



## Pengembangan Kreativitas Siswa-Siswi SMA Negeri 1 Semarang melalui Workshop Produksi Feature Televisi

Siti Hadiati Nugraini<sup>1</sup>, Arni Ernawati<sup>2</sup>, Erna Zuni Astuti<sup>3</sup>, Erisa Adyati Rahmasari<sup>4</sup>, Wellia Shinta Sari<sup>5</sup>  
Universitas Dian Nuswantoro<sup>1,2,3,4,5</sup>

E-mail : [shnugraini@dsn.dinus.ac.id](mailto:shnugraini@dsn.dinus.ac.id)<sup>1</sup>, [arniernawati@dsn.dinus.ac.id](mailto:arniernawati@dsn.dinus.ac.id)<sup>2</sup>, [erna.zuni.astuti@dsn.dinus.ac.id](mailto:erna.zuni.astuti@dsn.dinus.ac.id)<sup>3</sup>,  
[erisa.adyati@dsn.dinus.ac.id](mailto:erisa.adyati@dsn.dinus.ac.id)<sup>4</sup>, [wellia.shinta@dsn.dinus.ac.id](mailto:wellia.shinta@dsn.dinus.ac.id)<sup>5</sup>

### Abstrak

Pengembangan kreativitas siswa merupakan tuntutan penting dalam pendidikan abad ke-21, khususnya dalam menghadapi perkembangan teknologi dan media. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui workshop produksi feature televisi di SMA Negeri 1 Semarang. Metode yang digunakan adalah pendekatan pembelajaran partisipatif dengan mengintegrasikan *experiential learning* dan *project-based learning*. Pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, penyampaian materi, demonstrasi, praktik produksi, pendampingan, evaluasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan penilaian produk, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil menunjukkan bahwa workshop mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa tentang produksi feature televisi, mengembangkan kreativitas dalam menghasilkan ide dan karya audiovisual, serta meningkatkan keterampilan teknis dan kolaboratif. Selain itu, kegiatan ini juga berkontribusi terhadap peningkatan literasi media dan kepercayaan diri siswa. Pendampingan intensif berperan penting dalam meningkatkan kualitas hasil karya. Dengan demikian, workshop berbasis proyek dan pengalaman langsung terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa.

**Kata kunci:** kreativitas siswa, workshop, feature televisi, project-based learning, experiential learning

### Abstract

*The development of students' creativity is essential in 21st-century education, particularly in response to the rapid advancement of technology and media. This study aims to enhance students' creativity through a television feature production workshop at SMA Negeri 1 Semarang. The method used a participatory learning approach by integrating experiential learning and project-based learning. The implementation included preparation, material delivery, demonstration, production practice, mentoring, evaluation, and reflection stages. Data were collected through observation, interviews, documentation, and product assessment, and analyzed using a descriptive qualitative approach. The results show that the workshop improved students' conceptual understanding of television feature production, enhanced their creativity in generating ideas and audiovisual works, and developed their technical and collaborative skills. In addition, the activity contributed to improving students' media literacy and self-confidence. Intensive mentoring played an important role in improving the quality of students' work. Therefore, project-based and experiential workshop methods are effective in fostering students' creativity.*

**Keywords:** student creativity, workshop, television feature, project-based learning, experiential learning

Copyright (c) 2026 Siti Hadiati Nugraini, Arni Ernawati, Erna Zuni Astuti, Erisa Adyati Rahmasari, Wellia Shinta Sari

✉ Corresponding author

Address : Universitas Dian Nuswantoro

Email : [arniernawati@dsn.dinus.ac.id](mailto:arniernawati@dsn.dinus.ac.id)

DOI : 10.31004/abdidas.v7i3.1344

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah mengubah paradigma pendidikan dari yang berorientasi pada penguasaan pengetahuan semata menjadi pengembangan keterampilan abad ke-21. Keterampilan tersebut meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi yang menjadi kompetensi esensial bagi peserta didik dalam menghadapi dinamika global (Talvio et al., 2016). Di antara berbagai keterampilan tersebut, kreativitas memiliki posisi yang sangat strategis karena berkaitan langsung dengan kemampuan individu dalam menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah secara inovatif, serta menciptakan karya yang bernilai (Anwar et al., 2023).

Dalam konteks pendidikan menengah, khususnya di tingkat sekolah menengah atas (SMA), pengembangan kreativitas seringkali masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru (teacher-centered) serta dominasi metode ceramah menyebabkan ruang eksplorasi siswa menjadi terbatas (Woods & Copur-Gencturk, 2024). Akibatnya, siswa kurang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan ide secara mandiri maupun mengekspresikan kreativitasnya melalui pengalaman belajar yang autentik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis praktik guna mengoptimalkan potensi kreatif siswa.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah melalui kegiatan workshop berbasis produksi

media, khususnya produksi feature televisi. Feature televisi merupakan salah satu bentuk program jurnalistik yang mengedepankan aspek human interest dengan penyajian yang mendalam, naratif, dan kreatif (Fachruddin, 2019). Berbeda dengan berita straight news, feature televisi menuntut kemampuan storytelling yang kuat, penguasaan teknik pengambilan gambar, penyusunan naskah, hingga proses editing yang estetis. Dengan demikian, proses produksi feature televisi tidak hanya melibatkan keterampilan teknis, tetapi juga menuntut daya kreativitas yang tinggi dalam mengolah ide menjadi karya audiovisual yang komunikatif dan menarik.

Kegiatan workshop produksi feature televisi memiliki karakteristik pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung (experiential learning) dan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning). Melalui workshop, siswa dilibatkan secara aktif dalam setiap tahapan produksi, mulai dari perencanaan ide, penulisan naskah, pengambilan gambar, hingga proses editing dan publikasi. Keterlibatan aktif ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas secara lebih optimal karena mereka dihadapkan pada situasi nyata yang menuntut pemecahan masalah dan pengambilan keputusan (Hapsari et al., 2023). Selain itu, pembelajaran berbasis proyek terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, karena siswa diberi kebebasan untuk mengeksplorasi ide serta menghasilkan produk nyata sebagai output pembelajaran (Ardhyantama et al., 2025).

Dalam konteks literasi media, kegiatan produksi feature televisi juga berperan penting dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan memproduksi pesan media. Literasi media menjadi kompetensi penting di era digital, mengingat arus informasi yang begitu masif dan beragam. Siswa tidak hanya dituntut sebagai konsumen media, tetapi juga sebagai produsen konten yang kreatif dan bertanggung jawab (Woods & Copur-Gencturk, 2024) Dengan demikian, workshop produksi feature televisi tidak hanya berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas, tetapi juga meningkatkan literasi digital dan media siswa.

SMA Negeri 1 Semarang sebagai salah satu institusi pendidikan yang memiliki potensi akademik dan non-akademik yang baik perlu mengembangkan inovasi pembelajaran yang mampu memfasilitasi pengembangan kreativitas siswa secara optimal. Workshop produksi feature televisi dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan yang relevan dan aplikatif, terutama dalam mendukung pengembangan minat dan bakat siswa di bidang komunikasi, penyiaran, dan industri kreatif. Selain itu, kegiatan ini juga sejalan dengan tuntutan kurikulum yang menekankan pada pembelajaran berbasis kompetensi dan penguatan profil pelajar Pancasila, khususnya dalam aspek kreatif dan bernalar kritis.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan kreativitas siswa melalui workshop produksi feature televisi menjadi suatu kebutuhan yang mendesak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran maupun pengabdian kepada

masyarakat di lingkungan sekolah. Kegiatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan praktis yang relevan dengan perkembangan industri media dan dunia kerja di masa depan.

## PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan pengembangan kreativitas siswa melalui workshop produksi feature televisi ini dirancang dengan pendekatan pembelajaran partisipatif yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan yang digunakan mengintegrasikan *experiential learning* (pembelajaran berbasis pengalaman) dan *project-based learning* (pembelajaran berbasis proyek), yang terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan kolaboratif peserta didik (Hapsari et al., 2023). Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual, tetapi juga mengalami secara langsung proses penciptaan karya media audiovisual.

### 1. Desain dan Pendekatan Kegiatan

Secara konseptual, kegiatan workshop ini dirancang dalam bentuk pelatihan intensif yang berorientasi pada produk (*product-oriented learning*), yaitu menghasilkan karya feature televisi sebagai luaran utama. Proses pembelajaran mengikuti siklus yang sistematis, dimulai dari tahap perencanaan, eksplorasi ide, produksi, hingga evaluasi dan refleksi. Model ini memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk

mengembangkan kreativitas melalui proses eksploratif dan kolaboratif.

Pendekatan *project-based learning* diterapkan dengan menugaskan siswa untuk bekerja dalam kelompok kecil, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi, diskusi, dan pertukaran ide secara aktif. Sementara itu, pendekatan *experiential learning* diwujudkan melalui keterlibatan langsung siswa dalam setiap tahapan produksi, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan kontekstual (Youyou & Kit, 2023).

## 2. Subjek, Lokasi, dan Waktu Pelaksanaan

Subjek kegiatan adalah siswa-siswi SMA Negeri 1 Semarang yang memiliki minat dan ketertarikan pada bidang media, komunikasi, dan produksi kreatif. Peserta dipilih secara purposif berdasarkan minat serta keterlibatan dalam kegiatan ekstrakurikuler yang relevan.

Kegiatan dilaksanakan di lingkungan sekolah dengan memanfaatkan berbagai ruang belajar, seperti ruang kelas untuk penyampaian materi, serta area sekolah dan sekitarnya sebagai lokasi pengambilan gambar. Pemilihan lokasi ini bertujuan untuk memberikan kemudahan akses sekaligus mendorong siswa memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber ide kreatif (Rusmalinda et al., 2023).

## 3. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan workshop dilakukan melalui beberapa tahapan yang saling terintegrasi sebagai berikut:

### a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan fondasi awal yang menentukan kelancaran pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini dilakukan koordinasi intensif dengan pihak sekolah terkait perizinan, penjadwalan, serta penentuan peserta kegiatan. Selain itu, dilakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan awal siswa terkait produksi media.

Tim pelaksana juga menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul pelatihan, materi presentasi, serta panduan praktik produksi feature televisi. Di samping itu, dilakukan persiapan sarana dan prasarana seperti kamera, tripod, mikrofon, serta perangkat lunak editing video guna mendukung kelancaran proses pembelajaran.

### b. Tahap Pelaksanaan Workshop

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan yang terdiri atas beberapa sesi pembelajaran yang terstruktur:

#### 1) Penyampaian Materi (Ceramah Interaktif)

Pada tahap awal, peserta diberikan pemahaman konseptual mengenai produksi feature televisi, meliputi pengertian, karakteristik, jenis-jenis feature, serta tahapan produksi. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif dengan melibatkan siswa dalam diskusi, tanya jawab, serta analisis contoh tayangan feature. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun pemahaman

awal sekaligus merangsang munculnya ide-ide kreatif (Su et al., 2026).

## 2) **Demonstrasi Teknik Produksi**

Setelah memperoleh pemahaman teoritis, instruktur memberikan demonstrasi langsung terkait teknik produksi, seperti teknik pengambilan gambar (*camera handling*), komposisi visual, teknik wawancara, serta pengaturan pencahayaan. Demonstrasi ini memberikan gambaran konkret kepada siswa sehingga mereka lebih siap dalam tahap praktik (Claussen & Ehmke, 2023).

## 3) **Praktik Produksi Feature (Learning by Doing)**

Tahap praktik merupakan implementasi dari pembelajaran berbasis proyek. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan tugas untuk memproduksi karya feature televisi. Proses ini meliputi beberapa langkah, yaitu:

- a) **Eksplorasi ide dan penentuan tema**, yang mendorong siswa untuk mengangkat isu-isu lokal atau fenomena sosial di lingkungan sekitar
- b) **Penyusunan naskah (script writing)**, yang melatih kemampuan berpikir sistematis dan naratif
- c) **Pengambilan gambar (shooting)**, yang mengembangkan keterampilan teknis dan estetika visual
- d) **Proses editing**, yang menuntut kreativitas dalam mengolah gambar dan suara menjadi karya yang utuh

Tahap ini menjadi ruang utama bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas sekaligus mengintegrasikan berbagai keterampilan yang telah dipelajari (Zuliana et al., 2025).

## 4) **Pendampingan Intensif (Coaching)**

Selama proses praktik, instruktur memberikan pendampingan secara langsung kepada setiap kelompok. Pendampingan dilakukan dalam bentuk bimbingan teknis, pemberian umpan balik, serta solusi terhadap kendala yang dihadapi siswa. Proses coaching ini sangat penting karena memungkinkan siswa melakukan perbaikan secara berkelanjutan dan meningkatkan kualitas hasil karya.

### c. **Tahap Evaluasi dan Presentasi Karya**

Setelah proses produksi selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil karya feature televisi yang telah dibuat. Kegiatan presentasi ini tidak hanya bertujuan untuk menampilkan hasil karya, tetapi juga melatih kemampuan komunikasi dan kepercayaan diri siswa.

Evaluasi dilakukan secara komprehensif dengan mempertimbangkan beberapa aspek, yaitu kreativitas ide, kekuatan storytelling, kualitas teknis (visual dan audio), serta kerja sama tim. Selain penilaian oleh instruktur, kegiatan ini juga melibatkan penilaian antar teman (*peer assessment*) untuk memberikan perspektif yang lebih luas (Mutanga, 2024).

#### d. Tahap Refleksi

Tahap refleksi dilakukan sebagai upaya untuk mengevaluasi proses pembelajaran secara menyeluruh. Siswa diajak untuk mengungkapkan pengalaman, kesulitan, serta pengetahuan baru yang diperoleh selama workshop. Refleksi ini menjadi bagian penting dalam memperkuat pemahaman serta meningkatkan kesadaran siswa terhadap proses belajar yang telah dilalui (Susilo et al., 2022).

## METODE

### 1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan secara komprehensif untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai pelaksanaan kegiatan, meliputi:

- a. **Observasi partisipatif**, untuk mengamati keterlibatan, antusiasme, dan dinamika kerja kelompok siswa selama kegiatan berlangsung
- b. **Wawancara semi-terstruktur**, untuk menggali pengalaman dan persepsi siswa terhadap kegiatan workshop
- c. **Dokumentasi**, berupa foto, video, serta hasil karya feature televisi sebagai bukti pelaksanaan kegiatan
- d. **Penilaian produk**, untuk mengukur tingkat kreativitas dan kualitas karya yang dihasilkan siswa

### 2. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Analisis dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan

kesimpulan (Sugiyono, 2022). Proses analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan kreativitas siswa serta mengevaluasi efektivitas metode workshop yang diterapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan workshop produksi feature televisi di SMA Negeri 1 Semarang menunjukkan hasil yang positif dalam mengembangkan kreativitas siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Hasil kegiatan ini diperoleh melalui observasi selama proses workshop, penilaian produk karya siswa, serta refleksi dan wawancara terhadap peserta.

### 1. Peningkatan Pemahaman Konseptual Siswa

Pada tahap awal kegiatan, sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai konsep dasar feature televisi dan proses produksinya. Hal ini terlihat dari hasil diskusi awal yang menunjukkan keterbatasan siswa dalam membedakan antara program berita (*straight news*) dan feature. Namun, setelah diberikan materi melalui metode ceramah interaktif dan demonstrasi, terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan.

Siswa mulai mampu menjelaskan karakteristik feature televisi, menyusun ide cerita, serta memahami alur produksi secara sistematis. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode penyampaian materi yang dikombinasikan dengan demonstrasi efektif dalam membangun pemahaman konseptual siswa (Hapsari et al., 2023). Selain itu, penggunaan contoh tayangan

nyata turut membantu siswa dalam mengaitkan teori dengan praktik secara lebih konkret.

## **2. Pengembangan Kreativitas Melalui Proses Produksi**

Hasil utama dari kegiatan ini adalah karya feature televisi yang dihasilkan oleh masing-masing kelompok siswa. Berdasarkan hasil penilaian produk, terlihat bahwa siswa mampu mengembangkan ide-ide kreatif yang beragam, seperti tema kehidupan sekolah, potensi lokal, hingga isu sosial di lingkungan sekitar.

Kreativitas siswa tampak pada beberapa aspek, antara lain:

- a. Keunikan ide dan sudut pandang yang diangkat
- b. Kemampuan mengembangkan alur cerita (*storytelling*) yang menarik
- c. Pemanfaatan teknik pengambilan gambar yang variatif
- d. Penggunaan musik dan editing yang mendukung suasana cerita

Temuan ini sejalan dengan pendapat bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide dan menghasilkan karya yang autentik (Ardhyantama et al., 2025). Melalui proses produksi, siswa tidak hanya belajar secara teknis, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir divergen yang menjadi inti dari kreativitas.

## **3. Peningkatan Keterampilan Teknis dan Kolaboratif**

Selain aspek kreativitas, kegiatan workshop juga menunjukkan peningkatan keterampilan teknis siswa dalam produksi audiovisual. Siswa

mulai mampu mengoperasikan kamera, mengatur komposisi visual, melakukan wawancara, serta menggunakan perangkat lunak editing video secara sederhana.

Di sisi lain, kerja kelompok yang diterapkan dalam kegiatan ini mendorong terbentuknya keterampilan kolaboratif. Siswa belajar membagi peran, seperti penulis naskah, kameramen, reporter, dan editor. Proses ini melatih tanggung jawab, komunikasi, serta kemampuan bekerja dalam tim.

Peningkatan keterampilan ini merupakan hasil dari penerapan *experiential learning*, di mana siswa belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan praktis sekaligus membangun kepercayaan diri siswa (Hapsari et al., 2023).

## **4. Peran Pendampingan dalam Meningkatkan Kualitas Karya**

Pendampingan (*coaching*) yang dilakukan selama proses praktik memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas hasil karya siswa. Umpan balik yang diberikan secara langsung memungkinkan siswa untuk segera memperbaiki kesalahan, baik dalam aspek teknis maupun konseptual.

Sebagai contoh, beberapa kelompok awalnya mengalami kesulitan dalam menyusun alur cerita yang runtut. Namun, melalui bimbingan instruktur, siswa mampu memperbaiki struktur narasi sehingga hasil akhir menjadi lebih sistematis dan menarik. Hal ini menunjukkan bahwa pendampingan berperan penting dalam

mengoptimalkan proses belajar dan hasil karya siswa.

Temuan ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan pendampingan intensif dapat meningkatkan efektivitas proses belajar serta kualitas hasil kerja siswa (Ardhyantama et al., 2025).

### **5. Peningkatan Literasi Media dan Kepercayaan Diri**

Kegiatan workshop juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi media siswa. Siswa tidak hanya memahami bagaimana media diproduksi, tetapi juga menjadi lebih kritis dalam mengonsumsi informasi. Mereka mampu menilai kualitas konten serta memahami pentingnya menyajikan informasi yang akurat dan menarik.

Selain itu, kegiatan presentasi karya memberikan dampak pada peningkatan kepercayaan diri siswa. Siswa menjadi lebih berani menyampaikan ide, menjelaskan proses produksi, serta menerima kritik dan saran dari peserta lain. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan workshop tidak hanya mengembangkan aspek kognitif dan keterampilan, tetapi juga aspek afektif siswa.

### **6. Analisis Efektivitas Metode Workshop**

Secara keseluruhan, metode workshop yang mengintegrasikan ceramah, demonstrasi, praktik, dan pendampingan terbukti efektif dalam mencapai tujuan kegiatan. Kombinasi metode tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Pendekatan project-based learning memberikan pengalaman belajar yang autentik dan

bermakna, sementara experiential learning memungkinkan siswa memahami konsep melalui praktik langsung. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pengembangan keterampilan melalui pengalaman nyata (Talvio et al., 2016).

Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama pelaksanaan kegiatan, seperti keterbatasan waktu, perbedaan tingkat kemampuan siswa, serta keterbatasan peralatan. Kendala ini menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan kegiatan di masa mendatang.

### **KESIMPULAN**

Secara keseluruhan, pelaksanaan workshop produksi feature televisi di SMA Negeri 1 Semarang terbukti efektif dalam mencapai tujuan penelitian, yaitu mengembangkan kreativitas siswa melalui peningkatan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman konseptual siswa tentang feature televisi, mendorong lahirnya karya kreatif yang beragam, serta mengasah keterampilan teknis dan kolaboratif melalui proses produksi berbasis proyek. Pendampingan intensif selama praktik menjadi faktor kunci dalam meningkatkan kualitas hasil karya, sementara aktivitas presentasi turut memperkuat literasi media dan kepercayaan diri siswa.

Temuan ini menegaskan bahwa integrasi metode ceramah, demonstrasi, praktik, dan coaching dalam kerangka project-based learning dan experiential learning mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual.

Lebih lanjut, esensi dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kreatif berbasis produksi media tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai ruang pembentukan kompetensi abad ke-21, di mana siswa belajar berpikir kritis, berkolaborasi, serta mengekspresikan ide secara autentik, meskipun tetap diperlukan optimalisasi pada aspek waktu, diferensiasi kemampuan, dan ketersediaan sarana untuk meningkatkan efektivitas implementasi di masa mendatang

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, N., Romadhon, T. N., Sandro, A., & Khikmawanto, K. (2023). Peran Guru sebagai Fasilitator Pembelajaran dalam Mendorong Kreativitas Siswa. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(3), 208–214. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v4i3.240>
- Ardhyantama, V., Imaduddin, M., Malik, M. S., Indrawati, D., Andringrum, H., Febriana Wati, I., & Wardani, H. K. (2025). *Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SD: Tinjauan Literatur*.
- Claussen, J. T., & Ehmke, T. (2023). Cameras in the classroom – media competence through student teachers’ theoretical reflections on the use of classroom videos? *Cogent Education*, 10(2). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2260234>
- Hapsari, Y., Rahmawati, S., Sani, F., Baskoro, A., Lestari, R., & Nadia, S. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Praktek dan Ceramah pada Pembelajaran Seni Kelas III SD 6 BulungKulon. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 4, 137–145. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol4.no2.a15396>
- Mutanga, M. B. (2024). Students’ Perspectives and Experiences in Project-Based Learning: A Qualitative Study. *Trends in Higher Education*, 3(4), 903–911. <https://doi.org/10.3390/higheredu3040052>
- Rusmalinda, R., Mawardah, K., & Rejeki, S. (2023). *PENDAMPINGAN TEKNIK PURPOSIVE SAMPLING PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI DI MADRASAH ALIYAH DARUL AMAL METRO LAMPUNG*.
- Su, Z., Tan, T. G., Chen, L., Su, H., & Alfayad, S. (2026). Toward Smart VR Education in Media Production: Integrating AI into Human-Centered and Interactive Learning Systems. *Biomimetics*, 11(1), 34. <https://doi.org/10.3390/biomimetics11010034>
- Susilo, M. J., Hajar Dewantoro, M., Yuningsih, Y., Burhanuddin, Muh. A., & Wahab, A. (2022). Jurnal Belajar Sebagai Refleksi Siswa Sekaligus Evaluasi Guru Selama Proses Pembelajaran. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(1), 116. <https://doi.org/10.28926/briliant.v7i1.914>
- Talvio, M., Berg, M., Litmanen, T., & Lonka, K. (2016). The Benefits of Teachers’ Workshops on Their Social and Emotional Intelligence in Four Countries. *Creative Education*, 07(18), 2803–2819. <https://doi.org/10.4236/ce.2016.718260>
- Woods, P. J., & Copur-Gencturk, Y. (2024). Examining the role of student-centered versus teacher-centered pedagogical approaches to self-directed learning through teaching. *Teaching and Teacher Education*, 138, 104415. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104415>
- Youyou, L., & Kit, A. C. (2023). Practical Research on Project-Based Learning (PBL) in Film and Television Production in Xiamen Vocational Education. *Journal of Advanced Zoology*, 44(S6), 1398–1417. <https://doi.org/10.17762/jaz.v44iS6.2472>
- Zuliana, R., Setyaji, A., & Aini, S. N. (2025). Effectiveness Project Based Learning Through Making English Video Project to Improve Speaking Ability and Creativity. *Linguistics and Education Journal*, 5(1), 065–076. <https://doi.org/10.26877/lej.v5i1.24659>