



Inovasi Pembelajaran Kajian Drama Berbasis Pementasan Digital: Transformasi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Era Disrupsi

Een Nurhasanah

Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Alamat: Jl. HS. Ronggowaluyo Telukjambe Timur, Karawang, 41361

*Korespondensi penulis: een.nurhasanah@staff.unsika.ac.id

Abstract. *This study aims to explore students' experiences, reflections, and perceptions of innovative learning in drama studies through digital performance. This qualitative descriptive research utilized a case study approach with 36 students enrolled in the Drama Studies course (2025/2026) within the Indonesian Language and Literature Education program at Universitas Singaperbangsa Karawang. Primary data consisted of students' written reflections and digital performance artifacts, supported by secondary data from literature on constructivism, dual coding/multisensory theory, and emotional intelligence, as well as curriculum documents. Data collection involved documentation, participatory observation, and semi-structured interviews. Data analysis employed thematic analysis through systematic steps including reading, coding, categorization, interpretation, and presentation. Data validity was ensured through source triangulation, member checking, and peer debriefing. The findings indicate that digital performance provides positive learning experiences, strengthens the integration of theory and practice, fosters problem-solving skills, and develops collaboration, empathy, and students' emotional intelligence. These results affirm that digital performance-based drama learning is a pedagogical innovation relevant to 21st-century competencies and can serve as a model for project-based curriculum development in literature education.*

Keywords: *digital drama performances, student reflection, constructivism, multisensory, emotional intelligence*

Abstrak. Studi ini bertujuan mengeksplorasi pengalaman, refleksi, dan persepsi mahasiswa terhadap inovasi pembelajaran kajian drama berbasis pementasan digital. Penelitian kualitatif deskriptif ini menggunakan pendekatan studi kasus pada 36 mahasiswa mata kuliah Kajian Drama (2025/2026) di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Singaperbangsa Karawang. Data primer berupa refleksi tertulis mahasiswa dan artefak pementasan digital, didukung data sekunder dari literatur konstruktivisme, teori *dual coding/multisensory*, dan kecerdasan emosional, serta dokumen kurikulum. Pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, observasi partisipatif, dan wawancara semi-terstruktur. Analisis data menggunakan analisis tematik dengan langkah sistematis seperti pembacaan, pengkodean, kategorisasi, interpretasi, dan penyajian. Validitas data dijamin melalui triangulasi sumber, *member checking*, dan *peer debriefing*. Temuan menunjukkan bahwa pementasan digital memberikan pengalaman belajar yang positif, memperkuat integrasi teori dan praktik, menumbuhkan keterampilan pemecahan masalah, serta mengembangkan kolaborasi, empati, dan kecerdasan emosional mahasiswa. Hasil ini menegaskan bahwa pembelajaran drama berbasis pementasan digital merupakan inovasi pedagogis yang relevan dengan kompetensi abad ke-21 dan dapat menjadi model pengembangan kurikulum berbasis proyek dalam pendidikan sastra.

Kata kunci: pementasan drama digital, refleksi mahasiswa, konstruktivisme, multisensori, kecerdasan emosional

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan pesat teknologi digital dalam era disrupsi telah secara fundamental mentransformasi hampir setiap aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan (Avcı et al., 2020; Gejendhiran et al., 2020; Manocha et al., 2022; McDiarmid & Zhao, 2022; Oey-Gardiner et al., 2017; Schleicher, 2024; Shaping Digital Education, 2023, 2023; Timotheou et al., 2022; Zou et al., 2025). Pergeseran paradigma ini mengimplikasikan tuntutan bagi institusi pendidikan untuk tidak sekadar mentransmisikan pengetahuan konseptual, melainkan juga

membekali mahasiswa dengan kompetensi abad ke-21 yang esensial, mencakup kreativitas, kolaborasi, komunikasi, penyelesaian masalah, dan literasi digital. Dalam konteks Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, tantangan ini semakin kompleks, mengingat pembelajaran sastra tidak hanya berpusat pada pemahaman tekstual, tetapi juga pada penghayatan, apresiasi, dan kreasi karya sastra yang relevan dengan dinamika kontemporer.

Mata kuliah Kajian Drama memiliki peran krusial sebagai platform strategis untuk mengintegrasikan teori sastra dengan praktik kreatif (Hidayat & Nisa, 2021; Putri, 2018). Secara tradisional, pembelajaran drama lazimnya dilakukan melalui analisis tekstual, pembacaan naskah, dan pementasan konvensional di atas panggung (Putri, 2018). Namun, di tengah era disrupsi, pendekatan tersebut memerlukan perluasan melalui pemanfaatan teknologi digital. Hal ini bertujuan agar mahasiswa dapat mengapresiasi drama tidak hanya sebagai entitas sastra, melainkan juga sebagai karya performatif yang mampu diproduksi, didistribusikan, dan diapresiasi melalui platform digital (Cannon et al., 2023; Davis, 2011; Noviarini et al., 2024; Rocha et al., 2024; Yusriansyah et al., 2023; Zakopoulos et al., 2023). Transformasi ini konsisten dengan konsep pembelajaran terpadu (*blended learning*) dan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning/PBL*), yang menekankan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual.

Implementasi drama berbasis pementasan digital menyajikan peluang sekaligus tantangan substansial. Di satu sisi, mahasiswa memperoleh pengalaman otentik dalam mengelola sebuah produksi, mulai dari seleksi naskah, pendalaman karakter, manajemen tim, hingga proses penyuntingan video (Alsmadi et al., 2024; Fami et al., 2023; Fernandes et al., 2025; Hellmers & Nielsen, 2020; Hussein et al., 2020; James et al., 2020; Khaimina et al., 2023; Knoblauch, 2022; Rohm et al., 2021). Proses ini tidak hanya mengasah keterampilan teknis, tetapi juga mengembangkan keterampilan non-teknis (*soft skills*) esensial seperti kepemimpinan, komunikasi, dan resolusi konflik. Sisi lain, refleksi mahasiswa mengindikasikan adanya hambatan berupa keterbatasan logistik, kesulitan teknis, dan manajemen waktu yang kerap kali menghambat kelancaran produksi (Webb & Layton, 2023). Kondisi ini menggarisbawahi esensi inovasi pedagogis yang tidak hanya berorientasi pada capaian akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran yang adaptif dan reflektif.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk mendokumentasikan dan menganalisis praktik inovasi pembelajaran drama berbasis pementasan digital sebagai manifestasi transformasi kurikulum Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di era disrupsi. Melalui kajian reflektif terhadap pengalaman mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat

memberikan kontribusi teoretis dan praktis: pertama, memperkaya diskursus mengenai integrasi teknologi dalam pembelajaran sastra (Baihaqi, 2018); kedua, mengusulkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan generasi digital; dan ketiga, menyajikan rekomendasi strategis untuk pengembangan kurikulum Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang lebih responsif terhadap tantangan zaman.

2. KAJIAN TEORITIS

Prinsip fundamental konstruktivisme menegaskan bahwa perolehan pengetahuan merupakan proses aktif yang melibatkan pengalaman pribadi, interaksi sosial, dan refleksi (Chand, 2023; Harasim, 2017; Human, 2017; Zhang, 2019). Dalam konteks pendidikan, peserta didik secara mandiri membangun pemahaman mereka, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Relevansi teori ini dalam kajian drama menjadi sangat penting, khususnya saat mahasiswa secara proaktif mengkonstruksi pemahaman mereka melalui praktik pementasan digital. Kolaborasi yang intrinsik dalam kegiatan kelompok ini mencerminkan konsep konstruktivisme sosial, di mana interaksi antar mahasiswa secara substansial memperkaya pemahaman kolektif dan pembelajaran berlangsung dalam konteks sosial (Beyens et al., 2013; Wainwright, 2011; Zhang, 2019). Lebih lanjut, pementasan digital, sebagai bentuk pembelajaran berbasis proyek, menekankan signifikansi pengalaman konkret, kemampuan pemecahan masalah, dan refleksi kritis. Dengan demikian, inovasi pembelajaran drama yang memanfaatkan platform digital secara efektif memperkuat prinsip konstruktivisme dengan menempatkan mahasiswa sebagai subjek pembelajaran yang aktif, bukan sekadar objek pasif (Wang & Mu, 2017).

Konsep inti dari teori *dual coding*, yang diartikulasikan oleh Allan Paivio, menyatakan bahwa informasi diproses melalui dua saluran utama, yakni verbal dan non-verbal (Clark & Paivio, 1991; Kanellopoulou et al., 2019; Mayer, 2024). Teori ini menjelaskan bagaimana perilaku dan pengalaman manusia dimediasi oleh proses asosiatif dinamis yang beroperasi pada jaringan representasi verbal dan non-verbal (atau citra) yang spesifik modalitas. Keterkaitan teori ini dengan kajian drama digital sangat jelas, sebab pementasan digital secara efektif mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks naskah dengan ekspresi aktor, visualisasi panggung, musik latar, dan teknik penyuntingan (Kanellopoulou et al., 2019; Maxwell et al., 2021). Proses integrasi ini secara signifikan mendukung pembelajaran multisensori, memungkinkan mahasiswa untuk belajar melalui kombinasi modalitas audio dan visual (Mayer

& Moreno, 2002). Penelitian menunjukkan bahwa kombinasi materi verbal dan visual lebih efektif dalam pembelajaran dibandingkan kata-kata saja. Selain itu, penyuntingan video berfungsi sebagai instrumen krusial dalam mengkoordinasikan informasi verbal dan visual, yang tidak hanya memperdalam pemahaman drama tetapi juga meningkatkan literasi digital mahasiswa. Oleh karena itu, pembelajaran drama berbasis pementasan digital secara kuat mendukung teori *dual coding* dengan menyediakan pengalaman belajar multisensori yang lebih komprehensif dan bermakna (Alty, 2002).

Daniel Goleman mengidentifikasi lima dimensi utama kecerdasan emosional: kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati, dan keterampilan sosial (Hairina et al., 2020; Jaber et al., 2024; Neff, 2011; Senior & Gyarmathy, 2021; Suleman et al., 2019). Konsep ini, yang dipopulerkan oleh Goleman pada tahun 1995, melibatkan kemampuan untuk memantau emosi diri sendiri dan orang lain serta menggunakan informasi ini untuk membimbing pemikiran dan tindakan (Neff, 2011; Pellitteri, 2022). Seluruh dimensi ini relevan dan secara efektif diasah dalam konteks kajian drama digital (McCotter, 2018). Mahasiswa mengembangkan kemampuan mengelola emosi mereka ketika mendalami karakter, yang secara langsung melatih kesadaran diri dan pengaturan emosi (Hairina et al., 2020; Senior & Gyarmathy, 2021). Aktif juga menuntut mahasiswa untuk memahami dan merasakan perspektif karakter yang diperankan, sehingga menumbuhkan empati. Keterampilan sosial ditingkatkan melalui kerja tim dalam produksi digital, yang melibatkan komunikasi efektif, kepemimpinan, dan resolusi konflik (Jaber et al., 2024; Suleman et al., 2019). Motivasi belajar juga meningkat melalui apresiasi yang diberikan oleh pengajar dan rekan sejawat. Dengan demikian, pementasan drama digital tidak hanya melatih keterampilan akademik, tetapi juga mengembangkan kecerdasan emosional yang esensial untuk keberhasilan pribadi dan profesional.

Inovasi pembelajaran drama berbasis pementasan digital, seperti yang digambarkan, secara komprehensif mengintegrasikan teori konstruktivisme, *dual coding*/multisensori, dan kecerdasan emosional. Integrasi ini menghasilkan pendekatan pembelajaran holistik yang mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melalui konstruktivisme, mahasiswa aktif membangun pengetahuan dalam proses produksi digital, sedangkan teori *dual coding* memastikan penyerapan informasi verbal dan non-verbal secara efektif melalui pengalaman multisensori. Lebih lanjut, teori kecerdasan emosional menjadi fundamental dalam mengembangkan empati, kesadaran diri, motivasi, dan keterampilan sosial mahasiswa. Dengan

demikian, “Pembelajaran Kajian Drama Berbasis Pementasan Digital” merepresentasikan inovasi yang menyatukan aspek-aspek tersebut secara menyeluruh.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengimplementasikan metodologi kualitatif deskriptif, yang berfokus pada eksplorasi mendalam terhadap pengalaman, refleksi, serta persepsi mahasiswa terkait inovasi pembelajaran kajian drama berbasis pementasan digital. Pendekatan studi kasus diterapkan dalam konteks mata kuliah Kajian Drama yang diselenggarakan pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Tahun Ajaran 2025/2026. Partisipan dalam investigasi ini berjumlah 36 mahasiswa dari program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang terdaftar dalam mata kuliah Kajian Drama dan Pementasan Digital (Leavy, 2017; Nurhasanah et al., 2021). Studi ini dilaksanakan di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang. Sumber data primer untuk penelitian ini mencakup refleksi tertulis mahasiswa mengenai pengalaman belajar mereka, serta artefak pementasan digital yang telah dihasilkan. Sementara itu, data sekunder meliputi literatur relevan yang menguraikan teori konstruktivisme, multisensori, dan kecerdasan emosional, di samping dokumen kurikulum Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Rencana Pembelajaran Semester untuk mata kuliah Kajian Drama.

Teknik pengumpulan data meliputi dokumentasi, observasi partisipatif, dan wawancara semi-terstruktur (Hoidn, 2016). Proses dokumentasi dilakukan melalui pengumpulan refleksi mahasiswa via platform daring <https://app.briskteaching.com/>, yang kemudian dianalisis menggunakan *Student Reflection Analyzer* yang tersedia di lovale.dep. Observasi partisipatif bertujuan untuk memantau secara langsung proses pembelajaran, dinamika diskusi kelas, serta tahapan produksi pementasan digital (Hoidn, 2016). Wawancara semi-terstruktur dilaksanakan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengalaman mahasiswa. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas pedoman analisis refleksi untuk mengidentifikasi tema-tema utama, pedoman observasi untuk mendokumentasikan dinamika kelas, interaksi mahasiswa, dan proses produksi, serta pedoman wawancara untuk mengeksplorasi pengalaman emosional, aspek kolaborasi, dan literasi digital mahasiswa.

Analisis data dilakukan menggunakan analisis tematik dengan serangkaian langkah sistematis (Reid, 2016): pembacaan cermat dan pemahaman mendalam terhadap data refleksi mahasiswa; pemberian kode pada data; pengelompokan kode-kode tersebut menjadi tema;

interpretasi tema dalam kerangka teori konstruktivisme, multisensori, dan kecerdasan emosional; serta penyajian hasil dalam bentuk narasi, tabel, dan bagan konseptual (Bruhn, 2020). Keabsahan data dipastikan melalui beberapa metode, termasuk triangulasi sumber yang melibatkan refleksi mahasiswa, observasi, dan wawancara (Farrell, 2014; Human, 2017). Selain itu, prosedur *member check* diterapkan untuk mengonfirmasi hasil analisis kepada mahasiswa, serta diskusi sejawat (*peer debriefing*) dilaksanakan untuk memvalidasi interpretasi dengan dosen atau peneliti lain (Human, 2017; Kawser, 2014).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan temuan dan analisis data dalam format tabel, disertai dengan penjelasan analitis dan interpretasi dari sudut pandang peneliti (Maghfiroh & Mustofa, 2023). Studi ini mengungkapkan bahwa implementasi pementasan digital dalam pengajaran kajian drama memberikan pengalaman belajar yang berharga bagi mahasiswa. Mayoritas mahasiswa menganggap pengalaman ini sebagai sesuatu yang positif dan memuaskan, mengingat perolehan keterampilan baru dan peningkatan motivasi belajar. Refleksi mereka mengindikasikan bahwa teori drama yang diajarkan di kelas menjadi lebih mudah diasimilasi ketika diintegrasikan dengan praktik pementasan digital, yang pada gilirannya memfasilitasi sinergi teori-praktik guna memperkuat pemahaman konseptual.

Meskipun demikian, mahasiswa juga mengidentifikasi sejumlah tantangan logistik dan teknis, termasuk keterbatasan lokasi pengambilan gambar, kompleksitas proses penyuntingan, dan kendala pencahayaan serta audio. Kendala-kendala ini seringkali diperparah oleh isu manajemen tim dan alokasi waktu, seperti jumlah anggota kelompok yang terbatas yang menyebabkan beberapa mahasiswa harus mengemban tanggung jawab ganda. Namun, pengalaman ini secara paradoks memfasilitasi pengembangan strategi kolaborasi, komunikasi, dan pembagian peran yang lebih efisien.

Di samping itu, mahasiswa menyoroti signifikansi pendalaman karakter melalui eksplorasi internal, yang mendukung pemahaman emosional terhadap peran dan peningkatan kualitas akting. Proses ini turut berkontribusi pada pengembangan kecerdasan emosional, mencakup empati, kesadaran diri, dan keterampilan sosial. Sejumlah mahasiswa menegaskan bahwa konflik intra-kelompok dapat diselesaikan melalui komunikasi transparan dan saling pengertian, sehingga menjadikan pementasan digital sebagai instrumen pembelajaran sosial yang substansial.

Terakhir, mahasiswa mengajukan rekomendasi konstruktif untuk penyempurnaan di masa mendatang, meliputi penambahan jumlah anggota kelompok, penyelenggaraan lokakarya penyuntingan, serta inisiatif apresiasi berupa penayangan bersama hasil karya. Saran-saran ini mengindikasikan bahwa mahasiswa tidak hanya berperan sebagai objek pembelajaran, melainkan juga sebagai subjek yang reflektif dan kritis, yang mampu memberikan kontribusi berharga untuk inovasi kurikulum.

Tabel 1. Hasil penelitian tematik analisis refleksi mahasiswa

Tema Utama	Temuan dari Refleksi Mahasiswa	Kutipan Representatif	Implikasi Pembelajaran
Pengalaman Belajar Positif	Mahasiswa merasa senang, seru, dan mendapatkan banyak pengalaman baru.	“Seru, menyenangkan, banyak <i>skill</i> baru yang saya dapatkan.”	Pementasan digital meningkatkan motivasi dan kepuasan belajar.
Integrasi Teori dan Praktik	Teori drama lebih mudah dipahami ketika dipadukan dengan praktik pementasan digital.	“Penjelasan teori penuh daging, tapi praktik pementasan membuat lebih paham.”	Perlu mempertahankan keseimbangan teori–praktik dalam kurikulum Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
Tantangan Logistik dan Teknis	Kesulitan lokasi syuting, editing, pencahayaan, dan manajemen waktu.	“Lokasi jauh, ngabisin tenaga banget.” / “Kesulitan <i>editing</i> dan <i>sound</i> .”	Perlu dukungan infrastruktur, <i>workshop editing</i> , dan panduan teknis.
Manajemen Tim dan Waktu	Beban kerja tidak merata, jadwal bentrok, dan <i>double job</i> .	“Anggota sedikit, jadi <i>double job</i> .”	Pentingnya pembagian peran yang adil dan pelatihan manajemen proyek.
Pendalaman Karakter dan Olah Batin	Mahasiswa merasa olah rasa membantu mendalami peran.	“Yang paling berkesan adalah masuk ke karakter dengan olah batin.”	Latihan akting berbasis olah rasa perlu diperkuat.
Kolaborasi dan Kecerdasan Emosional	Komunikasi, gotong royong, dan empati menjadi kunci keberhasilan.	“Masalah diatasi dengan komunikasi dan saling mengerti.”	Pementasan digital melatih empati, keterampilan sosial, dan kerja sama tim.
Saran Konstruktif	Penambahan anggota kelompok, <i>workshop editing</i> , dan nonton bareng hasil karya.	“Kelompok sebaiknya lebih banyak anggotanya.” / “Perlu <i>workshop editing</i> .”	Rekomendasi mahasiswa dapat dijadikan dasar inovasi kurikulum.

Tabel tersebut menyajikan hasil pengkodean data yang diekstraksi dari refleksi mahasiswa, kemudian diorganisasikan ke dalam kategori dan tema-tema utama yang relevan dengan kerangka teoritis penelitian (Annisa et al., 2018). Tema-tema ini menunjukkan konsistensi dengan teori konstruktivisme, *dual coding*/multisensori Paivio, dan kecerdasan emosional Goleman. Oleh karena itu, penyajian ini meningkatkan validitas temuan penelitian melalui artikulasi keterkaitan antara data empiris dan implikasi pedagogis yang relevan. Penelitian ini lebih lanjut menegaskan bahwa pementasan digital dapat berfungsi sebagai

wahana efektif untuk memfasilitasi pengembangan kompetensi abad ke-21, meliputi komunikasi, kolaborasi, pemikiran kritis, dan kreativitas, yang krusial dalam menghadapi tantangan era disrupsi kontemporer (Nguyen, 2025).

Hasil analisis refleksi mahasiswa menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran kajian drama berbasis pementasan digital secara efektif menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Temuan ini dapat dijelaskan secara komprehensif melalui tiga kerangka teoretis utama.

Dari perspektif konstruktivisme, analisis refleksi mahasiswa mengindikasikan peningkatan keterlibatan yang substansial ketika mereka berpartisipasi langsung dalam produksi digital, meliputi aspek pemilihan naskah, pendalaman karakter, hingga proses penyuntingan video. Fenomena ini konsisten dengan prinsip konstruktivisme, yang menekankan bahwa pembentukan pengetahuan terjadi melalui pengalaman nyata dan interaksi sosial, sebagaimana diuraikan oleh Bruner dan Vygotsky (Chand, 2023; Duque Et Al., 2020; Kondrup Et Al., 2014; Montecillo, 2024; Negi, 2020). Oleh karena itu, pementasan digital terbukti efektif sebagai pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), yang memberdayakan mahasiswa untuk secara mandiri dan kolaboratif mengkonstruksi pemahaman drama, serta mengembangkan kemampuan berpikir mendalam, otonomi, dan kolaborasi.

Selanjutnya, pendekatan multisensori, atau teori pengkodean ganda (*dual coding theory*), menyoroti apresiasi mahasiswa terhadap elemen-elemen seperti penyuntingan video, visualisasi panggung, musik, dan ekspresi aktor yang memperkaya pengalaman belajar. Hal ini sejalan dengan teori Paivio, yang menyatakan bahwa informasi lebih mudah dipahami dan diingat ketika diproses melalui dua saluran terpisah namun saling terkait, yaitu sistem verbal dan non-verbal (Clark & Paivio, 1991; Liu et al., 2020). Dengan demikian, pementasan digital menyediakan pengalaman pembelajaran multisensori yang tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual drama, tetapi juga meningkatkan literasi digital mahasiswa.

Aspek kecerdasan emosional juga krusial, di mana mahasiswa secara eksplisit menggarisbawahi pentingnya kerja sama tim, komunikasi, dan empati dalam menghadapi berbagai tantangan, baik logistik maupun teknis. Penekanan ini mendukung teori Goleman, yang mengemukakan bahwa keberhasilan individu tidak semata-mata bergantung pada kecerdasan kognitif, melainkan juga pada kecerdasan emosional (Alhur, 2025; Parker et al., 2009; Ullah et al., 2023). Akibatnya, proses pementasan digital berfungsi sebagai platform

yang efektif untuk melatih mahasiswa dalam mengelola emosi, mengembangkan pemahaman terhadap perspektif orang lain, dan membangun keterampilan sosial esensial dalam konteks profesional.

Secara sintesis, ketiga perspektif teoretis ini saling melengkapi dalam menjelaskan efektivitas inovasi pembelajaran drama berbasis pementasan digital. Konstruktivisme menjelaskan mekanisme aktif mahasiswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata dan partisipasi langsung. Pendekatan multisensori, atau pengkodean ganda, kemudian menguraikan bagaimana pengalaman belajar tersebut diperkuat melalui integrasi kombinasi verbal-visual. Terakhir, perspektif kecerdasan emosional memberikan pemahaman mendalam tentang pengembangan kemampuan mahasiswa dalam mengelola emosi dan interaksi sosial selama proses produksi drama. Kajian ini mengindikasikan bahwa pembelajaran drama berbasis pementasan digital berpotensi mengoptimalkan efektivitas kognitif dan kreativitas mahasiswa melalui penyampaian konten adaptif, interaktif, dan personal (Harini et al., 2025).

Tabel 2. Landasan teoretis, fokus penelitian, dan implikasi

Landasan Teori	Fokus Utama	Kontribusi terhadap Pembelajaran Kajian Drama Digital
Teori Konstruktivisme (Bruner, Vygotsky, Piaget)	Pengetahuan dibangun melalui pengalaman nyata, interaksi sosial, dan refleksi.	Mahasiswa aktif membangun pemahaman drama melalui praktik pementasan digital, kerja tim, dan <i>problem solving</i> .
Teori <i>Dual Coding</i> / Multisensori (Paivio)	Informasi diproses melalui dua saluran: verbal (naskah, dialog) dan non-verbal (visual, ekspresi, audio).	Pementasan digital menggabungkan teks, akting, musik, dan visualisasi, sehingga memperkuat pemahaman melalui pengalaman multisensori.
Teori Kecerdasan Emosional (Goleman)	Lima dimensi Kecerdasan Emosi: kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi, empati, keterampilan sosial.	Proses produksi drama digital melatih mahasiswa mengelola emosi, memahami karakter, berempati, serta membangun keterampilan komunikasi dan kolaborasi.
Sintesis	Integrasi kognitif, afektif, dan psikomotorik.	Inovasi pembelajaran kajian drama berbasis pementasan digital menjadi model holistik yang relevan dengan kompetensi abad 21.

Tabel hasil diskusi yang mengelaborasi keterkaitan antara temuan refleksi mahasiswa, landasan teoretis, dan implikasi pedagogis. Dengan demikian, pendekatan inovatif ini tidak hanya memperkaya pemahaman kognitif mahasiswa terhadap drama, melainkan juga

memfasilitasi pengembangan kompetensi digital, kecerdasan emosional, serta keterampilan kolaboratif yang esensial dalam menghadapi dinamika era disrupsi. Hal ini selaras dengan temuan bahwa pembelajaran yang menekankan praktik dan aktivitas kolaboratif, seperti dalam pementasan drama, menghasilkan inovasi dan kreativitas mahasiswa yang lebih tinggi (Hidayat & Nisa, 2021).

Tabel 3. Tema, Teori dan Implikasi

Tema Temuan	Keterkaitan Teori	Implikasi Pembelajaran
Pengalaman belajar positif dan keterlibatan tinggi	Konstruktivisme (Bruner, Vygotsky): Mahasiswa membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata dan interaksi sosial.	Pementasan digital efektif sebagai <i>project-based learning</i> yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan.
Integrasi teori dan praktik	Konstruktivisme: Pengetahuan tidak hanya dipahami secara konseptual, tetapi dikonstruksi melalui praktik.	Perlu mempertahankan keseimbangan teori–praktik dalam kurikulum Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
Penggunaan media digital (editing, visual, audio)	Multisensori/ <i>Dual Coding</i> (Paivio): Informasi lebih kuat dipahami melalui kombinasi verbal (naskah, dialog) dan non-verbal (visual, ekspresi, musik).	Pementasan digital memperkaya pengalaman multisensori, meningkatkan literasi digital mahasiswa.
Tantangan logistik dan teknis	Konstruktivisme: Hambatan menjadi bagian dari proses belajar melalui <i>problem solving</i> .	Perlu dukungan infrastruktur, <i>workshop editing</i> , dan panduan teknis produksi.
Pendalaman karakter dan olah batin	Kecerdasan Emosional (Goleman): Melatih kesadaran diri, empati, dan pengendalian emosi.	Latihan olah rasa dan improvisasi perlu diperkuat untuk meningkatkan kualitas akting.
Kerja sama tim dan komunikasi	Kecerdasan Emosional: Mengembangkan keterampilan sosial, empati, dan manajemen konflik.	Pementasan digital menjadi sarana pembelajaran kolaboratif yang melatih <i>soft skills</i> .
Saran konstruktif mahasiswa	Konstruktivisme dan Kecerdasan Emosi: Refleksi kritis menunjukkan kesadaran akan proses belajar dan kebutuhan perbaikan.	Rekomendasi mahasiswa dapat dijadikan dasar inovasi kurikulum dan strategi pembelajaran adaptif.

Berdasarkan temuan dan analisis yang telah disajikan, pembahasan ini selanjutnya akan berfokus pada implikasi pedagogis serta potensi pengembangan model pembelajaran drama yang berbasis pementasan digital. Model ini bukan sekadar adaptasi teknologi, melainkan representasi dari pergeseran paradigma pendidikan yang menuntut pendekatan interdisipliner dan multimodus dalam mengembangkan kompetensi holistik mahasiswa (Fahmi et al., 2021).

Refleksi mahasiswa menunjukkan bahwa pementasan digital dianggap seru, menyenangkan, dan memberikan keterampilan baru. Data empiris ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman nyata,

kolaborasi, dan refleksi. Implikasinya, pembelajaran drama berbasis pementasan digital dapat diposisikan sebagai model pembelajaran aktif yang mendorong mahasiswa menjadi subjek pembelajaran, bukan sekadar penerima informasi. Lebih lanjut, mahasiswa menegaskan bahwa teori drama lebih mudah dipahami ketika dipadukan dengan praktik pementasan digital. Hal ini mendukung teori *Dual Coding/Multisensori*, yang menyatakan bahwa informasi lebih mudah diproses dan diingat ketika disajikan melalui saluran verbal dan non-verbal. Implikasinya, pementasan digital dapat menjadi strategi pedagogis multisensori yang memperkuat pemahaman konsep sastra sekaligus meningkatkan retensi pengetahuan.

Kesulitan mahasiswa terkait lokasi syuting, editing, dan manajemen waktu menunjukkan adanya hambatan nyata dalam proses belajar. Namun, sesuai dengan konstruktivisme, hambatan ini justru menjadi sarana pembelajaran *problem-solving*. Implikasinya, dosen perlu menyediakan dukungan infrastruktur dan pelatihan teknis agar mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan manajemen proyek sekaligus menginternalisasi nilai kemandirian dan kreativitas. Selain itu, refleksi mahasiswa menekankan pentingnya komunikasi, empati, dan kerja sama dalam menyelesaikan konflik kelompok. Data ini mendukung teori Kecerdasan Emosional, yang menekankan dimensi empati, kesadaran diri, motivasi, dan keterampilan sosial. Implikasinya, pementasan digital bukan hanya sarana pembelajaran kognitif, tetapi juga wadah pengembangan *soft skills* yang sangat relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Mahasiswa juga merasa ‘olah batin’ membantu mereka memahami karakter secara emosional, menghubungkan teori multisensori dengan teori kecerdasan emosional. Implikasinya, pembelajaran drama digital dapat menjadi media integratif yang mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan. Terakhir, mahasiswa memberikan masukan berupa penambahan anggota kelompok, *workshop editing*, dan apresiasi karya. Data ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya menjadi objek, tetapi juga subjek reflektif yang berkontribusi pada pengembangan kurikulum. Implikasinya, institusi pendidikan perlu merespons dengan kebijakan inovatif yang mendukung pembelajaran berbasis proyek digital. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat bahwa pementasan digital dalam kajian drama merupakan inovasi pembelajaran yang sejalan dengan konstruktivisme, mendukung teori *Dual Coding/Multisensori*, dan mengembangkan kecerdasan emosional.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran kajian drama berbasis pementasan digital mampu mentransformasi pembelajaran Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di era disrupsi. Berdasarkan refleksi mahasiswa, dapat disimpulkan beberapa poin penting. Pertama, terjadi peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar karena mahasiswa terlibat langsung dalam proses produksi digital yang menuntut kreativitas dan kolaborasi. Kedua, integrasi teori dan praktik terbukti efektif, di mana teori drama dipahami lebih mendalam ketika dipadukan dengan pengalaman nyata pementasan digital. Ketiga, pengalaman multisensori memperkuat pemahaman konsep drama sekaligus meningkatkan literasi digital mahasiswa. Keempat, kecerdasan emosional mahasiswa berkembang melalui kerja sama tim, empati dalam mendalami karakter, serta kemampuan mengelola konflik dan emosi. Terakhir, tantangan logistik, teknis, dan manajemen waktu menjadi bagian dari proses belajar yang justru melatih kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*) dan adaptasi. Dengan demikian, pementasan digital bukan hanya sarana apresiasi sastra, tetapi juga wahana pengembangan kompetensi abad 21 yang meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotorik, dan literasi digital.

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa rekomendasi yang dapat diterapkan mencakup: Penguatan Kurikulum, yang dapat diimplementasikan dengan mengintegrasikan pementasan digital sebagai bagian inti dari mata kuliah Kajian Drama, serta menyeimbangkan porsi teori dan praktik agar mahasiswa memperoleh pemahaman konseptual sekaligus keterampilan aplikatif. Selanjutnya, Pengembangan Metode Pembelajaran disarankan melalui variasi metode seperti demonstrasi, kuis, diskusi interaktif, dan *workshop editing*, serta penggunaan pendekatan *project-based learning* untuk menekankan pengalaman nyata. Dari segi Manajemen Produksi dan Tim, penting untuk mengatur jumlah anggota kelompok secara lebih fleksibel sesuai kebutuhan produksi dan menerapkan *cue sheet* atau dokumentasi terstruktur guna meningkatkan koordinasi. Dalam hal Fasilitas dan dukungan teknis, institusi perlu menyediakan pelatihan editing, manajemen proyek, dan literasi digital, serta memfasilitasi akses peralatan dasar atau alternatif lokasi syuting. Terakhir, Apresiasi dan Publikasi Karya mahasiswa dapat ditingkatkan dengan mengadakan sesi *screening* atau nonton bareng hasil pementasan digital untuk meningkatkan motivasi, serta mendorong publikasi karya mahasiswa di platform digital sebagai bentuk apresiasi dan portofolio akademik.

DAFTAR REFERENSI

- Alhur, A. A. (2025). The Role of Emotional Intelligence in Academic Success: A Review of Contemporary Studies [Review of *The Role of Emotional Intelligence in Academic Success: A Review of Contemporary Studies*]. *World Journal of Advanced Research and Reviews*, 27 (1), 1027. GSC Online Press. <https://doi.org/10.30574/wjarr.2025.27.1.2616>
- Alsmadi, H., Kandasamy, G., Kafri, A. S. A., & Zahirah, K. F. (2024). Empowering computing students through multidisciplinary project based learning (PBL): Creating meaningful differences in the real world. *Social Sciences & Humanities Open*, 10, 101180. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.101180>
- Alty, J. (2002). Dual coding theory and computer education: some media experiments to examine the effects of different media on learning. *EdMedia: World Conference on Educational Media and Technology*, 2002(1), 42. <https://dspace.lboro.ac.uk/dspace-jspui/bitstream/2134/3379/1/2002%20Keynote%20Dual%20Coding%20Theory.pdf>
- Annisa, R., Said, M. I., & Rahayu, S. (2018). *Peningkatan Kemampuan Mengapresiasi Drama Melalui Metode Pembelajaran Kontekstual Siswa Kelas Xi Ipa 5 Sma Negeri 7 Makassar*.
- Avcı, Z. Y., Ergüleç, F., ÖZYER, K. K., & Eren, E. (2020). Revise and Update of Competencies about Using Practical Tools for Content Development Scale. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 28(3), 1418. <https://doi.org/10.24106/kefdergi.4063>
- Baihaqi, I. (2018). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Masa Kini Melalui Perspektif Budaya Kelisanan dan Gerakan Literasi*.
- Beyens, G., Ramos, M. Á. M., Zipsane, H., Ophuysen, T., Chládková, B., Giraud-Labalte, C., Lidstone, G., Ortega Nuere, C., Prime, S., Schramme, A., Strandman, P., Bonet, L., & Bonniel, J. (2013). *Rethinking Education Empowering Individuals with the Appropriate Educational Tools, Skills and Competencies, for their Active Cultural, Political and Economic Participation in Society in Europe and Beyond*.
- Bruhn, E. (2020). *Virtual Internationalization in Higher Education*. <https://doi.org/10.3278/6004797w>
- Cannon, M., Bryer, T., & Hawley, S. (2023). Incorporating digital animation in a school play: multimodal literacies, structure of feeling and resources of hope. *Literacy*, 58(2), 144. <https://doi.org/10.1111/lit.12355>
- Chand, S. P. (2023). Constructivism in Education: Exploring the Contributions of Piaget, Vygotsky, and Bruner. *International Journal of Science and Research (IJSR)*, 12(7), 274. <https://doi.org/10.21275/sr23630021800>
- Chen, C.-H., & Yang, Y.-C. (2019). Revisiting the effects of project-based learning on students' academic achievement: A meta-analysis investigating moderators [Review of *Revisiting the effects of project-based learning on students' academic achievement: A meta-analysis investigating moderators*]. *Educational Research Review*, 26, 71. Elsevier BV. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2018.11.001>
- Clark, J. M., & Paivio, A. (1991). Dual coding theory and education. *Educational Psychology Review*, 3(3), 149. <https://doi.org/10.1007/bf01320076>
- Davis, S. (2011). Digital Drama—Toolkits, Dilemmas, and Preferences. *Youth Theatre Journal*, 25(2), 103. <https://doi.org/10.1080/08929092.2011.618365>

- Do, H., Bich, N., & Nguyen, M. H. (2023). 3How do constructivism learning environments generate better motivation and learning strategies? The Design Science Approach. *Heliyon*, 9(12). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e22862>
- Duque, E., Gairal-Casadó, R., Molina, S., & Roca-Campos, E. (2020). How the Psychology of Education Contributes to Research With a Social Impact on the Education of Students With Special Needs: The Case of Successful Educational Actions. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00439>
- Fahmi, Y. W., Djatiprambudi, D., & Handayani, W. (2021). Social Media Interdisciplinarity in Multimodality of Arts and Culture Education for Millennials. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 5(1). <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i1.8257>
- Fami, A., Barus, I. R. G., & Wahyoedi, B. (2023). Project-Based Learning as a Catalyst for Promoting Digital Literacy: A Case Study of Software Engineering Technology Students. *E3S Web of Conferences*, 454, 3012. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202345403012>
- Farrell, T. (2014). *Exploring the Potential of Comic Improvisation as a Means of Understanding Generative Dialogue*. <https://summit.sfu.ca/item/15712>
- Fernandes, S., Albuquerque, A. S., & Ferreira, M. J. (2025). The Role of Project-Based Learning (PBL) to Promote the Development of Student's Skills for Lifelong Learning. In *Atlantis highlights in social sciences, education and humanities/Atlantis Highlights in Social Sciences, Education and Humanities* (p. 490). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-686-4_34
- Gejendhiran, S., Anicia, S. A., Vignesh, S., & Kalaimani, M. (2020). Disruptive Technologies - A promising key for Sustainable Future Education. *Procedia Computer Science*, 172, 843. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.121>
- Hairina, D., Sulaiman, S., & Saleh, M. (2020). The Relationship of Emotional Intelligence and Work Motivation through Work Discipline on the Performance of State Vocational High School Teachers in Banjarmasin City. *Journal of K6 Education and Management*, 3(3), 327. <https://doi.org/10.11594/jk6em.03.03.05>
- Harasim, L. (2017). Constructivist Learning Theory. In *Routledge eBooks* (p. 61). Informa. <https://doi.org/10.4324/9781315716831-5>
- Harini, H., Utami, P. P., Ripki, A. J. H., Khakim, N., & Napis, A. D. (2025). Peran Integrasi Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Digital: Dampaknya Terhadap Efektivitas Kognitif dan Kreativitas Mahasiswa. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(2), 2606. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i2.2994>
- Hellmers, J. K., & Nielsen, R. N. (2020). A student perspective on the blended learning experience in a project based context - A case of the blended learning experience, and how it affected students ability to manage, collaborate, and communicate in an international cross-disciplinary project. *Research Portal Denmark*, 10, 143. <https://local.forskningportal.dk/local/dki-cgi/>
- Hidayat, A., & Nisa, H. A. (2021). Pembelajaran Daring Matakuliah Drama dan Tari SD di Masa Pandemi Covid-19. *Pelataran Seni*, 6(1), 15. <https://doi.org/10.20527/jps.v6i1.11411>

- Hoidn, S. (2016). Student-Centered Learning Environments in Higher Education Classrooms. In *Palgrave Macmillan US eBooks*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/978-1-349-94941-0>
- Human, N. E. (2017). *The role of a responsive curriculum in optimising learning in higher education*. <https://uir.unisa.ac.za/handle/10500/23263>
- Hussein, B., Ngereja, B. J., Hafsel, K. H. J., & Mikhridinova, N. (2020). *Insights on Using Project-Based Learning to Create an Authentic Learning Experience of Digitalization Projects*. <https://doi.org/10.1109/e-tems46250.2020.9111829>
- Jaberi, A. T. A., Alzouebi, K., & Khurma, O. A. (2024). An Investigation into the Impact of Teachers' Emotional Intelligence on Students' Satisfaction of Their Academic Achievement. *Social Sciences*, 13(5), 244. <https://doi.org/10.3390/socsci13050244>
- James, N., Humez, A., & Laufenberg, P. (2020). Using Technology to Structure and Scaffold Real World Experiential Learning in Distance Education. *TechTrends*, 64(4), 636. <https://doi.org/10.1007/s11528-020-00515-2>
- Kanellopoulou, C., Kermanidis, K. L., & Γιαννακούλπουλος, A. (2019). The Dual-Coding and Multimedia Learning Theories: Film Subtitles as a Vocabulary Teaching Tool. *Education Sciences*, 9(3), 210. <https://doi.org/10.3390/educsci9030210>
- Kawser, M. A. (2014). *Curriculum Development in Higher Education A Case Study of Faculty's Engagement in the Department of History, University of Dhaka*.
- Khaimina, L. E., Demenkova, E. A., Zelenina, L. I., Demenkov, M. E., Khaimin, E. S., & Zashikhina, I. M. (2023). *Project-based Learning: Formation of Students' Digital Competencies*. 178. <https://doi.org/10.1109/tele58910.2023.10184375>
- Khalaf, M. A., & Alshammari, A. (2022). Effects of Project-Based Learning on Postgraduate Students' Research Proposal Writing Skills. *European Journal of Educational Research*, 189. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.12.1.189>
- Knoblauch, C. (2022). Experiential Learning in Digital Contexts—A Case Study. In *Lecture notes in networks and systems* (p. 181). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-21569-8_17
- Kofoed, L. B., Kristensen, N. S., Andreasen, L. B., Bruun-Pedersen, J. R., & Høeg, E. R. (2018). Integrating Courses and Project Work to support PBL : a conceptual design for changing curriculum structure. *Research Portal Denmark*, 260. <https://local.forskningsportal.dk/local/dki-cgi/ws/>
- Kondrup, S., K  pplinger, B., Lichte, N., Haberzeth, E., & Kulmus, C. (2014). Unskilled Work and Learner Identity : Understanding unskilled work as a certain condition for perceiving oneself as an educable subject. *Research Portal Denmark*, 93. <https://local.forskningsportal.dk/local/dki-cgi/ws/>
- Leavy, P. (2017). *Research Design*.
- Liu, X., Liu, C.-H., & Li, Y. (2020). The Effects of Computer-Assisted Learning Based on Dual Coding Theory. *Symmetry*, 12(5), 701. <https://doi.org/10.3390/sym12050701>
- Lu, S.-Y., Lo, C., & Syu, J. (2021). Project-based learning oriented STEAM: the case of micro-bit paper-cutting lamp. *International Journal of Technology and Design Education*, 32(5), 2553. <https://doi.org/10.1007/s10798-021-09714-1>
- Maghfiroh, D. L., & Mustofa, A. (2023). Refleksi Sosial dan Kontemplasi Pendidikan Karakter dalam Novel Sampah di Laut, Meira karya Mawan Belgia. *Diglossia Jurnal Kajian*

- Ilmiah Kebahasaan Dan Kesusastraan, 14(2), 86.
<https://doi.org/10.26594/diglossia.v14i2.2077>
- Manocha, S., Pujari, P., & Naseeha, A. K. (2022). Disruptive Technologies transforming lives with reference to Covid 19 Online Education: A Review Paper [Review of *Disruptive Technologies transforming lives with reference to Covid 19 Online Education: A Review Paper*]. *Acta Universitatis Bohemiae Meridionalis*, 25(2), 80. University of South Bohemia in České Budějovice. <https://doi.org/10.32725/acta.2022.010>
- Maxwell, D. T., Meyer, S. R., & Bolch, C. (2021). DataStoryTM: an interactive sequential art approach for data science and artificial intelligence learning experiences. *Innovation and Education*, 3(1). <https://doi.org/10.1186/s42862-021-00015-x>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1). <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2002). Aids to computer-based multimedia learning. *Learning and Instruction*, 12(1), 107. [https://doi.org/10.1016/s0959-4752\(01\)00018-4](https://doi.org/10.1016/s0959-4752(01)00018-4)
- McCotter, S. (2018). Making A Drama out of Learning. *Edulearn Proceedings*, 1, 4975. <https://doi.org/10.21125/edulearn.2018.1229>
- McDiarmid, G. W., & Zhao, Y. (2022). Time to Rethink: Educating for a Technology-Transformed World. *ECNU Review of Education*, 6(2), 189. <https://doi.org/10.1177/20965311221076493>
- Montecillo, Z. (2024). Constructivism: Philosophy and Psychology of a Pedagogy. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4780863>
- Neff, K. D. (2011). *Self-Compassion: The Proven Power of Being Kind to Yourself*. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BB27817715>
- Negi, S. (2020). Constructivist approach of Vygotsky for innovative trends in learning and teaching. *International Journal of Advanced Academic Studies*, 2(1), 349. <https://doi.org/10.33545/27068919.2020.v2.i1f.662>
- Nguyen, N. L. (2025). AI Technology Integration and Interpreting Practice in the Bilingual Video Project: Benefits and Challenges From Students' Perspectives. *Theory and Practice in Language Studies*, 15(3), 688. <https://doi.org/10.17507/tpls.1503.03>
- Noviarini, N. P., Prabawati, P. L. S., & Suryanata, I. P. A. (2024). Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Sastra. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 327. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77878>
- Nurhasanah, E. (2022). Multiliteracy Pedagogy in Teaching Indonesian Drama Study Course. *AL-ISHLAH Jurnal Pendidikan*, 14(4), 5273. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.1375>
- Nurhasanah, E., Chaerul, A., Maspuroh, U., Hartati, D., Ibrahim, F. A., Kaspin, S., & Nordin, M. N. (2021). Online Learning of Indonesian Drama Appreciation Course Adaptation to the Covid 19 Period. *Linguistica Antverpiensia*. <https://www.hivt.be/linguistica/article/view/827>
- Nurhasanah, E., maspuroh, U., Ismail, A. F., Hashim, S. N. A., Misman, J., Ghaffar, S. Z. G., & Nordin, M. N. (2022). *The Transformation Study of "Mawar Hitam" Short Story by Candra Malik Into Drama Texts: Approach to Literary Eco-Critical*.

- Oey-Gardiner, M., Imam Rahayu, S., Abdullah, M. A., Effendi, S., Darma, Y., Dartanto, T., & Aruan, C. D. (2017). *Peluang dan Tantangan Pendidikan Tinggi Indonesia Era Disrupsi*.
- Parker, J. D. A., Saklofske, D. H., Wood, L., & Collin, T. (2009). The Role of Emotional Intelligence in Education. In *Plenum series on human exceptionality* (p. 239). Springer Nature. https://doi.org/10.1007/978-0-387-88370-0_13
- Pellitteri, J. (2022). Emotional Intelligence and Leadership Styles in Education. *Psychologie a Její Kontexty*, 12(2), 39. <https://doi.org/10.15452/psych.2021.12.0010>
- Putri, H. R. D. (2018). *Penerapan Model Project Based Learning Pada Pembelajaran Pementasan Drama Melalui Media Drama Radio*. <http://repository.upi.edu/47342/>
- Ramli, N. H., Suhaimi, S. N., & Kabilan, M. K. (2021). The Effects of an Authentic Collaborative Project on University Directing Students' Learning Experiences. *The Qualitative Report*. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2021.5005>
- Reid, J. M. (2016). *New literacies for teachers: researching the curriculum design, materials development, implementation and redesign of a compulsory, core course in literacy for first year B Ed students*. <https://wiredspace.wits.ac.za/bitstream/10539/20764/2/Jean%20Reid%20PhD.pdf>
- Rocha, R., Vieira, C., Santos, I. G., Carvalho, A. L. A., & Wexel, J. (2024). *OPHILIA: Cy-Collage Cyberperformance* (p. 135). https://doi.org/10.1007/978-3-031-55319-6_10
- Rohm, A. J., Stefl, M., & Ward, N. (2021). Future Proof and Real-World Ready: The Role of Live Project-Based Learning in Students' Skill Development. *Journal of Marketing Education*, 43(2), 204. <https://doi.org/10.1177/02734753211001409>
- Schleicher, A. (2024). Toward the Digital Transformation in Education. *Frontiers of Digital Education.*, 1(1), 4. <https://doi.org/10.1007/s44366-024-0018-7>
- Senior, J., & Gyarmathy, É. (2021). *AI and Developing Human Intelligence*. <https://doi.org/10.4324/9780429356346>
- Shaping Digital Education*. (2023). <https://doi.org/10.1787/bac4dc9f-en>
- Suleman, Q., Hussain, I., Syed, M. A., Parveen, R., Lodhi, I. S., & Mahmood, Z. (2019). Association between emotional intelligence and academic success among undergraduates: A cross-sectional study in KUST, Pakistan. *PLoS ONE*, 14(7). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0219468>
- Thorndahl, K. L., Velmurugan, G., & Stentoft, D. (2018). The Significance of Problem Analysis for Critical Thinking in Problem-Based Project Work. *Research Portal Denmark*, 430. <https://local.forskningsportal.dk/local/dki-cgi/>
- Timotheou, S., Miliou, O., Dimitriadis, Y., Villagr -Sobrino, S., Giannoutsou, N., Cachia, R., Mart nez-Mon s, A., & Ioannou, A. (2022). Impacts of digital technologies on education and factors influencing schools' digital capacity and transformation: A literature review [Review of *Impacts of digital technologies on education and factors influencing schools' digital capacity and transformation: A literature review*]. *Education and Information Technologies*, 28(6), 6695. Springer Science+Business Media. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11431-8>
- Ullah, M. S., Akhter, S., Aziz, M. A., & Islam, M. (2023). Social support: mediating the emotional intelligence-academic stress link. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1218636>

- Wainwright, S. (2011). Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines. *Journal of Physical Therapy Education*, 25(1), 73. <https://doi.org/10.1097/00001416-201110000-00013>
- Wang, X., & Mu, J. (2017). Flexible Scripting to Facilitate Knowledge Construction in Computer-supported Collaborative Learning. In *Perspectives on rethinking and reforming education*. Springer Nature. <https://doi.org/10.1007/978-981-10-4020-7>
- Webb, A., & Layton, J. (2023). 'It's not just about technology!': Creativity as a driving force for nurturing the development of skills for digital performance. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 19(3), 386. <https://doi.org/10.1080/14794713.2023.2223719>
- Yusriansyah, E., Vivian, Y. I., Nugroho, B. A., & Vivian, Y. I. (2023). *Pengantar Drama Teori, Sejarah, dan Perkembangannya*.
- Zakopoulos, V., Makri, A., Ntanos, S., & Tampakis, S. (2023). Drama/Theatre Performance in Education through the Use of Digital Technologies for Enhancing Students' Sustainability Awareness: A Literature Review [Review of *Drama/Theatre Performance in Education through the Use of Digital Technologies for Enhancing Students' Sustainability Awareness: A Literature Review*]. *Sustainability*, 15(18), 13387. Multidisciplinary Digital Publishing Institute. <https://doi.org/10.3390/su151813387>
- Zhang, X. (2019). An Empirical Approach and Implications for Teachers to Begin Constructivist Teaching. *Open Journal of Social Sciences*, 7(10), 375. <https://doi.org/10.4236/jss.2019.710032>
- Zou, Y. L., Kuek, F., Feng, W., & Cheng, X. (2025). Digital learning in the 21st century: trends, challenges, and innovations in technology integration. *Frontiers in Education*, 10. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1562391>
- Zubaidah, S. (2016). *Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran*.