

Integrasi Pendekatan *Deep Learning* dan Pjbl Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membuat Iklan

Jamaluddin^{1*}, Nawir², Nur Hamimah³, Dhorifah Nur Mahfudh⁴, Sri Utami⁵,
Salimulloh Tegar Sanubarianto⁶

^{1,2,3,4,5}Universitas Dr. Soetomo Surabaya, Indonesia

⁶Badan Riset dan Inovasi Nasional, Indonesia

*Corresponding Author: jalanjamaluddin@gmail.com

Dikirim: 12-05-2026; Direvisi: 05-06-2026; Diterima: 09-06-2026

Abstrak: Tantangan pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital menuntut penerapan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan hasil belajar siswa secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas integrasi pendekatan *Deep Learning* (pembelajaran mendalam) dan model *Project-Based Learning* (PjBL) berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi membuat iklan di kelas VIII SMP. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dan pendekatan mixed methods (kuantitatif dan kualitatif). Instrumen yang digunakan meliputi pretest, posttest, observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan yang diintegrasikan mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan, ditunjukkan oleh peningkatan nilai pretest ke posttest sebesar 20,1 pada kelompok eksperimen, dibandingkan 10,5 pada kelompok kontrol. Selain itu, aspek kreativitas, kolaborasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga meningkat. Produk pengembangan berupa media pembelajaran digital (*flipbook*, video animasi, kuis interaktif, dan situs pembelajaran) berhasil memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan kontekstual. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi *Deep Learning* dan PjBL berbasis multimedia merupakan strategi inovatif yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia secara kolaboratif dan aplikatif. Penelitian selanjutnya disarankan mengeksplorasi implementasi model ini pada berbagai materi pembelajaran dan jenjang pendidikan serta mengkaji dampaknya terhadap keterampilan abad ke-21 lainnya, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan literasi digital.

Kata Kunci: *Deep Learning*; PjBL; multimedia interaktif; membuat iklan; hasil belajar.

Abstract: This study aims to develop and examine the effectiveness of integrating Deep Learning and Project-Based Learning (PjBL) models based on interactive multimedia to improve students' learning outcomes in advertising material for Grade VIII junior high school. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) and a mixed methods approach (quantitative and qualitative). Instruments included pretest, posttest, observation sheets, and questionnaires. The findings revealed that the integrated approach significantly improved students' learning outcomes, with a gain of 20.1 in the experimental group compared to 10.5 in the control group. Students also showed greater creativity, collaboration, and engagement in the learning process. The developed digital learning media—such as interactive flipbooks, animated videos, quizzes, and a Google Sites-based platform—supported a more meaningful, enjoyable, and contextualized learning experience. The study concludes that integrating Deep Learning and PjBL using multimedia is an effective and innovative strategy to enhance collaborative and practical learning in Bahasa Indonesia classes.

Keywords: Deep Learning; PjBL; interactive multimedia; advertisement writing; learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan secara faktual, tetapi juga mampu berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Untuk menjawab tantangan tersebut, pemerintah telah menggagas dan menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum nasional. Kurikulum ini hadir dengan pendekatan yang lebih fleksibel, berpusat pada siswa, dan menekankan pembelajaran bermakna.

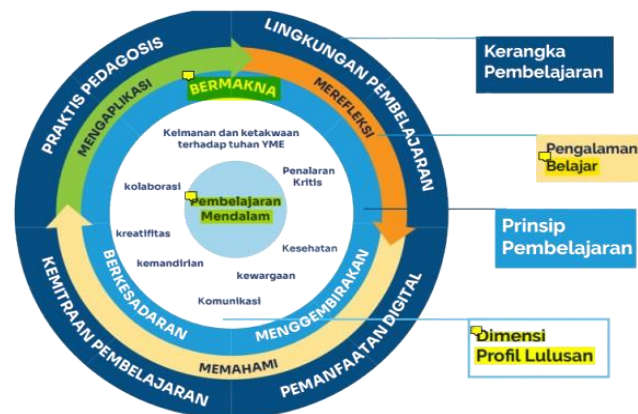
Salah satu fokus utama Kurikulum Merdeka adalah pengembangan kompetensi mendalam, bukan sekadar penguasaan materi secara permukaan atau yang penting materi telah tersampaikan. Dalam konteks inilah, pendekatan *Deep Learning* (pembelajaran mendalam) menjadi sangat relevan dan penting. Menurut (Biggs & Tang, 2011), pembelajaran mendalam (PM) membuat peserta didik mampu mengaitkan, menganalisis, serta mentransfer pengetahuan ke situasi baru secara mandiri. Selain itu, PM dapat meningkatkan kualitas dan capaian pembelajaran secara intensif melibatkan peserta didik melalui pembelajaran yang mengaitkan dengan dunia nyata dan identitas diri, mengembangkan keterampilan, pengetahuan, kepercayaan diri melalui proses inkuiri (McEachen dkk., 2018).

Berbagai gagasan mengenai deep learning dalam pendidikan kemudian menjadi salah satu landasan konseptual yang menginspirasi pengembangan Pembelajaran Mendalam (PM) di Indonesia. Dalam konteks tersebut, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) mengadopsi dan mengadaptasi sejumlah prinsip pembelajaran mendalam sebagai bagian dari upaya penyempurnaan implementasi Kurikulum Merdeka. Mendikdasmen Abdul Mu'ti (2025) memperkenalkan PM sebagai pendekatan pembelajaran yang menekankan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendalam. Kurniawan (2025) menyatakan bahwa PM dimaknai sebagai pendekatan yang mengutamakan pembelajaran yang mindful (penuh kesadaran), meaningful (bermakna), dan joyful (menyenangkan).

Mindful learning menekankan pentingnya kesadaran penuh dalam proses belajar. Peserta didik diajak hadir secara utuh dalam aktivitas belajar, mengelola fokus dan emosi mereka dengan baik (Dewi dkk., 2025). *Meaningful learning* mengutamakan keterkaitan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata. Materi menjadi kontekstual, dan peserta didik memahami relevansi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari (Rakim dkk., 2025). Adapun *joyful learning* sejalan dengan prinsip Among yang dikemukakan oleh Ki Hadjar Dewantara, yaitu bahwa anak-anak hendaknya belajar dalam suasana yang menyenangkan agar dapat berkembang secara bebas dan mandiri (Dewantara dalam Majid & Najib, 2025). Pembelajaran mendalam akan menjadi lebih bermakna dan menyenangkan apabila mampu membangkitkan motivasi siswa melalui pengalaman emosional positif, seperti rasa ingin tahu, semangat, dan keterlibatan aktif selama proses belajar (Kovač dkk., 2025).

Hasil kerangka kerja PM yang digagas Kemendikdasmen terdiri atas empat komponen utama seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut.





Gambar 1. Kerangka Kerja PM

Sumber : Kemendikdasmen

Kerangka PM pertama yaitu dimensi profil lulusan, meliputi keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME, kewargan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi. Kedua adalah pengalaman belajar, diantaranya memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Berikut kerangka pembelajaran yang meliputi praktis pedagogis, lingkungan belajar, kemitraan pembelajaran, dan pemanfaatan digital. terakhir, prinsip pembelajaran, meliputi *mindful* (penuh kesadaran), *meaningful* (bermakna), dan *joyful* (membawa kebahagiaan).

Sejalan dan selaras dengan kerangka pembelajaran mendalam sebagaimana dijabarkan dalam Kurikulum Merdeka, model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) menjadi sangat relevan untuk diterapkan. Dalam buku Kemendikdasmen (2025) yang berjudul *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam*, menyatakan strategi yang dapat digunakan seperti pembelajaran berbasis masalah, inkuiri, pembelajaran berbasis proyek, dan sebagainya.

Rahman dkk (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran yang relevan dengan pengalaman peserta didik mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Di sisi lain, model PjBL terbukti mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kesiapan karier. Meskipun penelitian tersebut dilakukan sebelum diperkenalkannya konsep Pembelajaran Mendalam (PM) oleh Kemendikdasmen, temuan yang diperoleh menunjukkan karakteristik yang sejalan dengan prinsip PM, yaitu pembelajaran yang berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menyenangkan (*joyful*).

Dalam implemementasi pembelajaran, Pembelajaran Mendalam (PM) dan *Project-Based Learning* (PjBL) akan lebih maksimal jika dipadukan dengan pembelajaran berbasis digital. PM dalam seluruh struktur pendidikan adalah strategi untuk memperoleh pengetahuan dalam 1) respons terhadap perubahan global, 2) proses informasi yang baru, 3) teknologi baru, 4) pemaknaan pengetahuan yang baru dalam dunia yang kompleks (Norhagen dkk., 2024). Merujuk pada konsep pemikiran Ki Hajar Dewantara menekankan pentingnya menuntun anak sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zaman, agar pembelajaran kontekstual, dan relevan dengan perkembangan zaman (Nasarudin dkk., 2024).

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas integrasi pendekatan *Deep Learning* dan model *Project-Based Learning* (PjBL) berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil

belajar siswa pada materi membuat iklan di kelas VIII SMP. Keunikan penelitian ini terletak pada pengintegrasian prinsip pembelajaran mendalam yang meliputi mindful, meaningful, dan joyful learning dengan model PjBL yang didukung oleh berbagai media digital yang terintegrasi dalam satu ekosistem pembelajaran, seperti Google Sites, flipbook, video animasi, Quizizz, dan Google Forms. Integrasi tersebut diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, kolaboratif, dan bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional.

KAJIAN TEORI

Pendekatan Pembelajaran Mendalam (PM) merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan pengetahuan secara bermakna. Dalam Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam, Kemendikdasmen (2025) menjelaskan bahwa PM berlandaskan pada prinsip mindful (berkesadaran), meaningful (bermakna), dan joyful (menyenangkan) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Secara konseptual, pendekatan ini memiliki keterkaitan dengan gagasan deep approach to learning yang dikemukakan oleh Menurut Biggs dan Tang (2011), yaitu proses belajar yang mendorong peserta didik memahami makna, menghubungkan berbagai konsep, dan menerapkan pengetahuan dalam konteks yang berbeda.

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis PM efektif dalam meningkatkan kemampuan analisis teks dan berpikir kritis siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar. Novitasari (2024) menunjukkan bahwa pendekatan PM cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan analisis teks negosiasi siswa, ditandai dengan peningkatan nilai dari 72 menjadi 85 dalam dua siklus.

Sebagaimana dikutip dalam Kemendikdasmen (2025), penerapan PM berimplikasi pada kurikulum, pembelajaran, dan asesmen. Salah satu negara yang mengimplementasikan kerangka kerja PM dalam kurikulum adalah Norwegia. Norwegia mulai mengimplementasikan PM pada kurikulum nasional untuk pendidikan dasar dan menengah pada tahun 2017. Mereka melakukan reformasi yang konstan di mana konsep PM memainkan peran utama.

Sementara itu, pengaruh model PjBL dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga telah didukung oleh beberapa penelitian terdahulu. Penelitian oleh (Destriani, 2022) menyatakan bahwa penggunaan model PjBL berpengaruh dalam pembelajaran menulis teks eksposisi siswa SMP. Penelitian lain oleh (Neang dkk., 2024) menunjukkan bahwa penerapan model PjBL berbantuan fitur infografis pada Canva terhadap keterampilan menulis teks iklan pada siswa kelas V sekolah dasar memberikan hasil dan proses secara maksimal. Temuan ini sejalan dengan arah penelitian ini yang mengintegrasikan *Deep Learning* dan model PjBL berbasis multimedia untuk mendorong pemahaman mendalam dan keterampilan berpikir kritis siswa dalam konteks pembelajaran yang lebih kreatif dan aplikatif.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan Penelitian



Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran berupa integrasi pendekatan PM dan PjBL berbasis multimedia interaktif pada materi membuat iklan, serta menguji kelayakan dan efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa.

Pendekatan yang digunakan adalah *mixed methods*, yakni gabungan antara pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa melalui tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test), sementara pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami proses pembelajaran, keterlibatan siswa, dan respons terhadap media pembelajaran melalui observasi, angket terbuka, dan wawancara (Creswell & Inoue, 2025).

Model Pengembangan

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yaitu singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini bersifat sistematis dan fleksibel sehingga sering digunakan dalam pengembangan produk pembelajaran berbasis teknologi dan pedagogi inovatif (Dousay & Branch, 2023).

Masing-masing tahapan dalam model ADDIE meliputi lima langkah yang saling berkaitan. Tahap *Analyze* (Analisis) berfokus pada analisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran, yang mencakup identifikasi audiens target, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta sumber daya yang tersedia. Tahap *Design* (Desain) melibatkan perancangan desain pembelajaran, termasuk pemilihan strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan perencanaan aktivitas pembelajaran. Selanjutnya, tahap *Develop* (Pengembangan) berfokus pada pengembangan produk pembelajaran, seperti media pembelajaran, modul, atau perangkat lunak pembelajaran. Tahap *Implement* (Implementasi) melibatkan penerapan produk pembelajaran dalam proses pembelajaran, termasuk pengujian dan penyampaian pembelajaran kepada audiens target. Adapun tahap *Evaluate* (Evaluasi) berfokus pada evaluasi efektivitas produk pembelajaran melalui pengumpulan umpan balik dari audiens target serta perbaikan produk pembelajaran berdasarkan umpan balik yang diperoleh.

Objek Penelitian

Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek secara sengaja. *Purposive sampling*, yakni dipilih secara sengaja karena relevansi konteks dengan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2022).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes hasil belajar, observasi, dan angket. Tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif. Observasi proses pembelajaran dilakukan menggunakan lembar observasi untuk mencatat keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga diperoleh data kualitatif mengenai aktivitas belajar siswa. Selain itu, angket tertutup dan terbuka digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Melalui angket tersebut diperoleh data kuantitatif dan kualitatif



mengenai persepsi, pengalaman, serta tingkat penerimaan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan rumus *N-gain* untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran yang diterapkan. Sementara itu, data kualitatif dianalisis secara tematik dengan mengidentifikasi tema-tema kunci yang muncul dari hasil observasi dan wawancara sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai proses pembelajaran dan respons siswa terhadap media yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas integrasi pendekatan *Deep Learning* dan *Project-Based Learning* (PjBL) berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam membuat iklan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE.

Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis berfokus pada identifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang menjadi dasar pengembangan media. Analisis yang dilakukan mencakup beberapa aspek. Berdasarkan rapor pendidikan, indikator kualitas pembelajaran di SMP Negeri 2 Torjun mengalami penurunan sebesar 7,45% dibandingkan tahun 2023 meskipun masih berada pada kategori baik. Penurunan tersebut terutama terjadi pada aspek inovasi pembelajaran dan refleksi atas praktik mengajar. Selain itu, hasil refleksi yang dilakukan pada akhir setiap sesi pembelajaran menunjukkan bahwa siswa menginginkan pembelajaran yang lebih berbasis digital dan memanfaatkan teknologi secara optimal.

Hasil pemetaan aset ekosistem sekolah menunjukkan bahwa seluruh siswa atau orang tua siswa memiliki telepon pintar sehingga mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi. Dari sisi pendidik dan sarana, guru telah memiliki perangkat laptop dan telepon pintar, tersedia guru Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), serta sekolah memiliki laboratorium TIK dan LCD/proyektor yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

Analisis juga dilakukan berdasarkan kodrat alam dan kodrat zaman sebagaimana konsep yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara. Saat ini pendidikan berada pada era digital atau era 4.0 yang menuntut pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan yang baik adalah pendidikan yang menuntun peserta didik sesuai dengan kodrat alamnya, yaitu potensi, karakter, dan lingkungan yang dimiliki, tanpa mengabaikan kodrat zaman yang berkaitan dengan tuntutan perkembangan zaman dan perubahan sosial (Wiryanto & Anggraini, 2022). Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam pengembangan pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan *Deep Learning* dan *Project-Based Learning* berbasis multimedia interaktif.



Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain, dilakukan perancangan pembelajaran dengan mengacu pada Kerangka Pembelajaran Mendalam (PM) yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Aspek pedagogis yang digunakan adalah penerapan *Project-Based Learning* (PjBL) yang dipadukan dengan penggunaan multimedia interaktif untuk mendukung keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Lingkungan pembelajaran dirancang berlangsung secara fleksibel, baik di dalam kelas maupun secara daring, sehingga siswa dapat mengakses materi dan menyelesaikan proyek pembelajaran melalui berbagai media yang tersedia.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran melibatkan kemitraan dengan guru Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) serta guru Seni Budaya untuk mendukung pengembangan kompetensi siswa dalam pembuatan iklan. Kolaborasi tersebut dilakukan guna memperkuat aspek teknis maupun estetis dalam produk yang dihasilkan siswa. Berbagai teknologi digital dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, antara lain Canva, Google for Education, Quizizz, CapCut, dan beberapa aplikasi pendukung lainnya yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran.

Perancangan pembelajaran juga diarahkan untuk mencapai dimensi profil lulusan yang meliputi kemampuan kreatif, kolaboratif, dan bernalar kritis. Melalui integrasi pendekatan *Deep Learning*, *Project-Based Learning* (PjBL), serta pemanfaatan multimedia interaktif, siswa diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, bekerja sama secara efektif, dan menghasilkan karya iklan yang inovatif sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Tabel 1. Desain pembelajaran

Sintaks PjBL	Aktivitas Pembelajaran	Pengalaman Belajar PM	Prinsip PM	Media dan Teknologi
Membuat Pertanyaan Mendasar	Guru memberikan kuis Quizizz sebagai asesmen awal dan pemantik pembelajaran, menayangkan video iklan, serta menyajikan video animasi dan flipbook materi membuat iklan.	Meaningful, Joyful	Memahami	Quizizz, YouTube, video animasi, flipbook, laptop, proyektor, smartphone
Mendesain Proyek	Siswa berdiskusi dalam kelompok menentukan produk/jasa yang akan diiklankan serta menyusun rancangan proyek iklan digital.	Meaningful, Mindful	Memahami dan Mengaplikasi	Google Docs, Canva for Education, lembar kerja digital
Membuat Jadwal	Guru dan siswa menyusun jadwal penyelesaian proyek serta menentukan tahapan pengerjaan iklan digital.	Meaningful, Mindful	Mengaplikasi	Google Sheets, laptop, smartphone
Memonitor Kemajuan Proyek	Guru membimbing, memantau perkembangan proyek, dan memberikan umpan balik selama proses	Meaningful, Mindful	Mengaplikasi	Google Sheets, laptop, smartphone



	pembuatan iklan.			
Mempresentasikan dan Menguji Hasil	Siswa mempresentasikan hasil proyek iklan digital, menerima umpan balik, dan dinilai menggunakan rubrik penilaian.	Meaningful Mindful	Mengaplikasi	Canva, YouTube, Google Docs
Evaluasi dan Refleksi	Siswa mengisi refleksi dan angket kepuasan belajar, sedangkan guru melaksanakan evaluasi pembelajaran.	Mindful	Merefleksi	Google Forms

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan berbagai produk pembelajaran yang mendukung integrasi pendekatan *Deep Learning* dan *Project-Based Learning* (PjBL) berbasis multimedia interaktif. Produk yang dikembangkan meliputi Google Sites, flipbook, video animasi, Quizizz, dan Google Forms yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran membuat iklan secara lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa.

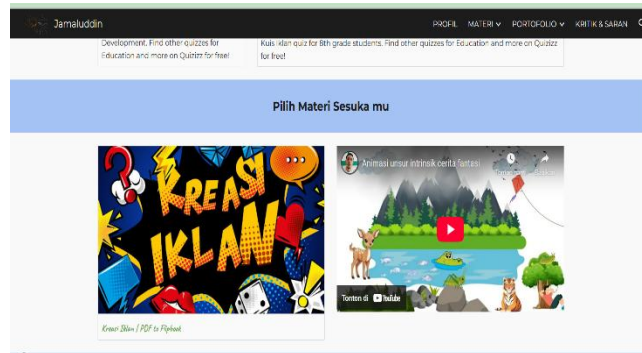
Produk utama yang dikembangkan adalah web pembelajaran berbasis Google Sites yang berfungsi sebagai pusat akses seluruh aktivitas pembelajaran. Melalui platform ini, berbagai media pembelajaran seperti flipbook, video animasi, Google Forms, dan kuis Quizizz diintegrasikan dalam satu laman yang mudah diakses. Penggunaan aplikasi berbasis daring ini bertujuan untuk memudahkan siswa mengakses materi kapan saja dan di mana saja sehingga mereka dapat mempersiapkan diri sebelum mengikuti pembelajaran di sekolah. Tampilan web dirancang secara menarik dan sistematis agar memudahkan navigasi pengguna. Selain itu, setiap materi dilengkapi petunjuk penggunaan sehingga siswa dapat belajar secara mandiri tanpa mengalami kesulitan. Web pembelajaran ini juga dapat diakses melalui laptop maupun *smartphone* sehingga lebih fleksibel digunakan sesuai dengan perangkat yang dimiliki siswa.



Gambar 2. Hasil website kumpulan aktivitas pembelajaran

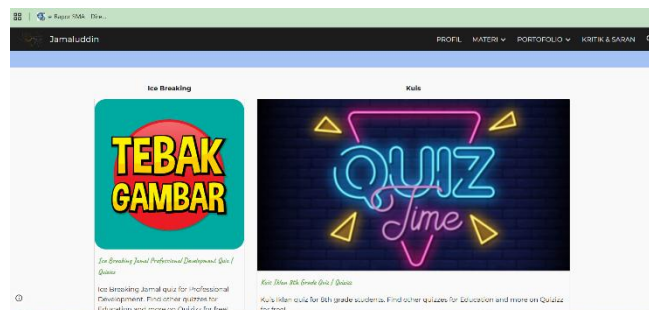
Produk berikutnya adalah flipbook dan video animasi yang memuat materi tentang membuat iklan dan penyusunan kerangka iklan. Flipbook dikembangkan menggunakan Canva dan Heyzine dengan menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik dan interaktif. Sementara itu, video animasi dikembangkan menggunakan aplikasi Plotagon dan Canva untuk membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Penggunaan kedua media tersebut memudahkan siswa memahami struktur iklan serta langkah-langkah penyusunan kerangka iklan secara

bertahap. Desain flipbook disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan menampilkan bentuk komik yang menarik. Pada video animasi, tokoh yang digunakan berupa hewan dengan pengisi suara berasal dari siswa sehingga meningkatkan kedekatan siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, flipbook juga dilengkapi latihan singkat pada beberapa halaman untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.



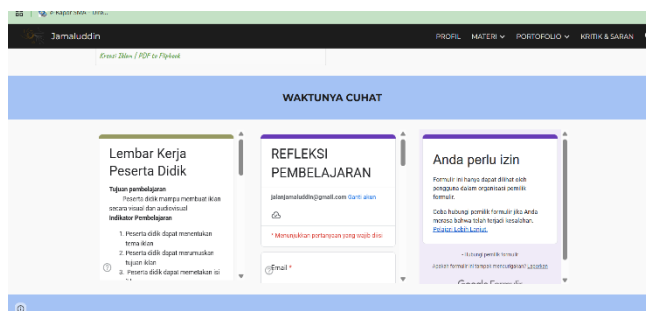
Gambar 3. Hasil flipbook dan video animasi

Media pembelajaran lainnya yang dikembangkan adalah Quizizz. Aplikasi ini digunakan sebagai pertanyaan pemantik pembelajaran, kegiatan *ice breaking*, kuis interaktif untuk mengukur kemampuan awal siswa, serta sarana untuk melatih keterampilan berbahasa dalam membuat iklan. Melalui berbagai aktivitas yang tersedia dalam Quizizz, siswa dapat berlatih memilih kata yang tepat dan memahami struktur iklan sebelum menyusun iklan secara mandiri. Penggunaan Quizizz juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 4. Hasil Quizizz: *ice breaking* dan kuis interaktif

Selain itu, Google Forms dikembangkan sebagai media pendukung untuk berbagai kebutuhan pembelajaran. Platform ini digunakan sebagai lembar kerja peserta didik (LKPD), rubrik penilaian, instrumen refleksi pembelajaran, serta angket untuk memperoleh tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Penggunaan Google Forms memudahkan pengumpulan data secara digital, mempercepat proses penilaian, dan membantu guru memperoleh umpan balik secara lebih efektif dari siswa.



Gambar 5. Hasil Google Forms: angket, LKPD/rubrik, dan refleksi

Tahap Implementasi (*Implement*)

Tahap implementasi merupakan fase penting dalam model ADDIE, yaitu tahap ketika produk pembelajaran yang telah dirancang dan dikembangkan mulai diterapkan secara nyata dalam proses pembelajaran. Implementasi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan sintaks *Project-Based Learning* (PjBL) yang meliputi pembuatan pertanyaan mendasar, mendesain proyek, menyusun jadwal, memonitor kemajuan proyek, mempresentasikan dan menguji hasil, serta melakukan evaluasi dan refleksi.

Pada tahap membuat pertanyaan mendasar, guru berupaya mengukur pemahaman awal sekaligus membangkitkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan kuis interaktif menggunakan Quizizz. Penggunaan Quizizz pada awal pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting. Pertama, Quizizz digunakan sebagai *ice breaking* dan pemantik pembelajaran melalui kuis yang dirancang dalam format ringan dan menarik, seperti tebak gambar, asah logika, dan pertanyaan sederhana yang menghubungkan siswa dengan topik iklan secara menyenangkan. Kedua, Quizizz berfungsi sebagai aktivitas pra-proyek untuk mengevaluasi sejauh mana siswa telah memahami konsep dasar tentang iklan sebelum mereka mulai merancang proyek secara lebih mendalam. Ketiga, penggunaan Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa sejak awal pembelajaran. Siswa dapat mengikuti kuis secara individu maupun berkelompok sehingga format permainan yang digunakan menciptakan suasana kompetitif yang sehat sekaligus memperkuat kolaborasi antarsiswa. Keempat, pertanyaan yang disajikan dalam kuis dirancang untuk mengasah keterampilan berbahasa siswa, khususnya dalam memahami unsur-unsur iklan serta memilih kata yang tepat dan persuasif sebagai bekal dalam menyusun iklan. Sebagai penguat dan kontekstualisasi awal pembelajaran, guru juga menggunakan flipbook dan video animasi edukatif berdurasi lima menit yang dikembangkan menggunakan aplikasi Plotagon dan Canva. Penggunaan media tersebut memberikan stimulus awal yang menarik dan menyenangkan serta membantu siswa membayangkan kegiatan yang akan mereka lakukan dalam proyek pembuatan iklan.

Tahap berikutnya adalah mendesain proyek. Pada tahap ini siswa mulai diarahkan untuk merancang proyek pembelajaran berupa pembuatan iklan berbasis digital. Guru membimbing siswa untuk memahami tujuan proyek, produk akhir yang diharapkan, serta langkah-langkah teknis yang harus dilakukan selama proses pembuatan iklan. Selain itu, guru menjelaskan kriteria keberhasilan proyek, media yang akan digunakan, serta pembagian tugas dalam kelompok. Tujuan proyek yang ditetapkan adalah agar siswa mampu menghasilkan produk iklan digital yang informatif, persuasif, serta sesuai dengan struktur dan unsur kebahasaan yang tepat.

Proyek yang dirancang berupa pembuatan iklan digital dalam bentuk poster, video pendek, maupun infografis interaktif yang disesuaikan dengan minat dan kemampuan masing-masing kelompok. Proyek ini memadukan aspek literasi digital, kemampuan berbahasa, kreativitas visual, dan audio. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen. Setiap kelompok menentukan topik atau produk yang akan diiklankan, misalnya makanan sehat, produk ramah lingkungan, atau jasa lokal. Guru kemudian menjelaskan rubrik penilaian dan kriteria keberhasilan proyek yang meliputi unsur iklan, ketepatan bahasa, daya tarik visual, dan kreativitas. Setelah itu, siswa mulai menyusun kerangka isi iklan yang mencakup tema atau slogan, informasi produk, kalimat persuasif, serta rancangan desain. Sebagai langkah awal, siswa juga membuat sketsa sebagai rancangan tampilan iklan digital yang akan dikembangkan.

Pada tahap membuat jadwal, guru dan siswa secara bersama-sama menyusun serta menyepakati jadwal pelaksanaan proyek. Mengingat proyek tidak dapat diselesaikan dalam satu kali pertemuan tatap muka, guru memanfaatkan Google Docs sebagai media kolaboratif untuk mendukung manajemen waktu dan koordinasi antarkelompok. Dokumen tersebut dapat diakses oleh seluruh siswa secara daring dan diperbarui secara *real time*. Guru menyediakan template jadwal proyek dalam bentuk tabel mingguan yang dapat digunakan oleh setiap kelompok. Selanjutnya, masing-masing kelompok mengisi dan menyesuaikan jadwal berdasarkan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan riset dan pengumpulan data terkait tema atau topik iklan, penyusunan kerangka iklan, desain visual atau pembuatan video iklan digital, serta proses revisi dan penyempurnaan produk. Jadwal yang telah disusun kemudian disimpan dalam folder bersama dan menjadi acuan selama proyek berlangsung.

Tahap memonitor kemajuan proyek dilakukan dengan menempatkan guru sebagai fasilitator yang aktif memberikan arahan, umpan balik, dan motivasi kepada siswa, baik ketika pembelajaran berlangsung di kelas maupun saat pengerjaan proyek secara mandiri di rumah. Guru melakukan observasi langsung terhadap aktivitas siswa ketika bekerja dalam kelompok, mulai dari diskusi ide, penyusunan kerangka iklan, hingga proses desain awal. Selain itu, guru memberikan bimbingan terbatas kepada kelompok yang mengalami kesulitan dan menyampaikan berbagai pertanyaan pemantik agar siswa tetap berpikir kritis dan kreatif. Ketika pengerjaan proyek dilakukan di rumah, siswa diminta mengisi lembar kemajuan proyek melalui Google Docs atau melaporkannya secara berkala melalui grup WhatsApp sebagai bentuk dokumentasi proses dan pemantauan perkembangan proyek.

Tahap selanjutnya adalah mempresentasikan dan menguji hasil proyek. Pada tahap ini siswa menampilkan hasil akhir proyek berupa produk iklan digital kepada guru dan teman sekelas dalam bentuk presentasi kelompok. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai kualitas dan efektivitas produk iklan digital yang telah dibuat, melatih keterampilan berbicara, presentasi, dan argumentasi siswa, serta memberikan ruang refleksi dan tanggapan terhadap hasil kerja kelompok lain. Presentasi dilaksanakan secara tatap muka di kelas. Setiap kelompok mempresentasikan produk iklannya, baik dalam bentuk video, poster digital, maupun infografis interaktif. Presentasi mencakup penjelasan mengenai proses pembuatan iklan, alasan pemilihan bahasa persuasif, target audiens yang dituju, serta media yang digunakan dalam pembuatan produk. Sementara itu, siswa dari kelompok lain diberikan kesempatan untuk



memberikan tanggapan, masukan, maupun pertanyaan. Pada tahap pengujian hasil proyek, guru melakukan penilaian menggunakan rubrik evaluasi yang mencakup aspek isi dan struktur iklan, seperti kesesuaian unsur dan kelengkapan informasi; aspek pilihan bahasa, seperti efektivitas penggunaan kata persuasif dan ketepatan kalimat; serta aspek desain visual dan kreativitas yang meliputi tampilan, warna, dan animasi yang digunakan.

Tahap terakhir dalam implementasi pembelajaran adalah evaluasi dan refleksi. Tahap ini merupakan sintaks penutup dalam model *Project-Based Learning* yang bertujuan untuk menilai hasil akhir sekaligus merefleksikan proses pembelajaran yang telah dilalui siswa. Evaluasi dilakukan terhadap produk iklan digital yang dihasilkan, proses kolaborasi dalam kelompok, serta perkembangan keterampilan siswa selama pelaksanaan proyek. Guru melakukan evaluasi menggunakan rubrik penilaian yang telah disusun berdasarkan beberapa kriteria, yaitu isi dan struktur iklan yang meliputi kelengkapan unsur iklan dan kejelasan pesan, bahasa dan kreativitas yang mencakup penggunaan kata-kata persuasif, orisinalitas, serta keunikan ide, penggunaan media digital yang meliputi pemanfaatan aplikasi dan kualitas visual, audio, maupun audiovisual, kerja sama tim yang mencakup partisipasi aktif, komunikasi, dan manajemen waktu, serta kemampuan presentasi yang meliputi artikulasi, kemampuan menjelaskan ide, dan interaksi dengan audiens.

Selain evaluasi, guru juga memfasilitasi kegiatan refleksi melalui diskusi terbuka di kelas untuk berbagi pengalaman selama pelaksanaan proyek. Kegiatan ini bertujuan memperkuat rasa memiliki terhadap proses belajar sekaligus mendorong keterbukaan siswa dalam menerima masukan. Di samping itu, setiap siswa mengisi lembar refleksi tertulis, baik secara langsung maupun melalui Google Forms. Refleksi tersebut berisi pertanyaan terbuka mengenai hal paling menantang yang dihadapi selama proyek, pembelajaran paling berharga yang diperoleh dari kegiatan pembuatan iklan, serta penilaian siswa terhadap kontribusinya dalam kelompok selama proses pengerjaan proyek berlangsung.

1. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Subjek penelitian terdiri dari dua kelas VIII SMP, masing-masing berjumlah 30 siswa. Kelompok eksperimen mendapatkan hasil belajar yang lebih memuaskan dibanding kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada hasil tes belajar berikut.

Tabel 2. Hasil Tes Belajar

Kelompok	Pretest	Posttest	Selisih
Eksperimen	60,5	80,6	+20,1
Kontrol	59,9	70,4	+10,5

Selain hasil tes belajar, dilakukan pula penilaian terhadap proyek iklan yang dihasilkan siswa. Hasil penilaian proyek iklan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Penilaian Proyek Iklan

Kriteria	Eksperimen	Kontrol
Isi Pesan	82,7	74,3
Struktur & Bahasa	80,6	72,1
Kreativitas Visual	84,9	70,5
Kesesuaian Media	83,2	68,7



Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar, siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam diskusi, kemampuan merancang dan mengembangkan ide secara mandiri, serta ketertarikan terhadap media pembelajaran interaktif.

Selain itu, berdasarkan angket dan wawancara terbuka, siswa menyatakan bahwa pembelajaran dianggap lebih menyenangkan dan mudah dipahami karena langsung dipraktikkan. Pembelajaran juga meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan ide secara visual dan lisan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi pendekatan Deep Learning dan PjBL berbasis multimedia interaktif memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil tes belajar, kualitas proyek iklan yang dihasilkan siswa, tingkat keterlibatan selama pembelajaran, serta respons positif siswa terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Penguatan Pemahaman Konseptual

Berdasarkan observasi, siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi dalam aktivitas pembelajaran. Mereka aktif berdiskusi dalam kelompok, menunjukkan kemampuan merancang dan mengembangkan ide secara mandiri, serta tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan Deep Learning yang diterapkan melalui proyek mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mandiri. Menurut Marton & Säljö (1976), pembelajaran mendalam melibatkan proses elaborasi makna dan refleksi terhadap pengalaman belajar sehingga siswa tidak sekadar menghafal informasi, tetapi mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Li dkk (2025) yang menegaskan bahwa pembelajaran mendalam mendorong peserta didik untuk membangun pemahaman yang lebih bermakna melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar. Selain itu, temuan ini didukung oleh penelitian Devika & Milton (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis Deep Learning mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menganalisis materi pembelajaran secara lebih mendalam.

PjBL Mendorong Proses Belajar Aktif

Melalui data angket dan wawancara terbuka, mayoritas siswa menyatakan bahwa pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan mudah dipahami karena langsung dipraktikkan. Mereka juga merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan ide secara lisan maupun visual. Temuan ini memperkuat bukti bahwa penerapan PjBL memungkinkan siswa belajar dalam konteks yang nyata dan relevan, sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (Lumbu dkk., 2025). Dalam model PjBL, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara aktif dalam proses penyelidikan, pemecahan masalah, dan penciptaan produk nyata. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Lee dkk (2024) yang menunjukkan bahwa PjBL berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan kesiapan siswa menghadapi tantangan dunia nyata. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Gani dkk (2024) yang menemukan bahwa penerapan PjBL mampu meningkatkan



keterampilan menulis siswa karena memberikan kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung dan kolaborasi kelompok.

Peran Multimedia sebagai Sarana Ekspresi

Media digital yang digunakan dalam proyek terbukti menjadi sarana ekspresi yang efektif bagi siswa. Mereka dapat menggabungkan teks, gambar, suara, dan animasi untuk menyampaikan pesan iklan. Observasi menunjukkan bahwa penggunaan multimedia meningkatkan antusiasme belajar dan membuat materi lebih kontekstual. Temuan ini sejalan dengan teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer dkk (2009), yang menyatakan bahwa integrasi saluran visual dan auditori dapat membantu siswa membangun representasi pengetahuan yang lebih kuat dibandingkan penggunaan satu saluran informasi saja. Dalam penelitian ini, penggunaan Google Sites, flipbook, video animasi, Quizizz, dan Google Forms memungkinkan siswa belajar melalui berbagai bentuk representasi informasi yang menarik dan interaktif. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Neang dkk (2024) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berbasis Canva dalam model PjBL dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menghasilkan produk pembelajaran yang lebih kreatif dan komunikatif.

Implikasi terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia

Secara umum, strategi pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini menghidupkan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pendekatan yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa. Siswa tidak hanya belajar teori kebahasaan, tetapi juga mempraktikkannya dalam konteks sosial menggunakan teknologi yang mereka kenal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi lebih bermakna ketika dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa dan didukung oleh pemanfaatan teknologi digital. Temuan ini sejalan dengan konsep meaningful learning yang menekankan pentingnya keterkaitan antara materi pembelajaran dan kehidupan peserta didik (Nadawina dkk., 2025). Selain itu, hasil penelitian ini mendukung pandangan Ki Hadjar Dewantara bahwa pembelajaran seharusnya memberikan ruang bagi peserta didik untuk berkembang secara aktif, mandiri, dan sesuai dengan tuntutan zamannya (Lumbu dkk., 2025). Dengan demikian, integrasi Deep Learning, PjBL, dan multimedia interaktif berpotensi memperkuat literasi visual, digital, dan verbal secara simultan serta mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa integrasi pendekatan *Deep Learning* dan model Project-Based Learning (PjBL) berbasis multimedia interaktif secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP, khususnya dalam materi membuat iklan. Pengembangan perangkat ajar menggunakan model ADDIE telah menghasilkan media pembelajaran yang menarik, relevan, dan mudah diakses, seperti flipbook interaktif, video animasi, kuis berbasis Quizizz, dan situs pembelajaran digital.

Hasil kuantitatif menunjukkan peningkatan signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Sementara itu, data kualitatif mengungkapkan adanya peningkatan dalam keterlibatan, kreativitas, dan kolaborasi antar siswa. Pendekatan ini tidak hanya mendukung aspek kognitif,



tetapi juga afektif dan psikomotorik, serta selaras dengan karakter profil pelajar Pancasila.

Oleh karena itu, strategi ini direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya sebagai upaya mendukung pembelajaran abad ke-21 yang bermakna, menyenangkan, dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

- Biggs, J., & Tang, C. (2011). Train-the-trainers: Implementing outcomes-based teaching and learning in Malaysian higher education. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 8, 1–19.
- Creswell, J. W., & Inoue, M. (2025). A process for conducting mixed methods data analysis. *Journal of General and Family Medicine*, 26(1), 4–11.
- Destriani, R. N. D. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran Menulis Berbasis Project Based Learning Untuk Siswa Smp*. UNIVERSITAS JAMBI.
- Devika, P., & Milton, A. (2025). Book recommendation using sentiment analysis and ensembling hybrid deep learning models. *Knowledge and Information Systems*, 67(2), 1131–1168.
- Dewi, A. R., Maily, M. E. W., Safitri, F. N. C., Zaitunnah, P. N., Mala, Z. L., & Sutrisno, S. (2025). Deep Learning Dalam Pembelajaran Mi Tinjauan Literatur Dalam Meaningful Learning Mindful Learning Dan Joyful Learning. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 10(2), 584–592.
- Dousay, T. A., & Branch, R. M. (2023). *Survey of instructional design models*. Brill.
- Gani, R. H., Supratmi, N., Wijaya, H., & Irfan, M. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi Pada Siswa VII SMP NWDI Pancor Kopong. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 4(1), 51–61.
- Kemendikbudristek. (2025). *Naskah akademik pembelajaran mendalam: Panduan implementasi Kurikulum Merdeka*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kovač, V. B., Nome, D., Jensen, A. R., & Skreland, L. L. (2025). The why, what and how of deep learning: Critical analysis and additional concerns. *Education Inquiry*, 16(2), 237–253.
- Kurniawan, R. G. (2025). *Pembelajaran diferensiasi berbasis deep learning: Strategi mindful, meaningful, dan joyful learning*. Penerbit Lutfi Gilang.
- Lee, S., Yoon, J. Y., & Hwang, Y. (2024). Collaborative project-based learning in global health: Enhancing competencies and skills for undergraduate nursing students. *BMC nursing*, 23(1), 437.
- Li, Y., Cheng, H., & Qin, Q. (2025). Evaluations and improvement methods of deep learning ability in blended learning. *International Journal of e-Collaboration (IJeC)*, 21(1), 1–17.



- Lumbu, A., Haryono, P., & Tumber, R. T. (2025). *Buku Referensi Strategi Pembelajaran Populer Abad-21*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Majid, M. A., & Najib, M. (2025). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berdiferensiasi Penguatan Pelajar Pancasila Di Sekolah Menengah Pertama. *Journal Multicultural of Islamic Education*, 9(1), 102–112.
- Marton, F., & Säljö, R. (1976). On qualitative differences in learning: I—Outcome and process. *British journal of educational psychology*, 46(1), 4–11.
- Mayer, R. E., Stull, A., DeLeeuw, K., Almeroth, K., Bimber, B., Chun, D., Bulger, M., Campbell, J., Knight, A., & Zhang, H. (2009). Clickers in college classrooms: Fostering learning with questioning methods in large lecture classes. *Contemporary educational psychology*, 34(1), 51–57.
- McEachen, J., Fullan, M., & Quinn, J. (2018). NPDL Global Report. *New Pedagogies for Deep Learning: A global partnership. Deep learning series*, 5.
- Nadawina, N., Jaya, A., Ramadhanti, D., Imronudin, I., Fatchiatuzahro, F., Halim, A., & Jati, G. P. R. S. (2025). *Penerapan pembelajaran deep learning dalam pendidikan di Indonesia*. Star Digital Publishing.
- Nasarudin, N., Rachmawati, D. A., Mappanyompa, M., Eprillison, V., Misrahayu, Y., Halijah, H., Afifa, R. N., Mustari, M., Mutmainah, S., & Selly, O. A. (2024). *Pengantar pendidikan*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Neang, M. Y., Puang, D. M. E., & Bunga, M. H. D. (2024). Pengaruh model Project Based Learning terhadap keterampilan menulis iklan. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 124–132.
- Norhagen, S. L., Krumsvik, R. J., & Røkenes, F. M. (2024). Developing professional digital competence in Norwegian teacher education: A scoping review. *Frontiers in Education*, 9, 1363529.
- Novitasari, A. (2024). Peningkatan keaktifan dalam pembelajaran teks negosiasi menggunakan metode kooperatif learning kelas X-4 SMAN 1 Malang. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 49–56.
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). Meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran problem based learning berbantuan multimedia interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(1), 12–24.
- Rakim, R., Liud, Y. H., Nendissa, J. E., Langi, E. A., & Tonapa, D. (2025). Kompetensi dan strategi pembelajaran kontekstual bagi guru Pendidikan Agama Kristen dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Gamaliel: Teologi Praktika*, 7(1), 33–50.
- Sugiyono, D. (2022). *Metode penelitian kualitatif*.
- Wiryanto, W., & Anggraini, G. O. (2022). Analisis pendidikan humanistik Ki Hajar Dewantara dalam konsep kurikulum merdeka belajar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(1), 33–45.

