

Implementasi Model *Project Based Learning* Dalam Pembelajaran Teks Drama Melalui Pembuatan Video Drama Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Pekanbaru

Ilya Zulfadilla¹, Rahma Yulia Ningsih², Asnawi³, Sefrida Hasibuan⁴

^{1,2,3} Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Indonesia, peserta.25431@ppgbelajar.id

⁴SMA Negeri 4 Pekanbaru, hasibuansefrida@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran teks drama melalui produksi video drama pada siswa kelas XI.3 SMA Negeri 4 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian deskriptif. Partisipan penelitian terdiri atas seorang guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas XI.3 SMA Negeri 4 Pekanbaru. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PjBL dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proyek produksi video drama, dan evaluasi proyek. Penerapan model ini mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman kontekstual terhadap teks drama, serta mengembangkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, berpikir kritis, dan literasi digital. Selain itu, penilaian autentik terhadap proses pembelajaran dan hasil proyek memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai perkembangan kompetensi siswa. Dengan demikian, penerapan model *Project Based Learning* melalui produksi video drama dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam mengajarkan teks drama sekaligus memfasilitasi pengembangan kompetensi abad ke-21 sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: *Project based learning, teks drama, video drama, sekolah menengah atas.*

Abstract

This study aimed to describe the implementation of the Project Based Learning (PjBL) model in teaching drama texts through the production of drama videos for students of Class XI.3 at SMA Negeri 4 Pekanbaru. The study employed a qualitative approach with a descriptive research design. The research participants consisted of an Indonesian language teacher and students of Class XI.3 at SMA Negeri 4 Pekanbaru. Data were collected through observations, interviews, and documentation, and were analyzed using the interactive model of Miles and Huberman, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing and verification. The findings revealed that the implementation of PjBL was carried out in three stages: lesson planning, the implementation of the drama video production project, and project evaluation. The implementation of this model encouraged students' active participation throughout the learning process, enhanced their contextual understanding of drama texts, and developed their communication, collaboration, creativity, critical thinking, and digital literacy skills. Furthermore, authentic assessment of both the learning process and project outcomes provided a more comprehensive picture of students' competency development. Therefore, implementing the Project Based Learning model through drama video production serves as an effective instructional alternative for teaching drama texts while facilitating the development of twenty-first-century competencies in line with the objectives of the Merdeka Curriculum.

Keywords: *Project based learning; drama texts; drama videos; senior high school.*

Corresponding Author:

Ilya Zulfadilla

Universitas Islam Riau, peserta.25431@ppgbelajar.id

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka hadir sebagai respons strategis terhadap dinamika pendidikan nasional yang terus berkembang seiring perubahan sosial, teknologi, dan budaya. Penerapan kurikulum ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk memberikan ruang fleksibilitas yang lebih luas bagi satuan pendidikan dan peserta didik. Sistem pendidikan tidak lagi hanya berorientasi pada pencapaian akademik semata, tetapi juga pada pengembangan potensi dan karakter peserta didik secara holistik. Oleh karena itu, Kurikulum Merdeka dirancang untuk mendorong pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan nyata. Tantangan pendidikan abad ke-21 menuntut perubahan paradigma pembelajaran dari pendekatan *teacher centered* menuju *student centered learning*. Perkembangan teknologi informasi dan globalisasi telah mengubah cara peserta didik memperoleh dan mengolah pengetahuan. Sekolah dituntut tidak hanya mentransfer informasi, tetapi juga membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kondisi ini menegaskan bahwa model pembelajaran konvensional kurang memadai dalam menjawab kompleksitas permasalahan masa kini (Ginting & Sulasmi, 2026).

Salah satu model pembelajaran yang sejalan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model ini menekankan keterlibatan aktif anak dalam merancang, melaksanakan, dan merefleksikan proyek-proyek pembelajaran yang relevan dengan kehidupan mereka. Model ini menekankan keterlibatan aktif anak dalam merancang, melaksanakan, dan merefleksikan proyek-proyek pembelajaran yang relevan dengan kehidupan mereka (Aziz et al., 2026). Dalam implementasinya, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif merancang, melaksanakan, mengevaluasi, dan mempresentasikan hasil proyek yang telah dikerjakan. Dengan demikian, PjBL mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional.

Model pembelajaran *project based learning* adalah suatu model yang pembelajarannya berpusat pada peserta didik, (*student center learning*), dimana peserta didik bebas untuk mengutarakan gagasan yang dapat dituangkan ke dalam proyek mereka, agar peserta didik dapat lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas (Anggelia et al., 2022). Model pembelajaran *project based learning* seringkali disebut dengan metode pembelajaran yang menggunakan masalah dalam sistem pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam proses pemahaman serta penyerapan teori yang diberikan. Penerapan proyek sebagai sarana pembelajaran bagi siswa agar dapat mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan merupakan strategi yang digunakan dalam model ini. Dalam penerapan model tersebut kegiatan siswa menjadi penekanan selama kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Model pembelajaran ini memberi kesempatan bagi siswa untuk mengelola kegiatan pembelajaran di kelas dengan melibatkan kegiatan proyek sebagai media pembelajaran. Adapun menurut Inayah & Marginingsih (2023) sintaks *Project Base Learning* (PJBL) ada 6 yaitu penyajian

masalah, membuat perencanaan, menyusun penjadwalan, memonitor pembuatan proyek, melakukan penilaian, dan evaluasi.

Menurut Indiasy et al. (2025) salah satu keterampilan penting adalah kemampuan menulis teks drama yang menuntut penguasaan struktur naratif, kreativitas bahasa, serta pemahaman konteks dramatik. Pembelajaran drama di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) penting untuk mengembangkan berbagai kompetensi siswa, seperti keterampilan berbicara, kerja sama, kreativitas, dan empati. Namun, pada praktiknya, pembelajaran drama sering kali mengalami berbagai kendala. Metode pengajaran yang konvensional, kurangnya keterlibatan siswa, serta minimnya inovasi dalam strategi pembelajaran menyebabkan siswa sulit mengapresiasi seni drama dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Purba et al., 2024). Pembelajaran teks drama tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, tetapi juga menuntut kemampuan berekspresi, berkomunikasi, bekerja sama, serta menginterpretasikan karakter dan alur cerita. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi keterampilan tersebut secara terpadu.

Salah satu bentuk implementasi PjBL dalam pembelajaran teks drama adalah melalui proyek pembuatan video drama. Kegiatan ini memberikan ruang kepada peserta didik untuk menyusun naskah, membagi peran, melakukan latihan, merekam adegan, mengedit video, hingga mempresentasikan hasil proyek kepada teman sekelas. Proses tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap unsur-unsur drama, tetapi juga melatih kreativitas, literasi digital, kemampuan komunikasi, kepemimpinan, dan kerja sama tim. Selain itu, penggunaan media video menjadikan pembelajaran lebih menarik, kontekstual, serta sesuai dengan karakteristik generasi digital yang akrab dengan teknologi.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Riskayanti (2021) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh terhadap keterampilan kolaborasi, selain itu melalui model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan motivasi belajar dalam melaksanakan proyek yang dilakukan sehingga dapat meningkatkan sikap aktif pada peserta didik. Selain itu, hasil penelitian Fitri et al. (2025) menunjukkan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) telah terbukti memberikan manfaat positif dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, siswa dapat meraih pengalaman belajar yang berarti, sehingga lebih siap menghadapi karier profesional di masa mendatang. Penelitian-penelitian tersebut umumnya menggunakan pendekatan kuantitatif atau eksperimen dengan fokus pada pengaruh PjBL terhadap hasil belajar dan peningkatan kemampuan tertentu. Sementara itu, penelitian yang mengkaji secara mendalam bagaimana implementasi PjBL berlangsung dalam pembelajaran teks drama melalui proyek pembuatan video drama masih terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian lebih menitikberatkan pada hasil akhir proyek dibandingkan proses pembelajaran yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, hambatan yang dihadapi, serta strategi guru dalam mengatasi berbagai kendala selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat *research gap* berupa masih terbatasnya penelitian yang mendeskripsikan implementasi model *Project Based Learning* dalam pembelajaran teks drama melalui pembuatan video drama dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Padahal, pemahaman mengenai proses implementasi sangat penting untuk memberikan gambaran utuh mengenai praktik pembelajaran di kelas, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, keterlibatan peserta didik, hingga evaluasi proyek. Informasi tersebut diperlukan sebagai dasar pengembangan pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital.

Adapun *novelty* penelitian ini terletak pada fokus kajian yang tidak hanya menelaah penerapan model *Project Based Learning*, tetapi juga mengintegrasikan proyek pembuatan video drama sebagai produk pembelajaran sekaligus media pembelajaran berbasis teknologi digital. Penelitian ini mendeskripsikan secara komprehensif proses implementasi PjBL pada pembelajaran teks drama di kelas XI.3 SMA Negeri 4 Pekanbaru, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, respons peserta didik, serta berbagai faktor pendukung dan penghambat yang muncul selama pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memberikan perspektif yang lebih mendalam dibandingkan penelitian sebelumnya yang umumnya berorientasi pada pengukuran hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model *Project Based Learning* dalam pembelajaran teks drama melalui pembuatan video drama pada siswa kelas XI.3 SMA Negeri 4 Pekanbaru. Secara khusus, penelitian ini bertujuan menggambarkan proses perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proyek pembuatan video drama, evaluasi hasil pembelajaran, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat implementasi model tersebut.

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan implikasi secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai implementasi model *Project Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks drama berbasis proyek digital. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan menjadi referensi bagi guru Bahasa Indonesia dalam merancang pembelajaran yang inovatif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mengoptimalkan pemanfaatan teknologi melalui proyek pembuatan video drama. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi sekolah maupun peneliti selanjutnya dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis proyek yang relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan mendeskripsikan secara mendalam proses implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran teks drama melalui pembuatan video drama. Penelitian ini berfokus pada pemahaman terhadap fenomena yang terjadi selama proses pembelajaran berdasarkan kondisi nyata di lapangan. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 4 Pekanbaru, dengan subjek penelitian yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa kelas XI.3 yang mengikuti pembelajaran teks drama menggunakan model *Project Based Learning*. Informan terdiri atas satu orang guru Bahasa Indonesia sebagai informan utama serta beberapa siswa kelas XI.3 yang dipilih untuk mewakili karakteristik kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Objek penelitian adalah implementasi model *Project Based Learning* dalam pembelajaran teks drama melalui pembuatan video drama.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran, aktivitas guru, keterlibatan siswa, serta pelaksanaan proyek pembuatan video drama di kelas. Wawancara dilakukan secara semiterstruktur kepada guru Bahasa Indonesia dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai penerapan model *Project Based Learning*. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa modul ajar, perangkat pembelajaran, lembar penilaian, foto kegiatan, video hasil proyek drama, serta dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran.

Keabsahan data dalam penelitian ini diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan penarikan serta verifikasi kesimpulan (conclusion drawing/verification). Reduksi data dilakukan dengan memilih, serta mengelompokkan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk uraian naratif agar memudahkan peneliti dalam memahami pola dan hubungan antardata. Tahap terakhir adalah penarikan serta verifikasi kesimpulan yang dilakukan secara berkesinambungan selama proses penelitian dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga diperoleh temuan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Perencanaan Pembelajaran Model Project Based Learning

Perencanaan pembelajaran merupakan hal penting yang menentukan keberhasilan penerapan model Project Based Learning (PjBL), sebagaimana tergambar dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap praktik pembelajaran guru Bahasa Indonesia pada materi teks drama. Sebelum masuk ke tahap pelaksanaan di kelas, guru terlebih dahulu menyusun modul ajar secara sistematis yang memuat tujuan pembelajaran, alur kegiatan, instrumen asesmen, hingga rancangan proyek pembuatan video drama sebagai produk akhir. Penyusunan modul ajar ini tidak dilakukan secara instan, melainkan melalui proses berpikir yang mempertimbangkan karakteristik materi teks drama serta kebutuhan belajar siswa. Guru merancang langkah-langkah pembelajaran dengan mengacu secara konsisten pada sintaks PjBL, dimulai dari penyajian masalah, membuat perencanaan, menyusun penjadwalan, memonitor pembuatan proyek, melakukan penilaian, dan evaluasi. Keteraturan tahapan ini penting untuk dicermati sebab PjBL menuntut keterlibatan siswa secara aktif dan berkelanjutan dalam jangka waktu tertentu, sehingga tanpa perencanaan tahapan yang jelas, proyek berisiko berjalan tidak terarah atau kehilangan fokus pada capaian pembelajaran yang seharusnya dituju.

Aspek lain yang tidak kalah penting dalam perencanaan ini adalah penetapan indikator penilaian, mencakup pemahaman isi drama, kemampuan berakting, kerja sama antarsiswa, kreativitas penyajian, hingga kualitas video yang dihasilkan. Cakupan indikator yang beragam ini mengindikasikan bahwa guru tidak semata-mata menilai produk akhir, tetapi juga proses dan keterampilan kolaboratif yang terbentuk selama pengerjaan proyek sebuah pendekatan penilaian yang sejalan dengan karakteristik autentik dari model PjBL itu sendiri. Lebih jauh, hasil wawancara mengungkapkan bahwa pemilihan proyek video drama bukan keputusan yang diambil secara acak, melainkan didasarkan pada pertimbangan bahwa jenis proyek ini mampu mengintegrasikan sekaligus empat kompetensi penting yakni, kemampuan berbahasa, apresiasi sastra, kreativitas, dan literasi digital. Integrasi multikompetensi ini menjadi nilai tambah tersendiri, mengingat pembelajaran abad ke-21 memang menuntut keterpaduan berbagai keterampilan dalam satu aktivitas belajar yang bermakna, bukan pemisahan kompetensi secara parsial.

Perencanaan yang matang dan terstruktur tersebut pada akhirnya memberikan dampak positif terhadap kesiapan belajar siswa, karena mereka memperoleh gambaran

yang jelas mengenai tahapan kegiatan yang akan dilalui sejak awal hingga akhir proyek. Kejelasan ini penting untuk mengurangi kebingungan dan kecemasan siswa dalam menghadapi model pembelajaran yang menuntut kemandirian dan tanggung jawab lebih besar dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan implementasi PjBL tidak dapat dilepaskan dari kualitas perencanaan yang dilakukan guru di tahap awal. Perencanaan yang cermat bukan sekadar prasyarat administratif, melainkan fondasi strategis yang menentukan sejauh mana pembelajaran berbasis proyek dapat berjalan efektif, terarah, dan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Pelaksanaan Pembelajaran Model Project Based Learning Pembuatan Video Drama

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan pemberian permasalahan kontekstual kepada siswa, yaitu bagaimana menyajikan teks drama dalam bentuk video yang menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh penonton. Permasalahan tersebut menjadi titik awal bagi siswa untuk memahami bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada isi teks drama, tetapi juga pada kemampuan mengubah naskah menjadi sebuah pertunjukan audiovisual yang memiliki makna. Kondisi ini mendorong siswa untuk mulai berpikir mengenai alur cerita, karakter tokoh, dialog, teknik pengambilan gambar, hingga cara menyampaikan pesan kepada penonton. Dengan demikian, sejak awal pembelajaran siswa sudah dihadapkan pada situasi yang menuntut kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah. Guru tidak langsung memberikan solusi, tetapi memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan ide dan strategi terbaik dalam menyelesaikan proyek yang akan dikerjakan. Pendekatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada proses berpikir yang dialami siswa selama menyelesaikan suatu permasalahan. Oleh karena itu, tahap awal pembelajaran menjadi fondasi penting dalam membangun motivasi dan rasa tanggung jawab siswa terhadap proyek yang akan dilaksanakan.

Setelah permasalahan disampaikan, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan memberikan kebebasan kepada setiap kelompok untuk merancang proyek video drama sesuai dengan kreativitas masing-masing. Setiap kelompok mulai menentukan tema cerita, menyusun naskah drama, membagi peran antarpemain, memilih lokasi pengambilan gambar, hingga menentukan aplikasi yang akan digunakan untuk proses penyuntingan video. Kebebasan tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk mengemukakan ide, berdiskusi, serta mengambil keputusan secara bersama-sama. Dalam proses ini terlihat bahwa siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, melainkan menjadi subjek utama yang mengelola seluruh rangkaian kegiatan proyek. Sementara itu, guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan ketika diperlukan, memantau perkembangan setiap kelompok, serta membantu siswa apabila mengalami kesulitan selama proses pengerjaan proyek. Perubahan peran guru tersebut mencerminkan karakteristik utama *Project Based Learning*, yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Melalui pola pembelajaran seperti ini, siswa diberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri sekaligus bertanggung jawab terhadap hasil kerja kelompoknya.

Selama proses pengerjaan proyek, keterlibatan siswa terlihat semakin meningkat. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa aktif berdiskusi, saling bertukar pendapat, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang telah dibagikan kepada masing-masing anggota kelompok. Setiap siswa memiliki peran yang berbeda, mulai dari penulis naskah, sutradara, pemeran tokoh, kameramen, hingga editor video. Pembagian tugas tersebut membuat setiap anggota merasa memiliki tanggung jawab

terhadap keberhasilan proyek yang sedang dikerjakan. Selain itu, proses diskusi yang berlangsung juga memperlihatkan adanya kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat, menerima masukan, serta menyelesaikan perbedaan pendapat melalui musyawarah. Situasi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya mengembangkan kemampuan memahami materi teks drama, tetapi juga membentuk kemampuan komunikasi, kolaborasi, kepemimpinan, dan tanggung jawab. Dengan kata lain, proyek pembuatan video drama menjadi media yang efektif untuk mengembangkan kompetensi akademik sekaligus keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan siswa dalam kehidupan nyata.

Di sisi lain, proses pelaksanaan proyek juga menghadirkan berbagai tantangan yang harus dihadapi oleh setiap kelompok. Beberapa kelompok mengalami kesulitan dalam menyusun jadwal latihan karena setiap anggota memiliki kegiatan yang berbeda di luar jam pelajaran. Selain itu, terdapat kelompok yang masih mengalami kendala ketika melakukan proses pengambilan gambar dan penyuntingan video karena belum terbiasa menggunakan aplikasi pengeditan. Kondisi tersebut menyebabkan beberapa kelompok membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan proyek dibandingkan dengan kelompok lainnya. Meskipun demikian, kendala tersebut tidak menjadi penghambat utama dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru memberikan pendampingan secara bertahap dengan membantu siswa menemukan solusi terhadap setiap permasalahan yang muncul, baik melalui diskusi, demonstrasi penggunaan aplikasi, maupun pemberian masukan terhadap hasil sementara yang telah dibuat. Pendampingan tersebut menunjukkan bahwa peran guru dalam PjBL bukan mengambil alih pekerjaan siswa, melainkan membantu siswa agar mampu menyelesaikan permasalahan secara mandiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Secara keseluruhan, pelaksanaan model *Project Based Learning* melalui pembuatan video drama memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi di kelas. Siswa tidak hanya mempelajari konsep-konsep dalam teks drama, tetapi juga mengaplikasikan pengetahuan tersebut ke dalam sebuah karya nyata yang dapat ditampilkan kepada orang lain. Seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari penyusunan naskah, latihan pemeranan, proses produksi, hingga penyuntingan video, menjadi pengalaman belajar yang menuntut keterlibatan aktif setiap siswa. Proses tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari kualitas video drama yang dihasilkan, tetapi juga dari bagaimana siswa mampu bekerja sama, berkomunikasi, berpikir kreatif, dan menyelesaikan berbagai kendala selama proyek berlangsung. Oleh karena itu, implementasi *Project Based Learning* memberikan pengalaman belajar yang lebih autentik, kontekstual, dan bermakna sehingga mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran teks drama sekaligus mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Evaluasi Hasil Proyek Video Drama

Tahap evaluasi merupakan bagian penting dalam implementasi *Project Based Learning* karena tidak hanya bertujuan mengetahui hasil akhir pembelajaran, tetapi juga menilai bagaimana proses yang dilalui siswa selama menyelesaikan proyek. Pada pembelajaran teks drama melalui pembuatan video, guru melakukan penilaian secara menyeluruh mulai dari tahap perencanaan, proses pengerjaan proyek, hingga produk akhir yang dihasilkan oleh setiap kelompok. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik yang telah disusun sebelum pembelajaran dimulai sehingga siswa telah mengetahui aspek-aspek yang akan dinilai. Rubrik tersebut mencakup kesesuaian isi drama dengan materi pembelajaran, struktur teks drama, penghayatan tokoh, kemampuan bekerja sama, kreativitas penyajian, kualitas teknis video, serta kemampuan kelompok dalam

mempresentasikan hasil proyek. Penggunaan rubrik yang lengkap ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya menilai hasil akhir berupa video, tetapi juga memperhatikan perkembangan kemampuan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, evaluasi yang dilakukan lebih mencerminkan penilaian autentik karena mampu menggambarkan pencapaian siswa secara utuh pada aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Hal tersebut menunjukkan bahwa implementasi PjBL memberikan ruang bagi guru untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai perkembangan belajar siswa dibandingkan penilaian yang hanya berorientasi pada hasil tes.

Berdasarkan hasil evaluasi, sebagian besar kelompok mampu menghasilkan video drama yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Video yang dibuat siswa telah menampilkan unsur-unsur drama, seperti tema, tokoh, alur, konflik, latar, dan dialog secara cukup baik sehingga menunjukkan bahwa mereka telah memahami materi yang dipelajari. Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, mulai dari menyusun naskah hingga memvisualisasikannya dalam bentuk video. Proses tersebut membuat siswa tidak sekadar menghafal konsep, tetapi juga mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki dalam situasi yang nyata. Selain itu, setiap kelompok memiliki kreativitas yang berbeda dalam mengembangkan alur cerita, menentukan lokasi pengambilan gambar, memilih properti, maupun menyunting video sehingga menghasilkan karya yang beragam. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa PjBL memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide dan kreativitas sesuai dengan karakteristik kelompok masing-masing tanpa mengabaikan tujuan pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa proyek video drama mampu menjadi media yang efektif dalam menghubungkan pemahaman konseptual dengan keterampilan praktik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Evaluasi juga dilakukan melalui kegiatan presentasi hasil proyek yang dilanjutkan dengan sesi tanggapan dari guru maupun siswa. Pada tahap ini, setiap kelompok memperoleh kesempatan untuk menjelaskan proses pembuatan video, alasan pemilihan tema, pembagian tugas, serta kendala yang dihadapi selama pengerjaan proyek. Kelompok lain kemudian memberikan tanggapan, saran, dan apresiasi terhadap video yang telah dipresentasikan. Kegiatan tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif karena siswa tidak hanya berperan sebagai peserta yang dinilai, tetapi juga sebagai penilai yang memberikan masukan kepada kelompok lain. Melalui kegiatan peer assessment, siswa belajar mengemukakan pendapat secara objektif, menghargai karya teman, serta menerima kritik sebagai bahan untuk memperbaiki hasil kerjanya. Kondisi ini menunjukkan bahwa evaluasi dalam PjBL tidak hanya mengembangkan kemampuan akademik, tetapi juga melatih keterampilan komunikasi, berpikir kritis, dan kemampuan melakukan refleksi terhadap proses belajar yang telah dilalui. Dengan demikian, evaluasi menjadi bagian dari proses pembelajaran yang mampu memperkuat pengalaman belajar siswa secara menyeluruh.

Selain menilai hasil proyek, guru juga memberikan umpan balik secara langsung terhadap setiap video drama yang dipresentasikan. Umpan balik yang diberikan tidak hanya berisi penilaian mengenai kekurangan, tetapi juga mengapresiasi berbagai kelebihan yang ditunjukkan oleh masing-masing kelompok. Guru memberikan saran terkait pengembangan karakter tokoh, penghayatan dialog, pengaturan alur cerita, teknik pengambilan gambar, hingga kualitas penyuntingan video agar hasil karya menjadi lebih baik. Pemberian umpan balik secara rinci membantu siswa memahami aspek-aspek yang perlu dipertahankan maupun ditingkatkan pada proyek berikutnya. Di sisi lain, siswa juga merasa lebih percaya diri karena hasil kerja mereka diapresiasi dan diberikan

kesempatan untuk ditampilkan di depan kelas. Pengalaman tersebut memberikan motivasi kepada siswa untuk menghasilkan karya yang lebih baik pada kegiatan pembelajaran selanjutnya. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi dalam PjBL tidak berhenti pada pemberian nilai, tetapi menjadi sarana pembelajaran yang mendorong terjadinya perbaikan secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa implementasi *Project Based Learning* melalui pembuatan video drama mampu memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai capaian belajar siswa. Penilaian tidak hanya berorientasi pada kualitas produk akhir, tetapi juga memperhatikan proses berpikir, kemampuan bekerja sama, kreativitas, tanggung jawab, serta kemampuan siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan selama proyek berlangsung. Pendekatan evaluasi seperti ini menjadikan siswa lebih aktif merefleksikan proses belajar yang telah mereka jalani sekaligus memahami bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh nilai akhir, tetapi juga oleh pengalaman yang diperoleh selama proses berlangsung. Dengan demikian, evaluasi dalam implementasi PjBL memiliki fungsi yang lebih luas, yaitu sebagai alat untuk mengukur ketercapaian kompetensi sekaligus sebagai sarana refleksi yang mendorong peningkatan kualitas pembelajaran pada kegiatan proyek berikutnya. Temuan ini memperlihatkan bahwa penilaian autentik yang diterapkan dalam PjBL mampu mendukung terbentuknya pembelajaran yang lebih bermakna, partisipatif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi peserta didik secara menyeluruh.

Pembahasan

Implementasi *project based learning* dalam pembelajaran teks drama melalui pembuatan video drama menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada penyampaian materi. Hal tersebut terjadi karena siswa memperoleh kesempatan untuk mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman nyata, bukan sekadar menerima informasi dari guru. Dalam perspektif teori *konstruktivisme* menurut Azzahra (2025) siswa harus aktif mengolah dan mengubah informasi yang kompleks menjadi bentuk yang berbeda, sehingga mereka benar-benar memahami informasi tersebut. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang sebagai proses membangun pengetahuan, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. bahwa siswa harus aktif mengolah dan mengubah informasi yang kompleks menjadi bentuk yang berbeda, sehingga mereka benar-benar memahami informasi tersebut.

Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang sebagai proses membangun pengetahuan, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Pembuatan video drama menjadi media yang memungkinkan siswa mengintegrasikan pemahaman mengenai struktur dan kaidah teks drama dengan kemampuan mengomunikasikan ide melalui media audiovisual. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menghasilkan pemahaman konseptual, tetapi juga pengalaman belajar yang mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan reflektif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proyek yang diberikan mampu menghubungkan antara materi pembelajaran dengan situasi yang lebih kontekstual sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Temuan ini sejalan dengan Nugraha et al. (2023) bahwa implementasi *Project Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, meningkatkan keterampilan siswa, meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Selain itu, Nababan et al. (2023) juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran ini selalu melibatkan siswa aktif dan partisipatif, sehingga dianggap sangat efektif diterapkan dan terbukti mampu menghadirkan perkembangan *self-efficacy* siswa.

Pemberian kebebasan kepada siswa untuk menentukan tema, menyusun naskah, membagi peran, hingga mengelola proses produksi video menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* suatu pendekatan dalam pembelajaran yang mana berpusat pada pelajar dan menghadapkan suatu permasalahan pada pelajar yang mendorong diri pelajar untuk melakukan kolaborasi secara bersama-sama dalam memecahkan masalah yang diberikan dimana masalah tersebut masih belum terstruktur (Rineksiane, 2022). Perubahan ini menempatkan guru sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan pendampingan tanpa mendominasi proses pembelajaran. Peran tersebut memungkinkan siswa memiliki ruang untuk mengambil keputusan, mengembangkan ide, dan bertanggung jawab terhadap proses maupun hasil proyek yang mereka kerjakan. Situasi demikian menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi berorientasi pada penyampaian materi secara satu arah, melainkan pada pemberdayaan kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri. Kemampuan mengambil keputusan, mengelola waktu, dan menyelesaikan permasalahan yang muncul selama pengerjaan proyek merupakan bagian dari kompetensi yang dibutuhkan pada abad ke-21. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi *Project Based Learning* tidak hanya diukur dari kualitas video drama yang dihasilkan, tetapi juga dari berkembangnya kemampuan belajar mandiri dan tanggung jawab siswa selama proses berlangsung. Hasil ini mendukung pendapat bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas yang bermakna (Ramadhan & Hindun, 2023).

Pengintegrasian pembuatan video drama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga memperlihatkan bahwa teknologi dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran, bukan sekadar media pendukung (Sumakul et al., 2024). Penggunaan video mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan literasi digital melalui proses pengambilan gambar, penyuntingan, serta penyajian informasi secara visual. Kegiatan tersebut memperluas cakupan pembelajaran teks drama karena siswa tidak hanya memahami unsur intrinsik dan struktur drama, tetapi juga belajar bagaimana menyampaikan pesan kepada penonton melalui media digital. Integrasi antara pembelajaran sastra dan teknologi ini menjadi relevan dengan karakteristik peserta didik yang hidup pada era digital sehingga proses pembelajaran terasa lebih dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan proyek video juga memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas sesuai dengan kemampuan dan karakteristik kelompok masing-masing. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa teknologi tidak mengurangi nilai sastra dalam pembelajaran, melainkan memperkaya cara siswa memahami dan mengapresiasi teks drama (Syukra, 2026). Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi tanpa meninggalkan tujuan utamanya dalam mengembangkan kemampuan berbahasa dan bersastra.

Pelaksanaan proyek secara berkelompok turut memberikan kontribusi terhadap berkembangnya kemampuan komunikasi dan kolaborasi peserta didik (Novitasary, 2023). Selama menyelesaikan proyek, siswa dituntut untuk berdiskusi, membagi tugas, menyelesaikan perbedaan pendapat, serta mengambil keputusan secara bersama. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga membentuk keterampilan sosial (Kusadi et al., 2020). Interaksi antarsiswa yang berlangsung selama proses produksi video menciptakan kesempatan bagi mereka untuk saling belajar, bertukar pengalaman, dan menghargai pendapat orang lain. Proses seperti ini jarang ditemukan dalam pembelajaran yang hanya berfokus pada penyelesaian soal atau penyampaian materi secara konvensional. Oleh karena itu, proyek video drama dapat dipandang sebagai sarana yang

efektif untuk mengembangkan kompetensi kolaboratif sekaligus membentuk karakter peserta didik yang bertanggung jawab, komunikatif, dan mampu bekerja dalam tim. Temuan ini memperlihatkan bahwa implementasi *Project Based Learning* memiliki kontribusi yang lebih luas daripada sekadar meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Evaluasi yang diterapkan dalam pembelajaran berbasis proyek juga memperlihatkan adanya perubahan paradigma penilaian dari yang semula berorientasi pada hasil menjadi penilaian yang menghargai proses belajar. Penilaian autentik memungkinkan guru memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai perkembangan kemampuan peserta didik karena tidak hanya menilai produk akhir, tetapi juga memperhatikan proses berpikir, kreativitas, kerja sama, dan tanggung jawab selama pengerjaan proyek. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk merefleksikan hasil kerja yang telah dicapai sekaligus memahami aspek yang masih perlu diperbaiki. Umpan balik yang diberikan guru maupun teman sebaya berfungsi sebagai bagian dari proses belajar sehingga evaluasi menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan. Dengan demikian, penilaian dalam *Project Based Learning* tidak dipahami sebagai tahap akhir yang berorientasi pada pemberian nilai, melainkan sebagai proses yang membantu siswa mengembangkan kemampuan akademik maupun nonakademik secara berkesinambungan. Pendekatan evaluasi seperti ini sejalan dengan prinsip asesmen dalam Kurikulum Merdeka yang menempatkan asesmen asesmen sebagai bagian integral dari proses belajar (*assessment as learning*) dan untuk mendukung pembelajaran (*assessment for learning*) (Hendriyansyah et al., 2026).

Secara keseluruhan, implementasi *Project Based Learning* melalui pembuatan video drama memperlihatkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dikembangkan menjadi pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan berorientasi pada pengalaman belajar peserta didik. Penerapan proyek tidak hanya memfasilitasi penguasaan materi teks drama, tetapi juga mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, literasi digital, serta tanggung jawab. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki relevansi yang tinggi dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik dan penguatan kompetensi abad ke-21. Oleh karena itu, pembuatan video drama dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia karena mampu mengintegrasikan penguasaan materi dengan pengembangan keterampilan yang dibutuhkan peserta didik di masa depan. Selain memberikan pengalaman belajar yang autentik, penerapan model ini juga memperlihatkan bahwa pembelajaran sastra dapat menjadi lebih menarik, adaptif terhadap perkembangan teknologi, dan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara menyeluruh.

SIMPULAN

Implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran teks drama melalui pembuatan video drama di kelas XI.3 SMA Negeri 4 Pekanbaru menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Melalui proyek pembuatan video drama, peserta didik tidak hanya memahami konsep dan unsur-unsur teks drama secara teoretis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam bentuk karya nyata yang mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta literasi digital. Penerapan evaluasi autentik yang menilai proses dan hasil proyek turut memberikan gambaran yang komprehensif mengenai

perkembangan kompetensi peserta didik sekaligus mendorong mereka untuk melakukan refleksi dan perbaikan terhadap hasil belajarnya. Dengan demikian, model *Project Based Learning* melalui pembuatan video drama dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia karena tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran, tetapi juga memfasilitasi pengembangan keterampilan abad ke-21 yang relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggelia, D., Puspitasari, I., & Arifin, S. (2022). Penerapan Model Project-based Learning ditinjau dari Kurikulum Merdeka dalam Mengembangkan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 398–408. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).11377](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).11377)
- Aziz, M., Napitupulu, D. S., & Azzahra, R. (2026). Implementasi Model Pembelajaran Project-Based Learning pada Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Anak. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 6(1), 41–56. <https://doi.org/10.21580/joeccce.v6i1.29379>
- Azzahra, N. T. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762>
- Fitri, H. M., Khaerunnisa, P., Setiawan, E., & Wardoyo, S. (2025). Peningkatan Keterampilan Pra-Vokasional Siswa SMK melalui Project-Based Learning (PjBL): Studi Literatur. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 307–318. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.996>
- Ginting, F. Y. A., & Sulasmi, E. (2026). Pembelajaran Berbasis Proyek (Pjbl) Dalam Kurikulum Merdeka: Tinjauan Konseptual Penguatan Keterampilan Abad Ke-2. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 9(1), 53–59.
- Hendriyansyah, Yundiafi, M. U., Marilawati, D., & Hasan, M. (2026). Implementasi Evaluasi Pembelajaran sebagai Instrumen Peningkatan Kualitas Belajar dalam Kurikulum Merdeka. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 5(2), 27–39. <https://doi.org/10.55606/concept.v5i2.2710>
- Inayah, S. S., & Marginingsih, R. (2023). Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) untuk Mengembangkan Kreatifitas Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum*, 4(2), 71–76. <https://doi.org/10.47065/jrespro.v4i2.3191>
- Indiasty, N., Rochmans, M. F., Ningrum, D. S., & Pramujiono, A. (2025). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Drama melalui Model Project-Based Learning Berbantuan Media Flipbook pada Siswa Kelas XI TPK SMK. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(2), 239–251.
- Kusadi, N. M. R., Sriartha, I. P., & Kertih, I. W. (2020). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Keterampilan Sosial Dan Berpikir Kreatif. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1), 18–27. <https://doi.org/10.23887/tscj.v3i1.24661>
- Nababan, D., Marpaung, A. K., & Koresy, A. (2023). Strategi Pembelajaran Project Based Learning (PJBL). *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 706–719.
- Novitasary, R. R. (2023). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(2), 100–112.

- Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Iman, M. (2023). *Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa*.
- Purba, E., Banjarnahor, E. T., Tampubolon, F. A., Sebayang, R. R., Damanik, S. P., Ambarita, Y., & Harahap, S. (2024). Identifikasi Metode Project Based Learning Dalam Pembelajaran Drama Pada Sekolah Menengah Atas. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(4), 1004–1013. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v4i4.1149>
- Ramadhan, E. H., & Hindun, H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 2(2), 43–54. <https://doi.org/10.55606/protasis.v2i2.98>
- Rineksiane, N. P. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning Untuk Membantu Siswa Dalam Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 7(1), 82–91. <https://doi.org/10.17509/jpm.v7i1.43124>
- Riskayanti, Y. (2021). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis, Komunikasi, Kolaborasi Dan Kreativitas Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning di SMA Negeri 1 Seteluk. *Secondary: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 1(2), 19–26. <https://doi.org/10.51878/secondary.v1i2.117>
- Sumakul, H. I., Tendean, S. V., & Lonto, A. L. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.61476/xy1xwh12>
- Syukra, N. K. (2026). Strategi Kebahasaan dalam Sastra Anak Digital untuk Meningkatkan Literasi dan Apresiasi Sastra. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 1(1), 7–12.