



Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Drama melalui Model Project-Based Learning Berbantuan Media Flipbook pada Siswa Kelas XI TPK SMK

Nesy Indiasy¹, M. Faisal Rochmans², Dwi Setia Ningrum³, Agung Pramujiono^{*4}

Prodi Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

nesy.indiasy@gmail.com¹, faisalrochman175@gmail.com²,
dwisetia2806@gmail.com³, agungpramujionno@unipasby.ac.id⁴

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v10i2.3748>

First received: 18-06-2025

Final proof received: 13-09-2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks drama siswa kelas XI TPK SMK Negeri 3 Buduran Sidoarjo melalui penerapan model Project-Based Learning (PjBL) berbantuan media flipbook. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi-evaluasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes menulis teks drama, dan angket respons siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap prasiklus, hanya 26,8% siswa yang mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 55,2. Setelah penerapan PjBL dan media flipbook, terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus I (ketuntasan 65,7%, rata-rata nilai 70,4) dan siklus II (ketuntasan 86,5%, rata-rata nilai 82,3). Penerapan model PjBL berbantuan flipbook terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas tulisan siswa dari segi struktur dramatik, pengembangan tokoh, dialog, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media digital interaktif dan pendekatan berbasis proyek dalam pembelajaran menulis kreatif di SMK.

Kata kunci: Project-Based Learning; flipbook; menulis teks drama; SMK; pembelajaran Bahasa Indonesia

ABSTRACT

This classroom action research aims to improve the drama script writing skills of Grade XI TPK students at SMK Negeri 3 Buduran Sidoarjo through the implementation of the Project-Based Learning (PjBL) model assisted by flipbook media. The study was conducted in two cycles, each comprising the stages of planning, action, observation-evaluation, and reflection. The research subjects consisted of 35 students. Data were collected through observation, drama script writing tests, and student response questionnaires. The results showed that in the pre-cycle stage, only 26.8% of students reached the minimum mastery criteria, with an average score of 55.2. After the

application of PjBL and flipbook media, significant improvements were observed in Cycle I (65.7% mastery, average score of 70.4) and Cycle II (86.5% mastery, average score of 82.3). The use of PjBL supported by flipbook media proved effective in enhancing students' writing quality in terms of dramatic structure, character development, dialogue, as well as increasing motivation and active participation in the learning process. This study recommends the use of interactive digital media and project-based approaches in teaching creative writing in vocational schools.

Keywords: Project-Based Learning; flipbook, drama script writing; vocational high school; Indonesian language learning

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang SMK tidak hanya diarahkan pada kemampuan kognitif bahasa, tetapi juga pada keterampilan berbahasa yang kreatif dan aplikatif sesuai dengan kebutuhan abad ke-21 (Albina et al., 2023; Heny Nirmayani et al., 2021). Salah satu keterampilan penting adalah kemampuan menulis teks drama yang menuntut penguasaan struktur naratif, kreativitas bahasa, serta pemahaman konteks dramatik. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa menulis teks drama menjadi salah satu kompetensi yang paling menantang bagi peserta didik SMK.

Sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berbasis proyek dan pemanfaatan teknologi digital, model *Project-Based Learning* (PjBL) (Duke et al., 2021a; Guo et al., 2020a; Markula & Aksela, 2022) dan media flipbook (Amin Makruf & Mahendra, 2025; Setyorini & Sukarmin, 2024; Sucini et al., 2022) menjadi pilihan strategis untuk mendekati siswa dengan pembelajaran menulis yang kontekstual, kolaboratif, dan kreatif. Judul ini dipilih untuk menjawab kebutuhan akan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterampilan menulis teks drama secara bermakna dan menyenangkan. Integrasi model PjBL dengan media flipbook diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara tujuan pembelajaran dan kondisi nyata siswa.

Hasil observasi awal di kelas XI TPK SMK Negeri 3 Buduran menunjukkan bahwa keterampilan menulis teks drama siswa berada pada kategori rendah. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa yang masih kesulitan membangun alur cerita dramatik, menulis dialog yang sesuai karakter, serta memadukan unsur dramatik seperti latar, konflik, dan penyelesaian. Guru juga menyampaikan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran menulis masih pasif dan kurang antusias. Beberapa naskah yang dikumpulkan siswa cenderung monoton, tidak sesuai struktur, dan minim kreativitas. Fakta ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan kurikulum dengan pencapaian aktual di kelas.

Berdasarkan refleksi pembelajaran dan analisis kebutuhan, ditemukan beberapa faktor penyebab utama kesulitan siswa dalam menulis teks drama, yaitu: (1) Minimnya pemahaman tentang struktur teks drama, seperti orientasi, komplikasi, klimaks, resolusi, dan koda; (2) Rendahnya literasi membaca karya sastra dramatik, sehingga siswa tidak memiliki referensi naratif dan gaya penceritaan yang kuat; (3) Kreativitas yang belum berkembang secara optimal, karena pembelajaran terlalu berfokus pada teori dan penugasan tanpa eksplorasi imajinatif; (4) Tidak adanya media pendukung yang visual dan menarik, menyebabkan siswa kesulitan menuangkan gagasan ke dalam bentuk dramatik yang hidup dan kontekstual; dan (5) Pembelajaran masih berpusat pada guru,

belum memberi ruang cukup untuk kolaborasi, proyek nyata, dan proses kreatif yang menyeluruh.

Secara teoretis, *Project-Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menekankan pada investigasi, kolaborasi, dan produksi nyata melalui proyek terstruktur. PjBL efektif dalam mengembangkan keterampilan abad 21, termasuk komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas (Beckett, 2024; Guo et al., 2020b). Model *Project-Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang berakar pada konstruktivisme sosial, yaitu pandangan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif dengan lingkungan dan kolaborasi sosial. PjBL menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajar aktif yang diberi kepercayaan untuk mengelola proses belajarnya sendiri dalam rangka menjawab pertanyaan otentik dan menyelesaikan masalah nyata yang berkaitan dengan kehidupan mereka (Duke et al., 2021b; Guo et al., 2020b; Laur, 2013). Pendekatan ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara dunia sekolah dan dunia nyata dengan menjadikan produk sebagai representasi pencapaian pembelajaran, bukan hanya sekadar hasil kognitif semata.

Menurut Steenhuis & Roland (2018), PjBL adalah sebuah model pedagogis yang menuntut partisipasi aktif siswa dalam kegiatan eksploratif, kolaboratif, dan reflektif yang terfokus pada penciptaan produk autentik. Produk yang dihasilkan bukan hanya artefak fisik atau digital, tetapi juga mencerminkan proses berpikir, pemecahan masalah, kreativitas, dan penalaran. PjBL sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 karena mengintegrasikan empat elemen penting pembelajaran modern: *critical thinking, collaboration, communication, dan creativity* (4Cs). Dengan kata lain, PjBL tidak hanya menargetkan penguasaan konten, tetapi juga penguatan soft skills dan karakter peserta didik (Guo et al., 2020b).

Implementasi model ini secara umum mengikuti langkah-langkah sistematis yang dapat disesuaikan dengan konteks pembelajaran. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Unair & Baca, n.d.) merumuskan enam tahapan utama dalam model PjBL, yaitu: (1) Menentukan Pertanyaan Mendasar (*Driving Question*). Guru dan siswa bersama-sama merumuskan masalah atau pertanyaan yang bersifat terbuka, menantang, dan relevan dengan kehidupan nyata. Dalam konteks menulis teks drama, pertanyaan dapat berbentuk “Bagaimana kita menulis naskah drama yang mampu merepresentasikan konflik sosial remaja secara kreatif dan komunikatif?”; (2) Menyusun Rencana Proyek. Peserta didik merancang bagaimana proyek akan dilaksanakan, termasuk pembagian tugas dalam kelompok, waktu pelaksanaan, jenis produk yang dihasilkan, serta bentuk laporan atau presentasi. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberi arahan dan sumber daya pendukung; (3) Menyusun Jadwal Proyek. Kelompok menyusun jadwal kerja yang realistis untuk menyelesaikan proyek, termasuk pembagian waktu untuk riset ide cerita, penulisan naskah, penyuntingan, dan pembuatan produk akhir seperti flipbook atau pementasan sederhana; (4) Memonitor Kemajuan Proyek. Guru memantau proses kerja kelompok dan memberi umpan balik formatif. Siswa melakukan refleksi berkala untuk mengevaluasi progres serta memperbaiki bagian-bagian proyek yang masih kurang optimal; (5) Menguji Hasil Proyek. Produk akhir seperti naskah drama atau flipbook dipresentasikan atau dipublikasikan kepada audiens autentik, baik dalam bentuk presentasi di kelas, penerbitan digital, atau pementasan sederhana. Presentasi ini menjadi bagian integral dari pembelajaran; (6) Evaluasi Pengalaman Belajar. Evaluasi tidak hanya dilakukan terhadap produk akhir, tetapi juga terhadap proses kerja sama tim,

pembelajaran personal, dan peran masing-masing anggota. Refleksi menjadi bagian penting dari peningkatan kualitas pembelajaran di masa depan.

Dalam konteks pembelajaran menulis teks drama di SMK, model PjBl memberikan ruang yang luas bagi pengembangan potensi siswa secara utuh. Siswa dapat menggali isu-isu aktual dalam kehidupan remaja, sekolah, atau masyarakat sebagai bahan cerita dramatik, kemudian memformulasikannya dalam bentuk naskah drama yang memiliki struktur dan pesan komunikatif yang jelas. Proses ini mengasah daya nalar, kepekaan sosial, dan imajinasi siswa secara simultan (Laur, 2013; Maros et al., 2023; Parawangsa et al., n.d.).

Selain itu, pendekatan berbasis proyek memungkinkan siswa untuk bekerja dalam tim, saling bertukar gagasan, menulis bersama, dan menyunting karya secara kolaboratif. Hal ini sangat relevan dengan karakteristik generasi Z yang sangat visual, kolaboratif, dan cenderung menyukai media digital. Ketika model ini dipadukan dengan teknologi seperti **media flipbook**, pengalaman belajar siswa akan semakin meningkat karena mereka dapat melihat langsung hasil kreativitas mereka dalam bentuk digital yang menarik dan mudah dibagikan.

Dengan demikian, *Project-Based Learning* tidak hanya relevan secara teoretis sebagai model pembelajaran aktif dan konstruktivistik, tetapi juga memiliki kekuatan transformatif dalam meningkatkan kualitas dan makna pembelajaran menulis teks drama di lingkungan SMK. Dalam konteks pembelajaran menulis drama, model ini memungkinkan siswa untuk secara aktif menciptakan naskah, membangun karakter, dan menyusun adegan secara kolaboratif dan terarah.

Dalam penerapannya model PjBl diterapkan berbantuan media flipbook. Media flipbook adalah bentuk inovatif dari e-modul interaktif yang menyerupai buku cetak namun disajikan dalam format digital dengan fitur animasi membalik halaman, integrasi teks, gambar, audio, dan bahkan video. Flipbook memungkinkan pengguna untuk membaca konten dengan cara yang lebih visual, dinamis, dan menarik, seolah-olah sedang membuka buku sungguhan. Dalam konteks pendidikan, flipbook dapat dikembangkan sebagai media ajar yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengajak siswa untuk terlibat secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran (Amin Makruf & Mahendra, 2025; Setyorini & Sukarmin, 2024; Sucini et al., 2022).

Penggunaan flipbook dalam pembelajaran menulis teks drama sangat relevan karena media ini mendukung pendekatan multimodal dalam literasi, yakni menggabungkan unsur linguistik dengan unsur visual dan semiotik lainnya. Kress dan van Leeuwen (2006) menyatakan bahwa literasi modern tidak lagi terbatas pada teks verbal semata, melainkan juga mencakup kemampuan untuk menafsirkan dan menyusun makna melalui berbagai mode representasi. Oleh karena itu, flipbook menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan kemampuan menulis dan sekaligus memvisualisasikan gagasan siswa dalam bentuk dramatis (Kress, 2006).

Flipbook sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK yang membutuhkan stimulus visual dan bentuk presentasi karya yang menarik. Dalam konteks menulis naskah drama, siswa dapat menggunakan flipbook untuk merancang dan menampilkan naskah mereka secara utuh, mulai dari struktur dramatik, deskripsi tokoh, latar tempat, konflik, hingga resolusi cerita. Selain itu, siswa juga dapat menyisipkan ilustrasi adegan, profil karakter, serta petunjuk pentas secara visual, sehingga menghasilkan produk yang lebih utuh dan kontekstual.

Kelebihan penggunaan media flipbook dalam pembelajaran: (1) Menarik dan Interaktif. *Flipbook* menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Desain visual yang atraktif serta animasi lembar membalik halaman menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton; (2) Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Aktif. Karena tampilannya yang menyerupai media digital populer, *flipbook* lebih mampu menarik perhatian siswa dibandingkan bahan ajar konvensional. Hal ini dapat mendorong peningkatan motivasi belajar dan partisipasi aktif dalam pembelajaran; (3) Mendukung Pembelajaran Multimodal. Flipbook dapat memuat berbagai unsur seperti teks, gambar, animasi, dan video. Hal ini sejalan dengan pembelajaran multimodal yang meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi; (4) Cocok untuk Generasi Digital (Generasi Z). Siswa SMK umumnya adalah generasi digital native yang akrab dengan perangkat digital. Flipbook sebagai media digital dapat menjembatani gaya belajar mereka dan memperkaya pengalaman belajar; (5) Fleksibel dan Mudah Diakses. Flipbook dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan smartphone. Hal ini memungkinkan pembelajaran yang fleksibel baik secara daring maupun luring; (6) Dapat Menjadi Media Presentasi Produk. (Amin Makruf & Mahendra, 2025; Kress, 2006; Setyorini & Sukarmin, 2024; Sucini et al., 2022; Yani Tarigan et al., 2023). Dalam konteks *Project-Based Learning*, flipbook dapat menjadi produk akhir dari proyek siswa yang dipublikasikan atau ditampilkan kepada audiens. Ini memberikan pengalaman belajar yang autentik dan bermakna.

Adapun kelemahan Penggunaan Media Flipbook dalam Pembelajaran. (1) Keterbatasan Akses Teknologi. Tidak semua siswa memiliki perangkat digital yang memadai untuk mengakses flipbook, terutama di daerah dengan keterbatasan infrastruktur TIK. (2) Keterampilan Digital Guru dan Siswa. Penggunaan *flipbook* membutuhkan keterampilan dasar dalam pengoperasian perangkat dan aplikasi digital. Guru dan siswa yang kurang literasi digital bisa mengalami kendala dalam pembuatan maupun penggunaannya; (3) Terbatasnya Interaktivitas Lanjutan. Meskipun *flipbook* bersifat visual dan menarik, interaktivitasnya masih terbatas jika dibandingkan dengan media pembelajaran berbasis aplikasi interaktif seperti simulasi atau learning games; (4) Keterbatasan Editing bagi Siswa. Dalam beberapa platform flipbook gratis, fitur editing terbatas sehingga siswa tidak bisa leluasa mengekspresikan ide visual mereka secara optimal tanpa bantuan versi premium; (5) Membutuhkan Waktu Persiapan Tambahan. Guru memerlukan waktu lebih untuk menyiapkan konten *flipbook* yang layak, baik dari sisi estetika, keakuratan informasi, maupun navigasi penggunaannya. (Sucini et al., 2022; Yani Tarigan et al., 2023)

Meskipun memiliki keterbatasan, kelebihan flipbook secara signifikan mengungguli kelemahannya, terutama jika digunakan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang terintegrasi seperti *Project-Based Learning*. Dalam konteks pembelajaran menulis naskah drama di SMK, flipbook tidak hanya berperan sebagai media bantu, tetapi juga sebagai wadah ekspresi karya siswa yang bisa dipresentasikan secara menarik dan membanggakan.

Sebagai media digital interaktif, media ini mendukung prinsip PjBL dengan menyediakan platform visual yang memudahkan siswa dalam merancang, menyusun, dan mempresentasikan hasil tulisan mereka dalam bentuk yang menarik. Flipbook dapat membantu siswa dalam memahami struktur teks, membangun alur cerita, serta

mengembangkan dialog dan ilustrasi (Kress, 2006; Sucini et al., 2022; Yani Tarigan et al., 2023).

Secara empiris, penelitian Yani Tarigan et al. (2023) menunjukkan bahwa integrasi flipbook dalam pembelajaran menulis teks drama di SMK mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Siswa lebih aktif, kreatif, dan antusias karena merasa memiliki produk nyata yang bisa dibanggakan. Penelitian Sucini et al. (2022) juga mengonfirmasi bahwa flipbook efektif dalam meningkatkan pemahaman struktur dramatik dan kualitas dialog yang ditulis siswa. Dengan demikian, kombinasi model PjBL dan media *flipbook* menjadi strategi yang tepat dan relevan dalam menjawab tantangan pembelajaran menulis teks drama di SMK.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Bagaimana kondisi awal keterampilan menulis teks drama siswa kelas XI TPK SMK Negeri 3 Buduran?; (2) Bagaimana proses penerapan model *Project-Based Learning* berbantuan media flipbook dalam pembelajaran menulis teks drama?; (3) Apakah penerapan model *Project-Based Learning* berbantuan flipbook dapat meningkatkan keterampilan menulis teks drama siswa?

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan kondisi awal keterampilan menulis teks drama siswa kelas XI TPK SMK Negeri 3 Buduran; (2) Menerapkan model *Project-Based Learning* berbantuan media flipbook dalam pembelajaran menulis teks drama; (3) Menganalisis peningkatan keterampilan menulis teks drama siswa setelah penerapan model PjBL berbantuan flipbook.

Berdasarkan kajian teori dan temuan penelitian sebelumnya, maka dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut. "Jika model pembelajaran *Project-Based Learning* berbantuan media flipbook diterapkan dalam pembelajaran menulis teks drama, maka keterampilan menulis teks drama siswa kelas XI TPK SMK Negeri 3 Buduran akan meningkat, baik dari aspek struktur, isi, kreativitas, maupun penggunaan bahasa."

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research* atau CAR), yaitu suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan memperbaiki kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Model penelitian ini mengacu pada desain yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (1988), yang terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting/doing*), observasi dan evaluasi (*observing-evaluating*), serta refleksi (*reflecting*). Penelitian tindakan kelas ini bersifat kolaboratif dan partisipatif, di mana peneliti berperan sebagai pelaku dan pengamat dalam konteks nyata pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) yang berbantuan media flipbook dapat meningkatkan keterampilan menulis teks drama siswa, baik dari aspek struktur dramatik, kualitas ide cerita, kekuatan dialog, maupun kreativitas visual dalam menyajikan naskah.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI TPK SMK Negeri 3 Buduran Sidoarjo tahun ajaran 2024/2025. Kelas ini dipilih berdasarkan pertimbangan hasil observasi awal dan koordinasi dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks drama siswa dalam kelas ini masih berada pada kategori rendah.

Lokasi penelitian dilakukan di SMK Negeri 3 Buduran, Kabupaten Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus

terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi-evaluasi, dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan selama dua minggu dalam satu bulan, yaitu bulan Juni 2025 pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Adapun tahapan setiap siklus sebagai berikut.

a. Perencanaan (Planning)

Pada tahap ini, peneliti dan guru mitra menyusun rencana tindakan pembelajaran berdasarkan hasil observasi awal dan identifikasi masalah. Rencana tindakan mencakup:

- Perumusan tujuan pembelajaran yang spesifik pada keterampilan menulis teks drama.
- Penyusunan perangkat pembelajaran (RPP, LKS, rubrik penilaian).
- Pengembangan dan adaptasi media flipbook yang akan digunakan oleh siswa sebagai bagian dari produk proyek.
- Penyusunan instrumen pengumpulan data, seperti lembar observasi, angket, dan instrumen tes menulis drama.

b. Pelaksanaan Tindakan (Doing/Acting)

Pada tahap ini, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model *Project-Based Learning* berbantuan media flipbook. Guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa bekerja dalam kelompok untuk menyusun dan menyajikan naskah drama mereka dalam format flipbook. Proses belajar dilakukan melalui tahapan-tahapan proyek, seperti: eksplorasi ide cerita, penyusunan struktur dramatik, penulisan dialog, penyuntingan naskah, hingga penyusunan hasil akhir dalam bentuk *flipbook*.

c. Observasi dan Evaluasi (Observing-Evaluating)

Peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi difokuskan pada:

- Aktivitas siswa dalam kelompok.
- Partisipasi dalam diskusi dan penulisan naskah.
- Pemanfaatan media flipbook.
- Perubahan motivasi dan minat belajar.

Selain observasi, dilakukan pula evaluasi hasil belajar siswa melalui:

- Penilaian terhadap produk akhir berupa naskah drama (dalam bentuk flipbook).
- Pemberian tes unjuk kerja menulis naskah drama.
- Pengisian angket oleh siswa untuk mengetahui respons mereka terhadap pembelajaran.

d. Refleksi (Reflecting)

Tahap refleksi dilakukan untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan pembelajaran dalam siklus yang telah dilaksanakan. Refleksi dilakukan bersama guru mata pelajaran dengan melihat data hasil observasi, penilaian produk siswa, dan hasil angket. Berdasarkan refleksi ini, disusun perencanaan perbaikan untuk siklus berikutnya, terutama dalam hal penguatan strategi pembelajaran, pengelolaan kelas, dan pemanfaatan flipbook secara lebih maksimal.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan beberapa teknik sebagai berikut. (1) Observasi Partisipatif. Digunakan untuk merekam aktivitas pembelajaran, keterlibatan siswa, dan efektivitas implementasi PjBL dan penggunaan media flipbook; (2) Tes Menulis Teks Drama. Digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan menulis siswa dari aspek struktur, isi, bahasa, dan kreativitas melalui instrumen penilaian yang dikembangkan berdasarkan rubrik kompetensi menulis teks

drama; (3) Angket Respons Siswa. Digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan model PjBL dan media flipbook, baik dari aspek kenyamanan, minat, hingga manfaat yang dirasakan; (4) Dokumentasi. Berupa hasil flipbook siswa, foto kegiatan pembelajaran, dan catatan reflektif guru yang akan digunakan untuk triangulasi data. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif.

- Analisis Kuantitatif

Data dari hasil tes menulis siswa dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata (mean), persentase ketuntasan belajar, dan peningkatan antarsiklus.

Rumus ketuntasan belajar:

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

- Analisis Kualitatif

Data observasi, angket, dan dokumentasi dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi perubahan sikap, partisipasi, serta respons siswa terhadap proses pembelajaran. Proses ini mengikuti pendekatan analisis interaktif dari Miles dan Huberman (1994) yang mencakup: (1) Reduksi data, (2) Penyajian data, dan (3) Penarikan simpulan dan verifikasi

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1 Hasil Prasiklus

Tahap prasiklus dilakukan sebelum intervensi model *Project-Based Learning* (PjBL) berbantuan media flipbook diterapkan. Pada tahap ini, pembelajaran menulis teks drama masih dilakukan secara konvensional tanpa bantuan media digital. Siswa hanya dibekali materi dari buku paket dan instruksi verbal dari guru tanpa adanya stimulasi visual atau aktivitas berbasis proyek.

Hasil penilaian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan unsur-unsur teks drama, khususnya dalam hal merancang alur cerita yang logis, menciptakan tokoh yang meyakinkan, serta menyusun dialog yang natural. Hal ini berpengaruh terhadap capaian hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (≥ 75)	10 siswa	26,8%
Tidak Tuntas	25 siswa	73,2%
Total	35 siswa	100%

Rata-rata nilai menulis siswa pada tahap ini adalah **55,2**, yang berada jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data ini menunjukkan urgensi perlunya perbaikan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan stimulasi visual serta kreatif dalam menulis teks drama. Kondisi ini sejalan dengan temuan Yuliawati (2020) yang menyatakan bahwa rendahnya kualitas teks drama siswa berkorelasi dengan keterbatasan metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran.

3.2 Hasil Siklus I

Intervensi melalui model *Project-Based Learning* berbantuan media flipbook mulai diterapkan pada siklus I. Siswa diarahkan untuk membuat proyek menulis teks drama secara kolaboratif dengan output berupa naskah drama yang dituangkan dalam format flipbook digital. Guru menyediakan contoh flipbook berisi teks drama dengan ilustrasi dan animasi untuk memberikan inspirasi dan gambaran struktur dramatik secara visual.

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (≥ 75)	23 siswa	65,7%
Tidak Tuntas	12 siswa	34,3%
Total	35 siswa	100%

Rata-rata nilai menulis siswa meningkat menjadi **70,4**, menunjukkan adanya progres signifikan dibandingkan tahap prasiklus. Namun, sejumlah siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun konflik dramatik dan mengembangkan dialog tokoh. Oleh karena itu, refleksi dilakukan untuk menyusun langkah perbaikan pada siklus berikutnya.

Hasil ini mengonfirmasi temuan Emelia, Nurhayati, dan Saripudin (2022) yang menunjukkan bahwa media flipbook berbasis cerita rakyat dapat memfasilitasi siswa memahami struktur dramatik dan memperbaiki kualitas tulisan. Dari perspektif teori, temuan ini juga menguatkan konsep *Project-Based Learning* yang menekankan eksplorasi kreatif dan kolaborasi sebagai sarana peningkatan keterampilan abad ke-21 (Bell, 2010).

3.3 Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan dengan melakukan sejumlah perbaikan sebagai hasil refleksi dari siklus sebelumnya, antara lain:

- Pemberian **pendampingan lebih intensif** dalam merancang alur dan karakter.
- Penambahan **variasi contoh flipbook** dengan gaya bahasa dan latar cerita yang beragam.
- Pelibatan siswa dalam **diskusi kelompok yang terstruktur** untuk mengembangkan ide cerita secara kolektif.
- Peningkatan penggunaan **rubrik penilaian formatif** selama proses menulis.

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (≥ 75)	30 siswa	86,5%
Tidak Tuntas	5 siswa	13,5%
Total	35 siswa	100%

Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi **82,3**, melampaui target ketuntasan dan menunjukkan keberhasilan tindakan. Siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menyusun struktur dramatik, membangun konflik, serta menulis dialog yang hidup dan kontekstual. Selain itu, antusiasme dan partisipasi dalam proyek juga meningkat.

Berikut adalah dua diagram batang yang menggambarkan hasil perkembangan siklus dalam penelitian:

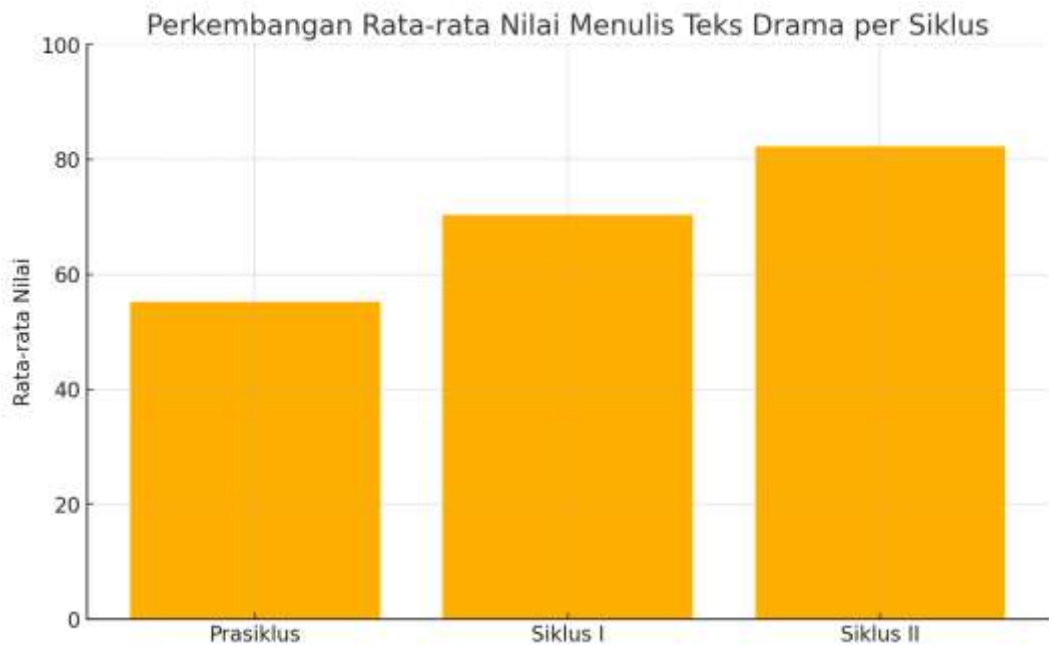


Diagram Rata-rata Nilai Menulis Teks Drama per Siklus: menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari prasiklus (55,2), siklus I (70,4), hingga siklus II (82,3).



Diagram Persentase Ketuntasan Belajar per Siklus: menggambarkan peningkatan persentase siswa yang mencapai KKM dari 26,8% (prasiklus), 65,7% (siklus I), hingga 86,5% (siklus II).

Visualisasi ini memperkuat temuan bahwa model PjBL berbantuan flipbook efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks drama siswa. Jika Anda memerlukan versi diagram ini dalam format PNG atau untuk dimasukkan ke dalam artikel, saya dapat bantu menyediakannya.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Tarigan, Amalia, dan Hasibuan (2023) yang melaporkan bahwa media flipbook dalam pembelajaran teks drama di SMK mampu meningkatkan ketuntasan belajar dari 43,75% menjadi 87,5% dalam dua siklus. Dukungan media visual interaktif yang disediakan oleh flipbook terbukti memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dan mempercepat pemahaman terhadap struktur dan unsur teks drama.

Secara teoretis, keberhasilan siklus II ini memperkuat gagasan Kress dan van Leeuwen (2006) tentang efektivitas literasi multimodal dalam pembelajaran bahasa. Ketika teks verbal dikombinasikan dengan visualisasi, narasi menjadi lebih mudah dipahami dan dikuasai, khususnya dalam pembelajaran sastra berbasis proyek. Penggunaan *flipbook* sebagai media presentasi akhir produk juga memperkuat prinsip *authentic assessment* dalam Kurikulum Merdeka, di mana siswa dinilai berdasarkan kemampuan menghasilkan karya nyata (Kress, 2006).

Secara keseluruhan, penerapan model *Project-Based Learning* berbantuan media flipbook terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks drama siswa SMK. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan bertahap baik dari segi hasil (dalam bentuk nilai) maupun proses (dalam bentuk partisipasi dan kreativitas). Intervensi ini mampu menjawab tantangan pembelajaran sastra yang selama ini dianggap membosankan, menjadi lebih kontekstual, kolaboratif, dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan teori-teori konstruktivistik, pembelajaran berbasis proyek, dan literasi multimodal yang menjadi fondasi pedagogis inovatif abad ke-21. Hal ini sejalan dengan penelitian pendalu yang gayut (Duke et al., 2021b; Heny Nirmayani et al., 2021; Maros et al., 2023; Parawangsa et al., n.d.; Perayani & Rasna, 2022; Unair & Baca, n.d.)

4. Simpulan dan Saran

Simpulan penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) berbantuan media flipbook secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan menulis teks drama siswa kelas XI TPK SMK Negeri 3 Buduran Sidoarjo. Melalui tahapan pembelajaran berbasis proyek dan penggunaan media visual interaktif, siswa menjadi lebih termotivasi, aktif, serta mampu memahami dan menerapkan struktur dramatik secara lebih baik. Progres yang terlihat dari prasiklus hingga siklus II—baik dari segi peningkatan rata-rata nilai maupun persentase ketuntasan belajar—membuktikan bahwa kombinasi model PjBL dan media flipbook dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, kreatif, dan bermakna dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil tersebut, direkomendasikan agar guru Bahasa Indonesia mempertimbangkan penerapan model PjBL dengan media digital seperti flipbook dalam pembelajaran keterampilan menulis, khususnya pada teks berbasis imajinasi seperti drama. Sekolah juga diharapkan memberikan dukungan fasilitas dan pelatihan terkait integrasi teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan studi lebih lanjut dengan memperluas pada keterampilan menulis lainnya, menguji efektivitas flipbook dalam mata pelajaran berbeda, atau mengeksplorasi integrasi dengan teknologi lanjutan seperti multimedia interaktif atau platform kolaboratif daring untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

3. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis / penulis dapat menulis ucapan terima kasih Ketua Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) Universitas PGRI Adi Buana yang telah memberikan bantuan untuk biaya penelitian dan publikasi.

4. REFERENSI

- Albina, M., Safi'i, A., Gunawan, M. A., Wibowo, T., Alfina, N., Sitepu, S., & Ardiyanti, R. (2023). *MODEL PEMBELAJARAN DI ABAD KE 21* (Vol. 16).
- Amin Makruf, M., & Mahendra, M. (2025). *MENULIS PUISI MELALUI MEDIA FLIPBOOK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR NEGERI NGROTO BULUKERTO WONOGIRI*.
- Duke, N. K., Halvorsen, A. L., Strachan, S. L., Kim, J., & Konstantopoulos, S. (2021a). Putting PjBL to the Test: The Impact of Project-Based Learning on Second Graders' Social Studies and Literacy Learning and Motivation in Low-SES School Settings. *American Educational Research Journal*, 58(1), 160–200. <https://doi.org/10.3102/0002831220929638>
- Duke, N. K., Halvorsen, A. L., Strachan, S. L., Kim, J., & Konstantopoulos, S. (2021b). Putting PjBL to the Test: The Impact of Project-Based Learning on Second Graders' Social Studies and Literacy Learning and Motivation in Low-SES School Settings. *American Educational Research Journal*, 58(1), 160–200. <https://doi.org/10.3102/0002831220929638>
- Gulbahar H. Beckett_ - *A Paradigm Shift for Language Education Project-Based Learning and Teaching (Routledge Research in Language Education)-Routledge* (2024). (n.d.).
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020a). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020b). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
- Heny Nirmayani, L., Putu, N., & Dewi, C. P. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Sesuai Pembelajaran Abad 21 Bermuatan Tri Kaya Parisudha. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 378–385. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>
- Kress, G. , & van L. T. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design (2nd ed.)*. (2nd ed). Routledge.
- Laur, Dayna. (2013). *Authentic learning experiences : a real-world approach to project-based learning*. Eye on Education.
- Markula, A., & Aksela, M. (2022). The key characteristics of project-based learning: how teachers implement projects in K-12 science education. *Disciplinary and Interdisciplinary Science Education Research*, 4(1). <https://doi.org/10.1186/s43031-021-00042-x>

- Maros, M., Korenkova, M., Fila, M., Levicky, M., & Schoberova, M. (2023). Project-based learning and its effectiveness: evidence from Slovakia. *Interactive Learning Environments*, 31(7), 4147–4155. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1954036>
- Parawangsa, A., Mega Diana, S., Guru Sekolah Dasar, P., Universitas Lampung, F., Sumantri Brojonegoro No, J., Meneng, G., & Lampung, B. (n.d.). *Pengaruh model pembelajaran project based learning dalam meningkatkan kemampuan menulis teks narasi pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.*
- Perayani, K., & Rasna, I. W. (2022). PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENYIMAK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PODCAST BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL). In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Vol. 11, Issue 1).
- Setyorini, E., & Sukarmin, H. (2024). *Efektivitas Penggunaan Flipbook sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SMA/SMK: Tinjauan Literatur The Effectiveness of Using Flipbook as an Interactive Learning Media in SMA / SMK: A Literature Review.* 21(1).
- Steenhuis, H.-Jan., & Roland, Lawrence. (2018). *Project-based learning : how to approach, report, present, and learn from course-long projects.* Business Expert Press.
- Sucini, E., Saripudin, A., & Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir, J. (2022). *PENGGUNAAN E-MODUL BERBANTUAN FLIPBOOK DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA MENULIS NASKAH DRAMA BERBASIS CERITA RAKYAT (The Use of Flipbook-based E-Modules in Improving Student's Ability to Write Folklore Drama Texts)* (Vol. 28, Issue 2).
- Unair, F., & Baca, R. (n.d.). *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Drama melalui Model Project.docx.*
- Yani Tarigan, I., Amalia, N., Hasibuan, M. S., Program, P., Profesi, G., Tahun, P., & Bahasa, -Pendidikan. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks (Irma Yani Tarigan, dkk.) | 300 Madani. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(7), 2986–6340. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8225223>