

## Pembelajaran Drama Berbasis GAHAR di Perguruan Tinggi

Ahmad Abdul Karim<sup>1\*</sup>, Djoko Saryono<sup>2</sup>, Karkono<sup>3</sup>, Ah. Rofiuuddin<sup>4</sup>, Didin Widyartono<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

---

### Article Info

*Article history:*

Received Oct 14, 2025

Accepted Nov 13, 2025

Published Online Dec 20, 2025

**Keywords:**

Kreativitas

Pembelajaran Drama

Perguruan Tinggi

Strategi GAHAR

Teknologi Imersif

---

### ABSTRACT

Penelitian ini mendiskusikan rancangan strategi GAHAR dalam pembelajaran drama di perguruan tinggi. Strategi GAHAR dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang sistematis, kolaboratif, dan kreatif sehingga mampu meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam memahami, menginterpretasi, dan menampilkan drama. Penelitian ini menggunakan pendekatan konseptual (kajian literatur mendalam dan sintesis teori) dengan mengintegrasikan teori pembelajaran kreatif, seni pertunjukan, dan teknologi. Keberhasilan strategi GAHAR diukur melalui validasi logis terhadap kerangka kerja sistematis (lima tahapan GAHAR) dan integrasi efektifnya dengan *Project-Based Learning* dan *Virtual Reality* sebagai solusi atas tantangan pembelajaran drama konvensional. Fokus utama penelitian ini menggambarkan langkah-langkah implementasi strategi GAHAR, mulai dari perencanaan, pembagian tugas, latihan, evaluasi, hingga pementasan. Hasil analisis konseptual menunjukkan bahwa strategi GAHAR mampu menciptakan kerangka pengalaman belajar yang holistik dan terukur dengan melibatkan berbagai dimensi keterampilan, seperti penguasaan bahasa tubuh, ekspresi emosi, pengelolaan dialog, dan penguatan kerja sama tim. Selain itu, penggunaan teknologi *Virtual Reality* pada tahap latihan dan pementasan memberikan pengalaman imersif yang mendukung proses pembelajaran. Secara logis strategi ini relevan dengan kebutuhan era digital, sekaligus mengatasi tantangan dalam pembelajaran seni di perguruan tinggi.

*This is an open access under the CC-BY-SA licence*



---

### Corresponding Author:

Ahmad Abdul Karim,

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia,

Fakultas Sastra,

Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia,

Jalan Semarang No. 5, Sumbersari, Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65145, Indonesia

Email: [ahmad.abdul.2402118@students.um.ac.id](mailto:ahmad.abdul.2402118@students.um.ac.id)

---

**How to cite:** Karim, A. A., Saryono, D., Karkono, K., Rofiuuddin, A., & Widyartono, D. (2025). Pembelajaran Drama Berbasis GAHAR di Perguruan Tinggi. Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran, 5(3), 1262–1276. <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i3.4136>

## *Pembelajaran Drama Berbasis GAHAR di Perguruan Tinggi*

### 1. Pendahuluan

Pembelajaran drama di perguruan tinggi memegang peranan penting dalam pengembangan kreativitas, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan komunikasi mahasiswa. Sebagai cabang seni yang memerlukan ekspresi fisik dan emosional mendalam drama tidak hanya mengajarkan mahasiswa tentang teknik peran, tetapi membantu merefleksikan berbagai aspek kehidupan sosial, budaya, dan psikologis melalui cerita yang dipentaskan (Emunah, 2019; Medina et al., 2021; Prasasti & Anggraini, 2020). Oleh karena itu, pembelajaran drama memberikan kontribusi terhadap pengembangan karakter mahasiswa yang relevan dengan dunia profesional dalam kehidupan sosial.

Meskipun memiliki peran signifikan, pembelajaran drama di perguruan tinggi menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utama adalah terbatasnya akses terhadap lingkungan belajar yang mendukung, seperti ruang latihan memadai, peralatan berkualitas, serta keterbatasan waktu dan ruang untuk pementasan (Heddon & Milling, 2015; Honauer & Hornecker, 2015; Putri, 2018). Selain itu, keterbatasan dalam menyajikan pengalaman belajar mendalam dan imersif juga menjadi tantangan yang tidak terbantahkan dalam kegiatan pembelajaran drama. Hal ini terutama terkait dengan kesulitan menghadirkan berbagai karakter dan *setting* yang mungkin sulit diwujudkan secara langsung dalam ruang kelas tradisional. Akibatnya, muncul permasalahan berupa minimnya motivasi mahasiswa, kurangnya partisipasi aktif, hingga hasil belajar kurang memuaskan.

Temuan tersebut menjadi indikator yang menunjukkan perlu adanya pengembangan pendekatan lebih efektif dan menyenangkan. Hal itu karena dalam pembelajaran konvensional mahasiswa sering kali menjadi tokoh pasif karena hanya berperan sebagai penerima informasi tanpa diberikan kesempatan untuk berkontribusi secara aktif (Andini & Fitria, 2021; Jufri et al., 2023; Mulyasa, 2021; Rofi'uddin et al., 2022; Rohman et al., 2023; Widyartono, 2017, 2021). Alhasil, mahasiswa merasa terasing dan proses pembelajaran menjadi kurang bermakna. Permasalahan tersebut sejalan dengan dinamisnya perkembangan dunia pendidikan. Kebutuhan untuk menyesuaikan metode dan strategi pembelajaran menjadi sangat penting. Pendekatan-pendekatan baru harus mampu mengakomodasi karakteristik mahasiswa yang beragam dan memenuhi tuntutan kompetensi untuk menghadapi masa depan (Cahyono, 2023; Rofi'uddin et al., 2023; Safitri et al., 2023; Sakti & Ainiyah, 2024). Oleh karena itu, inovasi strategi pembelajaran menjadi semakin mendesak. Hal itu diperlukan untuk menciptakan pembelajaran relevan, efektif, dan mampu mempersiapkan generasi penerus dalam menghadapi dunia yang selalu berubah-ubah.

Menjawab tantangan di lapangan, inovasi strategi pembelajaran berbasis GAHAR hadir sebagai solusi yang dirancang untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. GAHAR diambil dari akronim yang mencakup lima elemen kunci, meliputi gagas rencana (perencanaan), atur tugas (pembagian tugas), harmoni latihan (latihan), amati projek (evaluasi), dan realisasi projek (pementasan). Setiap elemen dalam strategi ini saling berkaitan dan mendukung satu sama lain untuk menciptakan lingkungan belajar yang produktif dan efektif.

GAHAR disusun berdasarkan pengintegrasian dari metode *Project-Based Learning* (PJBL) dengan teknologi *Virtual Reality* (VR). *Project-Based Learning* (PJBL) adalah metode pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar melalui keterlibatan dalam projek secara nyata dan relevan (Almulla, 2020; Hamidah & Citra, 2021; Khoiri et al., 2017; Kokotsaki et al., 2016; Masruri & Misbah, 2023; Ramdani, 2023; Wahyuni & Fitriana, 2021). Dalam metode ini, peserta didik berkolaborasi untuk merencanakan, melaksanakan, dan menyelesaikan projek yang berfokus pada pertanyaan atau masalah kompleks sehingga memungkinkan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Sementara *Virtual Reality* (VR) merupakan teknologi yang memungkinkan

pengguna untuk mengalami dan berinteraksi dengan lingkungan digital seolah-olah peserta didik berada di dalamnya, memberikan pengalaman imersif dan interaktif (Christianingrum et al., 2024; Insani et al., 2023; Iskandar et al., 2023; Jamil, 2018; Pustikayasa et al., 2023; Wohlgrennt et al., 2020).

Pengintegrasian PJBL dengan teknologi VR menjawab tantangan yang terjadi di lapangan. Hal itu karena VR sebagai produk dari perkembangan teknologi memungkinkan pengguna untuk mengalami dan berinteraksi dengan lingkungan digital (Christianingrum et al., 2024; Insani et al., 2023; Iskandar et al., 2023; Jamil, 2018; Pustikayasa et al., 2023; Wohlgrennt et al., 2020). Teknologi VR dapat memberikan pengalaman belajar lebih imersif, memungkinkan mahasiswa untuk berinteraksi dalam dunia virtual yang mendekati kenyataan dan merasakan pengalaman langsung sebagai karakter dalam drama (Dede, 2009). Penggunaan VR dalam pembelajaran drama dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konteks cerita, karakter, dan hubungan antartokoh dalam drama yang sebelumnya mungkin hanya dapat dijelaskan secara teori atau dilakukan dalam latihan terbatas.

VR memungkinkan mahasiswa untuk melakukan simulasi drama dalam berbagai *setting* beragam, tanpa batasan fisik, serta mendapatkan pengalaman mendalam tentang peran yang dimainkan. Gagasan tersebut selaras dengan Dalgarno & Lee (2010) bahwa VR berpotensi memperkaya pengalaman belajar dengan memungkinkan interaksi langsung dan kolaborasi dalam konteks lebih mendalam sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa. Dalam konteks pembelajaran drama, VR membuka kesempatan bagi mahasiswa untuk merasakan pengalaman menjadi bagian dari adegan dramatis tanpa harus terbatas oleh ruang dan waktu.

Strategi pembelajaran GAHAR dirancang untuk memperkuat pembelajaran drama melalui pendekatan yang sistematis, inovatif, dan berorientasi pada hasil. Strategi ini dirumuskan dengan tujuan utama menciptakan pembelajaran drama yang tidak hanya sekadar menyampaikan materi, tetapi juga melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap tahapannya. Dalam implementasinya, strategi GAHAR dimulai dengan perencanaan yang matang untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Perencanaan ini mencakup identifikasi kebutuhan, penetapan tujuan, dan pemilihan metode yang relevan. Selanjutnya, pembagian tugas dilakukan secara terstruktur agar setiap individu memiliki peran yang jelas sehingga akhirnya dapat meningkatkan kolaborasi dan tanggung jawab bersama dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian konseptual yang secara khusus membahas pembelajaran drama berbasis strategi GAHAR di perguruan tinggi. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini menawarkan perspektif baru dalam pembelajaran drama dengan mengintegrasikan pendekatan sistematis yang berfokus pada tahapan perencanaan, pembagian tugas, latihan harmonis, evaluasi terukur, hingga pementasan. Strategi GAHAR bertujuan untuk menciptakan pembelajaran drama yang lebih terarah, kolaboratif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

Tiga penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan strategi pembelajaran telah dilakukan oleh Islamuddin & Widjartono (2023), Mauluddin et al., (2024), serta Muchson & Widjartono (2023). Ketiga penelitian ini berfokus pada pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi, dengan fokus utama pada teks berita, teks puisi, dan teks anekdot. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik, terutama dalam konteks analisis teks. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus mengaplikasikan teknologi dalam konteks pembelajaran drama, yang memiliki kebutuhan dan karakteristik berbeda, seperti aspek performatif, ekspresi kreatif, dan kolaborasi langsung antar mahasiswa.

Penelitian ini memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan tiga penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu lebih terfokus pada strategi pembelajaran untuk teks non-

drama. Penelitian ini justru mengisi celah (gap) penelitian terkait pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran drama. Penelitian ini tidak hanya menawarkan gagasan konseptual, tetapi juga memberikan kerangka strategis yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran drama, baik dalam hal efektivitas metode pengajaran maupun pengalaman belajar mahasiswa. Sehubung itu, penelitian ini berkontribusi pada perluasan wacana dan praktik pembelajaran berbasis teknologi di bidang seni, khususnya drama, di perguruan tinggi.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif melalui pendekatan konseptual. Pemanfaatan pendekatan kualitatif memungkinkan penggalian pemahaman menjadi lebih mendalam dan sesuai dengan konteks pengembangan strategi pembelajaran drama berbasis GAHAR. Penelitian ini menerapkan teori pembelajaran kreatif, seni pertunjukan, dan teknologi. Dalam pendekatan konseptual, penelitian ini berfokus pada perumusan konsep inovatif berdasarkan analisis mendalam terhadap literatur relevan. Pendekatan konseptual digunakan untuk menjelaskan fenomena dan merumuskan pandangan baru serta pemahaman lebih dalam tentang implementasi GAHAR pada pembelajaran drama. Dengan menggabungkan analisis literatur mendalam dan pemikiran konseptual yang cermat, tulisan ini berupaya menyumbangkan wawasan berharga kepada pengembangan pendidikan yang lebih kreatif dan berdaya guna.

Tahapan gagasan konseptual meliputi serangkaian langkah sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran drama berbasis GAHAR. Langkah pertama adalah identifikasi masalah atau tujuan penelitian. Peneliti mengidentifikasi masalah relevan sesuai tujuan yang ingin dicapai. Selanjutnya, dilakukan tinjauan literatur untuk memahami teori, konsep, dan penelitian sebelumnya yang mendukung pengembangan strategi ini. Berdasarkan hasil tinjauan, dirumuskan kerangka konseptual yang menjadi landasan dalam mengembangkan strategi pembelajaran GAHAR. Tahap berikutnya, merumuskan pertanyaan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Selanjutnya, disusun desain penelitian yang sesuai untuk mendukung proses pengumpulan dan analisis data. Data dikumpulkan melalui analisis literatur dan observasi mendalam terhadap fenomena relevan, lalu dianalisis secara mendalam untuk menemukan pola, hubungan, atau konsep baru yang mendukung strategi GAHAR. Hasil analisis, selanjutnya diinterpretasikan untuk memahami peran elemen-elemen GAHAR dapat diimplementasikan secara efektif dalam pembelajaran drama. Terakhir, simpulan diambil berdasarkan temuan penelitian, memberikan kontribusi pada pengembangan pendidikan yang lebih kreatif dan inovatif.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian hasil dan pembahasan peneliti membagi menjadi tiga sub. Pertama, konsep strategi GAHAR yaitu memuat konsep *Project-Based Learning* (PJBL), teknologi *Virtual Reality* (VR), serta inovasi strategi GAHAR. Kedua, konsep pembelajaran drama. Ketiga, implementasi strategi GAHAR terhadap pembelajaran drama di perguruan tinggi. Berikut disajikan hasil dan pembahasan artikel konseptual yang membahas tentang pembelajaran drama berbasis GAHAR di perguruan tinggi.

### Konsep Strategi GAHAR

Pada sub pembahasan ini peneliti menyajikan tulisan terkait pengintegrasikan *Project-Based Learning* (PJBL) dan teknologi *Virtual Reality* (VR). Pengintegrasian kedua konsep tersebut menjadi landasan dalam pembuatan strategi GAHAR.

#### 1. *Project-Based Learning* (PJBL)

*Project-Based Learning* (PJBL) adalah metode pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar melalui keterlibatan dalam projek secara nyata dan relevan ([Hamidah &](#)

Citra, 2021; Khouri et al., 2017; Masruri & Misbah, 2023; Ramdani, 2023; Wahyuni & Fitriana, 2021). Dalam metode tersebut, peserta didik berkolaborasi untuk merencanakan, melaksanakan, dan menyelesaikan projek yang berfokus pada pertanyaan atau masalah kompleks sehingga memungkinkan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi.

Metode pembelajaran PJBL memiliki ciri-ciri sebagai berikut. (1) Adanya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui eksplorasi dan penelitian. (2) Projek dimulai dari pertanyaan atau masalah yang relevan dan menantang. (3) Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk merencanakan dan menyelesaikan projek, meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama. (4) Peserta didik menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari dalam konteks dunia nyata. (5) Setelah projek selesai, peserta didik melakukan refleksi terhadap pengalaman yang pernah dialami, baik dalam hal proses maupun hasil yang dicapai.

Penggunaan strategi pembelajaran PJBL memiliki manfaat. (1) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. (2) Memfasilitasi pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah. (3) Membantu peserta didik memahami dan mengintegrasikan konsep-konsep akademis dalam konteks praktis.

## 2. Virtual Reality (VR)

*Virtual Reality* (VR) adalah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk mengalami dan berinteraksi dengan lingkungan digital seolah-olah peserta didik berada di dalamnya, memberikan pengalaman imersif dan interaktif (Christianingrum et al., 2024; Insani et al., 2023; Iskandar et al., 2023; Jamil, 2018; Pustikayasa et al., 2023; Wohlgemant et al., 2020). VR memanfaatkan perangkat *headset* atau perangkat keras khusus lainnya.

Teknologi VR memiliki ciri-ciri sebagai berikut. (1) Bersifat imersif yaitu pengguna merasakan pengalaman seolah-olah berada di dalam dunia virtual, dengan visual dan audio yang mendukung. (2) Interaktif yaitu pengguna dapat berinteraksi dengan elemen dalam lingkungan virtual, membuat keputusan yang mempengaruhi hasil pengalaman. (3) Melibatkan sensorik, VR dapat merangsang beberapa indra pengguna, seperti penglihatan dan pendengaran, serta menggunakan umpan balik sentuh untuk meningkatkan pengalaman.

Manfaat penggunaan VR dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut. (1) Pengalaman praktis yang memungkinkan peserta didik untuk mengalami situasi sulit atau berbahaya dalam lingkungan aman dan terkontrol. (2) Peningkatan pemahaman melalui penggunaan visualisasi 3D dalam VR dapat membantu peserta didik memahami konsep yang kompleks dengan lebih baik. (3) Peningkatan keterlibatan berupa pengalaman imersif dan interaktif dalam VR dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar. (4) Pembelajaran adaptif yaitu VR dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik, memungkinkan pengalaman belajar yang lebih personal.

## 3. Inovasi Strategi GAHAR

Integrasi *Project-Based Learning* (PJBL) dengan *Virtual Reality* (VR) dalam strategi pembelajaran GAHAR dapat menciptakan pengalaman belajar lebih mendalam dan menarik. PJBL memberikan konteks nyata untuk penerapan pengetahuan, sementara VR memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran dalam cara yang inovatif dan menarik. Dengan menggabungkan kedua pendekatan ini, diharapkan peserta didik dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, mengembangkan keterampilan penting, dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep yang diajarkan.

Penerapan inovasi strategi GAHAR diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, dan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih imersif serta menyenangkan. Selain itu, strategi ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil akademis dan pengembangan karakter peserta didik, mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan di masa depan dengan lebih percaya

diri dan kompeten. Melalui penerapan konsep GAHAR, diharapkan proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih efektif, tetapi juga memberikan makna dan nilai bagi setiap individu untuk terlibat. Pemanfaatan GAHAR juga diharapkan menjadikan pendidikan sebagai alat pemberdayaan yang inklusif.

GAHAR adalah akronim yang merujuk pada lima elemen kunci dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif dan efektif. Strategi ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa, memperkuat kolaborasi, dan menghasilkan hasil belajar optimal. Berikut penjelasan dari masing-masing elemen beserta istilah yang dibahas.

a. Gagas Rencana (Perencanaan)

Tahap awal pendidik merumuskan rencana pembelajaran dengan tujuan yang jelas dan terukur. Pada tahap awal ini ada dua hal yang mesti diperhatikan oleh pendidik.

- 1) Rencana pembelajaran yaitu dokumen yang merinci tujuan, konten, metode, dan penilaian yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Tujuan pembelajaran yaitu pernyataan yang menggambarkan capaian kegiatan pembelajaran.

b. Atur Tugas (Pembagian Tugas)

Proses membagi peran dan tanggung jawab kepada mahasiswa dalam kelompok, sehingga setiap individu memiliki kontribusi yang jelas. Pada tahap ini ada dua hal yang mesti diperhatikan oleh pendidik dan mahasiswa.

- 1) Pembagian peran yaitu penetapan tugas spesifik kepada setiap anggota kelompok, yang disesuaikan dengan keterampilan dan minat.
- 2) Tanggung jawab kolaboratif yaitu konsep bahwa setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk keberhasilan kelompok secara keseluruhan.

c. Harmoni Latihan (Latihan)

Pada tahap ini mahasiswa melakukan latihan secara terstruktur guna mendukung penguasaan materi dan pengembangan keterampilan. Dua hal yang mesti ditekankan pada tahap ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Latihan praktis berupa kegiatan yang memungkinkan mahasiswa untuk menerapkan teori dalam konteks nyata.
- 2) *Peer learning* yaitu proses belajar mahasiswa untuk saling berbagi satu sama lain, memperkuat pemahaman materi.

d. Amati Projek (Evaluasi)

Pada tahap ini pendidik melakukan masukan terhadap projek yang disusun. Ada dua hal yang mesti diperhatikan pendidik pada tahap ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Evaluasi formatif berupa peninjauan terhadap projek yang disusun oleh tim. Pada tahap ini pendidik memberikan catatan perbaikan guna memberikan umpan balik terhadap mahasiswa.
- 2) Refleksi yaitu proses introspeksi yang dilakukan mahasiswa untuk memahami apa yang telah dipelajari dan menerima catatan dari pendidik terkait kekurangan projek yang sedang disusun. Tujuan tahap ini untuk meningkatkan kualitas konten yang akan dipentaskan kepada publik.

e. Realisasi Projek (Pementasan)

Pada tahap akhir mahasiswa menunjukkan hasil belajar melalui pementasan atau presentasi. Berikut beberapa hal yang mesti dipersiapkan.

- 1) Presentasi berupa penyampaian informasi di depan audiens, yang dapat dilakukan secara individu atau kelompok.
- 2) Kegiatan akhir berupa acara yang menampilkan hasil kerja mahasiswa, yang berfungsi sebagai pengakuan atas usaha dan kesempatan untuk berbagi pembelajaran dengan orang lain.

Konsep inovasi strategi GAHAR menciptakan kerangka kerja yang komprehensif dan

terintegrasi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Dengan memahami istilah dan elemen yang terlibat dalam strategi ini, pendidik dapat merancang pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan berdampak bagi mahasiswa. Penerapan GAHAR diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, memfasilitasi kolaborasi, dan menghasilkan hasil yang lebih baik dalam pendidikan.

### Pembelajaran Drama

Pembelajaran drama dikenal sebagai kegiatan yang melibatkan pemelajar mengeksplorasi ide dan gagasan melalui peran dan dialog, serta diwujudkan dalam bentuk pementasan. Pembelajaran drama memungkinkan pemelajar untuk mengembangkan kreativitas tanpa harus berinteraksi secara langsung dengan mitra tutur, tetapi melalui dialog dan karakter yang diperankan (Bsharat & Barahmeh, 2020; Liyanawatta et al., 2022; Sawyer, 2022; Zondag, 2024). Dalam konteks pembelajaran sastra di Indonesia, keterampilan bermain drama seyogyanya dimiliki oleh pemelajar dari jenjang rendah hingga menengah. Pembelajaran drama memiliki manfaat yang besar, antara lain memungkinkan pemelajar untuk mengekspresikan perasaan dan perspektif melalui karakter dan cerita yang dimainkan.

Pembelajaran drama tidak lepas dari konteks yang ada pada pemelajar dan lingkungannya. Lingkungan pemelajar memengaruhi pemahaman dan penafsiran karakter, dialog, dan tema yang dapat dikembangkan menjadi sebuah pertunjukan drama. Lingkungan menjadi objek yang selalu menarik perhatian pemelajar untuk berkreasi dan berimajinasi dalam bermain drama (Chen & Yuan, 2021; Häggström & Schmidt, 2020; Horasan-Doğan & Cephe, 2020; Woynarski, 2020). Tema-tema yang ditemukan di lingkungan sekitar juga dapat bervariasi, tergantung pada sudut pandang pemelajar di sekolah. Oleh karena itu, pembelajaran drama saat ini harus melibatkan hal-hal yang dekat dengan pemelajar sehingga pengetahuan sebelumnya dapat diintegrasikan dengan pengalaman dan realita. Sebaiknya, pengajar memberikan ruang bagi pemelajar untuk mengeksplorasi tema-tema yang sesuai dengan karakter pembelajar dalam pembelajaran drama.

Menurut Huda (2018); McNaughton (2014); dan Mirodan (2018) menyatakan bahwa dalam pembelajaran drama, kegiatan berakting dan membangun karakter disebut sebagai bentuk kegiatan kreatif karena di dalamnya terdapat proses intelektual yang melibatkan imajinasi dan refleksi diri. Kegiatan drama mengharuskan pemelajar untuk mengamati objek dan situasi dengan cermat sehingga dapat menghasilkan interpretasi dan penampilan yang menarik. Lebih lanjut, pemelajar harus menguasai bahasa tubuh, mengelola ekspresi dan emosi, serta mengonstruksi karakter yang diperankan. Kegiatan drama dalam pembelajaran bertitik pada proses kreatif karena tujuannya menciptakan sebuah pertunjukan yang menggambarkan imajinasi dan kenyataan serta menghubungkan penonton dengan karakter yang dimainkan. Selain itu, pengolahan dialog dan aksi dalam drama harus dapat merepresentasikan hal-hal yang diamati dan dipahami, menggunakan simbol dan kiasan dalam setiap gerakan dan kata-kata.

Elemen terpenting yang harus diperhatikan dalam pembelajaran drama adalah menentukan ide, tema, atau gagasan cerita. Menentukan tema menjadi hal paling krusial dalam pembelajaran drama (Szondi, 2024; van de Water, 2021). Hal ini penting karena menjadi dasar bagi pemelajar untuk mengonstruksi naskah atau adegan yang baik. Tema atau gagasan dalam drama harus dipahami dengan baik agar drama yang disajikan memiliki kedalaman makna dan daya tarik. Drama yang baik tercipta ketika pemelajar dapat memanfaatkan tema yang relevan dengan karakter dan pesan yang ingin disampaikan. Melalui fenomena ini, metode dan media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran drama agar pemelajar mampu mencari dan menuangkan ide melalui dialog, peran, dan pementasan yang kreatif.

### Implementasi Strategi GAHAR terhadap Pembelajaran Drama di Perguruan Tinggi

Pembelajaran drama berbasis GAHAR di perguruan tinggi merupakan pendekatan inovatif yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang sistematis, kreatif, dan

kolaboratif. Implementasi strategi ini melibatkan lima tahapan utama, yaitu gagas rencana (perencanaan), atur tugas (pembagian tugas), harmoni latihan (latihan), amati hasil (evaluasi), dan realisasi (pementasan). Berikut adalah gambaran implementasi strategi ini di perguruan tinggi.

### 1. Gagas Rencana (Perencanaan)

Langkah pertama dalam strategi ini adalah menentukan projek teater yang akan dihasilkan oleh mahasiswa. Perencanaan melibatkan dosen dan mahasiswa dalam menentukan tema, skenario, serta tujuan pembelajaran yang jelas. Ada pun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini yaitu sebagai berikut.

- a. Penentuan tema dan skenario drama. Mahasiswa dibimbing oleh dosen, menentukan tema atau naskah drama yang akan dipentaskan dalam lingkungan virtual. Projek ini bisa berupa adaptasi karya drama klasik atau pembuatan naskah baru yang disesuaikan dengan teknologi VR.
- b. Penetapan tujuan pembelajaran yaitu dosen dan mahasiswa merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, seperti pengembangan keterampilan akting, manajemen projek, kolaborasi, dan pemahaman terhadap elemen-elemen produksi teater.
- c. Penyusunan jadwal projek yaitu dosen dan mahasiswa membuat jadwal waktu yang mencakup tahapan-tahapan pelaksanaan projek, mulai dari perencanaan, latihan, hingga pementasan.

Melalui tahap ini mahasiswa diharapkan mampu memahami projek yang akan dikerjakan dan tujuan yang ingin dicapai sehingga mereka dapat merencanakan langkah-langkah selanjutnya secara efektif dan terencana.

### 2. Pembagian Tugas

GAHAR menekankan pada kolaborasi dalam kelompok. Mahasiswa dibagi ke dalam tim produksi maupun tim artistik. Setiap individu memiliki peran yang spesifik, baik sebagai aktor, sutradara, desainer panggung, penata cahaya, atau penata suara. Ada pun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap atur tugas yaitu sebagai berikut.

- a. Pembagian tugas tim produksi dan artistik yaitu dosen bersama mahasiswa membagi tugas produksi maupun artistik berdasarkan minat dan keahlian mahasiswa. Misalnya, beberapa mahasiswa fokus pada akting, sementara yang lain bertugas dalam desain set virtual dan tata cahaya.
- b. Kolaborasi dalam tim yaitu masing-masing tim bekerja secara kolaboratif untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Mahasiswa berkomunikasi secara rutin untuk memastikan setiap aspek produksi, seperti desain set virtual atau latihan akting, berjalan sesuai rencana.

Melalui tahap ini mahasiswa diharapkan belajar bekerja dalam produksi maupun artistik produksi teater. Harapannya mahasiswa dapat mengelola tugas secara mandiri, serta belajar untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan projek pementasan drama secara efektif.

### 3. Harmoni Latihan (Latihan)

Langkah ketiga adalah memanfaatkan VR sebagai *platform* untuk mengembangkan latihan akting dan desain set panggung. Teknologi VR memungkinkan mahasiswa terlibat dalam lingkungan yang realistik dan berinteraksi dengan elemen-elemen panggung digital.

- a. Pengembangan set panggung virtual yaitu tim desainer panggung merancang dan menciptakan set panggung virtual yang realistik dan sesuai dengan naskah drama. VR memungkinkan mahasiswa untuk mendesain latar belakang, pencahayaan, dan properti yang relevan dengan cerita drama.
- b. Latihan akting di lingkungan virtual yaitu mahasiswa yang berperan sebagai aktor akan berlatih dalam set virtual. Dalam tahap ini mahasiswa dapat merasakan skala panggung,

interaksi dengan properti, dan dinamika ruang panggung yang menyerupai pengalaman teater sungguhan.

- c. Simulasi penonton imersif yaitu teknologi VR memungkinkan simulasi interaksi antara aktor dan penonton. Mahasiswa dapat berlatih dengan memperhitungkan berbagai perspektif penonton, menyesuaikan ekspresi, gestur, dan intonasi suara sesuai kebutuhan panggung virtual.

Pada tahap ini mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan keterampilan akting dalam lingkungan imersif, dan mampu merancang hingga mengelola set panggung virtual secara efektif.

#### 4. Amati Projek (Evaluasi)

Evaluasi berkala dilakukan sepanjang proses penggeraan projek untuk memantau kemajuan dan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada mahasiswa. Evaluasi dilakukan oleh dosen, namun juga melibatkan mahasiswa dalam penilaian antar-rekan.

- a. Evaluasi dosen berupa evaluasi kemajuan masing-masing tim produksi, memberikan masukan terhadap kualitas akting, desain set, dan keterlibatan mahasiswa dalam proses kolaborasi. VR dapat digunakan untuk menunjukkan elemen-elemen yang perlu disempurnakan.
- b. Refleksi mahasiswa untuk merefleksikan pengalaman dalam setiap tahap projek, mengidentifikasi tantangan yang dihadapi, dan mencari solusi bersama dalam diskusi kelompok.
- c. Penyesuaian dan perbaikan dilakukan terhadap aspek-aspek produksi yang belum optimal. Latihan tambahan atau penyesuaian set panggung dilakukan jika diperlukan.

Pada tahap ini evaluasi berkelanjutan memastikan kualitas produksi teater dan memungkinkan mahasiswa untuk terus memperbaiki hasil karya selama proses berlangsung.

#### 5. Realisasi Projek (Pementasan)

Setelah semua persiapan selesai, langkah terakhir adalah melakukan pementasan teater virtual menggunakan VR. Pementasan ini melibatkan interaksi nyata antara aktor dan penonton virtual, menciptakan pengalaman teater yang imersif dan interaktif.

- a. *Rehearsal* penuh yaitu mahasiswa melakukan latihan pementasan penuh di dalam lingkungan virtual. Setiap elemen produksi diuji untuk memastikan kelancaran pementasan, mulai dari penempatan aktor di panggung hingga pencahayaan dan tata suara.
- b. Pementasan virtual yaitu pementasan dilakukan di hadapan penonton virtual, yang dapat berinteraksi dengan panggung dan aktor melalui teknologi VR. Mahasiswa yang tidak berperan sebagai aktor dapat merasakan pengalaman sebagai penonton dalam teater imersif.
- c. Umpan balik pasca-pementasan yaitu mahasiswa dan dosen berdiskusi untuk mengevaluasi hasil akhir projek. Umpan balik dari penonton virtual juga dikumpulkan untuk mengetahui keberhasilan interaksi pementasan dalam lingkungan VR.

Pada tahap ini mahasiswa diharapkan berhasil melakukan pementasan teater imersif secara virtual, mendapatkan pengalaman langsung dalam memproduksi dan menyajikan karya teater dengan memanfaatkan teknologi VR.

Penerapan pembelajaran drama berbasis GAHAR menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan interaktif. Melalui setiap langkah dari perencanaan hingga pementasan mahasiswa tidak hanya mengembangkan keterampilan drama, tetapi juga keterampilan sosial, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Dengan mengintegrasikan metode ini, diharapkan mahasiswa dapat lebih terlibat, termotivasi, dan mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang seni drama dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Penerapan GAHAR dalam pembelajaran drama memberikan ruang bagi kreativitas, ekspresi diri, dan pengembangan karakter, menjadikan pendidikan drama sebagai alat yang kuat untuk pembelajaran yang

holistik dan berkelanjutan.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan simpulan dari penelitian ini adalah bahwa pembelajaran drama berbasis strategi GAHAR di perguruan tinggi dapat menjadi strategi inovatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Strategi GAHAR, yang terdiri dari tahapan gagas rencana (perencanaan), atur tugas (pembagian tugas), harmoni latihan (latihan), amati hasil (evaluasi), dan realisasi (pementasan), dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang sistematis, terstruktur, dan berorientasi pada pengalaman langsung. Dengan pendekatan ini, mahasiswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoretis mengenai drama, tetapi juga mampu mengasah kemampuan praktik, seperti kerja sama, kreativitas, ekspresi diri, dan pemecahan masalah.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa strategi GAHAR dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan modern. Tahapan-tahapan dalam strategi ini memberikan ruang bagi pengintegrasian teknologi, yang tidak hanya mendukung pengalaman belajar yang lebih imersif, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran. Selain itu, melalui evaluasi yang terukur dan realisasi berupa pementasan, mahasiswa dapat memperoleh umpan balik langsung yang membantu mereka memahami kelebihan dan kekurangan dalam proses belajar.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan pentingnya penerapan strategi pembelajaran berbasis GAHAR dalam pembelajaran drama di perguruan tinggi. Selain memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran seni, strategi ini juga memiliki potensi untuk diterapkan dalam konteks lain yang membutuhkan pendekatan kreatif, kolaboratif, dan terstruktur. Dengan demikian, pembelajaran drama berbasis GAHAR dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan seni yang relevan dengan tuntutan zaman.

Berdasarkan simpulan yang diperoleh dari penelitian ini, terdapat beberapa saran rekomendasi akademik, tindak lanjut nyata, serta implikasi kebijakan yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan penerapan pembelajaran drama berbasis strategi GAHAR di perguruan tinggi. Dari segi akademik, institusi pendidikan tinggi disarankan untuk mengadopsi strategi pembelajaran berbasis GAHAR sebagai salah satu strategi dalam mata kuliah seni, khususnya drama. Strategi ini dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum dengan menyesuaikan tahapan-tahapannya untuk mendukung pembelajaran yang lebih kreatif dan kolaboratif. Selain itu, penelitian lanjutan juga diperlukan untuk menguji efektivitas strategi GAHAR dalam berbagai konteks pembelajaran seni lainnya, seperti teater, tari, atau musik, guna melihat fleksibilitas dan relevansi strategi ini di luar pembelajaran drama.

Ada pun tindak lanjut nyata yang dapat dilakukan meliputi penyelenggaraan pelatihan atau lokakarya oleh dosen atau pendidik seni untuk memahami dan mengimplementasikan strategi GAHAR secara efektif dalam proses pembelajaran. Mahasiswa juga dapat dilibatkan dalam pembuatan modul pembelajaran berbasis GAHAR yang dirancang secara kolaboratif, sehingga meningkatkan rasa memiliki terhadap strategi tersebut sekaligus memberikan pengalaman belajar yang mendalam. Pemanfaatan teknologi, seperti *Virtual Reality* (VR) atau platform digital lainnya, sangat disarankan untuk memperkuat implementasi strategi ini, khususnya dalam tahap latihan (Harmoni Latihan) dan pementasan (Realisasi), guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan relevan dengan perkembangan zaman. Dari sisi kebijakan, perguruan tinggi perlu mempertimbangkan kebijakan yang mendukung pengembangan strategi pembelajaran berbasis seni, termasuk strategi GAHAR. Kebijakan ini dapat mencakup alokasi anggaran untuk pengadaan fasilitas pendukung, seperti ruang latihan drama, teknologi imersif, atau perangkat pendukung pementasan. Selain itu, Kementerian Pendidikan diharapkan mendorong implementasi strategi pembelajaran berbasis seni seperti

GAHAR sebagai bagian dari program pengembangan kurikulum yang lebih kontekstual dan inovatif di perguruan tinggi. Evaluasi dan monitoring penerapan strategi ini juga perlu dilakukan secara berkala untuk memastikan bahwa implementasinya berjalan optimal dan memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran seni, khususnya drama. Melalui saran ini, diharapkan strategi GAHAR dapat memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan, terutama dalam memperkaya metode pembelajaran seni yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan era digital.

## 5. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih dihaturkan kepada Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) yang telah memberikan bantuan beasiswa untuk melanjutkan studi sehingga peneliti dapat melakukan penelitian ini. Peneliti juga menghaturkan terima kasih kepada mitra bestari yang telah memberikan saran-saran untuk perbaikan naskah ini.

## 6. Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

## 7. Kontribusi Penulis

A.A.K. merumuskan ide penelitian, menyusun desain kajian, mengumpulkan data, serta menulis draf awal artikel. D.S. memberikan kontribusi pada pengembangan teori, penajaman kerangka konseptual, serta supervisi akademik keseluruhan penelitian. K. berperan dalam penguatan metodologi, analisis data, serta peninjauan substansi pada bagian hasil dan pembahasan. A.R. memberikan kontribusi pada validasi akademik, penguatan argumentasi teoretis, serta penyempurnaan struktur artikel. D.W. berpartisipasi dalam pengembangan instrumen, verifikasi data, serta penyuntingan akhir naskah. Seluruh penulis menyatakan bahwa versi final makalah ini telah dibaca dan disetujui. Total persentase kontribusi adalah sebagai berikut: A.A.K. 40%, D.S. 20%, K. 15%, A.R. 15%, dan D.W. 10%.

## 8. Pernyataan Ketersediaan Data

Penulis menyatakan bahwa berbagi data tidak dapat dilakukan, karena tidak ada data baru yang dibuat atau dianalisis dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Almulla, M. A. (2020). The Effectiveness of the Project-Based Learning (PBL) Approach as a Way to Engage Students in Learning. *Sage Open*, 10(3), 1–15.  
<https://doi.org/10.1177/2158244020938702>
- Andini, S. R., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh Model RADEC pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1435–1443.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.960>
- Bsharat, T. R., & Barahmeh, M. Y. (2020). The influence of applying educational active drama in enhancing speaking skills in teaching-learning English language: A theoretical response. *Technium Soc. Sci. J.*, 14(10).
- Cahyono, A. E. (2023). Membangun kemandirian belajar untuk mengatasi learning loss dalam pembelajaran berdiferensiasi. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 7(2), 167–174.
- Chen, H.-H., & Yuan, Y.-H. (2021). The Study of the Relationships of Teacher's Creative Teaching, Imagination, and Principal's Visionary Leadership. *Sage Open*, 11(3), 1–15.  
<https://doi.org/10.1177/21582440211029932>
- Christianingrum, S., Sumar, S., Saptadi, S., Suparman, A., Arfianto, A. Z., Maulani, G., Irwansyah, M. A., Riananda, D. P., & Pardosi, V. B. A. (2024). *Augmented and Virtual*

- Reality.* CV Rey Media Grafika.
- Dalgarno, B., & Lee, M. J. W. (2010). What are the learning affordances of 3-D virtual environments? *British Journal of Educational Technology*, 41(1), 10–32. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01038.x>
- Dede, C. (2009). Immersive Interfaces for Engagement and Learning. *Science*, 323(5910), 66–69. <https://doi.org/10.1126/science.1167311>
- Emunah, R. (2019). *Acting for Real*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315725406>
- Häggström, M., & Schmidt, C. (2020). Enhancing children's literacy and ecological literacy through critical place-based pedagogy. *Environmental Education Research*, 26(12), 1729–1745. <https://doi.org/10.1080/13504622.2020.1812537>
- Hamidah, I., & Citra, S. Y. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *BIOEDUSAINS:Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 4(2), 307–314. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v4i2.2870>
- Heddon, D., & Milling, J. (2015). *Devising performance: A critical history*. Palgrave Macmillan.
- Honauer, M., & Hornecker, E. (2015). Challenges for Creating and Staging Interactive Costumes for the Theatre Stage. *Proceedings of the 2015 ACM SIGCHI Conference on Creativity and Cognition*, 13–22. <https://doi.org/10.1145/2757226.2757242>
- Horasan-Doğan, S., & Cephe, P. T. (2020). The effects of creative drama on student teachers' creative pedagogy and identity. *Thinking Skills and Creativity*, 38, 100736. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100736>
- Huda, T. (2018). Pembentukan karakter anak melalui teater games. *Abdi Seni*, 9(2), 153–168.
- Insani, I. D. O. N., Firdaus, R. A., Pradana, H. D., Santoso, A. R. W., & Dermawan, D. A. (2023). Penggunaan Pengembangan Virtual Reality Scratch sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Komputer (J-ICOM)*, 4(2), 72–77.
- Iskandar, A., Winata, W., Kurdi, M. S., Sitompul, P. H. S., Kurdi, M. S., & Nurhayati, S. (2023). *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*. Yayasan Cendekian Inovasi Digital Indonesia.
- Islamuddin, M. N., & Widyartono, D. (2023). Pengembangan laman pembelajaran menulis simpulan berita kelas VIII SMP dengan strategi text based introduction. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(4), 959–970. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i4.735>
- Jamil, M. (2018). Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) di Perpustakaan. *Buletin Perpustakaan*, 1(1), 99–113.
- Jufri, A. P., Asri, W. K., Mannahali, M., & Vidya, A. (2023). *Strategi Pembelajaran: Menggali Potensi Belajar Melalui , Pendekatan, dan Metode yang Efektif*. Ananta Vidya.
- Khoiri, N., Marinia, A., & Kurniawan, W. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran PjBL (Project Based Learning) terhadap Kemampuan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(2), 142–146. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v7i2.1309>
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 19(3), 267–277. <https://doi.org/10.1177/1365480216659733>
- Liyanawatta, M., Yang, S., Liu, Y., Zhuang, Y., & Chen, G. (2022). Audience participation digital drama-based learning activities for situational learning in the classroom. *British Journal of Educational Technology*, 53(1), 189–206. <https://doi.org/10.1111/bjet.13160>
- Masruri, E. M. H., & Misbah, M. M. M. (2023). Studi Literatur: Efektivitas Penerapan Project Based Learning (PJBL) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Tingkat Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kependidikan*, 11(2), 301–317.
- Mauluddin, I., Zahro, A., & Widyartono, D. (2024). Pembelajaran Menulis Teks Puisi Berbasis

- Model Akrostik dengan Kartu Kata melalui Media Wordwall. *Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 13–26. <https://doi.org/10.33369/diksa.v10i1.31661>
- McNaughton, M. J. (2014). From Acting to Action: Developing Global Citizenship Through *Global Storylines Drama*. *The Journal of Environmental Education*, 45(1), 16–36. <https://doi.org/10.1080/00958964.2013.804397>
- Medina, C. L., Perry, M., Lee, B. K., & Deliman, A. (2021). Reading with drama: relations between texts, readers and experiences. *Literacy*, 55(2), 136–144. <https://doi.org/10.1111/lit.12246>
- Mirodan, V. (2018). *The Actor and the Character*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315723433>
- Muchson, A., & Widyartono, D. (2023). Janaka: Aplikasi Android Pembelajaran Menulis Teks Anekdot Kurikulum SMK Pusat Keunggulan. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(1), 165–178. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i1.553>
- Mulyasa, H. E. (2021). *Menjadi guru penggerak merdeka belajar*. Bumi Aksara.
- Prasasti, B. W. D., & Anggraini, P. (2020). Nilai-Nilai Budaya Minangkabau Dalam Naskah Drama Dr. Anda Karya Wisran Hadi. *Fon : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 16(2), 79–88. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v16i2.2606>
- Pustikayasa, I. M., Permana, I., Kadir, F., Zebua, R. S. Y., Karuru, P., & Husnita, L. (2023). *Transformasi Pendidikan: Panduan Praktis Teknologi di Ruang Belajar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Putri, H. (2018). Pengajaran Sastra Melalui Model Pembelajaran Kreatif Berbasis Pedagogi Drama: Potensi dan Tantangan. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 4(4), 57–68. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v4i4.69>
- Ramdani, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Terhadap Literasi Sains Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 210–215.
- Rofi'uddin, A. H., Susanto, G., Widyartono, D., Sultan, S., & Muzakki, H. (2022). Pengembangan Pembelajaran Berpikir Kritis-Kreatif Berbasis Blended Learning di SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(2), 527–536. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i2.414>
- Rofi'uddin, A., Susanto, G., Widyartono, D., & Muzaki, H. (2023). Pendampingan Pengembangan Perencanaan Pembelajaran untuk Berpikir Kritis-Kreatif Berbasis Blended Learning. *Indonesian Journal of Community Dedication*, 1(1), 7–13.
- Rohman, A. S., Wijaya, I. A. R., Asyura, I., & Mustakim, U. S. (2023). Analisis Pembelajaran Konvensional Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Ilmiah ATSAR Kuningan*, 2(2), 52–56.
- Safitri, N., Safriana, S., & Fadieny, N. (2023). Literatur Review: Model Pembelajaran Berdiferensiasi Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 3(2), 246–255. <https://doi.org/10.52434/jpif.v3i2.2811>
- Sakti, N. C., & Ainiyah, M. U. (2024). Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Era Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 706–711. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.1970>
- Sawyer, R. K. (2022). The Dialogue of Creativity: Teaching the Creative Process by Animating Student Work as a Collaborating Creative Agent. *Cognition and Instruction*, 40(4), 459–487. <https://doi.org/10.1080/07370008.2021.1958219>
- Szondi, P. (2024). *Theory of Modern Drama: a critical edition*. John Wiley & Sons.
- van de Water, M. (2021). Drama in education: why drama is necessary. *SHS Web of Conferences*, 98, 02009. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20219802009>
- Wahyuni, E., & Fitriana, F. (2021). Implementasi Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 7 Kota Tangerang. *Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan Tadarus*

- Tarbawy*, 3(1), 320–327. <https://doi.org/10.31000/jkip.v3i1.4262>
- Widyartono, D. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing Berbasis Blended Learning. *Konferensi Internasional Pengajaran BIPA: Pemartabatan Bahasa Indonesia Dalam Menghadapi Perubahan Konstelasi Politik Dan Ekonomi Dunia*, 3–8.
- Widyartono, D. (2021). Academic Writing Learning Model in Higher Education Based on Hybrid Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012047>
- Wohlgemann, I., Simons, A., & Stieglitz, S. (2020). Virtual Reality. *Business & Information Systems Engineering*, 62(5), 455–461. <https://doi.org/10.1007/s12599-020-00658-9>
- Woynarski, L. (2020). *Ecodramaturgies: theatre, performance and climate change*. Springer Nature.
- Zondag, A. (2024). Student teachers' experience with improvisation activities for spontaneous speech practice in English. *Language Teaching Research*, 28(6), 2190–2213. <https://doi.org/10.1177/13621688211044725>

### Biografi Penulis



**Ahmad Abdul Karim, S.Pd.** merupakan mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas Negeri Malang yang secara konsisten menekuni bidang penelitian dan pengabdian sejak menempuh studi sarjana. Minat keilmuannya berkembang pada kajian pengajaran bahasa dan sastra, kajian gender, kajian budaya, sastra lisan, serta studi bandingan. Selain itu, ia juga aktif melakukan riset dalam bidang Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA), khususnya yang berkaitan dengan pengembangan materi ajar, interkulturalitas, dan dinamika pembelajaran bahasa Indonesia di konteks global. Ketertarikannya pada berbagai bidang ini membentuk orientasi akademiknya yang lintas disiplin dan berakar pada upaya memperkuat pemahaman budaya, bahasa, serta praktik literasi di masyarakat.

Email: [ahmad.abdul.2402118@students.um.ac.id](mailto:ahmad.abdul.2402118@students.um.ac.id)



**Prof. Dr. Djoko Saryono, M.Pd.** merupakan guru besar Fakultas Sastra, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Malang, sekaligus seorang sastrawan. Riset beliau berfokus pada pembelajaran bahasa dan sastra, kajian sastra, serta pengembangan pembelajaran sastra.

Email: [djoko.saryono.fs@um.ac.id](mailto:djoko.saryono.fs@um.ac.id)



**Dr. Karkono, S.S., M.A.** merupakan dosen Fakultas Sastra, Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Malang. Riset beliau mencakup pembelajaran bahasa dan sastra, kajian sastra, pengembangan pembelajaran sastra, pengembangan sinematografi, serta kajian film.

Email: [karkono.fs@um.ac.id](mailto:karkono.fs@um.ac.id)

	<p><b>Prof. Dr. Ah. Rofiuuddin, M.Pd.</b> merupakan guru besar Fakultas Sastra, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Malang. Riset beliau meliputi pembelajaran bahasa dan sastra, kajian pendidikan bahasa dan sastra, pengembangan pembelajaran bahasa dan sastra, kajian bahasa, serta kajian BIPA. Email: <a href="mailto:rofiuddin.fs@um.ac.id">rofiuddin.fs@um.ac.id</a></p>
	<p><b>Dr. Didin Widyartono, S.S., S.Pd., M.Pd.</b> merupakan dosen Fakultas Sastra, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Malang. Riset beliau berfokus pada pendidikan bahasa, pengembangan bahan ajar, pengembangan pembelajaran digital, serta kajian pendidikan. Email: <a href="mailto:didin.widyartono.fs@um.ac.id">didin.widyartono.fs@um.ac.id</a></p>