

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

Kajian teori berfungsi sebagai landasan teoretis yang digunakan penulis untuk membahas dan menganalisis masalah yang akan diteliti. Kajian teori disusun berdasarkan perkembangan terkini bidang ilmu yang berkaitan dengan fokus penelitian.

#### **1. Kedudukan Pembelajaran Menulis Teks Drama Berdasarkan Kurikulum 2013 dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII**

Sistem pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum sebagai landasan dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran di setiap jenjang sekolah. Kurikulum di Indonesia senantiasa mengalami revisi dan penyempurnaan sesuai dengan pesatnya perkembangan teknologi, karakteristik masyarakat, dan tuntutan dunia global. Hal ini ditujukan demi terpenuhinya tujuan pendidikan nasional.

Setiap jenjang pendidikan setidaknya harus mengganti kurikulum yang diterapkan di sekolah sesuai dengan kurikulum yang dianjurkan oleh pemerintah. Pergantian kurikulum ini dilakukan demi terciptanya sumber daya yang sesuai dengan tuntutan dan tantangan perkembangan zaman. Selain itu, revisi dan pergantian kurikulum juga dilakukan karena kurikulum yang sebelumnya sudah tidak lagi relevan untuk diterapkan di pendidikan saat ini. Pada masa kini, kurikulum yang sedang diterapkan di sekolah-sekolah adalah Kurikulum 2013 yang sudah disesuaikan dengan kemajuan zaman.

Jika pada kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) atau Kurikulum 2006, pendidikan menekankan pada proses kognitif atau pengetahuan saja. Ini berbeda dengan Kurikulum 2013 yang kini sedang diterapkan sebagai landasan pelaksanaan pendidikan. Pada Kurikulum 2013, tidak lagi hanya menitikberatkan pada aspek pengetahuan saja, melainkan aspek sikap dan keterampilan juga berpengaruh penting terhadap hasil akhir pembelajaran yang diperoleh. Sinambela (2017, hlm. 18) mengungkapkan, “Kurikulum 2013

memandang bahwa semua mata pelajaran harus berkontribusi terhadap pembentukan aspek afektif, aspek psikomotorik, dan aspek kognitif pada peserta didik”. Hal ini yang membedakan kurikulum 2013 dengan kurikulum yang terdahulu. Bahwa dalam kurikulum 2013 setiap mata pelajaran itu tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan harus berpadu dan saling berkaitan untuk melatih aspek afektif, psikomotorik, dan kognitif. Hal ini bertujuan untuk menciptakan peserta didik yang baik dalam sifat dan perbuatan (*softskill*) serta memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk meningkatkan kualitas hidupnya (*hardskill*).

Dalam kurikulum 2013, pembelajaran yang dilaksanakan sudah berbasis ilmiah atau lebih dikenal dengan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik. Sufairoh (2016, hlm. 120) mengemukakan, “Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah”. Ini artinya, pada kurikulum 2013, pembelajaran tidak dilakukan secara mengandai-andai, tetapi harus berdasarkan teori dan fakta empiris. Dalam pelaksanaannya, peserta didik dituntut untuk berpikir secara ilmiah dan rasional dengan kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi data, dan mengomunikasikan. Hal ini juga akan menumbuhkan kebiasaan baik pada peserta didik dalam mengorganisasikan dan melatih pola pikirnya menjadi lebih baik.

Kurikulum 2013 tidak hanya menuntut pada perubahan peserta didik saja, melainkan juga bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kurniaman dan Noviana (2017, hlm. 390) mengatakan, “Kurikulum 2013 adalah penekanan pada kemampuan guru mengimplementasikan proses pembelajaran yang otentik, menantang dan bermakna bagi peserta didik sehingga dengan demikian dapatlah berkembang potensi peserta didik sesuai dengan apa yang diharapkan oleh tujuan pendidikan nasional”. Hal ini berarti dalam kurikulum 2013 pembelajaran bukan hanya sebatas transfer ilmu pengetahuan saja, melainkan juga harus menantang dan bermakna. Peran pendidik juga sudah mengalami perubahan, bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, melainkan sebagai fasilitator pembelajaran. Selain itu, dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik, pendidik tidak hanya menilai hasil, melainkan juga proses yang berdasarkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Dari beberapa teori yang dikemukakan di atas, ditemukan berbagai perbedaan dan juga persamaan pendapat. Di antaranya adalah persamaan persepsi bahwa kurikulum 2013 itu lebih menekankan pada pembelajaran dan penilaian yang berfokus pada aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Selanjutnya, sistem pembelajaran pada kurikulum 2013 juga berbasis pendekatan ilmiah yang mana melatih peserta didik untuk lebih aktif dan mandiri, hal ini juga dapat membantu mengembangkan ketiga aspek tersebut. Sedangkan perbedaannya terdapat pada pendapat bahwa kurikulum 2013 tidak hanya menekankan pada kemampuan peserta didik, melainkan juga pada kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa kurikulum itu sifatnya dinamis, dapat berubah-ubah sesuai dengan perkembangan dan tantangan zaman. Hal ini menjadi tantangan juga bagi setiap penyelenggara pendidikan terutama pendidik untuk terus meningkatkan kompetensinya. Pada kurikulum 2013, pendidikan karakter lebih ditekankan demi keseimbangan *softskill* dan *hardskill* peserta didik demi tercapainya tujuan pendidikan nasional yang diharapkan.

#### **a. Kompetensi Inti**

Kompetensi inti dalam kurikulum 2013 merupakan instrumen yang meliputi apa saja yang harus dicapai oleh peserta didik sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan yang sudah ditentukan pada setiap tingkatan kelas. Kompetensi inti dirancang seiring dengan meningkatnya usia peserta didik pada tingkatan kelas tertentu. Kompetensi inti ini yang selanjutnya akan menjadi landasan dalam pengembangan kompetensi dasar.

Kompetensi inti merupakan terjemahan dari Standar Kompetensi Lulusan yang harus dicapai oleh peserta didik pada setiap jenjang kelas. Rachmawati (2018, hlm. 232-233) mengatakan,

KI merupakan terjemahan atau operasional SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, kognitif, dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran.

Hal ini mengartikan bahwa kompetensi inti harus dicapai oleh peserta didik setiap setelah selesai menyelesaikan pembelajaran pada jenjang tertentu. Capaian

yang harus dimilikinya itu meliputi ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Contohnya seorang pelajar SMP yang sudah menyelesaikan pembelajaran maka ia harus sudah memenuhi KI yang ditetapkan pada jenjang tersebut sebagai tanda keberhasilan dari pembelajaran yang dilaksanakan.

Capaian pada Kompetensi Inti tersebut harus dapat diimplementasikan oleh peserta didik di kehidupan sehari-harinya. Karena pembelajaran tidak hanya dibatasi oleh ruangan kelas. Namun harus dapat memberikan pengaruh bagi keberlangsungan hidupnya. Dikemukakan oleh Kemendikbud dalam jurnal Michie (2019, hlm. 260), “Kompetensi inti adalah kemampuan seseorang untuk bersikap, menggunakan pengetahuan dan keterampilan untuk melaksanakan suatu tugas di sekolah, masyarakat dan lingkungan di mana yang bersangkutan berinteraksi”. Ini berarti, Kompetensi Inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *softskill* dan *hardskill* peserta didik. Jadi setelah kegiatan pembelajaran terlaksana, diharapkan peserta didik tidak hanya cakap dalam teori pengetahuannya saja, melainkan juga memiliki sikap yang baik dan keterampilan yang mumpuni.

Sementara itu, menurut Ikhsan dan Hadi (2018, hlm. 202), “Semua mata pelajaran diikat oleh kompetensi inti”. Ini berarti bahwa, kompetensi inti bersifat menyeluruh dan tidak terpisah pada mata pelajaran tertentu saja. Kompetensi inti menjadi landasan yang sama bagi setiap mata pelajaran untuk kemudian dikembangkan ke dalam kompetensi dasar. Jadi, dalam kompetensi inti ditentukan apa saja yang harus dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Ikhsan dan Hadi, semua mata pelajaran harus berdasar kepada Kompetensi Inti yang terdiri dari empat kelompok. Diungkapkan oleh Basuki, Rakhmawati, dan Hastuti (2015, hlm. 8), “KI dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait, yaitu berkenaan dengan sikap keagamaan (kompetensi inti 1), sikap sosial (kompetensi inti 2), pengetahuan (kompetensi inti 3), dan penerapan pengetahuan (kompetensi inti 4)”. Kompetensi Inti 1 dan 2 dapat diperoleh melalui pembelajaran secara tidak langsung atau eksplisit, sedangkan Kompetensi Inti 3 dan 4 diperoleh melalui pembelajaran secara langsung dan materinya tersedia di sumber ajar. Adapun pada penelitian yang akan dilaksanakan ini, akan lebih berfokus pada Kompetensi Inti 4 yaitu penerapan pengetahuan atau

keterampilan, meskipun pada dasarnya semua kompetensi tersebut tetap akan saling berkaitan.

Dari beberapa teori yang telah dikemukakan di atas, ditemukan berbagai persamaan dan perbedaan pendapat. Di antaranya terdapat persamaan persepsi bahwa kompetensi inti merupakan apa-apa yang perlu dicapai oleh peserta didik setiap setelah menyelesaikan pembelajaran di jenjang tertentu. Capaian tersebut berupa capaian afektif, kognitif, dan psikomotorik yang dijabarkan menjadi empat Kompetensi Inti dan menjadi landasan bagi semua mata pelajaran. Sementara itu, terdapat perbedaan pendapat bahwa Kompetensi Inti juga harus dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari peserta didik, tidak hanya semata-mata capaian di ruang kelas saja.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa kompetensi inti adalah apa saja yang harus dituangkan ke dalam bentuk kualitas dan harus dicapai oleh peserta didik dalam setiap jenjang pendidikan. Kompetensi inti harus dicapai oleh peserta didik sebagai tanda keberhasilan dari kegiatan pembelajaran yang sudah terlaksana. Kompetensi inti mencakup empat ranah yaitu, religius, sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Empat ranah inilah yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

#### **b. Kompetensi Dasar**

Kompetensi dasar merupakan turunan dari kompetensi inti. Dengan kata lain, kompetensi dasar adalah kompetensi yang terdiri atas pengetahuan dan keterampilan yang bersumber pada kompetensi inti. Kompetensi dasar harus memperhatikan kriteria dan ciri-ciri dari mata pelajaran tertentu. Selanjutnya, dari kompetensi dasar itulah yang akan menjadi landasan pendidik dalam mengembangkan indikator pencapaian kompetensi, materi pokok, dan kegiatan pembelajaran.

Penyusunan kompetensi dasar tidak terlepas dari karakteristik peserta didik dan materi tertentu yang akan diajarkan. Hal ini sebagaimana dipaparkan oleh Tim Kemendikbud (2014, hlm. 12), “Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik, dan kekhasan masing-masing mata pelajaran”. Ini berarti, perumusan kompetensi dasar harus memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik pada setiap jenjangnya

agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, kompetensi dasar juga harus berdasarkan ciri khas masing-masing mata pelajaran. Misalnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yang khas oleh keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis), maka dalam kompetensi dasarnya harus menggambarkan hal-hal tersebut.

Sementara itu, menurut Michie (2019, 260), “Kompetensi Dasar meliputi semua pengetahuan dan keterampilan yang harus diajar pada setiap mata pelajaran untuk tingkat masing-masing”. Ini berarti, pada kompetensi dasar, peserta didik dituntut untuk memahami teori-teori pengetahuan yang diajarkan. Namun tidak berhenti pada sebatas pemahaman pengetahuan, peserta didik juga dituntut untuk mampu menerapkan pengetahuan tersebut atau dengan kata lain keterampilan yang dapat diimplementasikan di kehidupan sehari-hari. Selain itu, hal ini juga menjadi tantangan bagi pendidik untuk dapat menyampaikan ilmu pengetahuan dan melatih keterampilan peserta didik pada setiap mata pelajaran tertentu.

Kompetensi dasar akan menjadi landasan dalam menyusun indikator pencapaian kompetensi, materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan juga instrumen penilaian. Maka dari itu, hasil dari kompetensi dasar harus dapat diukur dengan jelas dan pasti. Dikemukakan oleh Majid dalam Skripsi Putra (2016, hlm. 15), “Kompetensi Dasar dirumuskan dengan menggunakan kata-kata kerja operasional, yaitu kata kerja yang dapat diamati dan diukur, misalnya membandingkan, menghitung, menyusun, memproduksi”. Kompetensi dasar menjadi acuan dalam menyusun materi pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi. Oleh sebab itu, kompetensi dasar harus dirumuskan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur. Hal ini bertujuan untuk memudahkan dalam proses evaluasi hasil belajar peserta didik, sehingga dapat diketahui apakah peserta didik berhasil dalam kegiatan pembelajaran atau tidak.

Dari berbagai pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat dilihat perbedaan yang diungkapkan oleh para ahli, yaitu kompetensi dasar harus dikembangkan berdasarkan kemampuan peserta didik dan karakteristik mata pelajaran, yang isinya meliputi pengetahuan dan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik. Selain itu, kompetensi dasar harus dirumuskan menggunakan kata kerja operasional agar hasil dari pembelajaran tersebut dapat diukur. Adapun pada

penelitian ini, kompetensi dasar yang dijadikan objek kajian adalah KD 4.16 yaitu menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah. Kompetensi dasar tersebut yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas VIII pada jenjang SMP.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa kompetensi dasar adalah sejumlah kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam setiap mata pelajaran. Oleh sebab itu, penyusunan kompetensi dasar harus selalu memperhatikan karakteristik materi dan kemampuan peserta didik pada setiap jenjangnya. Kompetensi Dasar pada akhir pembelajaran harus dapat diukur, sehingga perumusan Kompetensi Dasar harus menggunakan kata kerja operasional.

### **c. Alokasi Waktu**

Dalam kegiatan pembelajaran, tentunya dibutuhkan alokasi waktu sebagai acuan berapa lama materi harus disampaikan dan kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Alokasi waktu berkaitan dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Dalam setiap mata pelajaran, alokasi waktu yang dibutuhkan dapat berbeda-beda menyesuaikan dengan kebutuhan kompetensi dasar dan karakteristik peserta didik.

Alokasi waktu merupakan waktu pembelajaran efektif yang dibutuhkan untuk menyampaikan materi pokok pembelajaran. Dipaparkan dalam Permendikbud (2013, hlm. 5-6), “Waktu pembelajaran efektif adalah jumlah jam pembelajaran setiap minggu yang meliputi jumlah jam pembelajaran untuk seluruh mata pelajaran ...”. Dari pemaparan tersebut, menjelaskan bahwa alokasi waktu yang ditentukan itu harus efektif dengan memperhitungkan jumlah jam pembelajaran setiap minggunya. Hal tersebut juga tidak terlepas dari pertimbangan dengan mata pelajaran lainnya agar masing-masing kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif.

Sementara itu, alokasi waktu juga harus memperhatikan karakteristik dari kompetensi dasar dan kebutuhan pendidik itu sendiri dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hanum (2017, hlm. 97) mengemukakan, “Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai”. Berdasarkan pendapat tersebut, pendidik harus mempertimbangkan kriteria kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik dalam menentukan

alokasi waktu. Pendidik juga harus mampu memanfaatkan waktu yang tersedia selama kegiatan pembelajaran. Alokasi waktu dalam setiap mata pelajaran dapat berbeda-beda, lama atau tidaknya tergantung pada kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik. Penentuan alokasi waktu harus diperhatikan demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Ditegaskan pula oleh Daryanto dan Sudjendro (2013, hlm. 106) yang mengatakan, “Alokasi waktu diperhitungkan untuk pencapaian satu kompetensi dasar, dinyatakan dalam jam pelajaran dan banyaknya pertemuan (contoh: 2 x 45 menit)”. Alokasi waktu dapat diuraikan ke dalam beberapa kegiatan, contohnya seperti, kegiatan pembuka 15 menit, kegiatan inti 60 menit, kegiatan penutup 15 menit. Alokasi waktu ini juga dapat dibagi ke dalam beberapa pertemuan. Untuk mencapai tujuan suatu kompetensi dasar, dapat dialokasikan ke dalam beberapa kali pertemuan.

Dari berbagai pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat dilihat perbedaan dan persamaan persepsi, yaitu alokasi waktu adalah penentuan waktu efektif untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang tidak terlepas dari kebutuhan kompetensi dasar yang akan dicapai. Alokasi waktu juga dapat dibagi ke dalam beberapa pertemuan dengan memperhatikan kedalaman kompetensi dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa alokasi waktu adalah lamanya waktu yang dibutuhkan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penetapan alokasi waktu harus berdasarkan kompetensi dasar, beban belajar peserta didik, dan jumlah jam mata pelajaran pada silabus. Oleh sebab itu, alokasi waktu dalam setiap mata pelajaran dan materi dapat berbeda-beda dan pendidik harus mampu memanfaatkan waktu sebaik mungkin agar tujuan dari pembelajaran dan kompetensi dasar dapat tercapai.

## **2. Pembelajaran Menulis Teks Drama**

### **a. Pembelajaran**

Setiap manusia tentunya pernah mengalami proses belajar, karena sejatinya manusia selalu berangkat dari ketidaktahuan. Oleh sebab itu, pembelajaran harus diberikan demi terciptanya manusia yang dapat hidup mandiri sebagai individu maupun makhluk sosial. Dalam dunia pendidikan, pada hakikatnya pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang melibatkan



lingkungan sekitar serta sumber pembelajaran. Proses pembelajaran akan berlangsung sepanjang hayat. Baik itu pembelajaran formal yang dilaksanakan di sekolah, maupun pembelajaran nonformal yang diperoleh dari lingkungan sekitar peserta didik.

Pembelajaran adalah kegiatan yang bersifat menyebabkan dan harus memberikan makna. Dengan kata lain, pembelajaran berarti proses mencerdaskan peserta didik. Agusalim dan Suryanti (2021, hlm. 5) mengatakan, “Pembelajaran merupakan upaya membelajarkan siswa”. Upaya membelajarkan ini dilakukan secara sadar oleh pendidik sebagai fasilitator untuk membuat peserta didik dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, dari yang awalnya kurang pandai menjadi pandai, dan dari yang awalnya tidak terampil menjadi terampil.

Pembelajaran sejatinya tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan saja. Majid dalam Suryapermana (2017, hlm. 184) mengemukakan, “Pembelajaran adalah sebagai suatu proses yang dilakukan oleh para guru dalam membimbing, membantu, dan mengarahkan peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar”. Hal ini berarti, pembelajaran tidak hanya sebatas proses menyampaikan teori dan pengetahuan saja. Tugas dan peran pendidik juga bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar dan hanya sebatas menyampaikan ilmu pengetahuan. Lebih jauh daripada itu, pendidik harus mampu membimbing, membantu, dan mengarahkan peserta didik agar bisa memperoleh pengalaman belajar yang menjadikannya lebih baik.

Hal tersebut ditegaskan pula oleh Santrock dalam Nai (2017, hlm. 69) yang mengungkapkan, “Pembelajaran didefinisikan sebagai pengaruh permanen atas perilaku, pengetahuan, dan keterampilan berpikir yang diperoleh melalui pengalaman”. Berdasarkan pemaparan tersebut, kegiatan pembelajaran itu harus memberikan pengaruh nyata yang bersifat permanen berupa perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri peserta didik. Pengaruh yang didapatkan itu berasal dari pengalaman-pengalaman yang terjadi selama proses pembelajaran. Oleh sebab itu, suatu pembelajaran harus bermakna agar dapat memberikan pengaruh yang positif.

Dari berbagai pendapat yang telah dikemukakan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan persepsi, yaitu pembelajaran adalah suatu proses untuk membelajarkan peserta didik. Arti membelajarkan di sana bukan hanya sebatas

belajar pengetahuan, melainkan juga suatu bimbingan untuk menjadikan peserta didik menjadi lebih baik dalam tingkah laku, pola pikir, maupun psikologis. Selain itu, pembelajaran akan lebih baik jika dapat memberikan pengaruh secara permanen yang mana dapat meningkatkan kualitas hidup peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya sadar yang dilakukan oleh pendidik untuk membawa nilai-nilai perubahan positif kepada peserta didiknya. Pembelajaran adalah suatu proses bermakna yang bersifat kausalitas atau menyebabkan. Oleh sebab itu, di masa kini, tugas pendidik bukan lagi sekadar menyampaikan ilmu pengetahuan, melainkan juga bertugas untuk mendidik dan membimbing peserta didik agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial.

#### **b. Keterampilan Menulis**

Setiap manusia terpelajar harus pandai dalam mengomunikasikan dan mengungkapkan gagasannya melalui lisan maupun tulisan. Maka dari itu, keterampilan menulis perlu diajarkan di sekolah untuk melatih kemampuan peserta didik dalam berpikir dan mengomunikasikan gagasannya melalui simbol-simbol berupa huruf. Dengan demikian, menulis juga dapat diartikan sebagai kegiatan komunikasi tidak langsung. Yang mana ketika penulis menulis apa yang hendak ia sampaikan, dan pembaca membaca tulisan tersebut, maka di sana telah terjadi proses komunikasi tidak langsung yang melibatkan dua pihak.

Pengertian dari menulis adalah kegiatan memproduksi tulisan dari apa-apa yang diketahui, dipikirkan, dan dirasakan. Menurut Semi (2021, hlm. 13), “Menulis merupakan suatu proses kreatif memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan”. Berdasarkan pendapat tersebut, setiap manusia pasti memiliki pengalaman hidup, dari pengalaman itulah lahir ide dan gagasan. Gagasan itu dapat berupa ilmu pengetahuan, perasaan, maupun imajinasi. Ketika seseorang menulis, berarti ia sedang dalam proses kreatif mengungkapkan gagasannya ke dalam bentuk tulisan yang berupa simbol dan lambang.

Kemahiran seseorang dalam menulis tidak datang secara tiba-tiba, melainkan harus dilatih secara terus-menerus, agar tulisan yang dihasilkan dapat diterima oleh pembaca. Sekaitan dengan hal tersebut, Alwasilah (2013, hlm. 43) mengatakan, “Menulis adalah kemampuan, kemahiran, dan kepiawaian seseorang dalam

menyampaikan gagasannya ke dalam sebuah wacana agar dapat diterima oleh pembaca yang heterogen baik secara intelektual dan sosial”. Ini berarti, seorang penulis juga harus memiliki pengetahuan dasar dalam menulis. Di antaranya pengetahuan tentang tata bahasa, penggunaan tanda baca dan ejaan, koherensi antar kalimat dan paragraf, dan sebagainya, sehingga gagasan yang disampaikan dapat diterima dan dicerna dengan baik oleh pembaca dari berbagai kalangan.

Menulis dapat dikatakan sebagai kegiatan intelektual yang harus dikuasai oleh kaum terpelajar. Sekaitan dengan hal tersebut, Setiawan (2019, hlm. 1119) mengatakan, “Bagi siswa, keterampilan menulis merupakan suatu hal yang tidak dapat ditawar kembali dan harus dikuasai oleh setiap individunya”. Hal ini dapat dilihat pada hampir setiap mata pelajaran di sekolah-sekolah, menulis ditekankan pada setiap aspeknya. Hal ini bertujuan untuk dapat melahirkan terpelajar yang pandai berkomunikasi, bernalar, dan berpikir kritis serta kreatif. Keterampilan menulis tidak hanya semata-mata untuk memenuhi nilai di sekolah saja, melainkan akan sangat bermanfaat bagi kehidupan peserta didik di masa depannya.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah diungkapkan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan persepsi tentang keterampilan menulis. Yaitu menulis merupakan sebuah proses kreatif mengungkapkan gagasan. Namun lebih jauh daripada itu, dalam menulis seseorang harus mengetahui pengetahuan-pengetahuan dasar seputar tata bahasa, paragraf, kalimat efektif, dan ejaan yang benar. Hal tersebut ditujukan agar tulisan dapat diterima oleh pembaca. Maka dari itu, keterampilan menulis harus diajarkan di sekolah agar peserta didik mampu menulis dengan baik dan benar.

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa menulis adalah kegiatan produktif untuk menghasilkan sebuah tulisan. Atau dengan kata lain, menulis adalah kegiatan memproduksi tulisan yang melibatkan kemampuan dan pengetahuan penulis itu sendiri. Dibutuhkan keterampilan yang baik untuk menciptakan tulisan yang baik dan dapat diterima oleh para pembacanya. Oleh sebab itu, menulis diajarkan di sekolah-sekolah dan menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik karena akan bermanfaat bagi keberlangsungan hidupnya kelak.

## **c. Teks Drama**

### **1) Pengertian Teks Drama**

Pada hakikatnya, drama merupakan karya sastra yang berupa lakon atau sandiwara yang diperankan oleh tokoh dan mengisahkan tentang peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. Drama dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi V adalah cerita atau kisah, terutama yang melibatkan konflik atau emosi, yang khusus disusun untuk pertunjukan teater. Oleh sebab itu, untuk menampilkan pertunjukan yang baik dibutuhkan pula teks atau naskah drama yang baik.

Pengertian dari drama adalah karya sastra yang mengisahkan peristiwa dalam kehidupan manusia. Diungkapkan pula oleh Gemtou dalam jurnal Utami (2021, hlm. 200), “Drama adalah karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan mengemukakan tikaian dan emosi lewat lakuan dan dialog”. Berdasarkan pendapat tersebut, kisah dalam drama berangkat dari kehidupan sehari-hari dan peristiwa di dekat kita. Kisah dalam drama tersebut ditampilkan melalui seni peran dan dialog antar tokoh yang mengandung emosi dan pertikaian agar penonton merasa seolah-olah menjadi bagian dari kisah tersebut.

Selaras dengan pendapat tersebut, ditegaskan dalam jurnal Aulia, Triyadi, dan Setiawan (2021, hlm 103) yang mengemukakan, “Teks drama adalah teks yang berisi cerita atau permasalahan kehidupan manusia dalam bentuk dialog atau percakapan yang menggambarkan karakter manusia dalam perannya masing-masing”. Berdasarkan pendapat tersebut mengartikan bahwa, dialog merupakan ciri khas dari teks drama yang membedakannya dengan karya sastra lainnya. Dalam teks drama, permasalahan dalam cerita lebih banyak digambarkan melalui dialog antartokohnya. Dialog itu juga yang akan membentuk karakter yang diperankan oleh para tokoh dalam teks drama tersebut.

Drama adalah bagian dari karya sastra dan seni. Setyaningsih (2018 hlm. 7) mengungkapkan, “Drama merupakan salah satu bentuk seni karena di dalamnya terdapat berbagai keindahan yang dapat dinikmati penonton”. Hal tersebut dikarenakan drama pada umumnya bertujuan untuk dipentaskan. Oleh sebab itu, drama termasuk karya seni yang paling kompleks, karena di dalamnya melibatkan berbagai pihak, seperti penulis, sastrawan, pemain, komponis, dan sebagainya.

Namun, tidak semua teks drama harus dipertunjukkan kepada khalayak. Dikemukakan oleh Hasanuddin (2021, hlm. 2 – 3), “Meskipun drama ditulis dengan tujuan untuk dipentaskan, tidaklah berarti bahwa semua karya drama yang ditulis pengarang haruslah dipentaskan. Tanpa dipentaskan sekalipun, karya drama tetap dapat dipahami, dimengerti, dan dinikmati”. Ini mengartikan, dengan hanya membaca teks drama saja, kita dapat mengerti dan menikmati karya drama tersebut. Hal ini dikarenakan, teks drama disusun oleh dialog-dialog yang berdasarkan dari kehidupan sehari-hari sehingga mudah untuk dimengerti.

Dari berbagai pendapat yang telah dikemukakan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan persepsi mengenai teks drama, yaitu teks drama merupakan karya sastra dan seni yang mengisahkan kehidupan manusia melalui dialog dan lakon para tokohnya. Drama identik dengan pertunjukkan. Namun, tidak semua teks drama harus dipentaskan. Sekalipun tidak dipentaskan, drama tetap dapat dimengerti dengan membacanya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa teks drama merupakan teks yang berisikan kisah atau kehidupan manusia yang disajikan melalui dialog. Dalam penyusunan dialog, penulis harus benar-benar memperhatikan karakter tokoh dan percakapan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, penulis teks drama harus memiliki keterampilan yang baik agar pesan dan cerita dalam teks drama dapat tersampaikan dan diterima dengan baik oleh pembaca maupun penonton.

## **2) Struktur Teks Drama**

Teks drama sama seperti teks-teks pada umumnya, yaitu mempunyai struktur yang membangunnya menjadi suatu teks yang utuh. Berdasarkan buku cetak pegangan siswa kurikulum 2013, struktur teks drama terdiri atas prolog, dialog, dan epilog. Di dalam dialog tersebut, dibagi lagi ke dalam orientasi, komplikasi, dan resolusi.

Teks drama menyajikan suatu cerita atau kisah kehidupan manusia. Oleh karena itu, di dalam drama biasanya terdapat bagian pembuka atau pengantar yang dapat mengantarkan pembaca ke dalam inti cerita. Asmaniah (2015, hlm. 221) mengungkapkan, “Prolog adalah tulisan yang biasanya menjadi pengantar dalam

sebuah karangan drama”. Bagian dalam prolog ini biasanya berisi pendahuluan atau awal mula cerita dan pengenalan karakter.

Sedangkan epilog menurut Setiyaningsih (2018, hlm. 8) adalah, “Kata penutup yang mengakhiri pementasan. Epilog sering berisi kesimpulan atau ajaran yang bisa diambil dari tontonan drama”. Di dalam epilog berisi akhir dari cerita yang menyimpulkan bagaimana akhir dari drama tersebut. Dalam epilog juga biasanya terdapat amanat yang disampaikan oleh pengarang.

Ciri khas dalam teks drama adalah adanya dialog sebagai penyusun inti cerita yang akan disampaikan. Dipaparkan oleh Irawan, Sudiana, dan Wendra (2014, hlm. 2), “Dalam bermain drama, terdapat suatu kegiatan memerankan tokoh yang ada dalam naskah drama. Pemeranan tokoh dalam drama tersebut dilakukan dengan alat utama, yakni berupa percakapan (dialog)”. Ini berarti, dialog adalah percakapan yang dilakukan antartokoh dalam drama. Dialog ini harus ada dalam drama, karena untuk menggambarkan karakter tokoh, alur cerita, konflik, dan bagaimana cara tokoh dalam mengatasi permasalahan dalam drama.

Dalam sebuah dialog, akan merangkai jalannya peristiwa yang disusun oleh bagian-bagian berupa orientasi, komplikasi, dan resolusi. Kosasih (2017, hlm. 213) mengemukakan mengenai orientasi, komplikasi, dan resolusi adalah sebagai berikut.

- a. Orientasi, adalah bagian awal cerita yang menggambarkan situasi yang sedang sudah atau sedang terjadi.
- b. Komplikasi, berisi tentang konflik-konflik dan pengembangannya: gangguan-gangguan, halangan-halangan dalam mencapai tujuan, atau kekeliruan yang dialami tokoh utamanya. Pada bagian ini pula dapat diketahui watak tokoh utama (yang menyangkut protagonist dan antagonisnya).
- c. Resolusi, adalah bagian klimaks (turning point) dari drama, berupa babak akhir cerita yang menggambarkan penyelesaian atas konflik-konflik yang dialami para tokohnya. Resolusi haruslah berlangsung secara logis dan memiliki kaitan yang wajar dengan kejadian sebelumnya.

Dari berbagai pendapat yang telah dipaparkan, struktur teks drama yang pertama adalah prolog, yaitu bagian awal pembuka atau pengantar ke dalam inti cerita, kemudian dialog, yaitu percakapan antartokoh yang merangkai jalannya sebuah peristiwa dan terdiri dari orientasi (pendahuluan), komplikasi (konflik-konflik), dan resolusi (penyelesaian), lalu terakhir adalah epilog sebagai penutup dari teks drama yang berisi simpulan cerita dan nasihat.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa, teks drama itu disusun oleh strukturnya yang meliputi prolog yaitu pendahuluan cerita, dialog (yang didalamnya terdiri lagi atas orientasi, komplikasi, resolusi), dan epilog yaitu penutup cerita atau simpulan. Teks drama yang baik harus memuat semua struktur tersebut. Selanjutnya, struktur yang sudah dijelaskan tersebut akan menjadi rujukan penulis dalam menilai teks drama karya peserta didik.

### **3) Unsur-Unsur Teks Drama**

Setelah memahami pengertian dan struktur teks drama, selanjutnya akan dipaparkan unsur-unsur yang membangun teks drama. Teks drama sebagaimana karya sastra lainnya, mempunyai unsur-unsur pembangun yang tidak jauh berbeda. Unsur-unsur tersebut seperti tema, alur, tokoh, dsb. Lebih jelasnya, akan dipaparkan sebagai berikut.

#### **a. Tema**

Setiap karya sastra tentunya diciptakan dari tema tertentu. Tema adalah gagasan utama yang melandasi sebuah karya. Setyaningsih (2015, hlm. 78) mengatakan, “Tema merupakan pikiran pokok yang mendasari lakon drama. Pikiran pokok dikembangkan sedemikian rupa sehingga menjadi cerita menarik”. Tema dalam teks drama bisa bermacam-macam, tema ketuhanan, kemanusiaan, cinta, perjuangan, dsb. Tema dapat diangkat dari kehidupan sehari-hari dan peristiwa yang terjadi di sekeliling penulis.

#### **b. Alur**

Alur adalah rangkaian peristiwa atau waktu yang menggerakkan jalannya cerita sehingga pembaca dapat memahami cerita yang terjadi. Dikemukakan oleh Kosasih (2017, hlm. 205), “Alur drama mencakup bagian-bagian 1) pengenalan cerita; 2) konflik awal; 3) perkembangan konflik; dan 4) penyelesaian”. Ini berarti, rangkaian kejadian dalam alur haruslah merupakan jalinan cerita yang runtut dan lancar, tidak boleh tersendat-sendat agar cerita dapat dipahami dengan baik.

#### **c. Penokohan**

Penokohan adalah cara pengarang dalam menggambarkan karakter tokoh. Penokohan dengan kata lain adalah perwatakan. Setyaningsih (2015, hlm. 82) mengemukakan, “Perwatakan atau karakter adalah keseluruhan ciri-ciri jiwa seorang tokoh dalam lakon drama”. Karena tokoh adalah aspek penting yang

menghidupkan teks drama, maka penokohan atau karakter yang diberikan kepada tokoh juga harus kuat. Karakter yang dimiliki seorang tokoh dapat berwatak penyabar, penyayang, pemaarah, pendendam, dsb.

#### **d. Dialog**

Dialog adalah percakapan yang dilakukan antartokoh dan sebagai sarana penyampaian informasi dari penulis kepada pembaca/penonton. Selain itu, dialog juga dapat mengembangkan karakter yang diperankan oleh tokoh. Nuryanto (2017, hlm. 10) mengatakan, “Dialog memberikan kejelasan watak dan perasaan tokoh atau pelaku”. Karakter atau perasaan tokoh seperti bahagia, marah, takut, dsb., dapat digambarkan melalui dialog. Hal ini pula yang akan mengembangkan dan memperkuat konflik dalam drama.

#### **e. Latar**

Latar adalah gambaran waktu, tempat, atau suasana dalam cerita. Latar disebut juga dengan setting. Setyaningsih (2015, hlm. 84) mengatakan, “Setting adalah tempat, waktu, dan suasana terjadinya suatu adegan”. Latar tempat dapat berupa rumah, sekolah, taman, latar waktu dapat berupa pagi, siang, malam, dan latar suasana dapat berupa gembira, ramai, mencekam, dsb. Oleh sebab itu, penulis harus benar-benar jelas dalam mendeskripsikan latar agar dapat tergambar dengan baik dan membantu dalam pementasan.

#### **f. Amanat**

Setiap karya sastra tentunya ditulis dengan tujuan untuk menyampaikan suatu pesan kepada para pembacanya. Pesan tersebut disebut dengan amanat. Menurut Setyaningsih (2015, hlm. 85), “Amanat adalah pesan moral yang akan disampaikan penulis kepada pembaca naskah atau drama”. Pesan tersebut tidak disampaikan secara langsung, tetapi melalui lakon naskah drama yang ditulisnya. Dengan demikian, pembaca dapat menyimpulkan pelajaran moral yang diperoleh dari membaca atau menonton drama itu.

Dari berbagai pendapat di atas dikemukakan bahwa, unsur-unsur yang membangun teks drama itu tidak jauh berbeda dengan unsur-unsur pada karya sastra lainnya. Teks drama harus mempunyai tema untuk membangun kerangka cerita, dan di dalam kerangka tersebut barulah terdapat unsur-unsur lainnya, seperti, alur, penokohan, dialog, latar, dan amanat atau pesan pengarang.



Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa unsur yang harus ada dalam isi teks drama meliputi tema, alur, penokohan, dialog, latar, dan amanat. Maka dari itu, seorang penulis teks drama harus selalu memperhatikan unsur-unsur tersebut ketika menulis teks drama. Hal ini bertujuan agar teks drama yang dihasilkan dapat menarik perhatian dan diterima dengan baik oleh pembaca maupun penonton. Selanjutnya, unsur-unsur tersebut akan menjadi rujukan penulis dalam menilai isi teks drama karya peserta didik.

#### **4) Kaidah Kebahasaan Teks Drama**

Kaidah kebahasaan adalah pemakaian bahasa yang meliputi penggunaan kata kerja, penggunaan konjungsi, penggunaan keterangan waktu pada suatu teks, dan sebagainya. Teks drama sebagaimana teks lainnya, memiliki kaidah kebahasaan yang harus dipatuhi dalam penyusunannya.

Dijelaskan dalam Kosasih (2017, hlm. 218-219) kaidah kebahasaan drama sebagai berikut.

Teks drama menggunakan kata ganti orang ketiga pada bagian prolog atau epilognya. Karena melibatkan banyak pelaku (tokoh), kata ganti yang lazim digunakan adalah mereka. Lain halnya dengan bagian dialognya, yang kata gantinya adalah kata orang pertama dan kedua. Mungkin juga digunakan kata-kata sapaan.

Berdasarkan hal tersebut, maka dalam bagian struktur prolog dan epilog teks drama lebih banyak digunakan kata ganti orang ketiga, seperti dia dan mereka. Sedangkan pada bagian dialog lebih banyak digunakan kata ganti orang pertama dan kedua, seperti aku, saya, kamu, kita. Selain itu di dalam teks drama juga biasanya menggunakan kata sapaan, seperti, “Selamat pagi”, “Anak-anak”, dan sebagainya.

Sementara itu, menurut Suherli, Suryaman, Septiaji, dan Istiqomah (2017, hlm. 264) teks drama memiliki ciri-ciri kebahasaan sebagai berikut.

- 1) Banyak menggunakan kata yang menyatakan urutan waktu (konjungsi temporal), seperti : sebelum, sekarang, setelah itu, mula-mula, kemudian.
- 2) Banyak menggunakan kata kerja yang menggambarkan suatu peristiwa yang terjadi, seperti menyuruh, menobatkan, menyingkirkan, menghadap, beristirahat.
- 3) Banyak menggunakan kata kerja yang menyatakan sesuatu yang dipikirkan atau dirasakan oleh tokoh, seperti : merasakan, menginginkan, mengharap, mendambakan, mengalami.

- 4) Menggunakan kata-kata sifat untuk menggambarkan tokoh, tempat, atau suasana. Kata-kata yang dimaksud, misalnya, ramai, bersih, baik, gagah, kuat.

Artinya, kebahasaan dalam teks drama itu banyak menggunakan kata yang menyatakan urutan waktu, kata kerja yang menggambarkan peristiwa, kata kerja yang menyatakan sesuatu, dan kata-kata sifat.

Dari pendapat di atas, diketahui bahwa kaidah kebahasaan dalam teks drama itu meliputi penggunaan kata ganti orang ketiga, kata ganti orang kedua, kata sapaan, konjungsi temporal, kata kerja yang menggambarkan peristiwa, kata kerja yang menyatakan sesuatu, dan kata-kata sifat.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa teks drama memiliki kaidah kebahasaan seperti teks-teks pada umumnya. Adapun kebahasaan yang harus digunakan pada teks drama yaitu kata ganti orang ketiga pada prolog atau epilog, kata ganti orang pertama atau kedua pada bagian dialog, kata-kata sapaan, kata yang menyatakan urutan waktu, kata kerja yang menggambarkan peristiwa, kata kerja yang menyatakan sesuatu yang dipikirkan, dan kata-kata sifat. Kaidah kebahasaan ini harus digunakan ketika menulis teks drama sehingga teks drama yang dihasilkan dapat dimengerti dengan baik oleh pembaca. Selanjutnya, kaidah kebahasaan inilah yang akan menjadi rujukan penulis dalam menilai teks drama karya peserta didik.

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pada hakikatnya merupakan alat bantu yang digunakan sebagai sarana pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah penyampaian bahan ajar dari pendidik kepada peserta didik. Pengertian media dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V adalah alat, perantara, penghubung. Secara harfiah media berarti perantara atau pengantar.

Berkaitan dengan pengertian media sebagai alat, perantara, dan penghubung. Kustandi dan Darmawan (2020, hlm. 5) mengemukakan, “Media merupakan alat bantu proses pembelajaran yang memiliki arti sarana atau pengantar informasi dari guru sebagai informan kepada peserta didik sebagai penerima informasi.” Dalam kegiatan pembelajaran, media digunakan untuk membantu tugas pendidik dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu, pendidik harus pandai dalam memilih

media yang akan digunakan. Hal-hal yang harus diperhatikan di antaranya adalah karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, kecocokan dengan isi materi, ketersediaan biaya dan fasilitas, dan kemampuan pendidik itu sendiri dalam menggunakan media. Hal-hal tersebut harus diperhatikan sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Yaumi (2018, hlm. 7) mengungkapkan, “Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi”. Berdasarkan apa yang dipaparkan oleh Yaumi, penggunaan media tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengantar informasi saja, melainkan juga harus dapat membangun interaksi antara pendidik dengan peserta didik di kelas. Sebagaimana karakteristik kurikulum 2013, pembelajaran tidak lagi berpusat pada pendidik, melainkan harus berpusat pada peserta didik (*student center*), dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan Sadiman dalam Royani (2018, hlm. 39) mengungkapkan, “Media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengirim pesan kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa” Pemanfaatan media pembelajaran yang baik oleh pendidik akan membantu mengeksplorasi pengalaman belajar peserta didik yang kemudian dapat menumbuhkan minat dan motivasinya dalam belajar. Dengan memanfaatkan media, kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Hal ini juga mengartikan pendidik harus mampu memilih atau menciptakan media yang tepat sesuai dengan materi, kompetensi, dan karakteristik peserta didik, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Dewasa ini, media pembelajaran sudah banyak beralih dari tradisional menjadi digital. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat. Batubara (2021, hlm. 3) mendefinisikan, “Media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang bekerja dengan data digital atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital.” Ini mengartikan, bahwa media pembelajaran sebagai alat dan sarana penyampaian materi pembelajaran, dapat diakses dan

digunakan secara lebih praktis menggunakan perangkat digital. Perangkat digital di sini dapat berupa *smartphone*, komputer, laptop, dan sebagainya.

Dari berbagai pendapat yang dikemukakan di atas, terdapat perbedaan dan persamaan pendapat mengenai media pembelajaran. Diketahui bahwa media pembelajaran itu adalah sebuah sarana pengantar informasi berupa bahan ajar dari pendidik kepada peserta didik. Namun, tidak hanya sebatas pengantar informasi, penggunaan media juga harus membangun interaksi yang baik antara pendidik dengan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Media pembelajaran juga dapat menumbuhkan perhatian serta minat peserta didik terhadap materi yang sedang diajarkan, di sisi lain dapat menambah pengalaman belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, media pembelajaran di masa kini sudah banyak beralih menjadi digital yang dapat digunakan secara lebih praktis menggunakan perangkat digital.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai sarana dalam menyampaikan materi. Materi yang biasanya dijelaskan oleh pendidik menggunakan metode konvensional, akan lebih menarik perhatian peserta didik jika disampaikan melalui media. Penggunaan media juga dapat menumbuhkan keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik juga berperan sebagai fasilitator agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

#### **b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Dalam pembelajaran, terdapat banyak jenis media yang dapat digunakan dan dimanfaatkan sesuai kebutuhan dan karakteristik materi yang disampaikan. Oleh karena itu, pendidik harus pandai-pandai dalam memilih, membuat, maupun mengembangkan media yang sesuai dengan materi pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kemampuan pendidik itu sendiri dalam mengelola media. Media tersebut dibagi ke dalam beberapa jenis dan klasifikasi.

Menurut Noor (2021, hlm. 16 – 19) secara umum, media pembelajaran dapat digolongkan menjadi tiga jenis, yaitu sebagai berikut.

##### **1. Media Visual**

Media visual terdiri dari dua macam, yaitu media yang tidak diproyeksikan dan media visual yang diproyeksikan.

#### **a) Media yang Tidak Diproyeksikan**

##### **1) Media Realia atau Benda Nyata**

Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi dapat melihat langsung ke objek. Kelebihan dari media ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik. Contoh dari media realia ini seperti makhluk hidup, tanaman, dan sebagainya.

##### **2) Model**

Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model ini ditujukan sebagai pengganti media realia jika terdapat kendala tertentu pada media realia tersebut.

##### **3) Media Grafis**

Media ini tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah untuk menarik perhatian, memperjelas materi pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep. Contoh dari media grafis ini meliputi gambar, foto, sketsa, diagram, grafik, dan sebagainya.

#### **b) Media Proyeksi**

##### **1) Transparansi OHP**

Transparansi OHP merupakan alat bantu mengajar tatap muka sejati, sebab tata letak ruang kelas tetap seperti biasa, guru dapat bertatap muka dengan siswa (tanpa harus membelakangi siswa). Perangkat media transparansi meliputi perangkat lunak (Overhead transparency/OHT) dan perangkat keras (Overhead projector/OHP)

##### **2) Film Bingkai/Slide**

Film bingkai atau slide adalah film transparan yang umumnya berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2x2 inci. Manfaat film bingkai hampir sama dengan transparansi OHP, hanya saja kualitas visual yang dihasilkan lebih bagus. Sedangkan kelemahannya adalah biaya produksi dan peralatan lebih mahal serta kurang praktis.

## **2. Media Audio**

### **a. Radio**

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dan baru. Radio dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif.

### **b. Kaset-audio**

Kaset-audio di sini adalah kaset-audio yang sering digunakan di sekolah. Keuntungan dari penggunaan media ini adalah ekonomis karena biaya pengadaan dan perawatannya yang mudah

## **3. Media Audio-Visual**

### **a. Media Video**

Video merupakan salah satu jenis media audiovisual selain film. Media ini banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran dan biasanya dikemas dalam bentuk VCD.

### **b. Media Komputer**

Media ini memiliki semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain. Selain mampu menampilkan teks, gerak, suara dan gambar, komputer juga dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah. Bahkan komputer yang disambung dengan internet dapat memberikan keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas.

Menurut Rudy Bretz dalam Duludu (2017, hlm. 18), ada tujuh klasifikasi media, yaitu :

- a. Media audio visual gerak, seperti: film bersuara, film pada televisi, televisi dan animasi.
- b. Media audio visual diam, seperti : slide.
- c. Audio seni gerak, seperti : tulisan bergerak bersuara.
- d. Media visual bergerak, seperti : film bisu.
- e. Media visual diam, seperti : slide bisu, halaman cetak, foto.
- f. Media audio, seperti : radio, telepon, pita audio.
- g. Media cetak, seperti : buku, modul.

Berdasarkan klasifikasi Rudy Bretz, media pembelajaran sangat beragam jenisnya. Di mulai dari media paling sederhana dan tradisional seperti media cetak hingga multimedia yang memadukan berbagai komponen seperti media audiovisual gerak.

Sedangkan Anderson dalam Duludu (2017, hlm. 18) mengelompokkan media menjadi 10 golongan sebagai berikut :

- a. Golongan media audio, contoh dalam pembelajarannya : kaset audio, siaran radio, CD, telepon.
- b. Golongan media cetak, contoh dalam pembelajaran : buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar.
- c. Golongan media audio cetak, contoh dalam pembelajaran : kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis.
- d. Golongan media proyeksi visual diam, contoh dalam pembelajaran : overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide).
- e. Golongan media proyeksi audio visual diam, contoh dalam pembelajaran : film bingkai (slide) bersuara.
- f. Golongan media visual gerak, contoh dalam pembelajaran : film bisu.
- g. Golongan media audio visual gerak, contoh dalam pembelajaran : film gerak bersuara, video/VCD, televisi.
- h. Golongan media obyek fisik, contoh dalam pembelajaran : benda nyata, model, specimen.
- i. Golongan media manusia dan lingkungan, contoh dalam pembelajaran : guru, pustakawan, laboran.
- j. Golongan media computer, contoh dalam pembelajaran : CAI (*Computer Assisted Instructional* = Pembelajaran berbantuan computer), CMI (*Computer Managed Instructional*).

Klasifikasi media oleh Anderson lebih lengkap dan dirincikan berdasarkan golongan dan hingga golongan yang paling mutakhir adalah golongan media yang memanfaatkan teknologi komputer.

Dari pendapat di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran itu beragam jenisnya dan diklasifikasikan ke dalam beberapa golongan. Di antaranya ada media visual, audiovisual, audiovisual gerak, media cetak, media objek fisik, media

proyeksi visual diam, media visual bergerak, dan sebagainya. Keragaman media pembelajaran ini disebabkan oleh pengaruh kemajuan teknologi yang membawa perubahan dalam aspek media sehingga media menjadi semakin canggih. Adapun kaitannya dengan media yang akan digunakan oleh penulis yaitu media aplikasi *flipbook* termasuk ke dalam golongan media audio visual gerak. Karena pada aplikasi *flipbook*, materi tidak hanya disajikan melalui teks saja, melainkan juga dapat melalui video, audio, dan gambar berwarna-warni yang dipadukan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran itu berbeda-beda jenisnya, maka akan berbeda-beda pula penggunaannya. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan sesuai dengan kecocokannya dengan kriteria materi dan kegiatan pembelajaran yang akan disampaikan. Oleh sebab itu, pendidik harus pandai dalam memilih media yang tepat agar materi dapat tersampaikan dengan baik dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

#### **4. *Flipbook***

Di era digital ini, kemajuan teknologi dan informasi telah membawa banyak perubahan dan pembaharuan dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satunya, tak terkecuali di bidang pendidikan. Pengaruh teknologi dalam pendidikan adalah pada penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sudah harus berkembang menjadi lebih inovatif, kreatif, interaktif, dan berbasis digital. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menumbuhkan kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan adalah *flipbook*.

*Flipbook* adalah perangkat lunak yang dapat membuat buku berbentuk digital dan dapat dibalikkan halamannya hanya dengan menyetuhnya saja. Menurut Haryanti dan Saputro dalam jurnal Wibowo dan Purnamasari (2019, hlm. 24) mengatakan, “Flipbook maker adalah sebuah software yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan software ini apabila kita membaca sebuah ebook tidak lagi monoton dan menjadi lebih menarik”. Melalui *flipbook* ini, peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar baru dalam membaca buku berbentuk digital. Kegiatan membaca buku yang biasanya membosankan akan lebih menarik karena tampilan yang disajikan oleh *flipbook* tidak monoton seperti buku pada umumnya.



Sedangkan menurut Sari dan Ahmad (2021, hlm 2821) mengungkapkan, “*Flipbook digital* adalah media yang disusun secara sistematis yang berisikan materi berupa teks, obyek, maupun suara yang kemudian disajikan dalam format digital yang didalamnya mempunyai unsur multimedia sehingga membuat pengguna lebih interaktif dengan media”. Di dalam *flipbook*, tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks saja, melainkan dapat juga berbentuk gambar, suara, ataupun video yang dipadukan sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Di samping itu, *flipbook* telah sesuai dengan perkembangan teknologi dalam media pembelajaran yang berbasis multimedia.

*Flipbook* dapat menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Dikemukakan oleh Amanullah (2019, hlm. 40), “Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flipbook digital* menjadi solusi alternatif guna menunjang pembelajaran siswa di era revolusi industry 4.0”. Dengan menggunakan media *flipbook*, suasana belajar di kelas akan lebih menarik, interaktif, komunikatif, dan juga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Terdapat banyak aplikasi daring yang dapat digunakan untuk membuat *flipbook digital*. Di antaranya aplikasi Anyflip, Flipbook Maker, Flippingbook, Flip Builder, Flipsnack, Yumpu, dan sebagainya. Pada dasarnya kegunaan dari aplikasi-aplikasi tersebut sama yaitu untuk membuat produk *flipbook*. Namun pada beberapa aplikasi akan terdapat fitur yang berbeda-beda. Adapun untuk penelitian ini, penulis akan menggunakan aplikasi Anyflip. Anyflip adalah aplikasi web gratis dan berbayar yang dapat digunakan untuk membuat *flipbook*. Penulis memilih aplikasi ini karena fitur pada aplikasi ini tidak rumit, mudah digunakan, dan mudah diakses oleh peserta didik. Dipaparkan oleh Widya, dkk (2021, hlm. 186), “Web anyflip memiliki keunggulan dapat dibagikan dengan mudah ke semua siswa melalui link, siswa bisa mengakses dimanapun”. Dengan menggunakan Anyflip, materi pembelajaran dapat dikreasikan menjadi lebih menarik, sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif.

Dari berbagai pendapat yang telah dikemukakan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan persepsi mengenai *flipbook*. Diketahui bahwa *flipbook* merupakan perangkat lunak yang dapat menyajikan materi ke dalam buku berbentuk digital. Materi yang disajikan melalui *flipbook* dapat berupa gabungan dari teks, gambar,

video, dan audio. Oleh sebab itu, penggunaan *flipbook* dapat menarik perhatian, menumbuhkan minat, dan motivasi peserta didik dalam belajar karena tampilan yang disajikan menarik dan tidak membosankan. Terdapat berbagai macam aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat *flipbook* digital. Adapun aplikasi yang akan penulis gunakan adalah web Anyflip.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa *flipbook* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pemilihan media pembelajaran yang berbasis multimedia dan digital. *Flipbook* dapat menambah pengalaman baru dalam kegiatan belajar. Karena tampilannya yang interaktif, penggunaan media *flipbook* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, komunikatif, dan interaktif.

## **5. Komik**

Karya sastra tidak hanya disajikan dalam bentuk tulisan sepenuhnya, ada juga karya sastra yang disajikan dalam bentuk gambar atau sastra gambar. Salah satu yang termasuk ke dalam sastra gambar adalah komik. Komik merupakan sastra gambar di mana penulis dapat mengungkapkan idenya melalui perpaduan antara gambar dan teks.

Komik biasanya disajikan dengan tampilan warna-warni yang menjadikan visualisasi gambar dalam komik semakin hidup dan menarik. Komik banyak digemari oleh masyarakat, khususnya anak-anak dan remaja awal karena tampilannya yang menarik perhatian dengan cerita yang beragam. Adapun pengertian mengenai komik akan dijelaskan sebagai berikut.

Komik merupakan rangkaian cerita yang disusun oleh gambar-gambar yang berurutan. Ahmad Rivai dalam Saputro (2015, hlm. 2) mengungkapkan, “Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca”. Ini berarti, dalam menyampaikan karakter tokoh dan jalan ceritanya, cerita di dalam komik divisualisasikan oleh gambar-gambar kartun yang menarik. Hal tersebut tidak terlepas dari tujuannya untuk menghibur pembaca.

Sedangkan menurut Kustandi dan Darmawan (2020, hlm. 142), “Komik tidak hanya memberikan informasi yang bersifat menghibur tetapi juga dapat dikatakan

sebagai komik pembelajaran, jika informasi yang dibawakan di dalamnya bersifat edukasi (unsur pendidikan)”. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa di samping tujuannya untuk menghibur, komik juga dapat dijadikan sebagai pembelajaran. Terlebih lagi dengan menggunakan komik, pembelajaran dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan. Apabila pembelajaran menyenangkan, maka peserta didik pun akan sukarela terlibat total dalam proses pembelajaran.

Komik bukanlah sesuatu yang baru, melainkan sudah ada sejak zaman dahulu. Hal tersebut selaras dengan yang dikemukakan dalam skripsi Wardana (2018, hlm. 28), “Komik merupakan runtutan berupa gambar yang mengandung cerita. Pada masa lampau komik sendiri ditemukan dalam berbagai prasasti dan candi berupa runtutan gambar yang bercerita”. Hal ini mengartikan, bahwa komik sebenarnya sudah ada sejak zaman dahulu dalam bentuk rangkaian gambar dalam prasasti dan candi. Namun seiring berkembangnya zaman, komik mengalami berbagai perubahan dan pembaharuan menjadi lebih menarik dan berwarna, bahkan ada yang berbentuk digital.

Selain itu, komik memiliki daya tarik tersendiri yang membedakan dengan jenis cerita lainnya. Diungkapkan oleh Susilana dan Riyana dalam jurnal Jubaedah (2012, hlm. 144), “Penyajian komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai”. Ini berarti, komik berbeda dengan cerita-cerita yang disajikan dalam bentuk teks. Jika dalam karya lainnya, pembaca akan berimajinasi sendiri tentang alur, latar, dan tokoh dalam cerita, sedangkan dalam komik, hal itu sudah disajikan dan dapat dilihat langsung oleh pembaca sembari membaca ceritanya. Oleh sebab itu, visualisasi dalam komik harus jelas dan kuat agar dapat memengaruhi emosi pembaca.

Dari berbagai pendapat yang telah dikemukakan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan persepsi mengenai komik. Diketahui bahwa komik adalah sebuah karya sastra yang disajikan melalui rangkaian gambar-gambar yang membentuk sebuah alur dan inti cerita. Penyajian visual dalam komik dapat membuat pembaca merasa emosional ketika membacanya. Komik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan bagi pembaca, melainkan dapat berfungsi juga sebagai sumber

pembelajaran. Selain itu, komik sebenarnya bukan suatu hal yang baru, tetapi sudah ada sejak zaman dahulu dengan digambarkan melalui prasasti dan candi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa komik dapat menumbuhkan minat dan perhatian dalam kegiatan membaca. Komik juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik untuk menumbuhkan minat, menambah perbendaharaan kosakata, dan keterampilan membaca peserta didik. Maka dari itu, penggunaan komik dapat menjadi stimulus bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

## 6. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu dimaksudkan untuk mengomparasikan penelitian yang memiliki kesamaan judul, subjek, maupun metode penelitian. Hal ini ditujukan sebagai pembandingan dan acuan penulis dalam melakukan penelitian selanjutnya. Penulis menemukan beberapa penelitian terdahulu sebagai berikut.

**Tabel 2. 1**

### Penelitian Terdahulu yang Relevan

<b>Judul Penelitian</b>	<b>Penulis</b>	<b>Tahun</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama	Hani Karlina	2017	Objek kajian yang diteliti berupa teks drama	Media yang digunakan adalah media audiovisual, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media <i>flipbook</i> berbasis komik.
Pembelajaran Menulis Drama	Annisa Lesyiana Herawati	2019	Objek kajian yang diteliti	Penelitian tersebut menggunakan

Berorientasi pada Struktur dan Kaidah Kebahasaan Menggunakan Teknik Permainan Kotak Isu pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Cikancung Tahun Pelajaran 2018/2019			berupa teks drama	teknik permainan kotak isu, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media <i>flipbook</i> berbasis komik.
Model Pembelajaran Menulis Teks Drama Menggunakan Media Teks Cerpen Siswa Kelas VIII	Lili Ratnasari dan Syahrul Ramadhan	2020	Objek kajian yang diteliti berupa teks drama	Media yang digunakan adalah teks cerpen, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media <i>flipbook</i> berbasis komik.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang sudah dilakukan tersebut, didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan peserta didik dalam menulis teks drama menggunakan media. Pada penelitian yang dilakukan oleh Hani Karlina terdapat peningkatan dengan perolehan nilai peserta didik yang meningkat pada setiap siklus. Pada siklus I didapatkan rata-rata 74, dan pada siklus II

mendapatkan rata-rata 82,25. Selanjutnya, pada penelitian yang dilakukan oleh Annisa Lesyiana Herawati terdapat peningkatan pada kelas eksperimen dengan hasil nilai rata-rata prates pada kelas eksperimen sebesar 56,4 dan nilai rata-rata pascates sebesar 84,8. Nilai tersebut menunjukkan, bahwa terjadi peningkatan pada kelas eksperimen sebesar 28,4. Lalu, pada penelitian yang dilakukan oleh Lili Ratnasari dan Syahrul Ramadhan didapatkan nilai rata-rata peserta didik adalah 86 dengan menggunakan media cerpen. Maka dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran menulis teks drama menggunakan media atau teknik yang menarik akan lebih efektif. Kedua penelitian tersebut menjadi acuan bagi penulis dalam melaksanakan penelitian ini. Namun dengan menggunakan media yang berbeda dan belum pernah diujicobakan pada pembelajaran menulis teks drama sebelumnya.

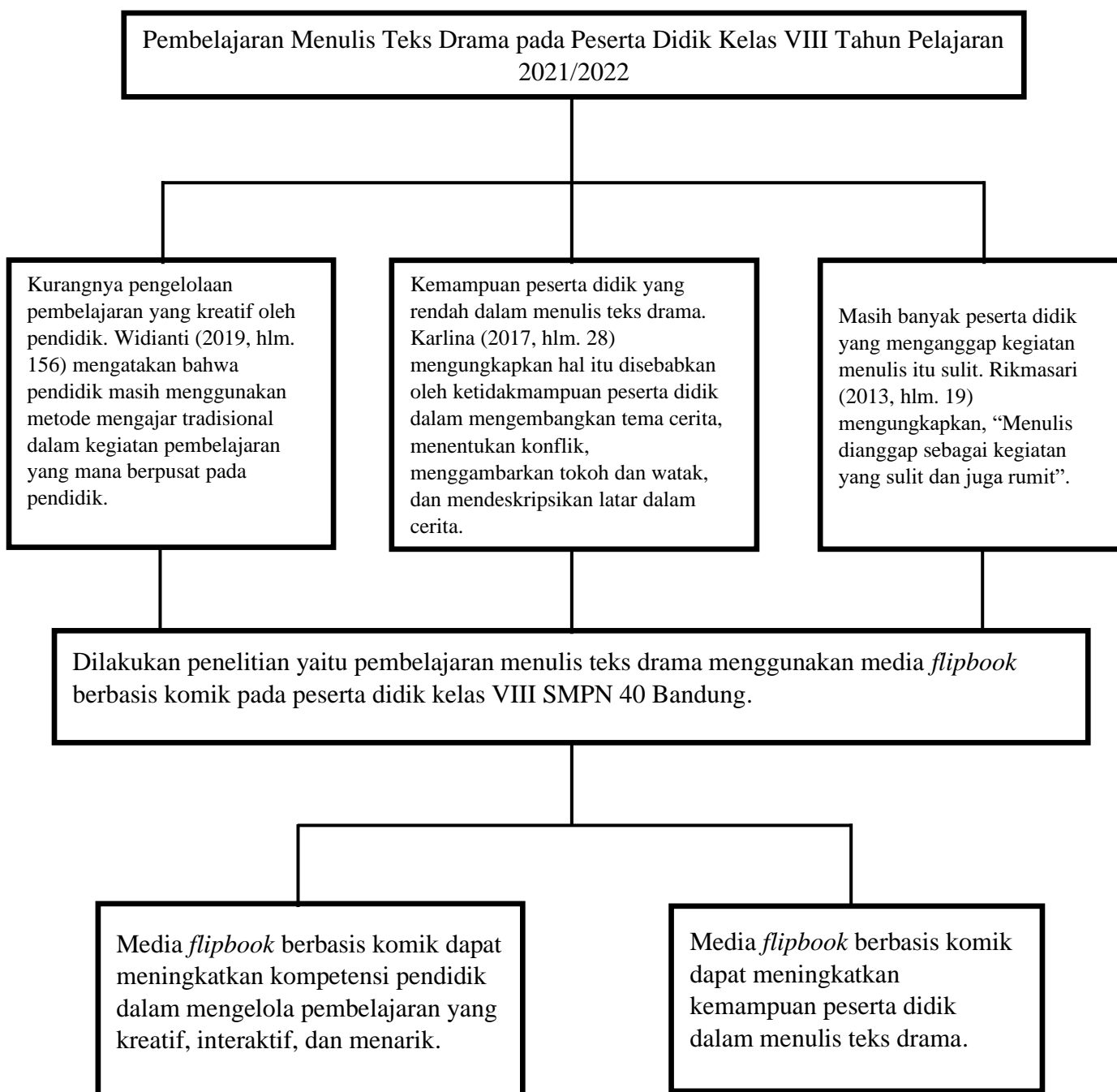
## **B. Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran merupakan deskripsi mengenai keadaan awal dari permasalahan penelitian sampai dengan akhir setelah diberikannya perlakuan. Dalam kerangka pemikiran, peneliti menggambarkan secara singkat kronologis penelitian. Kerangka pemikiran ini mencakup rencana penelitian mengenai judul “Pembelajaran Menulis Teks Drama Menggunakan Media *Flipbook* Berbasis Komik pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 40 Bandung Tahun Pelajaran 2021/2022”

Pada kerangka penelitian di bawah ini, penulis menggambarkan kondisi awal yang akan dijadikan objek penelitian yaitu pembelajaran menulis teks drama. Lalu permasalahan-permasalahan yang ditemukan penulis meliputi, kurangnya pengelolaan pembelajaran oleh pendidik, rendahnya kemampuan peserta didik dalam menulis teks drama, dan peserta didik yang merasa kesulitan dalam kegiatan menulis. Selanjutnya, solusi atau penyelesaian yang akan dilakukan berupa pembelajaran menulis teks drama menggunakan media *flipbook* berbasis komik, dan harapan setelah diterapkannya solusi tersebut. Kerangka penelitian ini menggambarkan secara jelas penelitian yang akan dilakukan.

## Bagan 2. 1

### Kerangka Pemikiran



### C. Asumsi dan Hipotesis

#### 1. Asumsi

Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima penulis. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis dan disusun agar

penulis dapat mengembangkan rancangan penelitian yang valid. Dalam penelitian ini penulis mempunyai asumsi sebagai berikut.

- a. Penulis sudah memenuhi mata kuliah PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) I dan II. Selain itu, penulis juga sudah mendapatkan ilmu-ilmu kependidikan, seperti Telaah Kurikulum dan Pendidikan, *Micro Teaching*, Profesi Kependidikan, Pedagogik, Psikologi Pendidikan, Evaluasi Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pengembangan Multimedia Pembelajaran, dan KKNT.
- b. Menulis teks drama merupakan pembelajaran menulis yang terdapat dalam kurikulum 2013 dan harus dipelajari oleh peserta didik kelas VIII di semester genap.
- c. Media *flipbook* berbasis komik merupakan suatu alternatif media pembelajaran menulis teks drama yang dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan idenya karena *flipbook* dilengkapi dengan multimedia yang disajikan dengan menarik dan kreatif.

Dari pemaparan tersebut, penulis beranggapan bahwa penulis mampu merencanakan, melaksanakan, serta menilai pembelajaran menulis teks drama menggunakan media *flipbook* berbasis komik. Dengan menggunakan media *flipbook* berbasis komik, dapat membantu peserta didik meningkatkan keterampilannya dalam menulis teks drama. Selanjutnya, asumsi ini akan dijadikan acuan dalam merumuskan hipotesis.

## **2. Hipotesis**

Hipotesis penelitian disusun untuk menjawab rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya. Hipotesis bersifat sementara, oleh sebab itu kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Sekaitan dengan hal tersebut, hipotesis yang penulis rumuskan adalah sebagai berikut.

- a. Penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan menilai kegiatan pembelajaran menulis teks drama menggunakan media *flipbook* berbasis komik pada peserta didik kelas VIII SMPN 40 Bandung.
- b. Peserta didik kelas VIII SMPN 40 Bandung mampu menulis teks drama sesuai dengan isi, struktur, dan kebahasaan dengan menggunakan media *flipbook* berbasis komik.



- c. Terdapat perbedaan hasil belajar menulis teks drama antara kelas eksperimen yang menggunakan media *flipbook* berbasis komik dengan kelas kontrol yang menggunakan media gambar pada peserta didik kelas VIII SMPN 40 Bandung.
- d. Media *flipbook* berbasis komik efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks drama pada peserta didik kelas VIII SMPN 40 Bandung.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang penulis susun adalah untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian ini. Hipotesis ini ditujukan agar penelitian lebih terarah dan penulis mengetahui gambaran hasil dari penelitian yang akan dilakukan.