kelas kontrol. Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan antara lain:

1. Tes Kinerja

Tes merupakan teknik pengumpulan yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur

kemampuan atau keterampilan secara sistematis. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk menilai kreativitas siswa dalam menghasilkan suatu karya atau produk terhadap suatu mata pelajaran.

2. Penilaian Produk

Teknik penilaian produk digunakan untuk memperoleh data kreativitas siswa melalui hasil karya desain berbasis gambar vektor yang dibuat selama proses pembelajaran. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik penilaian produk yang meliputi aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Dokumen tersebut berupa catatan atau arsip yang tersedia dan digunakan sebagai data pendukung dalam penelitian. Dokumen yang dikumpulkan meliputi foto kegiatan pembelajaran selama proses penelitian berlangsung. Data dokumentasi juga memberikan gambaran mengenai pelaksanaan penelitian di lapangan dan memastikan bahwa data penelitian valid.

Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitas. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan validitas ahli (*expert judgment*). Teknik analisis data yang peneliti lakukan agar menjawab rumusan masalah penelitian yakni analisis kreativitas siswa, dalam mengolah data ini diperlukan uji normalitas, homogenitas, dan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model *Project Based Learning* pada peserta didik kelas X di SMKN 1 Jombang. Adapun hasil pengembangan pada setiap tahapan dijabarkan sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan

Tahap ini mencakup penyusunan instrumen penelitian dan validasi instrumen oleh para ahli (*expert judgment*). Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi, kejelasan indikator, penggunaan bahasa, serta kelayakan instrumen sebelum digunakan dalam penelitian. Instrumen yang disusun dan divalidasi meliputi modul ajar, lembar kerja peserta didik, dan rubrik penilaian. Seluruh instrumen divalidasi oleh dua validator yang terdiri dari ahli

pembelajaran dan ahli materi. Adapun hasil perhitungannya sebagai berikut:

a. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Pada validasi modul ajar menggunakan angket dengan jumlah 15 butir aspek penilaian menggunakan skala likert. Uji validasi diberikan kepada ahli desain pembelajaran Dosen Teknologi Pendidikan yaitu Dr. Fajar Arianto, S.Pd., M.Pd. hasil yang diperoleh $60/60 \times 100\% = 100\%$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa modul ajar dapat digunakan secara layak tanpa revisi sebagaimana disajikan pada lampiran 3.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi modul ajar menggunakan angket dengan jumlah 15 butir aspek penilaian menggunakan skala likert. Uji validasi diberikan kepada ahli materi Guru SMKN 1 Jombang yaitu Jatining Taubah S.T. sebagaimana pada lampiran 4, hasil yang diperoleh yakni $60/60 \times 100\% = 100\%$. Dapat disimpulkan bahwa modul ajar dapat digunakan secara layak.

c. Hasil Validasi Rubrik Penilaian oleh Validator

Sebelum digunakan dalam penelitian, rubrik penilaian kreativitas siswa divalidasi oleh Dosen Teknologi Pendidikan yaitu Dr. Fajar Arianto, S.Pd., M.Pd. dan ahli materi Guru SMKN 1 Jombang yaitu Jatining Taubah S.T. Berdasarkan hasil validator ahli pembelajaran didapat $40/42 \times 100\% = 97,14\%$ sedangkan validator ahli materi $42/42 \times 100\% = 100\%$. Rata-rata presentase kelayakan rubrik mencapai 98,57% yang masuk dalam kategori sangat layak. Validator 1 menyimpulkan bahwa rubrik dapat digunakan dengan sedikit revisi, sementara validator 2 menyatakan dapat digunakan tanpa revisi.

2) Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilakukan pada dua kelompok siswa kelas X di SMK Negeri 1 Jombang yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas diberikan materi yang sama, namun menggunakan model pembelajaran yang berbeda.

- Kelompok Eksperimen
Menerapkan model *Project Based Learning*. Pembelajaran diawali dengan pemberian permasalahan atau proyek yang berkaitan dengan materi. Selanjutnya, siswa dibimbing untuk merencanakan, menyusun, dan menyelesaikan proyek yang telah ditentukan. Selama proses pembelajaran, siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide, berdiskusi dengan anggota kelompok, mencari informasi yang relevan, serta menghasilkan karya sesuai dengan kreativitas masing-masing
- Kelompok Kontrol
Menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru, guru menyampaikan materi secara langsung melalui penjelasan, demonstrasi, dan pemberian contoh terkait pembuatan karya.

3) Hasil Analisis Data

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Analisis normalitas data dilakukan melalui uji *Shapiro-Wilk* menggunakan SPSS. Taraf signifikansi $> 0,05$ digunakan sebagai kriteria data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest kontrol	.944	36	.070
Posttest kontrol	.947	36	.086
Pretest eksperimen	.943	36	.064
Posttest eksperimen	.955	36	.154

Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi Pre-Test kelas kontrol sebesar 0,070 dan kelas eksperimen sebesar 0,064. Nilai signifikansi kedua kelas menunjukkan $> 0,05$ sehingga data Pre-Test dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji normalitas data Post-Test

menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,086 pada kelas kontrol dan 0,154 pada kelas eksperimen. Karena seluruh nilai signifikansi $> 0,05$, maka data Post-Test pada kedua kelas juga berdistribusi normal. Dengan demikian, seluruh data penelitian baik Pre-Test maupun Post-Test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memenuhi asumsi normalitas sehingga layak digunakan dalam analisis statistik parametrik.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai prasyarat sebelum dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t. . Taraf signifikansi $> 0,05$ digunakan sebagai kriteria data bersifat homogen. Pengujian homogenitas dalam penelitian ini menggunakan Levene's Test berbantuan SPSS. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Uji Homogenitas

Levene statistic	df1	df2	Sig.
3.848	1	70	.054

Diperoleh nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,054, dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga varians data *Post-Test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Dengan hal dapat disimpulkan bahwa data penelitian memiliki varians yang homogen sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis.

c) Uji-t

Uji-t digunakan untuk membandingkan perbedaan kreativitas siswa sesudah penerapan model *Project Based Learning*. Dalam penelitian ini, jenis uji yang digunakan yaitu *Independent Samples T-test* berbantuan SPSS. Taraf signifikansi $< 0,05$ digunakan sebagai kriteria terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hasil uji-t disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Uji-t

Uji	Sig. (2-tailed)	df	Mean Difference
Equality of Variances	.001	70	-5.472

Berdasarkan hasil uji Independent Sample T-test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001. Nilai lebih kecil dari 0,05 sehingga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan pada kedua kelas menghasilkan capaian yang berbeda. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas siswa pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa dibandingkan model pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan (H_0) ditolak.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data, seluruh persyaratan statistik telah terpenuhi sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yang mengindikasikan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen. Dengan terpenuhinya kedua prasyarat tersebut, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji Independent Sample T-Test. Secara deskriptif, rata-rata kreativitas siswa pada kelas yang menerapkan model *Project Based Learning* dengan rata-rata sebesar 12,16 dibandingkan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 6,69. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan berbasis proyek memberikan kesempatan yang lebih besar untuk mengembangkan ide, mengeksplorasi berbagai alternatif solusi, serta

menghasilkan karya yang lebih kreatif. Hasil pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test*, hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa.

Selain ditunjukkan melalui hasil analisis statistik, pengaruh penerapan model *Project Based Learning* juga terlihat dari kualitas hasil karya yang dihasilkan siswa. Berdasarkan hasil penilaian produk, siswa pada kelas eksperimen menunjukkan kemampuan yang lebih baik dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Karya yang dihasilkan siswa kelas eksperimen cenderung lebih beragam, memiliki pengembangan ide yang lebih luas, serta menunjukkan tingkat keaslian dan kreativitas yang lebih tinggi. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata kreativitas siswa pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sebaliknya, hasil karya siswa pada kelas kontrol masih cenderung mengikuti contoh yang diberikan guru dan menunjukkan variasi ide yang lebih terbatas.

Peningkatan kreativitas siswa pada kelas eksperimen terjadi karena model *Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam seluruh tahapan pembelajaran, mulai dari perencanaan proyek, pengumpulan informasi, pelaksanaan proyek, hingga penyajian hasil karya. Selama proses tersebut siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga dituntut untuk mencari informasi secara mandiri, mengembangkan ide, serta menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dalam pembuatan karya desain. Kegiatan tersebut memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Hal ini sejalan dengan teori Konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar. Menurut Jean Piaget, proses belajar terjadi ketika individu secara aktif membangun pemahamannya melalui interaksi dengan lingkungan (Sukardi & Astuti, 2024). Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru tetapi juga secara langsung terlibat dalam proses eksplorasi ide, perencanaan desain, serta pembuatan produk sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based*

Learning dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan gagasan, serta menghasilkan karya desain, sehingga mampu meningkatkan kreativitas siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual kelas X DKV di SMK Negeri 1 Jombang. Hasil pengujian hipotesis didapatkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas yang nyata antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Selain itu, hasil karya yang dihasilkan oleh siswa kelas eksperimen menunjukkan kualitas yang lebih baik, ditandai dengan pengembangan ide yang lebih beragam, tingkat keaslian yang lebih tinggi, serta kemampuan mengelaborasi konsep desain yang lebih optimal. Dengan demikian, model *Project Based Learning* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk mendorong peningkatan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya desain pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai masukan sebagai berikut:

1. Diharapkan guru dapat menerapkan model *Project Based Learning* secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang menuntut kreativitas siswa.
2. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan waktu pelaksanaan, untuk memperoleh gambaran kreativitas siswa hendaknya melakukan penelitian dalam durasi yang lebih lama. Dengan demikian, hasil karya siswa dapat berkembang secara lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Duwi Meidha Sari, I., Saifuddin Zuhri, M., Rini Rubowo, M., & PGRI Semarang, U. (2020).

Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika pada Materi SPLTV Ditinjau dari Gaya Kognitif Reflektif dan Impulsif. 2(5), 391–400.

Dwi Herlambang, A., Agus Sasmita, D., Satrio, D., & Wijoyo, H. (n.d.). Pengaruh Minat Belajar, Gaya Belajar, Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. In *Jurnal Ilmiah Edutic* (Vol. 7, Number 2).

Fraenkel, J. R. , Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How To Design And Evaluate Research In Education 7th Edition*.

Mona, N. , & Rachmawati, R. C. (2023). *View of Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Keterampilan Kreativitas Peserta Didik*. 150–167.

Nirmayani, L. H., & Dewi, N. P. C. P. (2021). *View of Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Sesuai Pembelajaran Abad 21 Bermuatan Tri Kaya Parisudha*.

Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I. (2023). *View of Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa*.

Ramadhan, E. H., & Hindun, H. (2023). *View of Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif*.

Sukardi, I. , & Astuti, M. (2024). *Pemikiran konstruktivisme dalam teori pendidikan kognitif jean piaget dan lev vygotsky*. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*.

Utami, S. N. , Gustiawati, R. , & Purbangkara, T. (2022). *Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. 442–450. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i2>