

KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN TEKS PERSUASI BERBASIS PROYEK: POSTER DIGITAL DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA

Reza Nurul Hidayati¹⁾, Wahyu Asriyani²⁾, Fauziah³⁾

¹Bidang Studi Bahasa Indonesia, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1 Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²Bidang Studi Bahasa Indonesia, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1 Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

³Bidang Studi Bahasa Indonesia, SMK Negeri 2 Tegal, Kejambon, Tegal Timur, Kota Tegal, Jawa Tengah, 52124 Indonesia

E-mail: Ezanurulh@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran teks persuasi berbasis proyek terhadap kreativitas siswa di SMK Negeri 2 Tegal, melalui pembelajaran berbasis proyek dengan produk poster digital. Penelitian ini menggunakan lembar penilaian produk berupa poster dengan melihat aspek-aspek kreativitas yang dilakukan oleh teman sebaya (penilaian dari kelompok lain). Untuk memperoleh persentase efektif, skor yang diperoleh dibagi skor maksimal dikalikan 100%. Pengumpulan data dilakukan dengan mengamati produk siswa berdasarkan aspek yang dimasukkan dalam lembar penilaian. Skor kreativitas siswa terhadap pembelajaran berbasis proyek sebesar 75,8% dengan kategori "efektif". Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan produk poster lebih efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa.

Kata kunci: Pembelajaran berbasis proyek, produk poster digital, keefektifan

EFFECTIVENESS OF PROJECT-BASED PERSUASIVE TEXT LEARNING: DIGITAL POSTERS IN DEVELOPING STUDENTS' CREATIVITY

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of project-based persuasive text learning on student creativity at SMK Negeri 2 Tegal, through project-based learning with digital poster products. This study uses a product assessment sheet in the form of a poster by looking at aspects of creativity carried out by peers (assessment from other groups). To obtain an effective percentage, the score obtained is divided by the maximum score multiplied by 100%. Data collection was carried out by observing student products based on the aspects included in the assessment sheet. The student creativity score for project-based learning was 75.8% with the category "effective". Based on these results, it can be concluded that project-based learning using poster products is more effective in developing student creativity.

Keywords: *Project-based learning, digital poster products, effectiveness*

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan berkembang seiring berjalannya waktu. Perkembangan pengetahuan menjadi dasar terciptanya teknologi baru yang mewakili kemajuan era. Sejauh ini perkembangan teknologi sudah memasuki era digital. Indonesia juga sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan di segala bidang, termasuk sektor pendidikan. Oleh karena itu, dunia pendidikan harus senantiasa melakukan inovasi-inovasi yang komprehensif, mengingat sektor

pendidikan memegang peranan penting dan menjadi unsur pendukung keberhasilan sistem dalam proses belajar mengajar.

Kemajuan teknologi telah mengubah paradigma pembelajaran dari yang sebelumnya pasif menjadi aktif. Dalam model tradisional, guru bertindak sebagai pusat pengetahuan dan siswa bertindak sebagai penerima pasif. Namun berkat teknologi, siswa kini dapat berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Guru tidak lagi menjadi sumber belajar utama yang mempunyai kekuasaan dominan terhadap siswa (Jagantara et al. 2014). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum melakukan penelitian, pembelajaran bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 Tegal masih dipengaruhi oleh guru dan kurangnya motivasi belajar, yang ditekankan pada kesadaran siswa terhadap kurangnya kreativitas. Selain itu, siswa belum pernah mengerjakan proyek yang menghasilkan suatu produk. Oleh karena itu, diperlukan solusi untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Teks persuasi merupakan teks yang berisi ajakan atau bujukan, sebagai tulisan yang bersifat ajakan, pernyataan-pernyataan yang ada dalam teks persuasi dapat mengajak pembaca untuk mengikuti keinginan penulis (Kosasih, 2017). Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, pemahaman tentang teks persuasi menjadi sangat penting, terutama dalam pengembangan keterampilan komunikasi siswa. Salah satu alternatif yang dapat meningkatkan kreativitas siswa ketika belajar Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks persuasi, adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti pembelajaran (Praba, 2018).

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja proyek dimana siswa secara mandiri mengkonstruksi konten pembelajaran dan melengkapinya dengan produk nyata (Syakur, 2020). Pembelajaran ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan tugas proyek, di mana kegiatan dilakukan secara kolaboratif dalam kelompok yang heterogen. Dalam proses ini, siswa saling mendukung satu sama lain, sementara guru bertindak sebagai mediator dan fasilitator. Pembelajaran berbasis proyek memberikan siswa kesempatan untuk bekerja lebih mandiri, mengembangkan pembelajaran mereka sendiri, dan menciptakan produk yang realistis. Dalam konteks ini, siswa berpartisipasi dalam proyek untuk membantu mereka memecahkan masalah yang dihadapi. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar mengenai struktur dan tujuan teks persuasi, tetapi juga diberi kesempatan untuk menciptakan produk kreatif yang mencerminkan kemampuan mereka dalam membujuk dan meyakinkan orang lain. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis proyek diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa dalam belajar bahasa Indonesia, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap teks persuasi.

Penelitian ini berfokus pada penerapan pembelajaran berbasis proyek pada materi teks persuasi di kelas XI AKL 1 di SMK Negeri 2 Tegal, dengan produk yang dihasilkan berupa poster digital berkaitan dengan ketahanan pangan, khususnya beras analog. Dalam proyek ini, siswa akan mencari referensi mengenai beras analog, yaitu produk pangan yang dibuat dari bahan baku tumbuhan selain padi. Melalui pembuatan poster digital, diharapkan siswa tidak hanya menumbuhkan kreativitas mereka, tetapi juga menyadari pentingnya menjaga ketahanan pangan sebagai alternatif sumber karbohidrat.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diajukan adalah: apakah pembelajaran berbasis proyek dengan produk poster digital pada materi teks persuasi dapat mengaktifkan kreativitas siswa di SMK Negeri 2 Tegal? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa dalam memahami materi teks persuasi di SMK Negeri 2 Tegal.

METODE

Waktu dan Tempat pelaksanaan *best practice* (setting)

Pelaksanaan *best practice* bertempat di SMK Negeri 2 Tegal kelas XI (sebelas) Jurusan Akuntansi. Dengan lama pelaksanaan dari 29 Agustus 2024 s.d 5 September 2024.

Target/Subjek *best practice*

Subjek *best practice* ini ada siswa kelas XI Akuntansi 1 atau XI AKL 1 yang berjumlah 34 siswa dengan seluruh siswa adalah Perempuan.

Prosedur

Desain penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif, karena data yang dihasilkan berupa deskripsi hasil kreativitas siswa dari sebuah produk berupa poster digital yang dihasilkan. Sedangkan data kuantitatif yang diperoleh diubah menjadi data kualitatif yaitu dengan cara mendeskripsikan. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah hasil observasi keterampilan siswa dalam bekerja berkelompok dan hasil penilaian kreativitas produk yang dihasilkan siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah jenis tagihan berupa poster digital, variabel terikatnya adalah kreativitas siswa dan variabel kontrolnya yaitu kurikulum, guru yang sama, materi dan jumlah jam pelajaran yang sama. Pengumpulan data dilakukan dengan metode tes, observasi dan angket kreativitas. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa mengenai materi teks persuasi, observasi digunakan untuk mengukur keterampilan siswa melalui presentasi sedangkan angket digunakan untuk mengukur kreativitas siswa dalam menghasilkan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran teks persuasi berbasis proyek melalui pembuatan poster digital di kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Tegal. Berikut Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

1. Pengenalan Materi Teks Persuasi

Langkah pertama dalam proses pembelajaran ini adalah pengenalan materi teks persuasi. Dalam tahap ini, siswa akan diajak untuk memahami secara mendalam apa yang dimaksud dengan teks persuasi, termasuk definisi, struktur, dan elemen-elemen penting yang menyusun teks tersebut. Melalui penggunaan salindia yang disiapkan oleh guru, siswa akan mendapatkan gambaran yang jelas tentang bagaimana teks persuasi berfungsi dalam mempengaruhi pendapat dan perilaku pembaca.

Selain itu, siswa juga akan diberikan pemahaman mengenai poster sebagai salah satu bentuk media komunikasi yang sering digunakan untuk menyampaikan pesan persuasif. Dalam sesi ini, guru akan menjelaskan struktur poster, termasuk elemen-elemen yang perlu ada seperti judul, gambar, teks pendukung, dan call to action. Siswa juga akan diperkenalkan dengan berbagai jenis poster, baik yang informatif, promosi, maupun kampanye, sehingga mereka dapat memahami perbedaan dan kegunaan masing-masing.

Selanjutnya, akan diadakan diskusi bersama sebelum penugasan kelompok yang bertujuan untuk menganalisis teks persuasi serta jenis-jenis poster yang ditampilkan dalam salindia. Dalam diskusi ini, siswa akan dilibatkan untuk berbagi pandangan, mendiskusikan contoh konkret, dan mengeksplorasi strategi-strategi persuasif yang digunakan dalam teks dan poster. Dengan cara ini, diharapkan siswa memiliki pandangan mengenai teks persuasif dan poster yang nantinya akan mereka kerjakan.

2. Penugasan dan Rubrik Penilaian yang digunakan

Setelah siswa memahami konsep dasar mengenai teks persuasi dan poster, langkah selanjutnya adalah memberikan penugasan yang dilakukan secara berkelompok. Setiap kelompok akan terdiri dari 5 hingga 6 siswa, dengan tujuan agar mereka dapat bekerja sama dan saling berdiskusi dalam merancang sebuah poster yang bersifat persuasif. Dalam penugasan ini, seluruh siswa akan aktif terlibat, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan kolaboratif.

Guru kemudian akan memberikan gambaran yang jelas mengenai kriteria penilaian untuk penugasan ini. Penilaian akan dilakukan berdasarkan beberapa aspek penting yang telah ditentukan. Pertama, desain visual poster yang dibuat, di mana siswa diharapkan untuk menciptakan tampilan yang menarik dan informatif. Kedua, penggunaan warna dan gaya harus mampu mendukung pesan yang ingin disampaikan, sehingga poster dapat menarik perhatian audiens.

Selanjutnya, penilaian juga akan mempertimbangkan keterhubungan konten, memastikan bahwa semua elemen yang ada dalam poster saling mendukung dan relevan dengan tema yang diangkat. Aspek penting lainnya adalah diksi dan pemilihan kalimat persuasi, di mana siswa diharapkan dapat menggunakan bahasa yang tepat dan efektif untuk meyakinkan pembaca. Terakhir, pemilihan jenis huruf juga akan dinilai, karena font yang digunakan dapat memengaruhi keterbacaan dan daya tarik visual poster tersebut.

Dengan adanya rubrik penilaian yang jelas, siswa diharapkan dapat memahami apa yang diharapkan dari mereka dan berusaha untuk memenuhi kriteria tersebut dalam proyek yang mereka kerjakan. Hal ini tidak hanya akan membantu mereka dalam menyelesaikan tugas, tetapi juga memberikan pengalaman berharga dalam kolaborasi dan kreativitas.

3. Perancangan Proyek

Pada tahap perancangan proyek, siswa akan diperkenalkan pada berbagai alat dan aplikasi desain grafis yang dapat mendukung kreativitas mereka dalam membuat poster digital. Di antara aplikasi yang diperkenalkan adalah Canva dan Photoshop, di mana siswa akan belajar mengenai struktur dan elemen-elemen penting yang harus ada dalam sebuah poster digital, seperti layout, tipografi, dan penggunaan warna.

Setelah pemaparan tersebut, seluruh siswa dari kelas XI AKL 1 dibagi menjadi beberapa kelompok dan diminta untuk memilih aplikasi yang akan mereka gunakan dalam proyek poster digital ini. Kebanyakan kelompok sepakat untuk menggunakan aplikasi Canva. Pilihan ini didasarkan pada beberapa alasan, di antaranya adalah kemudahan penggunaan yang ditawarkan oleh Canva, yang memungkinkan siswa untuk merancang poster dengan lebih efisien, bahkan bagi mereka yang masih pemula dalam desain grafis.

Selain itu, sekolah, SMK Negeri 2, telah menyediakan akses premium untuk aplikasi Canva, yang memberikan siswa keuntungan tambahan, seperti fitur desain yang lebih lengkap dan elemen grafis yang lebih beragam. Dengan akses premium ini, siswa dapat lebih leluasa dalam berkreasi, menggunakan berbagai template dan alat desain yang dapat memperkaya hasil akhir proyek mereka.

Dengan memanfaatkan aplikasi Canva, diharapkan siswa tidak hanya dapat menyelesaikan tugas mereka dengan baik, tetapi juga belajar bagaimana mengintegrasikan teknologi dalam proses kreatif, serta memahami pentingnya estetika dan pesan dalam desain visual.

4. Penyusunan Proyek

Setelah memahami konsep dasar dan alat yang akan digunakan, siswa melanjutkan dengan menentukan topik untuk poster digital mereka. Setiap kelompok diharapkan untuk menyusun

rencana proyek yang jelas, mencakup beberapa elemen penting, seperti tujuan dari poster tersebut, target audiens yang ingin dijangkau, serta pesan utama yang ingin disampaikan. Dengan memiliki rencana yang terstruktur, siswa akan lebih mudah dalam mengembangkan ide dan konten poster mereka.

Setelah rencana disusun, siswa mulai proses pembuatan poster digital. Mereka menggabungkan teks persuasif dengan desain visual yang menarik, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh audiens. Guru berkeliling di setiap kelompok untuk mengawasi perkembangan proyek dan memberikan bimbingan. Selama diskusi ini, guru menanyakan topik yang akan diangkat oleh masing-masing kelompok.

Dari hasil pengamatan, kelompok 1 memilih untuk mengangkat tema singkong, sementara kelompok 2 dan kelompok 6 juga memilih jagung sebagai tema. Kelompok 3 pun memilih jagung, sedangkan kelompok 4 mengambil tema kentang, dan kelompok 5 memilih umbi porang. Meskipun terdapat beberapa kelompok yang memiliki ide yang sama, yaitu jagung, diharapkan bahwa hasil akhir yang ditampilkan akan berbeda, mencerminkan kreativitas masing-masing kelompok dalam mendesain poster dan menyampaikan pesan.

Proses ini tidak hanya meningkatkan keterampilan desain grafis siswa, tetapi juga memberikan mereka kesempatan untuk berkolaborasi, bertukar ide, dan belajar dari satu sama lain, sehingga menghasilkan berbagai pendekatan yang unik dalam menyajikan informasi yang relevan dengan topik yang dipilih.

Penyusunan proyek poster digital ini akan dilanjutkan hingga minggu depan, di mana setiap kelompok diharapkan untuk menyelesaikan dan mengumpulkan tugas mereka pada waktu yang telah ditentukan. Pengumpulan tugas ini merupakan langkah penting sebelum melanjutkan ke tahap presentasi, yang akan memberikan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan hasil karya mereka dan berbagi ide dengan teman-teman sekelas.

5. Presentasi Hasil

Proses pembelajaran ini akan diakhiri dengan sesi presentasi, di mana siswa akan mempresentasikan proyek poster digital mereka di depan kelas. Setiap kelompok akan diberikan waktu untuk menjelaskan tema yang mereka pilih, tujuan pembuatan poster, serta pesan utama yang ingin mereka sampaikan kepada audiens. Presentasi ini tidak hanya berfungsi sebagai kesempatan untuk menunjukkan hasil kerja, tetapi juga sebagai latihan keterampilan berbicara di depan umum, yang sangat berharga untuk pengembangan pribadi dan akademis siswa.

Setelah setiap kelompok menyampaikan presentasi, mereka akan menerima umpan balik konstruktif dari guru serta teman sekelas. Umpan balik ini sangat penting karena dapat memberikan wawasan tentang aspek-aspek yang telah berhasil dan hal-hal yang mungkin perlu diperbaiki di masa mendatang. Dengan demikian, siswa dapat belajar dari pengalaman ini untuk meningkatkan kualitas proyek mereka di masa yang akan datang.

Selain itu, penilaian proyek poster digital ini juga akan melibatkan penilaian dari teman sebaya, di mana setiap kelompok diharapkan untuk memberikan evaluasi terhadap presentasi kelompok lain. Proses penilaian ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memberikan masukan yang bermanfaat, sekaligus memperkuat semangat kolaborasi di dalam kelas. Melalui evaluasi yang menyeluruh ini, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang materi yang dipelajari, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi yang penting untuk kehidupan sehari-hari.

6. Hasil Penilaian Masing-Masing Kelompok

Berikut adalah hasil penilaian yang diberikan oleh masing-masing kelompok dalam proyek yang dihasilkan oleh kelompok lain. Berdasarkan Tabel 1 terlihat rata-rata nilai kreativitas produk siswa sebesar 75,8%. Artinya pembelajaran berbasis proyek dapat mengefektifkan kreativitas siswa. Berdasarkan rentang skor Richardo dkk. (2014), daya kreativitas dibagi menjadi lima yaitu sangat kreatif dengan rentan (81% - 100%) , kreatif (61%-80%), cukup kreatif (41%-60%), kurang kreatif (21%-40%) dan tidak kreatif (0%-20%).

Tabel 1. Nilai Rata-rata kreativitas poster digital siswa XI AKL 1

NO	ASPEK KREATIVITAS	SKOR						Rata-rata	Kriteria
		KEL 1	KEL 2	KEL 3	KEL 4	KEL 5	KEL 6		
1	Desain Visual	75	85	70	90	80	85	80,8%	Kreatif
2	Penggunaan Warna dan Gaya	80	70	75	90	85	75	79,2%	Kreatif
3	Keterhubungan Konten	85	70	70	85	70	70	75%	Kreatif
4	Diksi dan pemilihan kalimat persuasive	75	75	70	70	70	75	72,5%	Kreatif
5	Pemilihan Jenis Huruf	70	75	70	75	70	70	71,5%	Kreatif
JUMLAH RATA RATA								75,8%	Kreatif

Penilaian dilakukan berdasarkan beberapa aspek penilaian dari poster digital yang dibuat oleh siswa dengan metode penilaian teman sebaya (penilaian dari kelompok lainnya). Berikut adalah hasil penilaian berdasarkan kategori yang telah ditetapkan:

- **Desain Visual**

Penilaian terhadap desain visual poster digital menunjukkan variasi dan kreativitas yang baik dari siswa. Mereka mampu menggunakan elemen desain secara efektif untuk menciptakan poster yang menarik dan sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Rata-rata penilaian pada aspek desain visual mencapai 80,8%, yang masuk dalam kriteria kreatif. Ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami pentingnya estetika dalam desain, tetapi juga berhasil menerapkannya dengan baik dalam karya mereka.

- **Penggunaan Warna dan Gaya**

Penggunaan warna dan gaya pada poster digital juga dinilai cukup efektif. Meskipun terdapat variasi dalam penerapan warna, siswa berhasil menunjukkan kreativitas dalam memilih palet warna yang mendukung pesan persuasi yang ingin disampaikan. Rata-rata nilai untuk penggunaan warna dan gaya mencapai 79,2%, dengan kriteria kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan untuk memilih elemen visual yang dapat menarik perhatian audiens sekaligus mendukung tujuan komunikasi mereka.

- **Keterhubungan Konten Poster**

Dari segi konten, poster digital yang dibuat oleh siswa terhubung dengan baik, menyampaikan pesan persuasi yang jelas dan relevan. Keterkaitan antara teks dan elemen visual cukup harmonis, mendukung tujuan persuasi yang diinginkan. Rata-rata nilai pada konten poster digital siswa adalah 75%, dengan kriteria kreatif. Ini menunjukkan bahwa siswa memahami pentingnya mengintegrasikan konten dengan desain visual agar pesan dapat tersampaikan dengan efektif kepada audiens.

- **Pilihan Kata dan Kalimat Persuasif**

Dalam hal pilihan kata dan kalimat persuasif, hasil penilaian menunjukkan bahwa siswa telah berupaya menyusun kalimat yang cukup baik. Namun, terdapat variasi dalam kekuatan dan daya tarik kalimat yang digunakan. Kreativitas dalam penyampaian pesan ini masih dapat diperbaiki untuk lebih memengaruhi audiens. Rata-rata nilai pada pilihan kata dan kalimat persuasif adalah 72,5%, yang masuk dalam kriteria kreatif. Hal ini mengindikasikan bahwa ada ruang untuk pengembangan lebih lanjut dalam aspek komunikasi ini.

- **Pemilihan Jenis Huruf**

Terakhir, penilaian terhadap pemilihan jenis huruf menunjukkan persentase terendah, yaitu 71,5%, meskipun masih dalam kriteria kreatif. Meskipun siswa telah berusaha memilih jenis huruf yang sesuai, ada potensi untuk meningkatkan kreativitas dalam hal ini. Keterbacaan dan kesesuaian jenis huruf dengan desain keseluruhan masih bisa diperbaiki, sehingga pesan yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami oleh audiens.

SIMPULAN

Rata-rata kreativitas siswa dalam pembuatan poster digital mencapai 75,8%, yang menunjukkan bahwa siswa kelas XI Akuntansi 1 telah menunjukkan tingkat kreativitas yang baik dalam proyek ini. Pembelajaran teks persuasi berbasis proyek ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami konsep persuasi, tetapi juga memperkaya keterampilan desain mereka. Melalui proyek ini, siswa dapat lebih mahir dalam memadukan teks dan elemen visual untuk menyampaikan pesan secara efektif dan menarik sehingga kreativitas penggunaan proyek poster digital dalam pembelajaran teks persuasif adalah efektif. Melalui pembelajaran proyek ini siswa melakukan refleksi tentang pengalaman pembelajaran mereka, merenungkan tantangan yang dihadapi dan keterampilan yang diperoleh, serta merencanakan aplikasi keterampilan tersebut di masa depan. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya mempelajari teori teks persuasi tetapi juga dapat mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam cara yang kreatif dan praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Jagantara, I.M.W., Adnyana, P.B., & Widiyanti, N.P.M. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Biologi Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa SMA*. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 4.
- E. Kosasih. 2017. *Buku Guru Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Kementerian pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia
- Praba, Luh Tiwika, Luh Putu Artini, dan Dewa Putu Ramendra. (2018). "Pembelajaran Berbasis Proyek dan Keterampilan Menulis dalam EFL: Apakah Keduanya Berhubungan?"

- Richardo, R., Mardiyana., Saputro, D. R. S. 2014. *Tingkat Kreativitas Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Divergen Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa*. Jurnal Elektronik Embelajaran Matematika Vol. 2 No. 2 Hal 141-151.
- Syakur, Abdul, dkk. (2020). "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris di Pendidikan Tinggi."