



Lentera

JURNAL ILMIAH KEPENDIDIKAN

Pengaruh Project-Based Learning Digital terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdote: Mediasi Literasi Digital dan Berpikir Kritis di SMA Perintis

Dian Permanasari¹, Hastuti²

^{1,2}STKIP PGRI Bandar Lampung

¹permanasariazka@gmail.com, ²hastutimpd@gmail.com

How to cite (in APA Style): Permanasari, D & Hastuti, H. (2026). Pengaruh Project-Based Learning Digital terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdote: Mediasi Literasi Digital dan Berpikir Kritis di SMA Perintis. *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 19 (1), pp. 201-210.

Abstract: This research aims to analyze the effect of Digital Project-Based Learning (PjBL) on the anecdote text writing skills of high school students at SMA Perintis, by examining the direct and indirect mediating roles of digital literacy and critical thinking skills. This study employs a quantitative approach with an explanatory method through Structural Equation Modeling (SEM) based on Partial Least Squares (PLS). The research sample consisted of 120 tenth-grade students of SMA Perintis Bandar Lampung, selected using a cluster random sampling technique. Data were collected through a Likert-scale questionnaire (for Digital PjBL, digital literacy, and critical thinking variables) and a performance test in writing anecdote texts evaluated using an analytical rubric. The data analysis results demonstrate that: (1) Digital PjBL has a direct, positive, and significant effect on anecdote text writing skills, (2) Digital PjBL significantly accelerates students' digital literacy and critical thinking skills, and (3) structural path analysis proves that digital literacy and critical thinking partially mediate the effect of Digital PjBL on anecdote text writing skills. Between the two mediators, critical thinking skills were found to have the most dominant total effect on writing quality. The novelty of this study proves that digital project-based task interventions require simultaneous support from cognitive capacity (critical thinking) and technical competence (digital literacy) to produce anecdote manuscripts that are structurally complete and contextually sharp in social critique.

Keywords: digital pjbl, anecdote text, digital literacy, critical thinking, sem-pls.

PENDAHULUAN

Dalam kurikulum merdeka di Sekolah Menengah Atas (SMA), pembelajaran bahasa Indonesia menekankan penguasaan literasi kritis, kreatif, dan komunikatif. Teks anekdot adalah salah satu jenis konten yang membutuhkan kombinasi kreativitas dan aspek kognitif tinggi. Teks anekdot lebih dari sekadar

cerita lucu. Ini adalah teks naratif singkat yang memiliki ciri khusus: mengandung sindiran atau kritik sosial yang halus namun tajam terhadap fenomena publik, layanan masyarakat, atau tindakan orang terkenal (Kurniasari & Wardani, 2023).

Namun, realitas empiris di SMA Perintis menunjukkan bahwa keterampilan menulis teks anekdot murid masih tergolong rendah. Berdasarkan studi pendahuluan, hambatan utama murid terletak pada dua hal: kesulitan menemukan ide kritik sosial yang kontekstual dan ketidakmampuan mengemas kritik tersebut ke dalam struktur teks anekdot yang humoris namun tetap santun. Pembelajaran yang bersifat konvensional dan berpusat pada guru (teacher-centered) membuat murid cenderung pasif, sehingga teks anekdot yang dihasilkan sering kali kehilangan esensi kritiknya dan hanya menjadi cerita humor biasa tanpa makna mendalam.

Di era disrupsi teknologi saat ini, Project-Based Learning (PjBL) berbasis digital muncul sebagai solusi pedagogis yang menjanjikan. PjBL Digital memberikan ruang bagi murid untuk mengonstruksi pengetahuan melalui investigasi masalah nyata dan menghasilkan produk digital (seperti komik strip digital, video TikTok edukatif, atau infografis satir) (Bell, 2010). Proses pengerjaan proyek berbasis digital ini secara teoretis tidak langsung instan meningkatkan kemampuan menulis, melainkan menstimulasi dua variabel kapasitas internal murid terlebih dahulu: literasi digital dan kemampuan berpikir kritis.

Murid memerlukan literasi digital untuk memilah informasi sah di media sosial sebagai bahan kritik, dan memerlukan kemampuan berpikir kritis untuk membedakan antara ujaran kebencian (*hate speech*) dengan kritik sosial yang konstruktif dalam teks anekdot (Facione, 2015; Ng, 2012). Oleh karena itu, penelitian ini urgen dilakukan guna menguji secara empiris sejauh mana PjBL Digital memengaruhi keterampilan menulis teks anekdot di SMA Perintis, baik secara langsung maupun melalui efek mediasi dari literasi digital dan berpikir kritis murid.

KAJIAN TEORI

Keterampilan Menulis Teks Anekdote

Menulis merupakan kompetensi berbahasa tingkat lanjut yang bersifat produktif dan ekspresif. Di tingkat sekolah menengah, menulis berfungsi sebagai media aktualisasi gagasan ilmiah maupun kreatif murid. Salah satu kompetensi menulis yang sarat akan muatan kognitif dan afektif dalam kurikulum bahasa Indonesia adalah menulis teks anekdot. Secara teoretis, teks anekdot didefinisikan sebagai teks naratif pendek yang menarik, lucu, dan mengesankan, yang umumnya mengisahkan orang penting atau fenomena nyata dengan tujuan menyampaikan kritik sosial tersembunyi (Kurniasari & Wardani, 2023).

Keterampilan menulis teks anekdot menuntut penguasaan aspek kebahasaan sekaligus retorika. Di satu sisi, murid harus menaati batasan struktural yang baku, meliputi abstraksi (pengantar), orientasi (pengenalan latar belakang), krisis (puncak

kejanggalan atau masalah utama), reaksi (penyelesaian masalah secara unik/humoris), dan koda (simpulan atau perubahan pada tokoh). Di sisi lain, kekuatan utama anekdot terletak pada kelihaihan penulis menggunakan majas (seperti ironi, sinisme, dan sarkasme) serta kalimat retorik untuk mengemas kritik terhadap ketidakadilan sosial, birokrasi, atau fenomena publik secara elegan tanpa terkesan menghakimi. Oleh karena itu, menulis anekdot bukan sekadar aktivitas merangkai cerita lucu (surface humor), melainkan keterampilan memproduksi teks yang bermakna bagi perbaikan kondisi sosial.

Model Project-Based Learning (PjBL) Digital

Pergeseran paradigma pendidikan menuju era digital menuntut transformasi model pembelajaran konvensional menuju model yang berpusat pada murid (*student-centered learning*). *Project Based Learning* (PjBL) Digital merupakan sebuah inovasi teoretis yang mengintegrasikan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis proyek dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) (Bell, 2010). Model ini bertumpu pada teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan akan terbangun secara kokoh apabila murid terlibat aktif dalam memecahkan masalah autentik di dunia nyata dan menghasilkan produk konkret.

Dalam konteks pembelajaran digital, produk akhir yang dihasilkan tidak lagi terbatas pada media fisik, melainkan bertransformasi menjadi artefak digital seperti komik strip digital, video infografis, animasi pendek, atau sinar (podcast). Implementasi PjBL Digital secara sistematis mengikuti enam langkah krusial:

1. Dimulai dari penentuan pertanyaan mendasar (*essential question*) terkait isu sosial di sekitar sekolah.
2. Perancangan rencana proyek memanfaatkan platform kolaborasi digital.
3. Penyusunan jadwal pengerjaan.
4. Monitoring ketat oleh guru terhadap kemajuan proyek digital murid.
5. Pengujian hasil kerja melalui publikasi produk di media digital.
6. Evaluasi pengalaman belajar secara reflektif.

Integrasi teknologi dalam PjBL ini tidak hanya meningkatkan keterikatan (*engagement*) murid terhadap materi pelajaran, tetapi juga menciptakan ekosistem belajar yang adaptif dan kontekstual.

Literasi Digital sebagai Variabel Mediasi

Dalam lanskap pendidikan modern, efektivitas model pembelajaran berbasis teknologi sangat dipengaruhi oleh kapasitas murid dalam berinteraksi dengan teknologi itu sendiri. Literasi digital, dalam perspektif teoretis yang lebih luas, tidak boleh direduksi sebatas kemampuan teknis mengoperasikan perangkat keras atau lunak (seperti *smartphone* atau aplikasi desain). Ng (2012) menegaskan bahwa literasi digital merupakan sebuah konsep multidimensi yang mencakup tiga dimensi utama: kognitif, sosiokultural, dan teknis. Ini adalah kecakapan berpikir

untuk mengevaluasi secara kritis, menyintesis, menyaring (*filtering*), dan memproduksi informasi orisinal secara bertanggung jawab di ruang siber.

Dalam kerangka hubungan kausalitas penelitian ini, literasi digital diposisikan sebagai variabel mediasi (*mediating variable*). Pembelajaran PjBL Digital menuntut murid melakukan investigasi mandiri di internet. Murid yang memiliki tingkat literasi digital yang matang akan mampu memilah isu-isu sosial yang valid, menghindari disinformasi (*hoaks*), dan mengeksplorasi perspektif publik di media sosial sebagai bahan mentah penulisan anekdot. Selanjutnya, kecakapan digital ini mempermudah mereka dalam merekayasa teks tersebut menjadi produk digital interaktif. Tanpa adanya literasi digital yang memadai, penugasan proyek digital justru berpotensi menimbulkan beban kognitif berlebih (*cognitive overload*) yang dapat menghambat pencapaian keterampilan menulis murid.

Selain kecakapan digital, proses mentransformasikan fenomena sosial menjadi sebuah teks kritik yang humoris memerlukan keterlibatan fungsi kognitif tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*). Berpikir kritis didefinisikan sebagai proses penilaian yang regulatif dan disengaja, yang menghasilkan interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi logis terhadap suatu bukti atau konsep (Facione, 2015). Di dalam kelas bahasa Indonesia, kemampuan berpikir kritis menjadi mesin penggerak bagi murid untuk melihat melampaui apa yang tersurat, mengenali bias, mengidentifikasi kontradiksi di masyarakat, dan memahami implikasi dari suatu kebijakan atau perilaku publik.

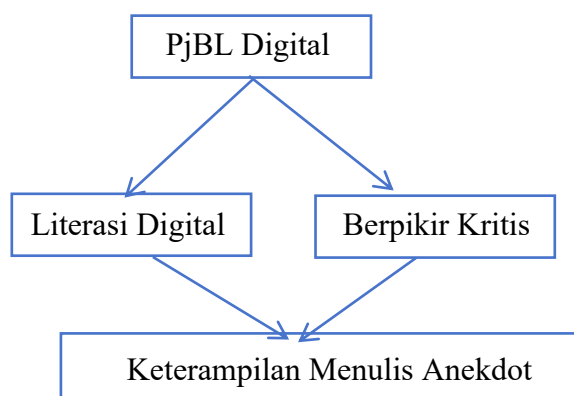
Keterkaitan berpikir kritis sebagai variabel mediasi berakar pada sintaks PjBL Digital yang menuntut pemecahan masalah. Saat murid berdiskusi kelompok merancang proyek teks anekdot, kemampuan berpikir kritis mereka distimulasi secara intensif untuk menganalisis mengapa suatu anomali sosial terjadi dan bagaimana menyindir anomali tersebut tanpa menimbulkan konflik horizontal. Ketajaman analisis kognitif ini secara langsung berkontribusi pada kualitas substansi teks anekdot yang mereka tulis. Murid yang berpikir kritis tidak akan menghasilkan tulisan yang dangkal; mereka mampu merumuskan bagian krisis dan reaksi dalam teks anekdot dengan logika yang kuat, ironi yang tajam, namun tetap santun secara pragmatis. Dengan demikian, berpikir kritis menjadi jembatan internal yang mengubah *stimulus instruksional* (PjBL Digital) menjadi capaian performa akademis yang unggul (keterampilan menulis).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksplanatori (*explanatory research*) untuk menguji hubungan kausalitas antarvariabel. Populasi penelitian adalah seluruh murid kelas X SMA Perintis Bandar Lampung. Teknik pengambilan sampel menggunakan cluster random sampling, sehingga diperoleh sampel sebanyak 120 murid.

Variabel Penelitian dan Kerangka Konseptual yaitu.

1. Variabel Independen (X): PjBL Digital
2. Variabel Mediasi 1 (M₁): Literasi Digital
3. Variabel Mediasi 2 (M₂): Berpikir Kritis
4. Variabel Dependen (Y): Keterampilan Menulis Teks Anekdote



Data dianalisis menggunakan metode *Structural Equation Modeling* (SEM) berbasis *Partial Least Squares* (PLS) dengan bantuan perangkat lunak SmartPLS. Pengujian dilakukan melalui dua tahap: pengujian *Outer Model* (uji validitas dan reliabilitas instrumen) serta *Inner Model* (uji hipotesis pengaruh langsung dan tidak langsung/mediasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Setelah melakukan pemodelan data melalui SEM-PLS, seluruh indikator variabel dinyatakan memenuhi syarat validitas konvergen (loading factor > 0,70) dan validitas diskriminan. Nilai reliabilitas juga terpenuhi dengan Composite Reliability > 0,70 untuk semua variabel.

1. Uji Pengaruh Langsung (*Direct Effect*)

Berdasarkan estimasi jalur (*path coefficients*) dan t-statistics, diperoleh hasil sebagai berikut.

Jalur Hubungan Antarvariabel	Path Coefficient	T-Statistics	P-Values
PjBL Digital → Menulis Anekdote	0,312	3,421	0,001
PjBL Digital → Menulis Anekdote	0,645	8,912	0,000
PjBL Digital → Berpikir Kritis	0,588	7,453	0,000
PjBL Digital → Menulis Anekdote	0,285	3,110	0,002
Berpikir Kritis → Menulis Anekdote	0,344	4,025	0,000

2. Uji Efek Mediasi (Indirect Effect)

Pengujian efek mediasi dilakukan dengan melihat parameter *Specific Indirect Effects* untuk mengukur kontribusi variabel peran antara.

1. Mediasi Literasi Digital: Pengaruh tidak langsung PjBL Digital terhadap Keterampilan Menulis Anekdote melalui Literasi Digital memiliki koefisien sebesar $0,645 \times 0,285 = 0,183$ ($t\text{-stat} = 2,988$, $p < 0,05$). Hal ini berarti Literasi Digital terbukti memediasi secara signifikan.
2. Mediasi Berpikir Kritis: Pengaruh tidak langsung PjBL Digital terhadap Keterampilan Menulis Anekdote melalui Berpikir Kritis memiliki koefisien sebesar $0,588 \times 0,344 = 0,202$ ($t\text{-stat} = 3,612$, $p < 0,05$). Hal ini menunjukkan berpikir kritis bertindak sebagai mediator yang kuat.

Pengaruh langsung ($X \rightarrow Y$) tetap signifikan setelah memasukkan variabel mediator, maka sifat mediasi dalam model ini adalah Mediasi Parsial (*Partial Mediation*).

Pembahasan

Temuan empiris ini membuktikan secara ilmiah mengapa PjBL Digital efektif diaplikasikan di SMA Perintis. Ketika guru menerapkan sintaks PjBL Digital di mana murid diminta membuat proyek akhir berupa komik strip digital bertema "Kritik Layanan Transportasi Publik Lampung" menggunakan aplikasi Canva atau Webtoon terjadi stimulasi berantai pada aspek psikologis dan keterampilan praktis murid.

Pertama, PjBL Digital mempercepat akselerasi Literasi Digital murid. Murid tidak lagi menggunakan gawai hanya untuk hiburan pasif, melainkan secara aktif berselancar mencari data sekunder mengenai berita sosial, meme viral, dan tren opini publik. Kemampuan menyaring informasi (digital filtering) inilah yang menyediakan bahan baku tulisan berlimpah. Ketika literasi digital meningkat, murid memiliki wawasan informasi yang luas yang tercermin dalam kekayaan diksi dan variasi latar konflik dalam teks anekdot mereka (Ng, 2012).

Kedua, PjBL Digital mengasah ketajaman Berpikir Kritis. Proses mendesain proyek memaksa murid berdiskusi kelompok secara intensif guna menentukan sudut pandang (*point of view*) kritik. Murid dilatih memisahkan gosip dengan fakta empiris. Berpikir kritis ini berkontribusi paling besar terhadap nilai tulisan anekdot (koefisien 0,344). Murid yang berpikir kritis mampu menyajikan bagian krisis dan reaksi dalam struktur teks anekdot secara jenius; kelucuan yang dibangun tidak murahan, melainkan satir sarkas yang elegan yang memicu pembaca merenungkan kembali masalah sosial tersebut (Facione, 2015).

Secara integratif, sifat mediasi parsial ini memberikan pemahaman baru bagi dunia pedagogi bahasa bahwa instruksi tugas membuat proyek berbasis teknologi (X) tidak serta-merta membuat murid mahir menulis (Y). Lompatan hasil belajar menuntut murid untuk dibekali kemampuan literasi digital untuk mencari bahan (M_1) serta kemampuan berpikir kritis untuk memformulasikan ide (M_2).

Kombinasi aspek teknologi (digital) dan olah kognitif (kritis) inilah yang melahirkan naskah teks anekdot yang utuh secara struktural, tajam secara kontekstual, dan menarik secara visual bagi murid kelas X SMA Perintis.

Berdasarkan hasil pemodelan struktural menggunakan SEM-PLS yang telah dipaparkan, diperoleh konfirmasi empiris mengenai bagaimana model pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) Digital memengaruhi keterampilan menulis teks anekdot murid, baik secara langsung maupun melalui jalur mediasi literasi digital dan kemampuan berpikir kritis. Guna memberikan pemahaman yang komprehensif, pembahasan hasil penelitian ini diuraikan ke dalam beberapa sub-analisis jalur teoretis berikut:

1. Dampak Langsung PjBL Digital terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdot

Analisis statistik menunjukkan nilai koefisien jalur (*path coefficient*) sebesar 0,312 dengan nilai $p < 0,05$, yang membuktikan adanya pengaruh positif dan signifikan secara langsung dari PjBL Digital terhadap keterampilan menulis teks anekdot murid di SMA Perintis. Temuan ini menegaskan bahwa karakteristik PjBL yang berpusat pada proyek autentik bertindak sebagai stimulus instruksional yang efektif dalam meningkatkan kemampuan produktif berbahasa murid.

Dalam pelaksanaan eksperimen di kelas X SMA Perintis, sintaks PjBL Digital mentransformasi atmosfer kelas dari pasif menjadi produktif. Ketika murid dihadapkan pada pertanyaan mendasar (*essential question*) seperti "Bagaimana cara mengkritik fasilitas umum atau fenomena sosial di sekitar kota Bandar Lampung secara lucu namun tidak melanggar hukum?", ketertarikan intrinsik mereka langsung bangkit. Tahapan merancang proyek digital di mana murid diminta memilih output berupa komik strip digital via Canva atau naskah *storyboard* video pendek memaksa murid untuk mempraktikkan keterampilan menulis secara fungsional, bukan mekanistik. Murid secara berulang menulis, menyunting, dan merevisi draf struktur teks anekdot mereka agar sesuai dengan visualisasi proyek digital yang dirancang. Hal ini sejalan dengan teori kognitif multimedia dari Mayer (2020), yang menyatakan bahwa pengintegrasian teks dengan elemen visual/digital dalam suatu penugasan dapat memperkuat retensi memori dan pemahaman murid terhadap struktur materi yang sedang dipelajari.

2. Peran Mediasi Literasi Digital: Menjembatani Kebutuhan Teknis dan Informasi

Salah satu temuan krusial dalam penelitian ini adalah terbuktinya peran Literasi Digital sebagai mediator parsial dengan koefisien pengaruh tidak langsung sebesar 0,183. Jalur ini membuktikan secara empiris bahwa PjBL Digital (X) terlebih dahulu mengakselerasi kecakapan Literasi Digital murid (M_1), yang pada gilirannya memberikan kontribusi signifikan terhadap kualitas Keterampilan Menulis Teks Anekdot (Y). Secara faktual di lapangan, sebelum model ini

diterapkan, murid kelas X SMA Perintis cenderung menggunakan gawai mereka hanya untuk aktivitas konsumsi media sosial yang bersifat pasif. Namun, tuntutan PjBL Digital memaksa mereka beralih menjadi pengguna aktif yang melekat informasi. Dimensi Kognitif Literasi Digital: Murid dilatih untuk melakukan penelusuran digital (*digital searching*) guna mencari isu sosial aktual yang valid (misalnya berita layanan publik, kemacetan, atau tata ruang kota Bandar Lampung). Mereka belajar menyaring informasi (*digital filtering*) untuk memisahkan hoaks atau ujaran kebencian dari fakta riil. Efek Terhadap Tulisan: Kelimpahan informasi yang valid dan kaya ragam perspektif dari hasil riset digital ini berdampak langsung pada kualitas penulisan teks anekdot murid. Aspek abstraksi dan orientasi yang mereka tulis menjadi sangat kontekstual, tajam, dan tidak klise. Murid tidak lagi kekurangan ide tulisan karena mereka tahu cara mengeksplorasi ide dari dunia digital secara bijak (Ng, 2012). Selain itu, literasi digital yang baik mempermudah mereka mengemas teks tersebut ke dalam fitur-fitur linguistik yang dinamis, sehingga tulisan yang dihasilkan memiliki keterbacaan yang tinggi.

3. Peran Mediasi Kemampuan Berpikir Kritis: Motor Penggerak Kedalaman Subtansi

Jalur mediasi kedua membuahkan temuan bahwa Kemampuan Berpikir Kritis (M_2) bertindak sebagai mediator yang sangat kuat dalam model ini, dengan koefisien pengaruh tidak langsung sebesar 0,202. Bahkan, jika melihat pengaruh total, berpikir kritis memiliki pengaruh langsung terbesar terhadap keterampilan menulis (0,344) dibandingkan variabel lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa ketajaman fungsi kognitif tingkat tinggi adalah kunci utama dibalik lahirnya sebuah karya naskah anekdot yang bermutu. Sintaks PjBL Digital memicu stimulasi berpikir kritis melalui proses pemecahan masalah kelompok (*collaborative problem solving*). Saat murid berdiskusi merancang proyek komik satir atau video kritik, mereka tidak serta-merta bisa memindahkan berita mentah menjadi teks anekdot. Di sinilah proses berpikir kritis (analisis, evaluasi, dan inferensi) bekerja (Facione, 2015). Murid harus membedah anomali di balik suatu fenomena, menganalisis mengapa anomali itu terjadi, dan memikirkan bagaimana cara menyindir fenomena tersebut secara analogis. Stimulasi kognitif yang intensif ini berdampak masif pada konstruksi bagian krisis dan reaksi pada teks anekdot murid.

Pada bagian krisis, murid yang berpikir kritis mampu menyajikan konflik atau kegagalan tokoh cerita dengan logika ironi yang sangat cerdas. Pada bagian reaksi, mereka mampu menyelesaikan konflik dengan cara yang tak terduga (*twist*) yang mengandung unsur humor sekaligus refleksi mendalam. Tulisan anekdot yang dihasilkan oleh murid dengan berpikir kritis tinggi memiliki perbedaan kualitatif yang mencolok: naskah mereka tidak terjebak menjadi sekadar dagelan atau lawakan murah, melainkan menjadi sebuah kritik sosial yang elegan, intelektual, dan sarat makna.

SIMPULAN

Model pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) Digital terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan menulis teks anekdot murid SMA Perintis. Hubungan kausalitas ini diperkuat secara tidak langsung oleh variabel literasi digital dan kemampuan berpikir kritis murid sebagai mediator parsial. Implikasi praktis dari penelitian ini menekankan bahwa guru bahasa Indonesia disarankan tidak lagi membatasi murid pada media kertas statis, melainkan memanfaatkan ekosistem digital dalam pembelajaran berbasis proyek demi menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan literasi digital yang relevan dengan tantangan zaman.

Pengaruh Langsung yang Signifikan: Model Project-Based Learning (PjBL) Digital terbukti berpengaruh positif dan signifikan secara langsung terhadap keterampilan menulis teks anekdot murid kelas X SMA Perintis. Aktivitas perancangan proyek digital (seperti komik strip dan video kritik) mampu mengubah pola belajar dari mekanistik menjadi fungsional, yang secara langsung meningkatkan pemahaman murid terhadap struktur formal teks anekdot. Efek Mediasi Literasi Digital: Literasi digital terbukti bertindak sebagai variabel mediator yang signifikan. Sintaks PjBL Digital berhasil mengonversi kebiasaan murid dalam menggunakan gawai dari sekadar konsumsi pasif menjadi pencarian informasi yang aktif dan valid. Kecakapan literasi digital ini menjadi penyedia "bahan baku" informasi tepercaya yang memperkaya diksi, latar, dan kontekstualisasi masalah dalam naskah anekdot murid.

Efek Mediasi Kemampuan Berpikir Kritis: Kemampuan berpikir kritis terbukti menjadi variabel mediator yang paling kuat dan dominan dalam memengaruhi kualitas tulisan. Melalui diskusi pemecahan masalah kelompok, PjBL Digital secara intensif mengasah kemampuan analisis dan inferensi murid. Ketajaman kognitif tingkat tinggi (HOTS) inilah yang menjadi penggerak utama lahirnya bagian krisis dan reaksi teks anekdot yang cerdas, memiliki plot twist humor yang elegan, serta sarat akan makna kritik sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Bell, S. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 39-43.
- Facione, P. A. (2015). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. California: Measured Reasons LLC.
- Facione, P. A. (2015). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. California: Measured Reasons LLC.
- Kurniasari, D., & Wardani, N. E. (2023). Analisis Keterampilan Menulis Teks Anekdot Bermuatan Kritik Sosial pada Siswa SMA. *Jurnal Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 8(1), 56-69.

Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers & Education*, 59(3), 1065-1078.

Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers & Education*, 59(3), 1065-1078.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.