



Pembelajaran Teks Persuasi dengan Pendekatan Multimodal Berbasis Poster untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas XI

Aurora Stevani Naibaho¹, Lilik Wahyuni²

^{1,2}Univeristas Brawijaya, Indonesia

E-mail: aurora23@student.ub.ac.id, lilikwahyuni@ub.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-02-12 Revised: 2024-03-23 Published: 2024-04-01	Creativity is something that students must have, in order to be able to overcome learning obstacles, and be able to find new things that can be applied in life, especially in competing in a very advanced era. In an effort to realize the fourth SDGs point, namely making education in Indonesia quality, it is hoped that educators can provide students with the provisions to develop creative skills, critical thinking, communication and strong collaboration skills or what are known as 4C skills. One thing that can be done is to implement more interactive, innovative and effective learning, such as implementing multimodal learning using lecture methods and project based learning combined with group work methods between students. The aim of this research is to analyze student creativity and student responses to the application of multimodal learning as an effort to increase student creativity based on digital persuasion posters. This research is Classroom Action Research (PTK), carrying out two cycles, with planning, implementation, observation and reflection carried out in each cycle. The research population was students of XI-8 SMAN 6 Malang which involved 34 students. Data was collected using questionnaires distributed, along with an assessment of student creativity based on creative indicators. The research results show an increase in student creativity and good responses by students to the learning process that has been carried out.
Keywords: <i>Creativity;</i> <i>Multimodal Learning;</i> <i>Persuasion Poster.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-02-12 Direvisi: 2024-03-23 Dipublikasi: 2024-04-01	Kreativitas merupakan hal yang harus dimiliki siswa, agar dapat menyelesaikan kendala belajar, serta mampu menemukan hal baru yang dapat diaplikasikan didalam kehidupan terutama dalam bersaing di perkembangan zaman yang sudah sangat maju. Dalam upaya mewujudkan SDGs point keempat yaitu membuat pendidikan di Indonesia berkualitas, harapannya pendidik dapat memberi siswa bekal untuk mengembangkan keterampilan kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, serta kemampuan kolaborasi yang kuat atau yang dikenal dengan keterampilan 4C. Salah satu yang dapat dilakukan adalah menerapkan pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif dan efektif, seperti penerapan pembelajaran multimodal dengan metode ceramah dan project based learning yang dipadukan dengan metode kerja kelompok antar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana kreativitas siswa serta respon siswa terhadap penerapan pembelajaran multimodal sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa berbasis poster persuasi digital. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan melakukan dua siklus, dengan masing-masing siklus dilakukan perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Populasi penelitian ialah siswa XI-8 SMAN 6 Malang yang melibatkan sebanyak 34 siswa. Data dikumpulkan dengan kuesioner yang disebar, beserta penilaian kreativitas siswa berdasarkan indikator kreatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kreativitas siswa dan respon yang baik oleh siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan.
Kata kunci: <i>Kreativitas;</i> <i>Pembelajaran</i> <i>Multimodal;</i> <i>Poster Persuasi.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu negara. Di era digital dan global seperti saat ini, metode pembelajaran yang inovatif dan efektif sangat diperlukan untuk mempersiapkan generasi muda menjadi individu yang kreatif dan kompeten. Pendidik sangat diharapkan dapat memberikan bekal kepada siswa dalam memiliki keterampilan untuk

kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi dan kolaborasi atau kemampuan kerjasama yang baik (Dahlan & Wirobrajan, 2018). Hal ini juga disebut keterampilan 4C, yaitu *Communication, collaboration, Critical Thinking, and Problem Solving*, yang dimana keempat hal ini merupakan softskill yang sangat penting di kehidupan terutama dalam bersaing dalam dunia kerja di era digital (Partono et al., 2021). Salah satu point

penting dalam keterampilan tersebut adalah kreativitas. Kreativitas adalah dimana seseorang dapat memikirkan ide baru dalam menyelesaikan permasalahan yang ada (Estheriani & Muhid, 2020). Kreativitas merupakan sebuah cara individu dalam mengekspresikan diri, dan hal tersebut berhubungan dengan alam, dan berinteraksi dengan orang lain secara terpadu (Budiarti, 2015). Memiliki sebuah kreativitas sudah diajarkan sejak kita memasuki masa pendidikan, seperti sejak berada di Sekolah Dasar, sederhananya melalui tugas kerajinan yang ditugaskan, maka pada saat itulah seorang siswa akan dituntut kreatif dalam menyelesaikan tugas serta membagi waktu untuk mengerjakan tugas tersebut.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa terbilang rendah, hanya sedikit siswa yang memiliki tingkat kreativitas yang tinggi (Rahmadani & Puti, 2021). Penelitian lain juga mengatakan bahwa siswa kurang kreatif sehingga masih ada siswa yang belum dapat mencapai ketuntasan belajar (Prasetyoningrum et al., 2014). Penelitian terdahulu lainnya juga menunjukkan bahwa keterampilan berfikir kreatif siswa kelas X MIPA di SMAN 9 Malang masih masuk dalam kategori rendah (Wati, 2015). Permasalahan tersebut tentu menjadi perhatian dalam dunia pendidikan. Pendidik masih kurang memberikan ruang dan kesempatan kepada siswa untuk berfikir kreatif, dengan penyampaian materi dan pembelajaran yang monoton, serta lebih berpusat pada materi pemberian guru saja (Hutabarat & Hasibuan, 2020).

Siswa yang telah memasuki masa sekolah menengah memasuki tahap perkembangan yang kritis dalam perjalanan pendidikannya. Mereka tidak hanya perlu memahami materi pelajaran, tetapi juga perlu mengembangkan keterampilan kreatif yang dapat membantu mereka menghasilkan karya-karya yang berdampak positif dalam berbagai konteks. Karya poster persuasi merupakan salah satu bentuk ekspresi kreatif yang dapat mengasah kemampuan berpikir kritis, desain grafis, serta kemampuan persuasif siswa. Dalam memiliki sebuah kreativitas, yang terpenting bukan hanya sebuah hasil, melainkan proses dari memiliki kreativitas tersebut (Lestari & Linda Zakiah, 2019). Dalam memiliki kreativitas, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi, seperti waktu, kesempatan mengenal diri, dukungan, sarana, lingkungan yang mendukung, hubungan antar orangtua dan anak yang baik, cara mendidik yang tepat, dan

kesempatan untuk mencaritahu lebih banyak informasi (Budiarti, 2015).

Para pendidik terus mencari inovasi terbaik dalam pembelajaran untuk membantu para siswa dalam meningkatkan keterampilannya terutama meningkatkan kreativitas siswa, karena pendidik memiliki pengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran, melalui metode serta kemampuan guru dalam mengajar (Estheriani & Muhid, 2020). Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menerapkan pembelajaran multimodal. Pembelajaran multimodal menggabungkan beberapa mode pembelajaran yang akan saling melengkapi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal (Yuniasari et al., 2023). Pembelajaran multimodal, yang menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, audio, dan video, dapat menjadi solusi yang tepat untuk merangsang kreativitas siswa (Muzammil & Salwa, 2016).

Dalam beberapa penelitian terdahulu, telah dilakukan penelitian atau tindakan dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa, seperti yang dilakukan pada siswa kelas XI IPA 3 SMAN 1 Ngemplak Boyolali, peneliti melakukan penerapan model pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI) dilengkapi dengan LKS dalam Upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa, hasil yang didapatkan adalah bahwa model pembelajaran TAI tersebut dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Ketuntasan yang dicapai sebesar 28,13% pada siklus pertama, dan meningkat menjadi 71,88% pada siklus kedua (Ningrum et al., 2018). Penelitian selanjutnya dilakukan pada siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Sewon, peneliti menggunakan pembelajaran model PLB atau *Project Based Learning* pada mata pelajaran sosiologi dalam upaya peningkatan kreativitas siswanya. Hasil yang didapatkan adalah kenaikan yang memuaskan pada prasiklus sebesar 9,68% menjadi 41,94% pada siklus pertama, dan pada siklus kedua sebesar 77,42% (Trihatmi, 2018). Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan pada siswa kelas XI Ilmu Alam 2 SMAN 2 Balige, dengan pembelajaran model jigsaw dalam upaya peningkatan kreativitas siswa. Hasil yang didapatkan adalah kreativitas siswa rata-rata 59,80% pada siklus pertama, dan meningkat menjadi 85,09% pada siklus kelima (Lingga, 2015).

Pada penelitian ini, akan diterapkan pembelajaran multimodal dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa. Menurut Guildford (Dalam Nurdiana et al., 2019) indikator kreativitas yang

perlu diperhatikan dibatasi pada keluwesan (Flexibility), kelancaran (fluency), orisinal (Originality), dan elaborasi (Elaboration). Hal ini dilakukan untuk mencair, bagaimana kreativitas siswa dari hasil penerapan pembelajaran multimodal, hal ini akan dilihat melalui proses serta hasil pembelajaran peserta didik dalam menciptakan sebuah karya poster persuasi. Selain itu, akan dibahas mengenai respon siswa terhadap pembelajaran multimodal dalam membuat karya poster persuasi dalam upaya membantu siswa meningkatkan kreativitasnya. Poster yang akan dibuat oleh siswa dalam penelitian ini adalah poster digital, yang berisi sebuah informasi yang hendak disampaikan dengan cara memvisualisasikannya (Novianti et al., 2022). Dengan membuat sebuah karya poster digital, akan membantu melatih kreativitas siswa, terutama dalam menggunakan media digital, mereka akan diajak untuk kreatif dan kompeten dalam membuat sebuah visual yang dapat menarik perhatian untuk membaca poster, dengan memanfaatkan segala fitur yang ada di media digital yang digunakan. Penelitian ini akan dilakukan dan diterapkan kepada siswa kelas XI-8 SMAN 6 Malang.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dan mendeskripsikan bagaimana hasil dari penerapan pembelajaran multimodal sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam membuat poster persuasi secara digital, serta mengenai respon siswa terhadap pembelajaran multimodal yang diterapkan. Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner (*Google Form*) yang berisi sebanyak 20 nomor, serta melalui hasil dan proses belajar siswa dalam membuat poster, sesuai dengan kriteria kreativitas yang ada. Pengisian kuesioner akan dilakukan oleh siswa kelas XI-8 SMAN 6 Malang selaku subjek penelitian yang ditentukan dengan teknik purposive sampling. Kuesioner yang akan diberikan kepada siswa dibagi menjadi 3 aspek utama, yaitu untuk mengetahui kepuasan, penilaian, serta tanggapan siswa terhadap proses atau sistem pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran, serta media yang dihibau kepada siswa untuk digunakan dalam pembuatan poster persuasi digital.

Dalam kuesioner tersebut dibagi menjadi 2 skala penilaian untuk setiap pertanyaan yaitu "ya" atau "tidak". Indikator penilaian kreativitas dalam penelitian ini adalah melihat dari *flexibility* atau kemampuan melakukan pendekatan untuk menyelesaikan sebuah masalah, *elaboration* atau

kemampuan, *originality*, dan *fluency* atau keterampilan menciptakan pemikiran kreatif atau ide baru. Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan sebanyak dua siklus untuk mendapatkan perbedaan hasil tingkat kreativitas siswa pada siklus pertama dan pada siklus kedua, penelitian ini dilakukan pada bulan September sampai dengan November, Tahun Pelajaran 2023/2024.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil Dalam memiliki sebuah kreativitas, tentu terdapat sebuah proses dan juga faktor yang mempengaruhi kreativitas itu sendiri ada dan berkembang dalam diri seseorang. Kreativitas seseorang dipengaruhi oleh adanya pengalaman serta dukungan yang layak dari masyarakat disekitarnya, tempat dimana siswa tersebut tinggal dan bertumbuh kembang. Untuk meningkatkan kreativitas siswa, perlu mendapat dukungan dari orang terdekat seperti orang tua, teman, dan juga pendidiknya disekolah, serta adanya apresiasi dan masukan terhadap setiap proses tumbuh kembang siswa. Hal penting lainnya dalam sebuah proses peningkatan kreativitas siswa, perlu adanya pengalaman serta pengetahuan yang cukup yang dimiliki oleh siswa.

Hasil dalam penelitian ini menjelaskan mengenai penerapan pembelajaran multimodal sebagai Upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat poster persuasi, Hasil yang didapatkan bahwa nilai siswa berdasarkan indikator kreativitas mendapatkan peningkatan yang cukup baik. Hal ini dapat dilihat melalui hasil pembelajaran siswa yang telah dilakukan pada saat siklus pertama dan siklus kedua, pada LKPD 3 dan LKPD 4. Siklus pertama pada pertemuan ketiga dengan LKPD 3, tujuan pembelajaran yang hendak dicapai adalah peserta didik mampu memahami dengan baik apa itu poster terutama poster persuasi, peserta didik dapat memahami setiap elemen dan cara membuat sebuah poster persuasi, maka pada LKPD 3 ini, peserta didik dihibau untuk fokus melakukan analisis poster persuasi yang telah diberikan secara berkelompok, dan melakukan presentasi didepan kelas agar terjadi diskusi (akan dijelaskan lebih rinci kemudian pada pembahasan).

Table 1. Nilai Kreativitas Siklus 1

No	Indikator Kreativitas	Rata-rata	Kriteria
1	Fluency	75	Cukup
2	Flexcibility	75	Cukup
3	Originality	65	Kurang
4	Elaboration	65	Kurang
Rata-rata		70	

Berdasarkan data yang didapatkan bahwa siswa XI-8 SMAN 6 Malang pada siklus pertama ini peserta didik sudah cukup memahami mengenai poster persuasi, peserta didik sudah mendapatkan nilai kreatif yang cukup baik sesuai indikator yang ada, namun melalui siklus pertama ini, peserta didik masih kurang mampu menganalisis beberapa unsur persuasi yang ada didalam sebuah poster, dan ada beberapa kelompok yang sulit mempresentasikan gagasan atau hasil kerjanya karena memiliki keraguan atas hasil kerjanya, hal ini termasuk dalam indikator kreatif pada originality dan elaboration. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan terhadap kendala yang terjadi, pertama adalah kurangnya kemampuan siswa dalam menceritakan unsur atau elemen persuasi dalam sebuah poster persuasi yang telah diberikan kepada setiap kelompok secara detail, solusi yang dilakukan pada kendala ini adalah menjelaskan lebih rinci namun dengan bahasa yang sederhana mengenai poster persuasi kepada siswa agar lebih mudah dipahami. Guru juga memberikan point-point penting mengenai unsur persuasi dalam poster yang harus ada dan dikreasikan nantinya oleh siswa dalam poster persuasi setiap kelompok, harapannya agar membantu tujuan pembelajaran bisa dicapai pada pertemuan selanjutnya. Kendala selanjutnya mengenai sulitnya siswa menyampaikan pernyataan saat mempresentasikan hasil kerjanya didepan kelas, peserta didik masih takut salah saat mengungkapkan gagasan yang dimiliki dari hasil kerjanya bersama rekan kerjanya, sehingga gagasan tersebut kurang tersampaikan dengan baik dikelas, solusi yang dilakukan yaitu guru lebih memperhatikan serta membantu siswa saat hendak mempresentasikan hasil kerjanya, mengarahkan teman-teman siswa lainnya untuk fokus dan mendengarkan hasil kerja teman yang dipresentasikan, sehingga siswa fokus dan tenang dalam menyampaikan hasil kerjanya.

Pada siklus kedua dipertemuan 4 dengan diberikannya LKPD 4, tujuan pembelajaran yang hendak dicapai adalah agar peserta didik

mampu menuangkan gagasannya dalam sebuah poster persuasi, hal ini dilakukan dengan cara memberi himbauan kepada peserta didik (akan dijelaskan lebih rinci kemudian pada pembahasan).

Table 2. Nilai Kreativitas Siklus 2

No	Indikator Kreativitas	Rata-rata	Kriteria
1	Fluency	80	Baik
2	Flexcibility	79	Cukup
3	Originality	80	Baik
4	Elaboration	85	Baik
Rata-rata		81	

Berdasarkan hasil yang didapatkan, hasil kreativitas siswa meningkat dengan sangat baik. Hal ini tentu membuktikan bahwa dengan adanya pembelajaran multimodal dengan adanya metode ceramah dan project based learning secara berkelompok dalam membuat poster persuasi digital, dapat membantu siswa meningkatkan kreativitasnya.

Siswa juga memberikan lebih banyak respon positif dalam penerapan pembelajaran multimodal tersebut. Siswa mengakui bahwa dengan proses pembelajaran yang telah diterapkan, dan juga media yang dihimbau kepada siswa dalam mengerjakan project poster persuasi digital yaitu canva cukup membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas mereka. Dengan proses yang ada, pengalaman utama yang didapatkan siswa tentu tentang bagaimana mereka dapat meningkatkan kemampuan kreativitas, menggunakan kemampuan tersebut, dan ide kreatif yang dimiliki siswa kedalam sebuah proses dan hasil pembelajaran, agar dapat mencapai tujuan belajar yang maksimal. Melalui proses tersebut, siswa kebanyakan merasa cocok dengan proses dan pengalamannya, lebih dari 50% dari 34 siswa yang merasa bahwa dengan proses dan pengalaman yang didapatkan dapat membantu siswa meningkatkan kreativitasnya, bahkan melalui proses dan pengalaman tersebut, siswa juga mengakui adanya peningkatan kemampuan Kerjasama, karena dalam proses pembelajaran siswa sering dihimbau mengerjakan project dan tugas secara berkelompok, selain agar siswa mampu meningkatkan kemampuan Kerjasama, hal ini dilakukan agar siswa selalu bisa bertukar ide dan ilmu dengan rekan kerjanya, serta mampu menggabungkan ide-ide atau pemikiran dan gagasan kreatif yang oleh

rekan lainnya dan dijadikan dalam suatu hasil kerja yang maksimal.

B. Pembahasan

Faktor pendukung yang mempengaruhi adanya kreativitas adalah keturunan (Hanafie & Amin, 2018), tentu hal ini diperoleh dari keluarga sebagai lingkup pertama kita sejak saat kecil, padahal tidak semua orang terutama siswa yang sudah memiliki kreativitas sejak lahir, kreativitas tentu bisa didapatkan juga melalui pengalaman dan lingkungan yang mendukung bagi siswa, seperti yang dikatakan oleh Clark dalam Mohammad Ali dan Mohammad Asrori bahwa faktor pendukung yang mempengaruhi kreativitas adalah adanya situasi yang menimbulkan pertanyaan, rasa tanggung jawab dan kemandirian, menghasilkan sesuatu, adanya keterbukaan dan situasi ketidakkengkapan (Alhasa et al., 2022), yang dimana semua faktor tersebut adalah sebuah pengalaman yang perlu dirasakan siswa untuk memicu adanya kreativitas siswa, salah satu pengalaman tersebut dapat diterapkan pada pembelajaran dengan pendekatan multimodal, dalam penelitian ini yaitu menggabungkan metode ceramah dan project based learning yang dilakukan secara berkelompok, akan membantu siswa lebih banyak mendapatkan pengalaman yang membantu meningkatkan kreativitas siswa.

SDGs merupakan upaya yang dirancang untuk memastikan peningkatan ekonomi masyarakat yang berkelanjutan, menjaga kelangsungan kehidupan sosial, merawat lingkungan hidup yang berkualitas, serta mewujudkan pembangunan yang inklusif sambil menjalankan tata kelola yang mendukung peningkatan kualitas hidup dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dalam upaya mendukung SDGs tujuan keempat yaitu mewujudkan pendidikan yang berkualitas, para pendidik tentu terus berinovasi pula dalam memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada para siswa. terutama dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan 4C yaitu Communication, collaboration, Critical Thinking, and Problem Solving, yang dimana empat keterampilan atau kemampuan tersebut merupakan hal yang sangat penting dimiliki oleh para siswa karena sangat sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang kita ketahui, bahwa salah satu hal atau keterampilan utama yang perlu dimiliki adalah kreativitas, maka tentu pendidik perlu

membantu siswa dalam mewujudkan keterampilan tersebut.

Kreativitas merupakan salah satu hal penting untuk dimiliki terutama para generasi penerus karena zaman akan terus berkembang, sehingga dibutuhkan sesuatu yang baru dan terkini setiap masanya untuk bisa bersaing dan juga ikut berkembang sesuai kemajuan zaman yang ada. Terutama di era digital seperti sekarang ini, terus menerus ada inovasi baru yang perlu dikuasai dikarenakan inovasi tersebut menjadi hal yang sudah semakin sering digunakan di kehidupan sehari-hari. Pada hasil observasi dan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa masih tergolong menengah kebawah, hanya sedikit persentase siswa yang masuk kedalam kategori menengah keatas dalam hal berfikir kreatif. Hal ini memang tidak terjadi pada seluruh siswa yang ada di Indonesia, namun dengan adanya siswa yang masih cenderung kurang dalam memiliki keterampilan berfikir kreatif tersebut, tentu perlu diberi perhatian dan penanganan, agar para siswa tersebut dapat memiliki kreativitas yang memang sangat diperlukan di kehidupannya sehari-hari.

Dalam penilaian kreativitas, terdapat empat indikator, yaitu flexibility, elaboration, originality, dan fluency. Menurut (Mardhiyana & Sejati, 2016) ciri-ciri fluency meliputi kemampuan untuk menghasilkan banyak ide, jawaban, solusi, dan pertanyaan dengan lancar. Selain itu, juga mencakup pemberian berbagai cara dan saran untuk menjalankan berbagai tugas, serta kemampuan selalu mempertimbangkan lebih dari satu jawaban. Sementara itu, ciri-ciri flexibility mencakup kemampuan untuk menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi dan melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda. Juga termasuk dalam ciri ini adalah kemampuan mencari banyak alternatif atau pendekatan yang berbeda, serta mampu mengubah pendekatan atau cara berpikir. Ciri-ciri originality mencakup kemampuan untuk menciptakan ungkapan baru dan unik, memikirkan cara yang tidak konvensional untuk mengungkapkan diri, dan mampu menggabungkan unsur-unsur secara tidak lazim. Sedangkan ciri-ciri elaboration melibatkan kemampuan untuk memperkaya dan mengembangkan gagasan atau produk, serta menambahkan atau merinci detail-detail atau menjelaskan dengan rinci suatu objek,

gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik, sehingga dapat disimpulkan bahwa berfikir kreatif merupakan kemampuan dapat menyelesaikan masalah secara divergen yang menekankan pada empat aspek tersebut.

Para pendidik tentunya terus melakukan upaya terbaik agar dapat membantu siswa dalam meningkatkan segala keterampilan dan kemampuan yang harus dimiliki agar dapat bersaing di era sekarang ini. Pendidik terus berinovasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan, agar dapat mewujudkan SDGs tujuan keempat yaitu mewujudkan pendidikan yang berkualitas, yang dimana hal tersebut dilakukan salah satunya dalam membuat proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu hal yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui proses pembelajaran adalah penerapan pembelajaran multimodal. Secara sederhana pembelajaran multimodal adalah pembelajaran yang menggunakan beberapa model pembelajaran yang saling melengkapi sehingga dapat membantu pendidik dan siswa mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Biasanya hal ini diterapkan dengan cara adanya media audio, audiovisual, atau visual yang diikutsertakan dalam proses pembelajaran, seperti dalam penyampaian materi. Ketiga komponen tersebut tentu sangat dapat membantu pendidik dalam merangsang kreativitas siswa, yang mana biasanya diterapkan pula dalam membuat sebuah proyek yang berkaitan dengan salah satu dari tiga komponen tersebut.

Dalam penelitian ini, telah digunakan gabungan metode ceramah dan project based learning secara kerja kelompok yaitu mengerjakan sebuah project poster persuasi digital dalam proses pembelajarannya. Proses pembelajaran ini dilakukan di SMA Negeri 6 Malang, bersama siswa kelas XI-8 yang berjumlah 34 siswa. Telah dilakukan sebanyak dua siklus dalam penelitian ini untuk mengetahui kreativitas siswa dengan cara membuat sebuah poster persuasi digital, hasil yang didapatkan adanya peningkatan kreativitas siswa pada siklus kedua sesuai indikator kreatif yang ada pada tabel 2. Pada tabel 1, kreativitas siswa sudah tergolong cukup, namun tetap dilakukan upaya peningkatan kreativitas siswa karena begitu pentingnya kreativitas agar siswa memiliki kemampuan menciptakan sesuatu yang

menekankan pada unsur orisinalitas, sesuatu yang baru, dan bermakna (Rudyanto, 2016). Metode ceramah yang digunakan dalam pembelajaran ini lebih sedikit dibandingkan dengan metode project based learning, hal ini dikarenakan peserta didik XI-8 SMAN 6 Malang adalah siswa yang masih membutuhkan guru untuk menjadi sumber utama dalam mendapatkan ilmu pengetahuan, maka dari itu untuk membantu siswa tetap mendapatkan informasi melalui guru secara searah seperti biasanya namun tetap berusaha melibatkan siswa lebih banyak dalam pembelajaran agar dapat memicu kreativitas siswa, maka metode ceramah tersebut dikolaborasikan dengan project based learning secara berkelompok. Project based learning ini dinyatakan berhasil membantu meningkatkan kreativitas siswa, pada penelitian terdahulu yang telah dilakukan pada siswa kelas X MIA-1 SMAN 1 Sipirok, dengan peningkatan yang memuaskan, pada siklus pertama nilai indikator kreativitas ada pada angka 70% dengan kategori cukup, meningkat pada siklus kedua menjadi 91% dengan kategori sangat baik (Lubis, 2018).

Penggunaan pendekatan pembelajaran multimodal ini dipilih agar saat proses belajar mengajar, siswa tidak hanya fokus mendengarkan guru untuk memahami materi, lalu sekedar mengerjakan tugas dan kuis yang diberikan, tetapi dengan pembelajaran multimodal ini yang menggabungkan beberapa metode untuk lebih maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dalam hal ini adalah kreativitas, diharapkan agar siswa juga tidak kalah ikut aktif dalam setiap proses belajar yang dilakukan agar capaian belajar bisa dituntaskan secara maksimal. Aspek penting yang sangat positif dalam penggunaan pembelajaran multimodal ini diantaranya adalah 1) siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, karena tidak berfokus pada pembelajaran satu arah, dimana dengan siswa lebih aktif dilibatkan, maka motivasi siswa juga turut ikut muncul dalam proses belajar yang berlangsung, 2) pembelajaran menjadi lebih teratur, karena siswa akan lebih mandiri dalam belajar dan mampu lebih kreatif dalam mencari solusi dalam mengerjakan tugas, dan 3) gaya belajar baik yang dapat membantu memenuhi keragaman yang ada, siswa bisa lebih ekspresif dalam belajar sesuai dengan gaya belajar paling dominan (Al Fajri, 2018).

Pada hasil siklus pertama yang telah tertera pada tabel 1, dapat dilihat bahwa tingkat

keaktivitas peserta didik ada pada kategori cukup, dan sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa menjadi lebih baik dan adanya peningkatan, maka pada siklus pertama yang dilakukan pada pertemuan ketiga LKPD 3, peserta didik melakukan analisis poster persuasi digital secara berkelompok dan setiap kelompok akan mendapatkan poster yang berbeda. Siswa akan menganalisis unsur persuasi dalam sebuah poster, tujuan dari analisis poster ini adalah agar nantinya siswa benar-benar paham mengenai bagaimana dan apa saja elemen yang ada dalam sebuah poster persuasi digital, selain itu agar guru juga mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap sebuah poster dan teks persuasi itu sendiri. Siklus ini terjadi dalam sekali pertemuan, dan dalam proses pelaksanaan diskusi tersebut, tampak dengan jelas bahwa peserta didik cukup kebingungan yang terjadi karena ragu akan gagasan yang mereka miliki, beberapa kelompok sesekali mengkonfirmasi hasil gagasan mereka kepada guru sebelum benar-benar menuliskannya pada LKPD mereka, dan fakta lainnya bahwa tetap ada beberapa kelompok siswa lainnya yang merasa ragu dengan hasil kerjanya namun memilih untuk tidak melakukan konsultasi dengan gurunya, hal ini dipengaruhi oleh faktor ragu dan cenderung malu.

Setelah proses pembelajaran berlangsung pada siklus pertama ini, dimana siswa menganalisis unsur persuasi dalam sebuah poster persuasi digital, setiap elemen penting didalamnya, maka setiap kelompok melakukan presentasi dan diskusi tanya jawab antar teman kelompok lain atau bahkan dengan guru. Tujuan dari diskusi ini sama dengan tujuan pembelajaran analisis poster, agar siswa bisa paham dengan apa unsur persuasi dalam poster yang diberi, dan elemen apa saja yang ada dalam sebuah poster, karena setiap kelompok menganalisis poster yang berbeda, maka presentasi dan diskusi ini diperlukan agar siswa lebih banyak mendapatkan pandangan dan pengetahuan baru dari sesama teman kelompok lain, hal ini dapat memicu terjadinya tanya jawab yang dapat menjadi penilaian seberapa mampu siswa menjelaskan gagasannya dalam poster persuasi digital yang telah dianalisis.

Setelah segala proses yang sudah terjadi pada siklus pertama, segala kendala yang didapatkan dari hasil refleksi ditemukan yaitu

1) siswa kesulitan mendapatkan unsur atau elemen yang perlu dianalisis dalam poster persuasi yang diberikan secara lebih detail, hal ini dikarenakan peserta didik yang masih belum paham secara jelas mengenai teks persuasi itu sendiri, terutama mengenai poster persuasi, dengan adanya kendala tersebut, solusi yang diterapkan adalah guru akan menjelaskan kembali secara rinci namun dengan bahasa sederhana mengenai point-point penting yang terdapat dalam sebuah poster persuasi, baik itu dari unsur persuasinya sendiri seperti kebakasaannya, strukturnya, sampai kepada elemen penting dalam sebuah poster seperti gambar, warna dan tulisan. Guru akan memastikan sekali lagi pada bagian mana peserta didik kurang paham dari hasil analisis mereka, guru akan memberikan arahan yang lebih detail serta cara mengatasi kesulitan tersebut. Permasalahan kedua adalah siswa masih susah mengungkapkan ide dan gagasannya ketika mempresentasikan hasil kerja analisis poster persuasi didepan kelas, hal ini dipengaruhi oleh faktor malu dan juga ragu, sehingga hasil kerja siswa kurang bisa tersampaikan secara maksimal didepan kelas, hal ini dipengaruhi oleh faktor ragu, takut salah, dan cenderung malu. Dalam kendala ini, solusi yang diterapkan adalah guru berusaha meyakinkan dan membantu siswa mengenai hasil analisis yang telah dikerjakan kelompok siswa tersebut, menghimbau siswa lain untuk ikut mendengar dengan baik dan kondusif, sehingga siswa dapat lebih tenang dan fokus dalam melakukan presentasi hasil kerja didepan kelas.

Pada siklus kedua, setelah proses serta refleksi yang dilakukan, peserta didik mengalami peningkatan kreativitas yang cukup baik seperti yang terlihat pada tabel 2. Pada siklus kedua siswa sudah memulai membuat karya poster persuasi. Pemilihan poster persuasi sebagai media visual yang membantu meningkatkan kreativitas siswa, karena sejalan dengan konsep multimodal yang dapat menggabungkan antara visual, audiovisual, dan audio dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Memvisualisasikan sebuah karya dalam meningkatkan kreativitas seperti pembelajaran Mind Mapping yang berhasil meningkatkan kreativitas siswa kelas XI TEI SMK N 2 Pengasih yang meningkat menjadi 88,44% pada siklus kedua, dari 65,94% pada

siklus pertama (Teguh Hidayat, 2015). Peserta didik juga cenderung akan lebih mudah belajar memahami materi jika sambil melihat apa yang mereka pelajari. Pada proses pemuatan poster persuasi digital dengan media Canva, guru memberikan dua tema kepada siswa yang akan diberikan secara acak kepada setiap kelompok, tema tersebut adalah "bijak menggunakan gadget" dan "menjaga kelestarian hutan". Project tersebut dilakukan secara berkelompok sebanyak masing-masing dua orang, agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal, dimana peserta didik dapat terpicu untuk mengekspresikan ide dan gagasan kreatif yang dimiliki, namun tanpa kesulitan juga dalam membuat karya poster tersebut karena memiliki rekan kerja kelompok, dengan begitu siswa dalam mencapai tujuan belajar dapat menyampaikan gagasannya secara tepat melalui karya poster persuasi digital.

Selama siklus dua berlangsung, peserta didik cukup lancar dalam setiap prosesnya, terlihat bahwa kreativitas siswa memiliki perkembangan, siswa benar-benar dapat menuangkan ide dan gagasannya dengan baik dalam sebuah karya poster persuasi, sehingga sedikit kendala yang dialami oleh siswa, hanya kendala sederhana saat mengoperasikan media Canva. Adanya peningkatan ini tentu karena adanya stimulus serta pengalaman dan refleksi pada siklus sebelumnya, dimana ini sangat berpengaruh terhadap hasil selanjutnya pada siklus kedua ini. Secara keseluruhan, peserta didik mendapatkan nilai yang memuaskan terhadap setiap hasil karya poster persuasi, elemen gambar, warna, tulisan yang digunakan dan dikreasikan dapat menarik perhatian pembaca, serta unsur persuasi didalamnya dituangkan dengan baik.

Melalui hasil pembelajaran tersebut, siswa rata-rata memiliki respon positif dalam penerapan pembelajaran multimodal sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat poster persuasi digital dengan media Canva. Siswa mengatakan bahwa mereka cukup nyaman dan lebih suka dengan model pembelajaran multimodal yang diterapkan, dimana guru sedikit saja menjelaskan dengan menggunakan metode ceramah, dan memperbanyak kegiatan kerja kelompok antar siswa dan membuat project dalam materi teks persuasi ini agar tidak membosankan. Jika pendidik lebih sering menjelaskan di depan kelas, terutama

mengenai semua materi yang harus dipahami dan dimengerti oleh siswa, siswa akan sangat sedikit memiliki kesempatan untuk mandiri mencari materi yang harus dipahami dan dipelajari, dengan berfokus pada kerja kelompok dan memberi siswa ruang mencari sendiri materi, meski tetap dalam pengawasan dan arahan pendidik, setidaknya hal tersebut dapat melatih kemandirian siswa, serta membantu siswa mampu bekerjasama secara kolaboratif dalam mengerjakan dan menyelesaikan sebuah tanggung jawab.

Meski respon tersebut sangat baik dan positif, namun, 26,5% dari 34 siswa mengakui bahwa pembelajaran multimodal, masih belum membantu mereka meningkatkan kreativitas, seperti menyelesaikan masalah dan menemukan hal baru. Bersama dengan project based learning yang dilakukan secara berkelompok ini, 94% dari 34 siswa mengatakan bahwa mereka menjadi terbantu mengerjakan project poster persuasi digitalnya, karena memiliki rekan bekerja, serta membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan bekerjasama. Mengerjakan sebuah project sendiri tentu masih cukup memberatkan bagi seorang siswa ditingkat SMA, maka dari itu penugasan ini diberi dan dikerjasam secara berkelompok, selain mereka dapat melatih keterampilan kerjasama, yang dimana keterampilan ini juga sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, mereka juga memiliki kemungkinan mendapatkan pengetahuan baru atau pengalaman baru melalui rekan kerja siswa dalam menyelesaikan project poster persuasi digital tersebut.

Siswa juga banyak yang merasa percaya diri dan puas dengan hasil belajar mereka, terutama dalam project mengerjakan poster persuasi digitalnya. Rasa percaya diri ini akan membuat siswa semakin yakin akan kemampuan yang mereka miliki, hal ini juga tentu dibantu dengan adanya apresiasi dari orang yang ada dilingkungan sekitar, ataupun orang yang terkait pada proses siswa melakukan dan mengerjakan poster persuasi digital ini. Hasil yang didapatkan juga tentu membuat siswa puas, karena nilai yang mereka dapatkan cukup bagus, sesuai dengan kinerja dan apa yang dihasilkan. Siswa mengakui bahwa mereka sebelumnya sudah pernah menggunakan media Canva, baik dalam sebuah tugas sekolah, maupun dalam beberapa kepentingan tertentu, sehingga

hanya sedikit dari mereka sempat mengalami kesulitan dalam menggunakan atau mengakses media Canva sebagai media pembuatan poster persuasi digital ini, melalui proses pembelajaran dan pengerjaan project poster persuasi digital ini, kebanyakan dari siswa juga sudah memahami banyak fitur yang tersedia pada media canva, sehingga para siswa masih dengan mudah mengatasi kesulitan atau masalah sederhana yang dialami pada saat menggunakan media Canva. Berdasarkan proses pembelajaran yang ada, siswa hanya sedikit saja yang kesulitan ketika mengakses dan menggunakan media Canva dalam proses pembuatan poster persiasi digital ini. Jikalau siswa mengalami kesulitan, penyebab utama dan yang memang terjadi adalah karena siswa menggunakan handpone saja dalam mengerjakan poster dengan media canva ini, yang dimana dalam mengakses dan menggunakan canva melalui handpone tentu sedikit berbeda dan tidak semudah dengan menggunakan laptop.

Penyebab lainnya juga yaitu karena jaringan disekolah yang terkadang tidak stabil, sehingga hal ini membuat terkadang siswa membutuhkan sedikit waktu dalam mengakses media canva melalui sebuah link yang telah diberikan kepada masing-masing kelompok, dengan kendala tersebut, akibat lainnya yang terjadi adalah terkadang siswa mengalami freeze pada canva mereka, seperti sebuah fitur atau elemen yang tidak dapat di *click*, atau tampilannya yang kurang jelas. Meski beberapa kendala tersebut terjadi kepada siswa, namun pendidik tetap memberikan solusi kepada siswa, agar mereka dapat mengatasinya, namun ketika siswa sudah sangat kesulitan, maka pendidik akan ikut turun tangan membantu dan memberi pengetahuan tambahan cara mengatasi kendala yang dialami siswa. Siswa bukan hanya menyukai model pembelajaran persuasi yang telah diterapkan, tetapi para siswa nyaman dan senang dengan himbuan menggunakan Canva sebagai media siswa mengerjakan project poster digital ini, sehingga 88,2% dari 34 siswa mengakui bahwa dengan media Canva dapat membantu mereka meningkatkan kreativitas mereka terutama dalam membuat poster persuasi digital, dapat dilihat juga melalui perkembangan nilai yang didapatkan melalui indikator kreativitas yang tertera pada tabel 1, selama proses pengerjaan peneliti juga

melihat secara jelas bahwa hasil karya mereka cukup memuaskan, mereka menuangkan segala ide yang dimiliki dalam karya tersebut, meskipun terdapat kendala atau kebingungan, siswa dapat mengatasi hal tersebut dengan cukup mudah dan cepat.

Hal ini dipengaruhi beberapa faktor, yaitu dikarenakan canva bukanlah media atau hal baru bagi para siswa, bahkan sebagian besar dari siswa sudah sering menggunakan media canva dalam sebuah kepentingan atau kegiatan tertentu. Selain itu, karena para siswa sudah tidak asing dengan media canva, para siswa juga sudah mengetahui cukup banyak fitur-fitur yang telah disediakan oleh canva, bukan hanya itu, namun ada banyak elemen lain yang bisa digunakan oleh siswa dalam mendukung visual poster persuasi digital yang mereka gunakan, dan cara mengakses canva tergolong cukup mudah, siswa hanya perlu membutuhkan jaringan internet yang stabil dan mengakses canva dengan link yang telah diberikan oleh guru. Kapasitas atau kemampuan gadget setiap siswa juga sudah sangat mendukung mereka dalam mengakses dan menggunakan media canva ini, sehingga tentunya hal ini membuat para siswa nyaman dan senang dengan himbuan menggunakan canva sebagai media membuat poster persuasi digital.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penerapan pembelajaran multimodal yang diterapkan pada siswa kelas XI-8 SMAN 6 Malang dapat membantu para siswa dalam meningkatkan kreativitasnya, dengan pengalaman yang diberi kepada siswa dalam menuangkan ide yang dimiliki dalam sebuah poster persuasi digital, serta diberi peluang untuk mengekspresikan dirinya dalam proses belajar dikelas secara berkelompok yang selalu melibatkan diskusi antar siswa dengan siswa. Tentu sebelumnya siswa sudah memiliki kreativitasnya masing-masing, sesuai pula dengan sikap dan pengalaman yang dimiliki, namun dengan adanya wadah dan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, maka siswa akan mendapatkan perkembangan baik tersebut melalui pembelajaran yang ada. Proses pembelajaran persuasi dengan metode ceramah dan project based learning secara berkelompok ini mendapat respon yang sangat positif, baik dari segi proses pembelajarannya dan juga

project dan media yang ditetapkan dalam setiap pertemuan, siswa XI-8 mengakui bahwa mereka nyaman dan senang dengan pembelajaran yang berlangsung.

B. Saran

Penelitian Upaya dalam meningkatkan kreativitas siswa tentu dapat dilakukan dengan berbagai hal lain, menyesuaikan dengan karakter, kebutuhan, serta lingkungan siswa. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah agar dapat menemukan metode lainnya yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kreativitas siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Al Fajri, T. A. (2018). Pentingnya Penggunaan Pendekatan Multimodal Dalam Pembelajaran. *WASKITA: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter*, 2(1), 57–72.
<https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2018.002.01.5>
- Alhasa, Y. R., B, M., & Asri, M. (2022). HUBUNGAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN KREATIVITAS BELAJAR PESERTA PELATIHAN MENJAHIT DI UPTD BLK (BALAI LATIHAN KERJA) KECAMATAN TANAH LILI KABUPATEN LUWU UATARA. *Universitas Negeri Makassar*, 10(1), 1–52.
<https://doi.org/10.21608/pshj.2022.2500.26>
- Budiarti, Y. (2015). Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1), 61–72.
<https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.143>
- Dahlan, A., & Wirobrajan, S. D. M. (2018). MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI PROJECT. 1430–1440.
- Estheriani, N. G. N., & Muhid, A. (2020). Pengembangan Kreativitas Berpikir Siswa Di Era Industri 4.0 Melalui Perangkat Pembelajaran Dengan Media Augmented Reality. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 22(2), 118.
<https://doi.org/10.26486/psikologi.v22i2.1206>
- Hanafie, N. K., & Amin, F. H. (2018). Bakat dan kreativitas pembelajar. *Prosiding Seminar Nasional*, 4(1), 334–451.
- Hutabarat, H. D., & Hasibuan, F. A. (2020). Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Angkola Timur. *Universitas Graha Nusantara Padangsidempuan*, 8(4), 508–512.
- Lestari, I. &, & Linda Zakiah. (2019). *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran* (Issue Juni).
- Lingga, P. (2015). Upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran biologi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif type jigsaw di SMA Negeri 2 Balige. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 7(2), 31–39.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpk/article/view/4273>
- Lubis, F. A. (2018). Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Project Based Learning. *PeTeKa*, 1(3), 192.
<https://doi.org/10.31604/ptk.v1i3.192-201>
- Muzammil, L., & Salwa, S. (2016). Multimodalitas Dalam Pembelajaran Speaking Bagi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 6(1), 809.
<https://doi.org/10.21067/jip.v6i1.1086>
- Ningrum, R. S., Saputro, S., & Utami, B. (2018). Upaya Peningkatan Kreativitas dan Prestasi Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Assisted Individualization (TAI) Dilengkapi LKS pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Siswa Kelas XI IPA 3 Semester Genap SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 7(1), 69.
<https://doi.org/10.20961/jpkim.v7i1.24566>
- Novianti, Y. M., Putra, A. P., & Fauzan, R. (2022). Penggunaan Media E-Poster Dalam Pelajaran Sejarah Di Kelas X Smk Ypwks Cilegon. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(2), 492.
<https://doi.org/10.33578/pjr.v6i2.8711>
- Nurdiana, H., Sajidan, & Maridi. (2019). Profil keterampilan berpikir kreatif siswa MTs Negeri Kota Surakarta pada pembelajaran IPA. *Menyiapkan Guru IPA Masa Depan Menghadapi Transformasi Dunia Digital*, 224–228.

- Partono, P., Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Putri, S. N. (2021). Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, & Collaborative). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 41-52. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.35810>
- Prasetyoningrum, R., Sukardjo, J. S., & Nurhayati, N. D. (2014). Penerapan Pembelajaran Cooperative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar Pada Materi Pokok Hidrolisis Garam Siswa Kelas XI IPA 1 Semester Genap SMA Negeri 2 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013 / 2014. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(3), 105-110.
- Rahmadani, Y., & Puti, T. N. (2021). *Bio-Pedagogi : Jurnal Pembelajaran Biologi Profil kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa SMA terhadap revolusi*. 10(1), 40-50.
- Rudyanto, H. E. (2016). Pengembangan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Matematika Open-Ended. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 3(02), 184-192. <https://doi.org/10.25273/pe.v3i02.275>
- Teguh Hidayat, F. (2015). *Mind mapping Mind mapping*. 1-27.
- Trihatmi, I. A. (2018). Upaya Peningkatan Kreativitas, dan Hasil Belajar Sosiologi melalui Model PBL. *Jurnal Ideguru*, 3(2), 81-86.
- Wati, F. Y. L. (2015). Seminar nasional pendidikan. *Manajemen Konflik Dalam Organisasi*, 1(0711), 568-575.
- Yuniasari, T., Dewi, N. A., Darmawangsa, D., & Sunendar, D. (2023). *Penerapan Pendekatan Pembelajaran Multimodal untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Asing : Sebuah Tinjauan Pustaka*. 8(2), 620-636.