

Pengaruh *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Menulis Puisi Rakyat (PANTUN)

Shofrotul Faizah

Pembimbing : Dr. Fajar Arianto, S.Pd., M.Pd.

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, email:
Shofrotulfaizah@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap Kreativitas menulis Puisi Rakyat (Pantun) peserta didik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Untuk mengetahui adanya signifikan dalam pengaruh *project based learning* terhadap kreativitas menulis peserta didik digunakan Uji Hipotesis. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes unjuk kerja berupa Lembar Kerja Siswa, dan untuk mengetahui keterlaksanaan *project based learning* menggunakan teknik pengambilan data observasi. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa adanya signifikansi peningkatan kreativitas siswa. Sehingga model pembelajaran *project based learning* memiliki signifikansi, hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya uji *One Way Anava* pada *post -test* dengan F hitung yang diperoleh lebih besar dari F tabel atau $10,08 > 2,67$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, yang berarti bahwa nilai *post -test* meningkat secara signifikan karena adanya perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning*.

Kata kunci: *Project based learning*, Menulis Puisi Rakyat, Kreativitas

Abstract

This research has 1 goal, to know the effect of the learning model Project Based Learning on the creativity of students in Indonesia Subjects of Folk Poetry (Rhyme). The research method used in this research is a quantitative method. To find out the significance of the project based learning chaos towards students' creativity in writing, the Hypothesis Test is used. Data collection techniques were carried out by using performance tests in the form of Student Worksheets, and to determine the implementation of project based learning using the technique of taking observation data. While the results of data analysis from student creativity shows that the learning model of project based learning has a significant, it can be proven by the One Way Anava test in the post-test with F count which obtained a greater than F table or $10.08 > 2.67$ then H_a is accepted and H_o is rejected, which means that the post-test value increases significantly because of the treatment using the project based learning learning model.

Key words : *Project Based Learning*, *Writing Folk Poetry*, *Creativity*

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan yang tersusun secara sistematis dan terencana. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, pembelajar perlu merancang aktivitas yang berkaitan langsung dalam proses belajar mengajar supaya dapat melaksanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pada dasarnya pembelajaran bermakna sebagai upaya yang dilakukan pendidik melalui strategi, metode, dan pendekatan kearah pencapaian tujuan belajar yang telah ditetapkan. Dalam Kegiatan pembelajaran, terdapat istilah yang bisa dihubungkan dengan prosedur kegiatan belajar mengajar, anatar lain pendekatan, metode dan strategi. Penggunaan metode yang tepat mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, Pembelajar perlu menerapkan strategi pembelajaran dengan pendekatan tertentu agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Sejalan dengan proses pembelajaran sebagai penentu keberhasilan aktivitas pembelajaran terjadi karena adanya tujuan yang harus dicapai. Maka, diperlukan adanya inovasi dalam mengajar sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik, melalui pendekatan model pembelajaran ataupun strategi yang mengajak peserta didik menjadi aktif.

Menulis merupakan bentuk komunikasi secara pasif antara penulis dan pembaca, karena tidak ada tatap muka secara langsung diantara keduanya, Tarigan (2003:03). Oleh sebab itu, menulis pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu materi pelajaran yang sangat penting di sekolah. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, serta kemampuan peserta didik. Bahasa Indonesia tidak hanya untuk berkomunikasi, namun juga untuk menyerap berbagai nilai kehidupan dan menghayati bahasa dan sastra Indonesia.

Dalam menulis perlu diperhatikan estetika pemilihan kata, tujuannya untuk menciptakan sebuah keindahan. Yang perlu diperhatikan dalam menulis secara estetika adalah pilihan kata atau diksi serta penggunaan bahasa. Sehingga dalam menulis

diperlukan sebuah kreativitas, Karena kreativitas merupakan proses berpikir seseorang untuk menghasilkan hal-hal baru yang berguna, baik di dalam bentuk gagasan, tindakan, maupun hasil karya. Tujuan menulis menurut Dalman, (2015 : 12) antara lain, adalah:

- a. Tujuan penugasan, menulis dalam tujuan ini dilakukan untuk memenuhi penugasan yang diberikan oleh guru
- b. Tujuan Estetis, menulis secara indah. Menulis dengan tujuan estetis biasa digunakan untuk menyampaikan pesan secara indah, seperti novel, puisi, maupun pantun
- c. Tujuan penerangan, tujuan utama penulis adalah untuk menyampaikan informasi penting secara singkat dan jelas, sehingga dapat memberikan solusi secara tepat, biasa dimuat dalam majalah atau koran
- d. Tujuan kreatif, menulis dengan menggunakan daya imajinasi dan dikembangkan dalam tulisannya. Menulis dengan kreatif biasa digunakan dalam sebuah karya sastra, karena dibutuhkan kekreatifan dalam prosesnya.

Dari tujuan menulis diatas ditinjau oleh peneliti bahwa, menulis tidak hanya bertujuan untuk komunikasi, namun juga untuk memberikan keindahan dan memecahkan solusi serta diperlukan kreativitas untuk merangkai kata agar pesan yang disampaikan jelas dan mudah dipahami.

Untuk mengukur kreativitas bukanlah hal mudah dilakukan, karena kreativitas itu tanpa batas. James J. Gallagher dalam Rachmawati (2012) menyatakan bahwa Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu untuk menciptakan gagasan ataupun produk baru. Oleh sebab itu, tidak mudah mengukur kreativitas seseorang, karena kreativitas setiap individu berbeda dengan kreativitas individu lainnya. Karena kreativitas merupakan kelebihan kemampuan seseorang yang unik dalam memproses suatu informasi atau masalah untuk menciptakan sesuatu hal yang baru, orisinal, dan berguna berdasarkan dorongan dari diri dan lingkungannya. Rhodes dalam Munandar (2009) mendefinisikan kreativitas melalui 4 aspek, antara lain :

1. Aspek “pribadi”, kreativitas adalah ekspresi dari keunikan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya.
2. Aspek “proses”, kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan, menilai dan menguji dugaan, mengubah dan menguji kembali, serta menyampaikan hasil.
3. Aspek “produk”, kreativitas menekankan pada dihasilkannya sesuatu yang baru, orisinal dan bermakna/berguna.
4. Aspek “pendorong”, kreativitas dalam pwujudannya memerlukan dorongan baik dorongan internal maupun eksternal.

Dari keempat definisi aspek kreativitas dapat diketahui bahwa kreativitas merupakan keunikan seseorang dalam memproses sebuah pengetahuan atau informasi dan menghasilkan sebuah pemecahan masalah yang baru dan berguna sesuai dengan permasalahan yang dialami dan untuk menumbuhkan kreativitas individu diperlukan motivasi atau dorongan internal maupun eksternal.

Oleh karena itu, menulis merupakan kegiatan komunikasi yang perlu memperhatikan keindahan, estetika dan kreativitas. Karena dalam menulis diperlukan kreativitas dalam menuangkan gagasan dalam bentuk tulisan secara jelas dan sistematis agar mudah dipahami oleh pembaca. Contoh tulisan yang memiliki unsur estetika adalah tulisan sastra berupa dongen, cerpen, puisi, maupun pantun

Negara Indonesia memiliki beragam bentuk sastra yang menarik dan unik. Salah satu bentuk sastra Indonesia yang masih digunakan hingga saat ini adalah sastra Puisi Rakyat. Yadi Mulyadi, dkk (2018 : 198), menyatakan bahwa Puisi Rakyat adalah bentuk sastra lisan berupa puisi yang terikat oleh aturan-aturan tertentu dan berkembang secara turun - temurun di dalam suatu kelompok masyarakat. Puisi Rakyat juga memiliki beragam jenis, antara lain Pantun, Syair dan Gurindam. Namun yang masih populer dan digunakan pada berbagai acara adalah Pantun. Sastra Puisi Rakyat termasuk salah satu materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia jenjang Sekolah Menengah Pertama kelas VII.

SMP YPM 7 Sarirogo Sidoarjo merupakan sekolah swasta dalam naungan Yayasan Pendidikan dan Sosial Ma'arif. Hasil kegiatan observasi dan wawancara dengan Ibu Ngesti selaku tenaga pengajar di SMP YPM 7 Sarirogo Sidoarjo, beliau mengharapkan kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat membantu permasalahan yang ada pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti menemukan beberapa masalah, yaitu peserta didik mudah bosan ketika pelajaran teoritis, sehingga membuat keadaan kelas yang kurang kondusif karena peserta didik tidak mau duduk dengan tenang, mereka ramai dan bermain sendiri didalam kelas, sehingga peserta didik tidak memperhatikan guru menerangkan dan menyebabkan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, ini yang membuat kegiatan pembelajaran di kelas tidak kondusif sehingga ketika praktik unjuk kerja peserta didik materi Pusi Rakyat menghasilkan data yang tidak sesuai dengan indikator pencapaian dalam rencana pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berawal dari kondisi tersebut, untuk menarik perhatian peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia diperlukan strategi pembelajaran untuk meningkatkan minat dan kreativitas menulis peserta didik. Salah satu strategi pembelajaran dapat berupa media atau model pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, peneliti memberikan solusi atau upaya yaitu salah satunya menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) .

Project Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggali pengetahuan dengan berbagai cara yang bermakna bagi mereka (*The george lucas educationakn foundation :2005*) . Barron dan Bayne (2003) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan cara pembelajaran secara konstruktif untuk pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan bagi kehidupan. Pembelajaran berbasis proyek tidak hanya mengkaji antara informasi teoritis dan praktik, tetapi juga memotivasi peserta didik untuk merefleksi hal-hal yang mereka pelajari dalam pembelajaran dalam sebuah proyek nyata.

C.W Anderson (2011) menyatakan Manfaat *Project Based Learning* adalah untuk merangsang keaktifan peserta didik, mendorong pembelajaran interaktif, berfokus pada peserta didik, guru merupakan fasilitator, mendorong peserta didik berpikir lebih kritis dan pengetahuan lebih mendalam. Menurut Thomas (2012) dalam *A Review Of Research On Project Based Learning*. fokus pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* terletak pada prinsip dan konsep inti dari suatu disiplin ilmu, melibatkan peserta didik dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain memberi kesempatan peserta didik bekerja secara otonom dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya untuk menghasilkan produk nyata. Oleh karena itu, peneliti memilih *Project based learning* karena dirasa sesuai dengan masalah yang terjadi. Ketika siswa bosan dengan pelajaran teoritis maka model *project based learning* dapat digunakan sebagai alternatif karena model tersebut berfokus pada siswa, sehingga siswa memiliki andil besar dalam perolehan pengetahuan mereka sendiri.

Jennifer Railsback (2002:9) menyatakan kelebihan *Project Based Learning* adalah :

- a. Mempersiapkan peserta didik menghadapi kehidupan nyata yang terus berkembang
- b. Meningkatkan motivasi peserta didik
- c. Menghubungkan pembelajaran yang ada di sekolah dengan kejadian nyata yang ada di lingkungan sekitar
- d. Membentuk sikap kerja peserta didik
- e. Meningkatkan kemampuan komunikasi dan sosial
- f. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah
- g. Meningkatkan keterampilan peserta didik
- h. Meningkatkan kepercayaan peserta didik

Meningkatkan kemampuan peserta didik menggunakan teknologi yang berkembang dalam kegiatan pembelajaran

Project based learning juga mendorong siswa untuk berpikir aktif dan kreatif, sehingga mendorong pembelajaran interaktif. Adapun sintaks *project based learning*, yang dapat membantu penerapan dalam kegiatan

pembelajaran. adapun sintaks *project based learning* oleh *The George Lucas Educational Foundation* (2005), sebagai berikut :

1. Tahap mengamati dan mengajukan pertanyaan (*Observing and asking stage*) berisikan kegiatan mulai dengan pertanyaan dasar untuk menentukan aspek pengetahuan yang mereka miliki (*Start with the essential question*)
2. Tahap mencoba dan mengumpulkan data atau informasi (*Trying stages/collecting data or information*) berisikan kegiatan mendesain rencana proyek (*design a plan for the project*)
3. Tahap Mengubungkan/ analisis data atau informasi (*Associating / Analyzing data or information*) berisikan kegiatan membuat jadwal (*create a schedule*)
4. Tahap Mengubungkan/ analisis data atau informasi (*Associating / Analyzing data or information*) berisikan kegiatan memonitori peserta didik dan memantau perkembangan proyek (*monitor the student and progress of the project*)
5. *Shaping Stages the network* berisikan kegiatan menilai hasil (*assess the outcome*)
6. *Forming Stages Network* berisikan kegiatan mengevaluasi pengalaman (*evaluate the experience*)

Dari sintaks *project based learning* dapat diketahui bahwa langkah-langkah *project based learning* sangat terperinci. Sehingga ketika digunakan pada mata pelajaran yang tujuannya pembelajaran nya berupa hasil karya atau produk dapat dijadikan alternatif.

Ketika siswa mulai melakukan kegiatan perencanaan sebuah proyek maka pada saat itu mereka mulai berpikir aktif dan kreatif dalam pemecahan masalah. Dalam menulis puisi rakyat (Pantun) *project based learning* sangat membantu, karena siswa bebas secara aktif mencari pengetahuan mereka, dan secara kreatif mereka dapat memecahkan masalah dan membuat sebuah karya yang sesuai dengan keadaan nyata.

Ketika siswa mulai menulis pantun dengan menggunakan sintaks *project based learning* maka guru hanya sebagai fasilitator dan motivator. Sehingga kreativitas anak akan muncul secara alami dan guru akan memberi

motivasi atau dorongan agar siswa lebih semangat dan meningkatkan kreativitas nya.

Dalam menilai kreativitas anak dalam menulis pantun tidaklah mudah, karena kreativitas tidak dapat diukur. Namun ketikan menulis puisi rakyat (pantun) terdapat syarat-syarat yang harus diterapkan, karena karakteristik puisi rakyat secara umum antara lain, tidak memiliki judul, bersifat anonim atau tidak diketahui pengarangnya, diwariskan dari mulut ke mulut (lisan) secara turun temurun, terikat aturan dan harus memenuhi syarat mutlak, dan bersifat tradisional (disebarkan dalam bentuk yang relatif tetap). Hal terpenting dalam pembuatan pantun adalah tidak hanya hiburan, namun fungsi pembelajaran dan pewarisan nilai-nilai yang tidak boleh hilang. Jangan sampai pantun hanya digunakan sebagai pelengkap dan hiburan, namun memahami nilai luhur pantun, pesan yang disampaikan, rima dan pilihan kata. Adapun syarat-syarat Pantun :

1. Satu bait terdiri dari empat baris
2. Baris pertama dan kedua merupakan sampiran, sedangkan bait ketiga dan keempat merupakan isi.
3. Setiap baris terdiri dari 8 sampai 12 suku kata
4. Memiliki Rima akhir yang berpola a-b-a-b. artinya bunyi akhir baris pertama sama dengan bunyi akhir baris ketiga dan baris kedua sama dengan baris keempat.

Dengan adanya syarat-syarat penulisan pantun maka penilaian kreativitas menulis puisi rakyat (pantun) terbantu. Adapun kriteria kreativitas yang dikembangkan oleh William Hogart (1997) untuk melihat estetika kreativitas anak dalam menulis, antara lain : (1) keharmonisan, (2) keberagaman, (3) keteraturan, (4) kesederhanaan atau keunikan, (5) kerumitan, dan (6) kuantitas dan Orisinalitas. Seperti halnya membuat sebuah pantun, kita harus memperhatikan keharmonisan setiap bait yang dibuat, keberagaman kata yang digunakan, keteraturan dalam menentukan sampiran dan isi dalam bait pantun juga diperhatikan agar mendapatkan harmoni yang sesuai, penggunaan bahasa yang sederhana namun unik dapat meningkatkan kuantitas sebuah pantun semakin unik bahasa yang digunakan semakin baik kuantitas sebuah pantun sehingga dapat menarik perhatian lebih.

Oleh karena itu, pemilihan model *project based learning* merupakan salah satu alternatif yang dapat dipilih untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran Bahasa Indonesia materi Puisi Rakyat (Pantun) pada Sekolah Menengah Pertama kelas VII.

Instrumen Penelitian

Adapun instrumen yang perlu dibuat oleh pengembang ialah instrumen yang digunakan untuk mengukur signifikan dalam pengaruh *project based learning* terhadap kreativitas menulis puisi rakyat (Pantun), antara lain:

- a) Instrumen validasi Perangkat pembelajaran
Instrumen perangkat pembelajaran dibuat untuk mengetahui seberapa layak dan valid perangkat pembelajaran yang akan digunakan peneliti untuk kegiatan pembelajaran. dalam validasi instrumen perangkat pembelajaran, terdapat instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Lembar Kerja
- b) Instrumen Penelitian Observasi
Instrumen digunakan sebagai alat ukur keterlaksanaannya *project based learning* dalam kegiatan pembelajaran.
- c) Instrumen validasi tes hasil belajar
hasil belajar dilihat dari hasil karya siswa dalam menulis puisi rakyat pantun yang berupa soal. Soal dicantumkan pada lembar kerja siswa.
- d) Instrumen Angket
Angket merupakan teknik pengambilan data secara tertulis untuk diberikan kepada *Expert Judgement* untuk memvalidasi instrumen berupa rubrik penilaian.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh *project based learning* terhadap kreativitas adalah menggunakan uji hipotesis *one way anava*. Sebelum menghitung *One way anava*, ada beberapa syarat yaitu :

1. Data sampel yang digunakan dalam penelitian harus berdistribusi dengan normal atau dianggap normal, untuk mengetahui normal atau tidak suatu sampel perlu dilakukan uji normalitas.
2. Populasi dari sampel penelitian harus homogen, untuk mengetahui

sampel homogen atau tidak dapat dilihat dengan uji homogenitas.

Adapun rumus *One way Anava*

1.	$JK_{tot} = \sum X_{tot}^2 - \frac{(\sum X_{tot})^2}{N}$
2.	$JK_{ant} = \frac{(\sum X_1)^2}{n_1} + \frac{(\sum X_2)^2}{n_2} + \frac{(\sum X_m)^2}{n_m} - \frac{(\sum X_{tot})^2}{N}$
3.	$JK_{dal} = JK_{tot} - JK_{ant}$
4.	$MK_{ant} = \frac{MK_{ant}}{m-1}$
5.	$MK_{dal} = \frac{JK_{dal}}{N-m}$
6.	$F_h = \frac{MK_{ant}}{MK_{dal}}$

(Sugiyono, 2017 :199)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari beberapa proses yang dilakukan peserta didik dengan tahapan-tahapan yang sudah dijelaskan sebelumnya, mulai dari tahapan mengamati dan mengajukan pertanyaan dasar sampai tahapan evaluasi pengalaman maka dapat diperoleh adanya peningkatan kreativitas dalam proses pembelajaran membuat puisi rakyat pantun. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan dalam berkreasi dalam membuat puisi rakyat pantun, yang dapat meningkatkan kreativitas menulis peserta didik. Secara keseluruhan dari hasil perhitungan dapat diketahui bahwa melalui model *project based learning* terdapat pengaruh yang signifikan terkait dengan kreativitas peserta didik dalam menulis puisi rakyat pantun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Walaupun demikian, penggunaan model *project based learning* menunjukkan hasil yang membantu kegiatan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Pertama, guru lebih mudah dalam mengamati proses pembelajaran peserta didik, karena sudah memiliki tahapan yang disesuaikan dengan menyusun jadwal kegiatan bersama peserta didik dan guru. Kedua, Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ketiga, peserta didik lebih bebas dalam berkreasi dalam membuat puisi rakyat pantun, sehingga kreativitas yang dihasilkan orisinal dari pemikiran peserta didik. Karena dalam proses pembelajaran peserta didik aktif dalam menentukan pengetahuannya sendiri dan sesuai dengan pengalaman pribadi peserta didik. Dari hal-hal yang telah dijelaskan sebelumnya penggunaan model *project based learning* memiliki pengaruh yang signifikan, yang membuat peserta didik

berkreasi dan meningkatkan kreativitas dalam menulis puisi rakyat pantun.

PENGAMBILAN KEPUTUSAN

Dalam menentukan signifikan dalam penerapan *project based learning* perlu adanya dasar pengambilan keputusan. Dasar pengambilan keputusan pada penelitian ini adalah berdasarkan perbandingan F hitung dengan F tabel. Dasar pengambilan keputusan penelitian ini, sebagai berikut :

1. Jika statistik F hitung > statistik F tabel, maka H_0 ditolak
2. Jika statistik F hitung < statistik F tabel, maka H_a diterima

F hitung dapat dicari melalui uji hipotesis *one way anava*, dengan hasil perhitungan 10,08.

Sedangkan untuk mengetahui statistik F tabel bisa dihitung melalui :

1. Menentukan tingkat signifikan (α), dalam penelitian ini menggunakan tingkat signifikan 5%.
2. Menentukan numerator untuk dk pembilang dengan jumlah variabel sif - 1 atau $4-1 = 3$
3. Menentukan denominator untuk dk penyebut jumlah kasus- jumlah variabel sif atau $137 - 4 = 133$

Dari F tabel, didapat angka 2,67

Karena F hitung terletak pada daerah H_0 ditolak, maka bisa disimpulkan rata-rata produksi dari keempat kelompok kelas tersebut berbeda.

Keputusan

Keputusan dari perhitungan uji hipotesis diatas dengan uji *One Way Anava* diperoleh F hitung = 10,08 hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan F tabel dengan dk pembilang = $4-1 = 3$ dan dk penyebut $137 - 4 = 133$, maka harga F tabel = 2,67. Oleh karena itu F hitung lebih besar daripada F tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan *Project based learning* terhadap kreativitas menulis puisi rakyat pantun.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan hasil perhitungan analisis data pada penelitian eksperimen dengan menerapkan model *project based learning* (PjBL) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Puisi Rakyat (Pantun), menghasilkan adanya pengaruh yang signifikan. Hal tersebut berdasarkan dari hasil perhitungan uji hipotesis one way anava, pada perhitungan *post-test* kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 menunjukkan $f_{hitung} = 10,08$ hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan f_{tabel} dengan dk pembelang = $4-1 = 3$ dan dk penyebut $137 - 4 = 133$, maka harga $f_{tabel} = 2,67$. Hasil tersebut menunjukkan f_{hitung} lebih besar dari f_{tabel} atau $10,08 > 2,67$, artinya bahwa pada *post-test* kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 menunjukkan pengaruh yang signifikan setelah diberikan perlakuan dengan model *project based learning* (PjBL) terhadap kreativitas siswa dalam menulis puisi rakyat (pantun).

Saran

Model *Project based learning* (PjBL) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model *Project Based Learning* (PjBL) dapat digunakan untuk semua mata pelajaran yang hasil pembelajaran berupa produk atau karya. Model *Project Based Learning* (PjBL) dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi peserta didik, sehingga cocok digunakan untuk mata

pelajaran yang menghasilkan keterampilan dan unjuk kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiharti, Rini dkk .2016. *Syntax Construct Validity Of Project Based Learning Of Global Warming Material*.
- C.W Anderson. 2011. *Motivating Project-Based Learning: Sustaining the Doing, Supporting the learning*
- Dalman. 2016 . *Keterampilan menulis*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Munandar,U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta
- Rachmawati, Y & Kurniati,E. 2012. *Strategi pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Tman Kanak-Kanak*. Jakarta. Kencana Pranada Media Group.
- Railsbcak, Jennifer. 2002. *Project Based Instruction : creating excitement for learning*. Northwest : Educational Laboratory
- Sugiyono.2017. *Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Tarigan, Henry Tarigan.2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa
- Thomas, John W. 2000. *A Review Of Research On Project Based Learning*. California
- Yadi Mulyadi, dkk. 2018. *Buku Teks Pendamping Bahasa Indonesia*. Bandung : Yrama Widya.