JCRD: Journal of Citizen Research and Development
E-ISSN: 3048-2941 P-ISSN: 3048-2933
Vol. 2 No. 1 Mei 2025

Mengidentifikasi Kreativitas dalam Pembelajaran Teks Pantun melalui Media Educaplay dengan Strategi Project-Based Learning: Studi Kasus di SMP Swasta Imelda Medan

Nailah Faizah S Rambe[1] Difa Hartati[2] Anggi Nur Febriani[3] Syarafina Harahap[4]
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indoneisa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia[1,2,3,4]
Email: nailahrambe@gmail.com[1] difahartati06@gmail.com[2] angginrfbriani@gmail.com[3] syarafina061@gmail.com[4]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kreativitas siswa dalam pembelajaran teks pantun melalui penggunaan media interaktif Educaplay yang diintegrasikan dengan strategi pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PBL) di SMP Swasta Imelda Medan. Kreativitas merupakan salah satu kompetensi utama abad ke-21 yang perlu dikembangkan untuk mendukung pembelajaran berbasis budaya lokal. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik deskriptif, yang melibatkan observasi dan kuesioner untuk mengumpulkan data dari 60 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Educaplay mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks pantun, dengan 60% siswa menyatakan media ini menarik dan membantu mempermudah proses pembelajaran. Selain itu, strategi PBL berhasil meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, terutama melalui proyek pembuatan pantun secara kolaboratif, yang dinilai dapat memunculkan ide-ide inovatif. Sebanyak 88% siswa merasa bahwa proses kolaborasi dalam PBL membantu membangun keterampilan komunikasi sekaligus meningkatkan kepercayaan diri mereka. Meskipun demikian, terdapat tantangan berupa kesulitan beberapa siswa dalam menuangkan ide kreatif ke dalam bentuk pantun, yang menunjukkan perlunya dukungan tambahan seperti scaffolding dari guru. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kombinasi antara media interaktif Educaplay dan strategi PBL efektif dalam meningkatkan kreativitas, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap teks pantun. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pengembangan metode pembelajaran kreatif berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Kata Kunci: Kreativitas, Pembelajaran Teks Pantun, Media Interaktif, Educaplay, Project-Based Learning (PBL)

Abstract

This study aims to identify students' creativity in learning pantun texts through the use of the interactive media Educaplay integrated with the Project-Based Learning (PBL) strategy at Imelda Medan Private Middle School. Creativity is one of the essential 21st-century competencies that need to be developed to support culturally-based learning. The research employed a qualitative approach with descriptive techniques, involving observation and questionnaires to collect data from 60 students. The results revealed that Educaplay effectively enhanced students' understanding of pantun texts, with 60% of students stating that the media was engaging and facilitated the learning process. Moreover, the PBL strategy successfully improved students' creative thinking skills, particularly through collaborative pantun creation projects, which were found to foster innovative ideas. About 88% of students felt that the collaborative process in PBL helped develop communication skills while also boosting their confidence. However, challenges emerged, such as difficulties faced by some students in translating creative ideas into pantun form, highlighting the need for additional support like teacher scaffolding. This study concludes that the combination of Educaplay interactive media and the PBL strategy is effective in enhancing students' creativity, motivation, and understanding of pantun texts. The findings are expected to serve as a reference for developing creative, technology-based teaching methods that align with students' needs in the digital era.

Keywords: *Creativity, Pantun Text Learning, Interactive Media, Educaplay, Project-Based Learning (PBL)*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21 yang harus dikembangkan di lingkungan sekolah. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pembelajaran teks pantun memiliki relevansi penting untuk memperkuat literasi budaya dan melestarikan warisan tradisional. Namun demikian, pembelajaran teks pantun seringkali menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya minat siswa, terbatasnya inovasi metode pengajaran, dan minimnya integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar. Hal ini mengakibatkan pembelajaran teks pantun cenderung menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa, sehingga berpotensi menghambat pengembangan kreativitas mereka. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern. Salah satu solusi untuk mengatasi tantangan tersebut adalah dengan memanfaatkan media berbasis teknologi yang mendukung strategi pembelajaran berbasis proyek atau project-based learning (PBL). Media teknologi dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menantang bagi siswa, sehingga mereka dapat mengembangkan kreativitasnya secara optimal. Dalam hal ini, Educaplay sebagai salah satu platform pembelajaran digital berbasis multimedia memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran teks pantun. Media ini memungkinkan guru untuk merancang berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, atau permainan pendidikan lainnya, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung penerapan strategi PBL. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan kreatif mereka (Ongoro & Fanjiang, 2024; Castro, 2019).

Strategi PBL sendiri telah lama dikenal sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif dalam mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan menemukan solusi atas permasalahan yang relevan dengan kehidupan nyata. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar, mulai dari merancang proyek hingga menghasilkan produk akhir yang menunjukkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Strategi ini relevan dengan pembelajaran teks pantun karena siswa dapat diajak untuk menghasilkan karya pantun yang kreatif melalui proses belajar yang kolaboratif dan reflektif. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa PBL dapat meningkatkan keterampilan kreatif siswa, terutama ketika didukung oleh media interaktif yang dirancang secara khusus untuk mendukung pembelajaran (Ummah et al., 2019; Tran & Tran, 2020). Namun, penerapan media berbasis teknologi dalam pembelajaran teks pantun belum banyak diteliti, terutama dalam konteks penggunaan Educaplay di sekolah menengah pertama. Di sisi lain, penting untuk memahami bagaimana media ini dapat mendukung pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran teks pantun dan bagaimana strategi PBL dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran tersebut. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi efektivitas penggunaan Educaplay dalam pembelajaran teks pantun di SMP Swasta Imelda Medan.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini berfokus pada beberapa pertanyaan utama. Pertama, bagaimana tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran teks pantun ketika menggunakan media Educaplay yang diintegrasikan dengan strategi PBL? Kedua, faktor-faktor apa saja yang mendukung atau menghambat pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran tersebut? Ketiga, sejauh mana efektivitas Educaplay sebagai media pendukung pembelajaran teks pantun dalam meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa? Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran teks pantun dengan menggunakan media Educaplay yang diintegrasikan dengan strategi PBL. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengungkap faktor-faktor yang mendukung atau

menghambat kreativitas siswa dalam proses pembelajaran tersebut. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Educaplay dalam meningkatkan keterlibatan siswa, mendukung proses pembelajaran teks pantun, dan mendorong pengembangan kreativitas siswa. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang pembelajaran kreatif berbasis teknologi, khususnya dalam konteks pembelajaran teks pantun dan penerapan strategi PBL. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan teori dan metode pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas siswa di era digital. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif metode pengajaran bagi guru, khususnya dalam mengajarkan teks pantun di sekolah menengah pertama. Penggunaan Educaplay sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat kompetensi kreatif mereka. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan wawasan bagi para pendidik dan pembuat kebijakan pendidikan dalam merancang program pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi saat ini.

Kajian Teori

Kreativitas dalam Pembelajaran

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru yang orisinal, bermanfaat, dan relevan dalam konteks tertentu. Dalam pembelajaran, kreativitas menjadi elemen penting yang dapat mendorong siswa untuk berpikir secara kritis, menyelesaikan masalah, serta mengekspresikan diri melalui berbagai bentuk karya. Menurut Sternberg, kreativitas dipahami sebagai investasi dalam menghasilkan ide-ide baru yang berani dan unik, yang kemudian dikembangkan untuk memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran (Maksić & Smiljana, 2021). Dalam konteks pembelajaran teks pantun, kreativitas siswa dapat terlihat melalui kemampuan mereka menciptakan pantun-pantun yang tidak hanya sesuai dengan aturan berpantun, tetapi juga menggambarkan keunikan ide, kebaruan tema, dan relevansi dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek, seperti Project-Based Learning (PBL), secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif melalui pendekatan yang terstruktur dan berpusat pada siswa (Calavia, Blanco, & Casas, 2021).

Lebih jauh lagi, kreativitas dalam pembelajaran tidak hanya dilihat dari hasil akhir, tetapi juga proses berpikir divergent yang melibatkan eksplorasi berbagai kemungkinan solusi atau ide. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ritter et al. (2020), program pelatihan kreativitas selama satu tahun terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa, meskipun tidak secara signifikan meningkatkan orisinalitas. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui pendekatan yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, seperti penggunaan strategi PBL yang berbasis proyek nyata. Dalam pembelajaran teks pantun, strategi seperti ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi secara bebas, namun tetap dalam kerangka kerja yang terarah, sehingga mereka dapat mengasah keterampilan berpikir kreatif mereka secara optimal. Dengan demikian, indikator kreativitas dalam pembelajaran teks pantun mencakup orisinalitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk menciptakan karya yang relevan dengan konteks budaya dan kehidupan siswa sehari-hari (Ummah, In'am, & Azmi, 2019).

Media Educaplay

Media Educaplay merupakan platform pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membuat pengalaman belajar lebih menarik dan menyenangkan. Platform ini memiliki berbagai fitur seperti kuis interaktif, teka-teki silang, permainan kata, dan aktivitas berbasis

multimedia yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran berbasis proyek. Educaplay memungkinkan guru untuk merancang materi yang lebih dinamis dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ongoro dan Fanjiang (2024), media digital berbasis permainan, seperti Educaplay, dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran bahasa. Hal ini menjadikan Educaplay sebagai media yang relevan untuk digunakan dalam pembelajaran teks pantun, di mana siswa dapat mengintegrasikan kreativitas mereka dengan teknologi untuk menyusun, memahami, dan merefleksikan pantun-pantun yang mereka buat. Penggunaan Educaplay dalam pembelajaran juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses belajar-mengajar. Fitur-fitur seperti permainan kata dan kuis interaktif, misalnya, dapat digunakan untuk membantu siswa memahami struktur pantun secara lebih mendalam, sekaligus meningkatkan minat mereka terhadap materi yang diajarkan. Sebagaimana dicatat oleh Zhang (2022), penggunaan teknologi interaktif dalam pembelajaran dapat merangsang minat siswa dan meningkatkan kinerja mereka secara signifikan. Selain itu, Educaplay memungkinkan guru untuk memantau kemajuan siswa melalui fitur penilaian otomatis, yang memberikan umpan balik langsung kepada siswa mengenai hasil kerja mereka. Dalam konteks pembelajaran teks pantun, fitur ini dapat digunakan untuk memberikan evaluasi secara cepat dan akurat terhadap kreativitas siswa dalam menyusun pantun-pantun mereka. Menggabungkan Educaplay dengan strategi Project-Based Learning memberikan pendekatan yang holistik dalam pembelajaran teks pantun. Strategi ini tidak hanya memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga membantu mereka untuk memahami dan menghargai nilai budaya lokal melalui eksplorasi pantun sebagai bagian dari tradisi sastra Indonesia. Dengan menggunakan Educaplay, siswa dapat belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna (Arteaga, Gravini-Donado, & Zanello Riva, 2021). Media ini juga menjadi solusi bagi tantangan dalam pembelajaran tradisional, di mana siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam aktivitas belajar. Melalui Educaplay, siswa dapat belajar secara mandiri, berkolaborasi dengan teman sebaya, dan memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan mereka.

Strategi Project-Based Learning

Strategi Project-Based Learning (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan melibatkan mereka dalam proyek-proyek nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan memberikan kesempatan untuk menyelesaikan permasalahan secara kolaboratif. Prinsip-prinsip dasar PBL mencakup pembelajaran yang berbasis pada eksplorasi, pertanyaan, dan refleksi yang mendalam. Dalam konteks PBL, siswa didorong untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, yang menjadi kompetensi penting abad ke-21. Langkah-langkah dalam PBL biasanya melibatkan identifikasi masalah, perencanaan proyek, pelaksanaan proyek, penyelesaian proyek, dan refleksi hasil. Proses ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mendalam melalui keterlibatan aktif dalam proyek yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bersifat eksploratif dan solutif (Hung et al., 2019). Dalam kaitannya dengan pengembangan kreativitas, PBL memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk berpikir kreatif karena mereka ditantang untuk menemukan solusi yang orisinal dan relevan dalam menyelesaikan proyek. Sebagai contoh, penelitian menunjukkan bahwa metode PBL mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran media melalui fleksibilitas dan kebaruan ide yang dihasilkan selama proses pembelajaran meskipun tingkat orisinalitasnya cenderung moderat (Ummah et al., 2019). Selain itu, PBL juga memungkinkan siswa untuk terlibat dalam

proses belajar yang lebih bermakna, karena siswa tidak hanya menghafal informasi tetapi juga menerapkannya dalam konteks nyata. Hal ini dapat dilihat dalam penelitian Zhan et al. (2022) yang menemukan bahwa pendekatan berbasis produk dalam PBL meningkatkan keterampilan manajemen proyek dan pemikiran inovatif siswa, terutama ketika teknologi digunakan sebagai pendukung pembelajaran. Dengan demikian, PBL menjadi strategi yang relevan dalam membangun kreativitas siswa, khususnya dalam pembelajaran teks pantun melalui media interaktif seperti Educaplay.

Teks Pantun sebagai Materi Pembelajaran

Teks pantun merupakan salah satu bentuk sastra tradisional yang memiliki nilai estetika, moral, dan budaya yang sangat penting. Sebagai warisan budaya takbenda, pantun tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang kaya akan nilai-nilai kearifan lokal. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, pantun memiliki potensi besar untuk mendidik siswa tentang keindahan bahasa, logika berpikir, dan nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya. Pengajaran teks pantun di sekolah menjadi salah satu cara untuk melestarikan budaya lokal sekaligus membangun apresiasi siswa terhadap warisan tradisional bangsa. Menurut Lubis (2019), pembelajaran pantun tidak hanya mengajarkan struktur dan isi teks, tetapi juga dapat menjadi medium untuk menanamkan nilai-nilai lokal, seperti melalui kolaborasi antara guru dan seniman lokal dalam proses pengajaran. Selain itu, pembelajaran teks pantun dapat melatih siswa dalam keterampilan berbahasa dan berpikir kreatif. Struktur pantun yang simetris menuntut siswa untuk berpikir sistematis dalam menyusun rima dan isi yang bermakna. Dengan demikian, pembelajaran pantun tidak hanya melibatkan aspek linguistik tetapi juga aspek kognitif, estetika, dan moral. Hal ini menjadikan pantun sebagai materi pembelajaran yang penting untuk diajarkan, terutama di era modernisasi yang cenderung mengikis minat terhadap budaya tradisional. Dengan memanfaatkan media interaktif seperti Educaplay dalam pembelajaran teks pantun, siswa dapat lebih terlibat secara aktif dan kreatif dalam proses belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Penelitian Terkait

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media interaktif, seperti Educaplay, dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Educaplay merupakan platform edukasi digital yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan edukatif lainnya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Chanpet et al. (2020), pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan secara daring dengan bantuan media interaktif terbukti dapat meningkatkan keterampilan siswa, termasuk pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa, termasuk media digital seperti Educaplay, mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterampilan problem-solving siswa (Ongoro & Fanjiang, 2024). Selain itu, PBL dalam pembelajaran bahasa juga telah banyak diteliti, termasuk dalam konteks pembelajaran teks pantun. Penelitian Zhou (2021) tentang pembelajaran berbasis masalah dalam kursus musik menunjukkan bahwa metode ini signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam menciptakan karya seni baru. Hal ini relevan dengan pembelajaran teks pantun, yang juga membutuhkan kreativitas siswa dalam menyusun pantun yang sesuai dengan struktur dan konteks. Penelitian lain yang dilakukan oleh Tran & Tran (2020) menunjukkan bahwa siswa memiliki sikap positif terhadap PBL dalam pembelajaran bahasa Inggris, karena pendekatan ini memungkinkan mereka untuk lebih mandiri dan terlibat aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, kombinasi antara PBL dan media interaktif seperti Educaplay dapat menjadi pendekatan yang

efektif dalam pembelajaran teks pantun untuk mengembangkan kreativitas siswa secara optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menggambarkan dan memahami proses pembelajaran teks pantun melalui media interaktif Educaplay dengan strategi pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PBL) di kelas. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kreativitas siswa dalam pembelajaran secara mendalam, dengan menekankan pada proses, pemahaman, dan makna dari pengalaman belajar siswa. Metode deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran yang sistematis dan mendetail tentang bagaimana media interaktif dan strategi pembelajaran berbasis proyek dapat memengaruhi kreativitas siswa dalam proses pembelajaran teks pantun. Subjek penelitian ini adalah siswa SMP Swasta Imelda Medan yang berpartisipasi dalam pembelajaran teks pantun dengan menggunakan media interaktif Educaplay dan strategi PBL. Subjek dipilih karena mereka secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran yang menjadi fokus penelitian ini. Objek penelitian mencakup proses pembelajaran itu sendiri, yang melibatkan aktivitas siswa dalam memahami, menyusun, dan menyampaikan pantun, serta hasil kreativitas yang dihasilkan siswa dari proyek berbasis pantun yang dilakukan secara kolaboratif. Fokus penelitian ini adalah untuk memahami sejauh mana penggunaan media Educaplay dan strategi PBL dapat memfasilitasi pengembangan kreativitas siswa, baik dalam bentuk ide-ide inovatif maupun hasil karya pantun yang dihasilkan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua instrumen utama, yaitu observasi dan kuesioner. Observasi dilakukan untuk mengamati langsung proses pembelajaran di kelas, khususnya bagaimana siswa berinteraksi dengan media interaktif Educaplay dan bagaimana mereka bekerja secara kolaboratif dalam menyelesaikan proyek berbasis pantun. Observasi ini juga bertujuan untuk memahami dinamika kelas, partisipasi siswa, dan bagaimana strategi PBL diterapkan dalam pembelajaran. Kuesioner digunakan sebagai instrumen pendukung untuk mengumpulkan data tentang persepsi, pengalaman, dan tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran. Kuesioner ini terdiri dari 15 item pertanyaan yang dirancang untuk mengevaluasi berbagai aspek pembelajaran, seperti pemahaman terhadap teks pantun, motivasi belajar, kemampuan kolaborasi, kepercayaan diri, dan pengembangan ide-ide kreatif. Data dari kuesioner dikumpulkan dengan menggunakan skala Likert tiga tingkat (Tidak Setuju, Setuju, Sangat Setuju) untuk mempermudah analisis persepsi siswa secara kualitatif.

Prosedur penelitian dimulai dengan tahap perencanaan, di mana desain pembelajaran berbasis proyek yang memanfaatkan media Educaplay disusun secara sistematis. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan materi pembelajaran teks pantun, media interaktif Educaplay, serta panduan pelaksanaan proyek. Setelah itu, dilakukan pelaksanaan pembelajaran di kelas, di mana siswa diberikan kebebasan untuk membuat pantun secara kreatif dengan memanfaatkan media interaktif dan bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek. Selama proses ini, peneliti melakukan observasi untuk mencatat setiap interaksi, tantangan, dan perkembangan kreativitas siswa. Setelah pembelajaran selesai, data dikumpulkan melalui kuesioner untuk melengkapi hasil observasi, sehingga data yang diperoleh mencakup sudut pandang siswa tentang pengalaman mereka selama pembelajaran. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan model analisis data kualitatif Miles dan Huberman, yang melibatkan tiga tahap utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyaring, merangkum, dan mengelompokkan data yang relevan berdasarkan tema-tema yang muncul, seperti motivasi belajar, kolaborasi, kreativitas, dan pemahaman konsep pantun. Data yang sudah disederhanakan kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif

yang menggambarkan temuan utama penelitian. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan data secara mendalam untuk memahami pola-pola yang muncul, hubungan antarvariabel, serta implikasi dari penggunaan media interaktif dan strategi PBL terhadap kreativitas siswa. Analisis ini dilakukan secara berulang untuk memastikan validitas dan keakuratan hasil penelitian. Tahapan penelitian ini mencakup perencanaan, pelaksanaan pembelajaran dengan Educaplay dan PBL, pengumpulan data melalui observasi dan kuesioner, serta analisis data menggunakan pendekatan Miles dan Huberman. Alur ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana media interaktif dan strategi pembelajaran berbasis proyek dapat memengaruhi kreativitas siswa dalam pembelajaran teks pantun.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Temuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kreativitas siswa dalam pembelajaran teks pantun melalui media Educaplay dengan menggunakan strategi pembelajaran Project-Based Learning (PBL). Berdasarkan hasil kuesioner yang melibatkan siswa SMP Swasta Imelda Medan, diperoleh data yang menggambarkan persepsi siswa terhadap efektivitas media interaktif dan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas dan pemahaman mereka terhadap teks pantun. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas siswa menyatakan setuju atau sangat setuju bahwa media interaktif seperti Educaplay membantu mereka memahami konsep pantun dengan lebih mudah. Sebanyak 45 siswa setuju dan 15 siswa sangat setuju bahwa media ini bersifat menarik dan memudahkan pemahaman konsep pantun. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif, sebagaimana dinyatakan oleh siswa yang merasa media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik (38 setuju, 13 sangat setuju). Di sisi lain, terdapat 9 siswa yang menyatakan tidak setuju, yang menunjukkan adanya kebutuhan untuk penyesuaian lebih lanjut dalam penggunaan media ini.

Motivasi belajar siswa juga menjadi salah satu aspek yang diukur dalam penelitian ini. Sebanyak 34 siswa setuju dan 22 siswa sangat setuju bahwa media interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar mereka. Hal ini menjadi indikasi bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan media interaktif mampu mendorong siswa

untuk lebih bersemangat dalam belajar. Selain itu, kebebasan yang diberikan kepada siswa untuk membuat pantun dengan menggunakan media ini dirasakan mampu mendorong kreativitas mereka, seperti yang diungkapkan oleh 38 siswa yang setuju dan 13 siswa yang sangat setuju terhadap pernyataan ini. Namun, 9 siswa menyatakan tidak setuju, yang mengindikasikan bahwa tidak semua siswa merasakan kebebasan ini secara positif. Dalam aspek kolaborasi, proyek pembuatan pantun secara kelompok dinilai berhasil memunculkan ide-ide baru yang inovatif. Sebanyak 53 siswa setuju bahwa kerja kelompok ini mampu mendorong munculnya ide kreatif, meskipun terdapat 7 siswa yang sangat setuju dan tidak ada siswa yang menyatakan tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa kolaborasi dalam PBL dapat menjadi wadah untuk mengembangkan kreativitas siswa. Selain itu, penggunaan media interaktif juga dianggap mempermudah siswa dalam menuangkan ide kreatif mereka ke dalam bentuk pantun, meskipun terdapat tantangan seperti yang dirasakan oleh 18 siswa yang menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan ini.

Strategi PBL secara keseluruhan dianggap efektif dalam membantu siswa memahami alur penyusunan pantun. Sebanyak 41 siswa setuju dan 13 siswa sangat setuju bahwa strategi ini memudahkan mereka dalam memahami proses tersebut. Selain itu, kegiatan kolaboratif dalam PBL juga dinilai mempermudah proses belajar sebagaimana dirasakan oleh 41 siswa setuju dan 15 siswa sangat setuju terhadap pernyataan ini. Hasil ini mengindikasikan bahwa pendekatan PBL memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam pembelajaran teks pantun. Kepercayaan diri siswa juga menjadi salah satu aspek penting yang diukur dalam penelitian ini. Proyek pembuatan pantun terbukti meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berkarya, dengan 23 siswa setuju dan 16 siswa sangat setuju terhadap pernyataan ini. Namun, terdapat 21 siswa yang tidak setuju, yang menunjukkan adanya tantangan dalam membangun rasa percaya diri siswa melalui strategi ini. Meskipun demikian, hasil pantun yang dihasilkan melalui pembelajaran berbasis proyek dinilai lebih berkualitas, sebagaimana diungkapkan oleh 41 siswa yang setuju dan 10 siswa yang sangat setuju terhadap pernyataan ini. Selain itu, penggunaan media interaktif juga dianggap mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur pantun, di mana 41 siswa setuju dan 13 siswa sangat setuju terhadap pernyataan ini. Proses pembelajaran ini juga dinilai mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk menyampaikan pantun di depan kelas, sebagaimana diungkapkan oleh 34 siswa yang setuju dan 17 siswa yang sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran ini tidak hanya berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks pantun, tetapi juga dalam membangun keterampilan komunikasi dan keberanian mereka.

Nomor	Soal	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1	Media interaktif (menarik) membantu saya memahami konsep pantun dengan lebih mudah.	0	45	15
2	Media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik.	9	38	13
3	Penggunaan media interaktif meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	4	34	22
4	Saya merasa lebih kreatif ketika diberikan kebebasan membuat pantun menggunakan media.	9	38	13
5	Proyek pembuatan pantun dalam kelompok memunculkan ide-ide baru yang inovatif.	0	53	7
6	Media interaktif mempermudah saya dalam menuangkan ide kreatif ke dalam bentuk pantun.	18	38	4
7	Strategi Project-Based Learning membantu saya memahami alur penyusunan pantun.	6	41	13

8	Kegiatan kolaboratif dalam PBL mempermudah proses belajar saya.	4	41	15
9	Penyelesaian proyek pembuatan pantun meningkatkan kepercayaan diri saya dalam berkarya.	21	23	16
10	Saya merasa hasil pantun yang dibuat lebih berkualitas berkat pembelajaran berbasis proyek.	9	41	10
11	Penggunaan media interaktif meningkatkan pemahaman saya terhadap struktur pantun.	6	41	13
12	Proses pembelajaran ini membuat saya lebih percaya diri untuk menyampaikan pantun di depan.	9	34	17
13	Saya dapat mengembangkan ide-ide baru melalui proyek berbasis pantun.	6	41	13
14	Kolaborasi dalam proyek berbasis pantun meningkatkan keterampilan komunikasi saya.	6	34	20
15	Saya merasa tertantang untuk menghasilkan karya kreatif melalui proyek berbasis pantun.	12	30	18

(sumber: olahan peneliti)

Analisis Temuan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, ditemukan bahwa penggunaan media interaktif seperti Educaplay dalam pembelajaran teks pantun dengan strategi Project-Based Learning (PBL) memberikan dampak positif terhadap kreativitas, pemahaman, dan motivasi siswa. Hasil ini sejalan dengan teori dan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta mendorong mereka untuk berpikir kreatif. Project-Based Learning, sebagai metode pembelajaran, telah terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan relevan dengan kehidupan nyata, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa (Hung et al., 2019). Selain itu, penggunaan media interaktif seperti Educaplay memberikan dimensi baru dalam pengalaman belajar siswa, yang memperkuat hasil penelitian sebelumnya bahwa teknologi pendidikan berbasis digital mampu meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa dalam berbagai konteks pembelajaran (Griffith et al., 2019). Salah satu temuan utama dalam penelitian ini adalah bahwa mayoritas siswa menyatakan media interaktif membantu mereka memahami konsep pantun dengan lebih mudah. Hal ini mendukung pandangan bahwa media digital interaktif dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Sebuah studi oleh Alwasilah (2019) menunjukkan bahwa teknologi berbasis proyek seperti Plotagon mampu meningkatkan kemampuan multiliterasi siswa dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran dunia nyata. Demikian pula, Educaplay sebagai media interaktif memberikan pengalaman belajar yang menarik, yang menjadi faktor pendukung dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana ditemukan dalam penelitian ini, di mana 34 siswa setuju dan 22 siswa sangat setuju bahwa media ini meningkatkan motivasi mereka. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek yang diperkaya dengan teknologi mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dalam proses pembelajaran (Liu et al., 2020).

Dalam aspek kolaborasi, proyek pembuatan pantun dalam kelompok dinilai mampu memunculkan ide-ide baru yang inovatif. Sebanyak 53 siswa menyatakan setuju dengan pernyataan ini, yang mengindikasikan bahwa kolaborasi dalam PBL mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan ide kreatif. Temuan ini didukung oleh teori Collaborative Reasoning (CR), yang menyatakan bahwa kolaborasi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menghasilkan solusi kreatif yang efektif dan relevan dengan situasi

nyata (Ma et al., 2023). Selain itu, penggunaan strategi PBL juga membantu siswa memahami alur penyusunan pantun, sebagaimana dinyatakan oleh 41 siswa yang setuju dan 13 siswa yang sangat setuju terhadap pernyataan ini. Penelitian oleh Chen et al. (2020) juga mengidentifikasi bahwa PBL memberikan fleksibilitas dan struktur yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif melalui proses yang terarah. Namun, penelitian ini juga mengungkapkan beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, terutama dalam membangun rasa percaya diri siswa. Sebagai contoh, terdapat 21 siswa yang menyatakan tidak setuju bahwa proyek pembuatan pantun meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berkarya. Meskipun demikian, 23 siswa setuju, dan 16 siswa sangat setuju bahwa proyek ini memberikan dampak positif pada kepercayaan diri mereka. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun PBL dapat membantu beberapa siswa dalam meningkatkan kepercayaan diri, pendekatan tambahan mungkin diperlukan untuk memastikan semua siswa mendapatkan manfaat yang sama. Studi oleh Ummah et al. (2019) menunjukkan bahwa PBL efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa, tetapi keberhasilannya sering kali bergantung pada dukungan guru dalam memberikan scaffolding yang memadai selama proses pembelajaran.

Selain itu, tantangan lain terlihat dalam aspek menuangkan ide kreatif ke dalam bentuk pantun, di mana 18 siswa menyatakan tidak setuju bahwa media interaktif mempermudah mereka dalam menuangkan ide kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media interaktif seperti Educaplay memiliki banyak manfaat, penggunaannya harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa untuk memastikan efektivitasnya. Penelitian oleh Ritter et al. (2020) menunjukkan bahwa pelatihan kreativitas yang terstruktur dapat membantu siswa mengatasi hambatan dalam proses kreatif, termasuk dalam menuangkan ide ke dalam bentuk yang lebih konkret. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, berikut disajikan tabel yang menunjukkan perbandingan antara hasil penelitian ini dengan temuan penelitian sebelumnya:

Aspek	Hasil Penelitian Ini	Dukungan dari Penelitian Sebelumnya
Pemahaman Konsep Pantun	Mayoritas siswa merasa media interaktif membantu memahami konsep pantun (45 setuju, 15 sangat setuju).	Media interaktif mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan efektif (Griffith et al., 2019; Alwasilah, 2019).
Motivasi Belajar	Sebagian besar siswa merasa motivasi belajar mereka meningkat (34 setuju, 22 sangat setuju).	Teknologi pendidikan berbasis digital meningkatkan motivasi siswa (Liu et al., 2020; Griffith et al., 2019).
Kolaborasi dan Ide Kreatif	Proyek kelompok memunculkan ide-ide baru (53 setuju, 7 sangat setuju).	Kolaborasi dalam PBL mendukung pengembangan ide kreatif (Ma et al., 2023; Chen et al., 2020).
Kepercayaan Diri	Sebagian siswa merasa kurang percaya diri (21 tidak setuju, 23 setuju, 16 sangat setuju).	Scaffolding sangat penting untuk membantu siswa mengembangkan kepercayaan diri (Ummah et al., 2019; Ritter et al., 2020).
Menuangkan Ide Kreatif	Sebagian siswa merasa kesulitan menuangkan ide kreatif (18 tidak setuju, 38 setuju, 4 sangat setuju).	Pelatihan kreativitas dapat membantu siswa menuangkan ide ke dalam bentuk yang konkret (Ritter et al., 2020).

Secara keseluruhan, analisis temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dan strategi PBL memiliki dampak positif terhadap pembelajaran teks pantun, terutama dalam meningkatkan kreativitas, pemahaman, dan motivasi siswa. Namun, penelitian ini juga menyoroti pentingnya dukungan tambahan, seperti scaffolding dan pelatihan kreativitas, untuk memastikan semua siswa dapat merasakan manfaat dari metode ini. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya pendekatan yang holistik dan terintegrasi dalam penerapan PBL untuk mencapai hasil yang optimal (Hung et al., 2019; Liu et al., 2020).

Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran teks pantun melalui media interaktif Educaplay dengan strategi Project-Based Learning (PBL) dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang mendukung kreativitas siswa meliputi motivasi intrinsik, rasa percaya diri, dan kebebasan berkreasi. Hal ini tercermin dari jawaban siswa pada beberapa butir kuesioner, seperti pernyataan bahwa media interaktif membantu siswa memahami konsep pantun dengan lebih mudah, yang disetujui oleh 45 siswa dan sangat disetujui oleh 15 siswa. Selain itu, penggunaan media ini juga meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana diungkapkan oleh 34 siswa yang menyatakan setuju dan 22 siswa yang sangat setuju bahwa media interaktif meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Kebebasan dalam membuat pantun juga dirasakan oleh siswa sebagai faktor yang mendorong kreativitas, dengan total 51 siswa yang menyatakan setuju atau sangat setuju bahwa mereka merasa lebih kreatif ketika diberi kebebasan dalam membuat pantun menggunakan media Educaplay. Dari faktor eksternal, strategi pembelajaran berbasis proyek (PBL) menjadi salah satu elemen yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa. Proyek pembuatan pantun dalam kelompok, misalnya, dianggap berhasil memunculkan ide-ide baru yang inovatif, sebagaimana dinyatakan oleh 53 siswa yang menyatakan setuju dan 7 siswa yang sangat setuju. Kolaborasi dalam proyek juga mempermudah proses belajar siswa, dengan 41 siswa menyatakan setuju dan 15 siswa sangat setuju bahwa kegiatan kolaboratif dalam PBL membantu mereka memahami alur penyusunan pantun. Namun, beberapa faktor penghambat juga teridentifikasi, terutama dalam hal kesulitan menuangkan ide kreatif ke dalam bentuk pantun. Sebanyak 18 siswa menyatakan tidak setuju bahwa media interaktif mempermudah mereka dalam menuangkan ide kreatif, meskipun 42 siswa lainnya menyatakan setuju atau sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua siswa merasa nyaman dengan metode pembelajaran berbasis teknologi, yang juga dapat dipengaruhi oleh tingkat kemampuan teknis masing-masing siswa.

Perbandingan dengan Penelitian Terkait

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dan strategi pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa. Sebagai contoh, penelitian oleh Alwasilah (2019) menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan media teknologi seperti Plotagon dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam literasi multiliterasi, serupa dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa media Educaplay membantu siswa menghasilkan pantun yang lebih kreatif. Selain itu, penelitian oleh Ongoro dan Fanjiang (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game interaktif dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran bahasa, yang mendukung temuan bahwa media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa (Griffith et al., 2019). Namun, hasil penelitian ini juga menunjukkan beberapa tantangan yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya, khususnya dalam hal kesulitan siswa menuangkan ide kreatif ke dalam bentuk pantun. Tantangan ini serupa dengan temuan Ummah et al. (2019), yang menyebutkan bahwa meskipun pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas, tingkat orisinalitas siswa masih tergolong rendah, yang mungkin disebabkan oleh kurangnya pemahaman teknis atau pengalaman dalam menggunakan media tersebut. Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa kolaborasi dalam proyek berbasis pantun mampu meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, yang mendukung temuan Maksić dan Smiljana (2021) bahwa strategi pembelajaran dengan scaffolding sosial dapat meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa. Namun, perbedaan utama dalam penelitian ini adalah fokus pada konteks lokal budaya Indonesia, yaitu pembelajaran teks pantun, yang memberikan kontribusi unik

dalam literatur terkait pembelajaran berbasis proyek dengan media interaktif. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat argumen bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan media interaktif seperti Educaplay tidak hanya meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kolaboratif dan relevan, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis budaya lokal. Meskipun demikian, tantangan teknis yang dihadapi siswa menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan inklusif untuk memastikan semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kreativitas siswa dalam pembelajaran teks pantun dengan memanfaatkan media interaktif Educaplay yang diintegrasikan dengan strategi pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PBL). Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa kreativitas siswa dapat berkembang secara signifikan ketika mereka diberi kebebasan untuk berkreasi dalam suasana belajar yang interaktif dan kolaboratif. Penggunaan Educaplay terbukti efektif dalam mendukung pemahaman siswa terhadap struktur dan konsep pantun, sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Media ini memberikan pengalaman belajar yang menarik dan relevan, sehingga mampu mendorong motivasi siswa untuk belajar sekaligus mengasah kemampuan berpikir kreatif mereka. Di sisi lain, implementasi PBL dalam pembelajaran teks pantun juga memberikan dampak positif. Melalui proyek kelompok pembuatan pantun, siswa tidak hanya mampu berkolaborasi secara efektif, tetapi juga menunjukkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru yang kreatif dan inovatif. Pendekatan ini memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk bereksplorasi dan mengekspresikan diri, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan selaras dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicermati. Salah satu keterbatasan utama adalah kurangnya variasi subjek penelitian, yang hanya melibatkan siswa dari satu institusi, yaitu SMP Swasta Imelda Medan. Hal ini membatasi generalisasi hasil penelitian terhadap populasi siswa yang lebih luas. Selain itu, keterbatasan teknis dalam penggunaan Educaplay juga menjadi tantangan tersendiri, terutama bagi siswa yang kurang terbiasa dengan teknologi atau memiliki akses yang terbatas ke perangkat digital. Meskipun media ini memberikan banyak manfaat, beberapa siswa masih merasa kesulitan dalam menuangkan ide kreatif mereka ke dalam bentuk pantun, yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran membutuhkan pendekatan yang lebih adaptif dan inklusif. Selain itu, penelitian ini belum sepenuhnya mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan PBL dan Educaplay terhadap kreativitas siswa, karena data yang dikumpulkan lebih berfokus pada pengalaman pembelajaran dalam jangka pendek. Berdasarkan temuan dan keterbatasan yang ada, penelitian ini memberikan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut. Bagi para guru, disarankan untuk terus mengintegrasikan media interaktif seperti Educaplay dalam pembelajaran, namun dengan persiapan yang lebih matang, termasuk memberikan pelatihan awal kepada siswa dalam penggunaan media tersebut. Guru juga perlu memastikan bahwa strategi PBL diterapkan secara terarah dan memberikan dukungan yang memadai kepada siswa selama proses pembelajaran, khususnya bagi mereka yang membutuhkan bantuan tambahan dalam memahami teknologi atau materi pembelajaran. Selain itu, guru dapat memanfaatkan Educaplay untuk menciptakan variasi aktivitas pembelajaran yang lebih kaya, seperti kuis, teka-teki silang, atau permainan edukatif lain yang relevan dengan materi pantun, guna menjaga minat belajar siswa secara konsisten. Untuk penelitian berikutnya, disarankan agar studi serupa dilakukan dengan melibatkan subjek yang lebih bervariasi, baik dari segi latar belakang siswa maupun lokasi penelitian, sehingga hasil penelitian dapat lebih representatif. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi dampak

jangka panjang dari penggunaan Educaplay dan strategi PBL terhadap kreativitas siswa, termasuk bagaimana kedua pendekatan ini memengaruhi kemampuan berpikir kritis dan keterampilan komunikasi siswa di luar konteks pembelajaran teks pantun. Selain itu, perlu dilakukan pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inklusif, dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa yang memiliki keterbatasan dalam akses teknologi atau yang memiliki tingkat pemahaman teknologi yang rendah. Dengan demikian, penelitian-penelitian di masa depan diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif tentang efektivitas kombinasi media interaktif dan strategi pembelajaran berbasis proyek dalam mendukung pengembangan kreativitas siswa di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Abouhashem, A., Abdou, R. M., Bhadra, J., Santhosh, M. E., Ahmad, Z., & Al-Thani, N. (2021). A distinctive method of online interactive learning in STEM education. Sustainability, 13(24), 13909. https://doi.org/10.3390/su132413909

Alwasilah, S. S. (2019). Creating your animated stories with Plotagon: Implementation of project-based learning in narrative writing. International Journal of Learning, Teaching and Educational Research, 18(12), 93–102. https://doi.org/10.26803/ijlter.18.12.19

Arteaga, J. V., Gravini-Donado, M., & Zanello Riva, L. D. (2021). Digital technologies for heritage teaching: Trend analysis in new realities. International Journal of Emerging Technologies in Learning, 16(21), 25149. https://doi.org/10.3991/ijet.v16i21.25149

Berkovich, I., & Grinshtain, Y. (2021). A review of rigor and ethics in qualitative educational administration, management, and leadership research articles published in 1999–2018. Leadership and Policy in Schools, 20(4), 611–628. https://doi.org/10.1080/15700763.2021.1931349

Castro, R. (2019). Blended learning in higher education: Trends and capabilities. Education and Information Technologies, 24(4), 2523–2546. https://doi.org/10.1007/s10639-019-09886-3

Chan, S. C., Gondhalekar, A., Choa, G., & Rashid, M. (2022). Adoption of problem-based learning in medical schools in non-Western countries: A systematic review. Teaching and Learning in Medicine, 34(4), 414–425. https://doi.org/10.1080/10401334.2022.2142795

Chanpet, P., Chomsuwan, K., & Murphy, E. (2020). Online project-based learning and formative assessment. Technology, Knowledge and Learning, 25(1), 85–103. https://doi.org/10.1007/S10758-018-9363-2

Chen, J., Kolmos, A., & Du, X. (2020). Forms of implementation and challenges of PBL in engineering education: A review of literature. European Journal of Engineering Education, 45(1), 89–102. https://doi.org/10.1080/03043797.2020.1718615

Cronin, C., & Hawthorne, C. (2019). Poetry in motion' a place in the classroom: Using poetry to develop writing confidence and reflective skills. Nurse Education Today, 76, 109–114. https://doi.org/10.1016/j.nedt.2019.01.026

dos Santos, S. C., Reis, P. B. S., Reis, J. F. S., & Tavares, F. (2021). Two decades of PBL in teaching computing: A systematic mapping study. IEEE Transactions on Education, 64(1), 1–12. https://doi.org/10.1109/te.2020.3033416

Gibson, D. (2020). Designing purposeful digital learning. Educational Technology Research and Development, 68(1), 1–20. https://doi.org/10.1007/s11423-020-09875-1

Gralewski, J., & Karwowski, M. (2019). Are teachers' ratings of students' creativity related to students' divergent thinking? A meta-analysis. Thinking Skills and Creativity, 32, 100583. https://doi.org/10.1016/J.TSC.2019.100583

Griffith, S. F., Hagan, M. B., Heymann, P., Heflin, B. H., & Bagner, D. (2019). Apps as learning tools: A systematic review. Pediatrics, 144(6), e20191579. https://doi.org/10.1542/peds.2019-1579

Hernández-Ramos, J., Pernaa, J., Cáceres-Jensen, L., & Rodríguez-Becerra, J. (2021). The effects of using socio-scientific issues and technology in problem-based learning: A systematic review. Education Sciences, 11(10), 640. https://doi.org/10.3390/educsci11100640

Imbaquingo, A., & Cárdenas, J. (2023). Project-based learning as a methodology to improve reading and comprehension skills in the English language. Education Sciences, 13(6), 587. https://doi.org/10.3390/educsci13060587

Jovanović, N., Stamenković, S., & Jovanović, S. (2023). NNeduca: A software environment to teach artificial neural networks. Computer Applications in Engineering Education, 31(6), 1–14. https://doi.org/10.1002/cae.22655

Kalman, M. (2019). "It requires interest, time, patience and struggle": Novice researchers' perspectives on and experiences of the qualitative research journey. Qualitative Research in Education, 8(1), 1–24. https://doi.org/10.17583/qre.2019.4483

Kandemir, M., Tezci, E., Shelley, M., & Demirli, C. (2019). Measurement of creative teaching in mathematics class. Creativity Research Journal, 31(3), 278–288. https://doi.org/10.1080/10400419.2019.1641677

Leko, M. M., Cook, B. G., & Cook, L. (2021). Qualitative methods in special education research. Learning Disabilities Research & Practice, 36(1), 1–10. https://doi.org/10.1111/ldrp.12268

Liu, M., Shi, Y., Pan, Z., Li, C., Pan, X., & Lopez, F. (2020). Examining middle school teachers' implementation of a technology-enriched problem-based learning program: Motivational factors, challenges, and strategies. Journal of Research on Technology in Education, 52(3), 1–19. https://doi.org/10.1080/15391523.2020.1768183

Ma, S., Zhou, Q., Li, Y., & Chen, S. (2023). Promoting Chinese students' creative performance through collaborative reasoning. ECNU Review of Education, 6(1), 1–20. https://doi.org/10.1177/20965311231168419

Maksić, S., & Smiljana, J. (2021). Scaffolding the development of creativity from the students' perspective. Thinking Skills and Creativity, 41, 100835. https://doi.org/10.1016/J.TSC.2021.100835

Meng, X., Shen, H., Li, H., Zhang, L., & Fu, R. (2019). Review of the pansharpening methods for remote sensing images based on the idea of meta-analysis: Practical discussion and challenges. Information Fusion, 45, 1–15. https://doi.org/10.1016/j.inffus.2018.05.006

Ongoro, C. A., & Fanjiang, Y.-Y. (2024). Digital game-based technology for English language learning in preschools and primary schools: A systematic analysis. IEEE Transactions on Learning Technologies, 17(1), 1–13. https://doi.org/10.1109/TLT.2023.3268282

Paul, J., & Criado, A. R. (2020). The art of writing literature review: What do we know and what do we need to know? International Business Review, 29(4), 101717. https://doi.org/10.1016/j.ibusrev.2020.101717

Ritter, S., Gu, X., Crijns, M., & Biekens, P. (2020). Fostering students' creative thinking skills by means of a one-year creativity training program. PLoS ONE, 15(4), e0229773. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0229773

Tran, T. Q., & Tran, T. (2020). Attitudes toward the use of project-based learning: A case study of Vietnamese high school students. Journal of Language & Education, 6(2), 1–10. https://doi.org/10.2139/ssrn.3862283

Valverde-Berrocoso, J., Garrido-Arroyo, M. del C., Burgos-Videla, C., & Morales-Cevallos, M. B. (2020). Trends in educational research about e-learning: A systematic literature review (2009–2018). Sustainability, 12(12), 5153. https://doi.org/10.3390/su12125153

Yan, Z., Lee, J., Hui, S. K., & Lao, H. (2022). Enhancing students' self-efficacy in creativity and learning performance in the context of English learning: The use of self-assessment mind maps. Frontiers in Psychology, 13, 871781. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.871781

Zhan, Z., Shen, W., & Lin, W.-H. (2022). Effect of product-based pedagogy on students' project management skills, learning achievement, creativity, and innovative thinking in a high-school artificial intelligence course. Frontiers in Psychology, 13, 849842. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.849842

Zhou, Q. (2021). Development of creative thinking skills through aesthetic creativity in middle school educational music course. Thinking Skills and Creativity, 41, 100825. https://doi.org/10.1016/J.TSC.2021.100825