Jurnal Humaniora Pendidikan (JHP)
Volume 1 , Number 1 , 2025
P-ISSN 000-000 E-ISSN: 000-000
Open Access:

IMPLEMENTASI STRATEGI PUBLICITY BERBASIS PROYEK DALAM PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN LITERASI DIGITAL SISWA SDIT MULTAZAM PAMEKASAN

Iswadi *[1]

[1]*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Esa Unggul*

* Corresponding Author: iswadi@email.com

ARTICLE INFO

Article history:
Received : Oktober 09, 2025
Revised : November 02, 2025
Accepted : Desember 02 2025
Available online: Desember 25, 2025

Kata Kunci:
publicity berbasis proyek, kreativitas, literasi digital, PTK, sekolah dasar

Keywords:
project-based publicity, creativity, digital literacy, classroom action research, elementary education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa melalui implementasi strategi publicity berbasis proyek dalam pembelajaran di SDIT Multazam Pamekasan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 54 siswa yang terdiri dari kelas IV dan V. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas siswa dari rata-rata 47% pada siklus I menjadi 82% pada siklus II. Selain itu, hasil penilaian produk siswa juga mengalami peningkatan dari 74% menjadi 85%. Penerapan strategi publicity berbasis proyek mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, serta mampu memanfaatkan teknologi digital dalam menghasilkan dan mempublikasikan karya. Dengan demikian, strategi ini efektif dalam meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa sekolah dasar.

ABSTRACT

This study aims to improve students' creativity and digital literacy through the implementation of a project-based publicity strategy in learning at SDIT Multazam Pamekasan. The study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 54 students from grades IV and V. Data were collected through observation, tests, questionnaires, and documentation. The results showed a significant improvement in students' creativity, increasing from an average of 47% in the first cycle to 82% in the second cycle. In addition, students' product assessment scores improved from 74% to 85%. The implementation of the project-based publicity strategy encouraged students to be more active, creative, and capable of utilizing digital technology to produce and publish their work. Therefore, this strategy is effective in enhancing creativity and digital literacy among elementary school students.

This is an open access article under the CC BY-NC license.
Copyright © 2026 by Author. Published by Cv Abid Abadi Publisher

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital menuntut sistem pendidikan untuk tidak hanya berfokus pada pencapaian aspek kognitif semata, tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad ke-21 yang meliputi kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital (Fauziah et al., 2023). Literasi digital dalam konteks pendidikan tidak sekadar dimaknai sebagai kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi mencakup kemampuan untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, serta menciptakan informasi melalui media digital secara kritis dan bertanggung jawab. Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu menjadi individu yang adaptif, inovatif, serta mampu berpartisipasi aktif dalam masyarakat berbasis digital (Cahyono & Rizqi, 2023).

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan (Anwar et al., 2025). Proses pembelajaran cenderung bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga kesempatan siswa untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan berpikir tingkat tinggi masih terbatas (Sari et al., 2023). Selain itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran belum dilakukan secara optimal dan seringkali hanya digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi, bukan sebagai sarana eksplorasi dan produksi pengetahuan oleh siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam mengomunikasikan ide secara kreatif, kurangnya kepercayaan diri dalam menyampaikan gagasan, serta terbatasnya kemampuan dalam memanfaatkan media digital secara produktif dan inovatif (Juliawan et al., 2021).

Dalam upaya menjawab tantangan tersebut, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pengembangan kreativitas dan literasi digital secara simultan. Salah satu pendekatan yang relevan adalah strategi *publicity berbasis proyek*. Strategi ini merupakan pengembangan dari pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) yang dipadukan dengan konsep *public relations*, di mana siswa tidak hanya dituntut untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran, tetapi juga mempublikasikan hasil karya tersebut kepada audiens tertentu (Huang et al., 2023). Proses publikasi ini dapat dilakukan melalui berbagai media, baik secara langsung di lingkungan sekolah maupun melalui platform digital, sehingga memberikan pengalaman autentik kepada siswa dalam mengomunikasikan ide dan karya mereka.

Penerapan strategi *publicity berbasis proyek* memberikan peluang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa didorong untuk berpikir kreatif dalam merancang produk, bekerja sama dalam kelompok, serta mengembangkan kemampuan komunikasi melalui proses presentasi dan publikasi (Guo et al., 2020). Selain itu, keterlibatan siswa dalam penggunaan media digital selama proses pembuatan dan publikasi karya dapat meningkatkan literasi digital mereka secara kontekstual dan bermakna (Zhang & Ma, 2023). Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses yang mendorong keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta inovasi.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Namun, integrasi aspek *publicity* dalam pembelajaran masih relatif jarang dikaji, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Padahal, aspek publikasi memiliki peran penting dalam membangun kepercayaan diri siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan makna yang lebih luas terhadap hasil karya yang dihasilkan (Maros et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana strategi *publicity berbasis proyek* dapat diimplementasikan secara efektif dalam pembelajaran sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengkaji efektivitas implementasi strategi *publicity berbasis proyek* dalam meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa di SDIT Multazam Pamekasan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan model pembelajaran inovatif, serta kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan relevan dengan tuntutan era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Classroom Action Research), yaitu suatu pendekatan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri secara reflektif dan kolaboratif guna memperbaiki serta meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran (Muhammad Azis et al., 2023). Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai pelaksana tindakan sekaligus bekerja sama dengan kolaborator dalam melakukan observasi dan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung (Soejoto et al., 2017). Tujuan utama dari penerapan PTK adalah untuk meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa melalui implementasi strategi publicity berbasis proyek dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Model PTK yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan utama yang berlangsung secara siklik, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus dirancang berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya sehingga terjadi perbaikan yang berkelanjutan dalam proses pembelajaran (Utomo et al., 2024).

Subjek penelitian ini adalah siswa SDIT Multazam Pamekasan yang berjumlah 54 siswa, terdiri dari 28 siswa kelas IV dan 26 siswa kelas V dengan karakteristik kemampuan yang heterogen. Objek penelitian difokuskan pada peningkatan kreativitas dan literasi digital siswa melalui penerapan strategi publicity berbasis proyek. Dalam pelaksanaannya, siswa diberikan tugas proyek berupa pembuatan produk digital seperti poster, video edukasi, atau konten sederhana yang kemudian dipublikasikan kepada audiens tertentu, baik secara langsung maupun melalui media digital.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan tes digunakan untuk mengukur kemampuan literasi digital siswa (Muhammad Azis et al., 2023). Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang diterapkan, dan dokumentasi digunakan untuk memperkuat data berupa hasil karya siswa dan aktivitas pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif, di mana data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase peningkatan hasil belajar, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Indikator keberhasilan penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan kreativitas siswa dengan kategori minimal baik, peningkatan literasi digital siswa secara klasikal minimal 75% mencapai ketuntasan, serta meningkatnya keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa melalui implementasi strategi publicity berbasis proyek dalam pembelajaran di SDIT Multazam Pamekasan. Proses penelitian dilaksanakan melalui dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pendekatan ini memungkinkan terjadinya perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil evaluasi pada setiap siklus.

Pada siklus I, tahap perencanaan difokuskan pada penyusunan perangkat pembelajaran berbasis proyek dengan integrasi strategi publicity. Siswa diberikan tugas membuat produk digital sederhana, seperti poster edukatif dan konten visual mengenai tema pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, siswa bekerja dalam kelompok untuk merancang, membuat, dan mempresentasikan produk mereka. Selain itu, siswa mulai diperkenalkan dengan konsep publikasi sederhana, seperti menampilkan karya di kelas atau media digital sekolah.

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa sebagian siswa mulai menunjukkan kreativitas, namun masih terdapat keterbatasan dalam pengembangan ide dan pemanfaatan media digital. Refleksi menunjukkan bahwa siswa membutuhkan bimbingan lebih intensif dalam aspek teknis dan pengembangan gagasan.

Pada siklus II, dilakukan perbaikan dengan memberikan panduan yang lebih terstruktur, penggunaan media digital yang lebih variatif, serta penekanan pada proses publikasi karya secara lebih luas, seperti melalui presentasi digital atau media kelas berbasis teknologi. Siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kreativitas dan literasi digital, terutama dalam kemampuan mengembangkan ide, mendesain produk, serta mengomunikasikan hasil karya secara digital.

Tabel 1. Observasi Tingkat Kreativitas Siswa melalui Strategi Publicity Berbasis Proyek

No	Indikator Kreativitas	Siklus I	Siklus II
1	Menghargai nilai estetika karya	44%	92%
2	Daya imajinasi dalam membuat konten	52%	72%
3	Kemandirian dalam menyelesaikan proyek	36%	76%
4	Keberanian mencoba hal baru	44%	88%
5	Kemampuan mengembangkan ide (elaborasi)	60%	84%
	Rata-rata	**47%**	**82%**

Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya peningkatan signifikan kreativitas siswa dari siklus I ke siklus II. Rata-rata kreativitas meningkat dari 47% (kategori sedang) menjadi 82% (kategori tinggi), dengan peningkatan sebesar 35%. Peningkatan tertinggi terlihat pada indikator apresiasi estetika dan keberanian mencoba hal baru. Hal ini menunjukkan bahwa strategi publicity berbasis proyek mampu mendorong siswa untuk lebih percaya diri dan kreatif dalam menghasilkan karya.

Tabel 2. Hasil Penilaian Produk Siswa Berbasis Publicity Proyek

No	Aspek Penilaian	Siklus I	Siklus II
1	Tanggung jawab dan disiplin	60%	80%

2	Kesesuaian dengan materi	100%	100%
3	Kemampuan desain digital	80%	88%
4	Kualitas produk/karya	56%	72%
5	Estetika dan tampilan	76%	88%
	Rata-rata	**74%**	**85%**

Tabel 2 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kualitas produk siswa secara keseluruhan. Rata-rata nilai meningkat dari 74% menjadi 85%. Peningkatan paling menonjol terlihat pada aspek tanggung jawab dan kualitas karya. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proyek yang dipublikasikan memberikan motivasi lebih untuk menghasilkan karya yang berkualitas.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi publicity berbasis proyek memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas dan literasi digital siswa. Tidak hanya berfokus pada pembuatan produk, strategi ini juga menekankan pada proses publikasi, sehingga siswa memiliki tujuan nyata dalam menghasilkan karya (Eliani & Apriza, 2025).

Keterlibatan siswa dalam proses publikasi mendorong mereka untuk berpikir lebih kritis dan kreatif, serta meningkatkan kemampuan komunikasi digital. Selain itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran membantu siswa memahami teknologi secara lebih aplikatif (Amin et al., 2025).

Temuan ini sejalan dengan konsep pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital. Dengan demikian, strategi publicity berbasis proyek dapat menjadi inovasi pembelajaran yang relevan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi strategi publicity berbasis proyek terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa SDIT Multazam Pamekasan. Peningkatan terlihat dari hasil observasi kreativitas yang meningkat dari 47% menjadi 82%, serta hasil penilaian produk dari 74% menjadi 85%.

Strategi ini tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan karya kreatif, tetapi juga memperkuat keterampilan literasi digital dan komunikasi. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengintegrasikan strategi ini dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan strategi ini pada jenjang pendidikan yang berbeda atau dengan pendekatan teknologi yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Amin, M. Z. Al, Ansor, B., Solichan, A., Ramdani, A. P., Sari, N. C., Winarno, E., Febyliana, E., Rahmawati, D., & Fahri, F. (2025). Augmented Reality (AR) Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Bangun Ruang Di Sekolah Dasar Negeri Gajahmungkur 03. *Jurnal Abdi Insani*, *12*(8). https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i8.2822

Anwar, C., Munir, M. S., Muharram, M. S., & Rozaq, M. M. N. (2025). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, *4*(4). https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i4.3780

Cahyono, T. D., & Rizqi, R. M. (2023). Pengaruh Modal Finansial dan Literasi Digital terhadap Kinerja Usaha Kecil dan Menengah (UKM) di Kota Sumbawa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *6*(12). https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3403

Eliani, N., & Apriza, B. (2025). Media Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di SD Negeri 3 Gedung Sari. *Griya Cendikia*, *10*(1). https://doi.org/10.47637/griyacendikia.v10i1.1882

Fauziah, L. W., Askolani, A., & Sutrisna, A. (2023). Pengaruh Pengalaman Kerja dan Literasi Digital Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan An Sport Tasikmalaya. *Jurnal Manajemen Kreatif Dan Inovasi*, *Vol. 1 No.*(4).

Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, *102*. https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586

Huang, W., Li, X., & Shang, J. (2023). Gamified Project-Based Learning: A Systematic Review of the Research Landscape. *Sustainability (Switzerland)*, *15*(2). https://doi.org/10.3390/su15020940

Juliawan, I. W., Bawa, P. W., & Qondias, D. (2021). DAMPAK COVID-19 TERHADAP IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *8*(2). https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.342

Maros, M., Korenkova, M., Fila, M., Levicky, M., & Schoberova, M. (2023). Project-based learning and its effectiveness: evidence from Slovakia. *Interactive Learning Environments*, *31*(7). https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1954036

Muhammad Azis, M. Ridwan Tikollah, Sahade Sahade, Fajriani Azis, & Samsinar Samsinar. (2023). Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*,

1(4). https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i4.544

Sari, N., Januar, J., & Anizar, A. (2023). Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Sebagai Upaya Mendidik Kedisiplinan Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *2*(1). https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.107

Soejoto, A., Fitrayati, D., Ghofur, M. A., Sholikhah, N., & Prakoso, A. F. (2017). Pelatihan Penulisan Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Jurnal ABDI*, *2*(2). https://doi.org/10.26740/ja.v2n2.p51-59

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, *1*(4). https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821

Zhang, L., & Ma, Y. (2023). A study of the impact of project-based learning on student learning effects: a meta-analysis study. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 14). https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1202728