

**PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DRAMA MENGGUNAKAN MEDIA  
FLIPBOOK BERBASIS KOMIK PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 40  
BANDUNG TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Sabila Rahmatunnisa<sup>1</sup>, Titin Nurhayatin<sup>2</sup>, Rendy Triandy<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Pasundan

<sup>1</sup>sabilarahmaa06@gmail.com, <sup>2</sup>titinnurhayatin@unpas.ac.id,

<sup>3</sup>rendytriandy@unpas.ac.id

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the low ability of students and their difficulties in writing drama texts. One of the factors that causes this is the lack of creative and innovative use of media and technology by educators. As is known, the use of media and technology in learning can increase students' interest and motivation to learn. The purpose of this research is to improve the ability of students to write drama texts according to the content, language, and structure; to describe the differences in the ability to write drama texts between the experimental class using comic-based flipbook media and the control class using image media; and to test the effectiveness of comic-based flipbook media in learning to write drama texts. The method used is a quasi-experimental method of pre-test - post-test design with a control group. The data obtained were pre-test and post-test data from the experimental and control classes of students in class VIII of SMPN 40 Bandung. The results of this study proved that the ability of students to increase in learning to write drama texts using comic-based flipbook media. This is evident from the average value of the pretest experimental class of 20.75 which increased to 86.00 at the time of the post-test. There is a significant difference in learning outcomes between the experimental and control classes, in the experimental class an average post-test of 86.00 was obtained, while the post-test average of 75.75 was obtained in the control class. Comic-based flipbook media is effectively applied in learning to write drama texts compared to image media. This is evidenced by the results of the Mann Whitney Test with a significance value of 0.000 <0.05. This proves that the comic-based flipbook media is effectively used in learning to write drama texts.*

*Keywords: Writing, drama text, comic based flipbook*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan peserta didik dan kesulitannya dalam menulis teks drama. Adapun salah satu faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah kurangnya penggunaan media dan teknologi yang kreatif dan inovatif oleh pendidik. Seperti yang diketahui, penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis teks drama sesuai dengan isi,

kebahasaan, dan struktur; untuk mendeskripsikan perbedaan kemampuan menulis teks drama antara kelas eksperimen yang menggunakan media *flipbook* berbasis komik dan kelas kontrol yang menggunakan media gambar; serta untuk menguji efektivitas media *flipbook* berbasis komik dalam pembelajaran menulis teks drama. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen kuasi rancangan tes awal – tes akhir dengan kelompok kontrol. Data yang diperoleh adalah data pretes dan pascates dari kelas eksperimen dan kontrol peserta didik kelas VIII SMPN 40 Bandung. Adapun hasil dari penelitian ini terbukti kemampuan peserta didik meningkat dalam pembelajaran menulis teks drama yang menggunakan media *flipbook* berbasis komik. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata pretes kelas eksperimen sebesar 20,75 meningkat menjadi 86,00 pada saat pascates. Adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol, pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata pascates 86,00 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata pascates 75,75. Media *flipbook* berbasis komik efektif diterapkan dalam pembelajaran menulis teks drama dibandingkan media gambar. Hal ini dibuktikan melalui hasil Uji *Mann Whitney* dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hal ini membuktikan bahwa media *flipbook* berbasis komik efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks drama.

Kata Kunci: Menulis, teks drama, *flipbook* berbasis komik

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan makna dan perubahan bagi peserta didik demi tercapainya tujuan pendidikan nasional. Di Indonesia, pendidikan di sekolah-sekolah sudah menerapkan Kurikulum 2013 dalam pelaksanaannya. Pada Kurikulum 2013, peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan mampu memecahkan permasalahan secara mandiri.

Sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah harus

berbasis pada teks yang mana menekankan pada kegiatan memproduksi tulisan. Hal ini bertujuan untuk melatih kreativitas berpikir peserta didik dalam mengembangkan ide dan gagasannya ke dalam bentuk tulisan.

Menulis berarti melatih kemampuan dan kreativitas seseorang dalam mengungkapkan gagasannya ke dalam bentuk tulisan. Menurut Semi (2021, hlm. 13), "Menulis merupakan suatu proses kreatif memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan". Setiap manusia memiliki pengalaman hidup. Dari pengalaman itulah akan

lahir ide dan gagasan yang 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.

Menulis masih menempati keterampilan berbahasa yang dianggap paling sulit. Hal ini dikarenakan, menulis menuntut peserta didik untuk berpikir dan menggunakan nalarnya. Rikmasari (2013, hlm. 19) mengungkapkan, "Menulis dianggap sebagai kegiatan yang sulit dan juga rumit. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam menulis antara lain; isi cerita, organisasi teks, ketepatan diksi, ejaan yang disesuaikan dengan EYD". Terlebih lagi menulis dalam hal akademik yang menuntut peserta didik untuk berpikir, akan menyebabkan peserta didik menganggap bahwa kegiatan menulis itu melelahkan dan membosankan. Di samping itu, seorang penulis 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.

Pada dasarnya, drama adalah karya sastra bermuatan seni yang diperuntukkan untuk dipentaskan. Agar pementasan drama dapat berjalan lancar, indah, dan apik, tentunya diperlukan berbagai persiapan matang sebelumnya. Salah satu persiapan yang sangat penting dan menjadi kunci kesuksesan pementasan drama adalah teks drama itu sendiri. Kosasih (2017, hlm. 202) menyatakan bahwa teks drama adalah sebuah teks yang menceritakan serangkaian peristiwa dalam kisah hidup manusia yang bertujuan untuk dipertontonkan kepada khalayak melalui seni peran. Sebagaimana karya sastra lainnya, teks drama juga mengisahkan suatu peristiwa atau kejadian yang berisi pesan moral untuk dijadikan pembelajaran. Kesuma, Simpen, dan Satyawati (2019, hlm. 54) mengemukakan bahwa teks drama harus dibuat sebaik dan semenarik mungkin, agar ketika dipentaskan drama itu dapat menimbulkan reaksi dan emosi penonton terhadap konflik yang diangkat. Maka, dalam menulis teks drama, dituntut keterampilan menulis dan kreativitas berpikir yang

baik sehingga dapat menghasilkan cerita yang menarik dan dapat diterima oleh penonton maupun pembaca.

Pada pelaksanaannya di sekolah, pembelajaran menulis teks drama belum sepenuhnya berjalan dengan baik. Hal ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Karlina (2017, hlm. 28) mengungkapkan bahwa kesulitan dalam menulis teks drama disebabkan oleh ketidakmampuan peserta didik dalam mengembangkan tema cerita, ketidakmampuan dalam menentukan konflik, ketidakmampuan dalam menggambarkan tokoh dan watak melalui dialog, dan ketidakmampuan mendeskripsikan latar dalam cerita. Hal-hal tersebut merupakan unsur utama dalam membangun teks drama, namun masih banyak peserta didik yang merasa kesulitan pada praktiknya. Maka peran pendidik dalam menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran sangatlah penting. Pendidik harus mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan kondusif, serta memotivasi peserta didik untuk turut aktif selama kegiatan pembelajaran.

Dibutuhkan solusi untuk mengatasi persoalan tersebut demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Solusi tersebut berupa inovasi yang harus pendidik lakukan dalam berbagai aspek pembelajaran. Baik itu penggunaan metode dan model yang kreatif, atau pemanfaatan media yang inovatif dan bervariasi. Handayani, dkk (2020, hlm. 66) mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran menulis lebih baik jika menggunakan media pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh terhadap hasil pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut, menandakan bahwa penggunaan media sangat penting dalam pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik. Di samping itu, penggunaan media juga diharapkan dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.

Dewasa ini, media pembelajaran sudah banyak beralih dari tradisional menjadi digital. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi 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 berarti, 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.

Terdapat banyak media digital yang dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Salah satunya adalah perangkat lunak *flipbook*. Amanullah (2019, hlm. 44) mengemukakan, “Flipbook merupakan jenis perangkat lunak profesional untuk mengonversi file PDF, gambar, teks dan video menjadi satu bentuk seperti buku”. Kelebihan dari aplikasi *flipbook* ini ialah, materi pembelajaran dapat disajikan menggunakan teks, video, audio, dan gambar berwarna-warni yang dipadukan sehingga menarik perhatian peserta didik dan tidak membuat peserta didik bosan ketika membacanya. Selain itu, aplikasi *flipbook* digital juga lebih praktis untuk digunakan. Melalui *flipbook*, peserta didik akan mendapatkan pengalaman

baru dalam membaca sebuah buku namun secara digital dengan tampilan yang lebih kreatif dan variatif. Dalam kaitannya dengan pembelajaran menulis teks drama, media *flipbook* yang digunakan akan berbasis komik.

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”. 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. Seperti yang telah dipaparkan, bahwa komik mengandung penyajian visual dan cerita yang kuat, sehingga komik dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik untuk menumbuhkan minat belajar, menambah perbendaharaan kosakata, dan meningkatkan keterampilan membaca peserta didik.

Maka dari itu, penggunaan komik dapat menjadi stimulus bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan idenya ke dalam bentuk teks drama.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran Menulis Teks Drama Menggunakan Media *Flipbook* Berbasis Komik pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 40 Bandung Tahun Pelajaran 2021/2022”

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen semu. Adapun desain penelitian yang akan penulis gunakan adalah tes awal dan tes akhir dengan kelompok kontrol (*Pretest – Posttest Control Group Design*). Pada desain ini, penulis menggunakan dua kelas yang akan diteliti. Hal ini bertujuan untuk dapat melihat perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan media yang berbeda. Tes awal dan tes akhir diberikan pada kelas eksperimen dan kontrol untuk melihat apakah ada peningkatan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menulis teks drama.

Tempat untuk penelitian ini berlokasi di SMPN 40 Bandung, Jalan Wastukencana No. 75A, Kota Bandung. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 40 Bandung. Sampel yang diambil adalah peserta didik kelas VIII F sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII E sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah teknik telaah pustaka, uji coba, teknik tes, observasi, dan teknik analisis. Instrumen yang penulis gunakan pada teknik pengumpulan data di antaranya yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi, kisi-kisi pembelajaran menulis teks drama beserta instrumen dan kriteria penilaiannya.

Setelah penelitian berlangsung, akan diperoleh data hasil penelitian yang masih harus diolah menggunakan teknik analisis. Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan statistik deskriptif terlebih dahulu untuk mengetahui rata-rata, nilai tertinggi, dan nilai terendah. Selanjutnya, penulis akan menggunakan statistik inferensial dengan melakukan uji normalitas data. Karena data yang diperoleh tidak berdistribusi normal, maka pada

tahap selanjutnya, penulis menggunakan statistik nonparametrik yaitu uji *wilcoxon* dan uji *mann whitney*.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penulis menyusun hasil penelitian ini setelah melakukan penelitian terhadap peserta didik kelas VIII SMPN 40 Bandung. Di antaranya adalah kelas VIII E sebagai kelas kontrol dan kelas VIII F sebagai kelas eksperimen. Data yang diperoleh penulis meliputi: (1) data hasil observasi sikap peserta didik; dan (2) data hasil prates dan pascates peserta didik kelas eksperimen dan kontrol.

Penulis membuat empat kriteria penilaian observasi, di antaranya yaitu religius, disiplin, tanggung jawab, dan sopan santun. Pada kelas eksperimen, untuk kriteria yang pertama yaitu religius, peserta didik yang mendapatkan skor 4 sebanyak 12 orang, skor 3 sebanyak 6 orang, dan skor 2 sebanyak 2 orang. Kriteria kedua yaitu disiplin, peserta didik yang mendapatkan skor 4 sebanyak 9 orang, skor 3 sebanyak 8 orang, dan skor 2 sebanyak 3 orang. Kriteria ketiga yaitu tanggung jawab, peserta didik yang mendapatkan skor 4

sebanyak 11 orang, skor 3 sebanyak 6 orang, skor 2 sebanyak 3 orang. Selanjutnya untuk kriteria terakhir yaitu sopan santun, peserta didik yang mendapatkan skor 4 sebanyak 11 orang, dan skor 3 sebanyak 9 orang. Berdasarkan hasil di atas, maka skor rata-rata keseluruhan adalah 13,75 dan nilai rata-rata keseluruhan adalah 3,43. Sedangkan pada kelas kontrol, untuk kriteria yang pertama yaitu religius, peserta didik yang mendapatkan skor 4 sebanyak 13 orang, skor 3 sebanyak 4 orang, dan skor 2 sebanyak 3 orang. Kriteria kedua yaitu disiplin, peserta didik yang mendapatkan skor 4 sebanyak 10 orang, skor 3 sebanyak 9 orang, dan skor 2 sebanyak 1 orang. Kriteria ketiga yaitu tanggung jawab, peserta didik yang mendapatkan skor 4 sebanyak 8 orang, skor 3 sebanyak 7 orang, skor 2 sebanyak 5 orang. Selanjutnya untuk kriteria terakhir yaitu sopan santun, peserta didik yang mendapatkan skor 4 sebanyak 11 orang, dan skor 3 sebanyak 9 orang. Berdasarkan hasil di atas, maka skor rata-rata keseluruhan adalah 13,7 dan nilai rata-rata keseluruhan adalah 3,42.

Analisis hasil pembelajaran menulis teks drama menggunakan

media *flipbook* berbasis komik diperoleh melalui prates dan pascates. Pada analisis hasil prates kelas eksperimen memperoleh rata-rata 20,75 dengan nilai terendah 5 dan nilai tertinggi 55. Pada analisis hasil prates kelas kontrol memperoleh rata-rata 31,00 dengan nilai terendah 5 dan nilai tertinggi 60. Hal ini menandakan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menjawab soal karena kurangnya pengetahuan mengenai teks drama.

Selanjutnya pada analisis hasil pascates kelas eksperimen yang menggunakan media *flipbook* berbasis komik memperoleh rata-rata 86,00 dengan nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 95. Sedangkan pada analisis hasil pascates kelas kontrol yang menggunakan media gambar memperoleh rata-rata 75,75 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 90. Berdasarkan perhitungan tersebut diketahui bahwa rata-rata hasil pascates kelas eksperimen maupun kontrol mengalami peningkatan dari prates. Namun rata-rata peningkatan kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menandakan bahwa media *flipbook* berbasis komik lebih efektif digunakan

pada pembelajaran dibandingkan media gambar.

**Tabel 1 Prates dan Pascates Pembelajaran Menulis Teks Drama Peserta Didik Kelas VIII SMPN 40 Bandung**

<b>Kelas Eksperimen</b>				
N	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
20	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S
	20,75	10,915	86,00	5,282
<b>Kelas Kontrol</b>				
N	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
20	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S
	31,00	14,832	75,75	8,156

Berdasarkan analisis data menggunakan uji *wilcoxon* diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai Sig (2-tailed) 0,000 < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan mengenai hasil belajar menulis teks drama antara kelas eksperimen yang menggunakan media *flipbook* berbasis komik dengan kelas kontrol yang menggunakan media gambar. Selanjutnya, berdasarkan uji *mann whitney* diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai Sig (2-tailed) 0,000 < 0,05, maka media *flipbook* berbasis komik efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks drama.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pembelajaran menulis teks drama menggunakan

media *flipbook* berbasis komik pada peserta didik kelas VIII SMPN 40 Bandung, penulis menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Peserta didik kelas VIII SMPN 40 Bandung mampu menulis teks drama sesuai dengan isi, struktur, dan kebahasaan dengan menggunakan media *flipbook* berbasis komik. Hal ini berdasarkan perolehan hasil rata-rata pascates yang meningkat dari prates. Hasil rata-rata prates kelas eksperimen adalah 20,75 dan meningkat pada pascates menjadi 86,00.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar menulis teks drama yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media *flipbook* berbasis komik dengan kelas kontrol yang menggunakan media gambar pada peserta didik kelas VIII SMPN 40 Bandung. Hal ini berdasarkan uji *wilcoxon*, diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ .
3. Media *flipbook* berbasis komik efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks drama pada peserta didik kelas VIII SMPN 40 Bandung. Hal ini berdasarkan uji *mann whitney*, diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ .

Adapun saran-saran yang dapat penulis berikan berkaitan dengan penelitian yang telah dilaksanakan ini di antaranya sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran akan sangat menunjang kegiatan pembelajaran dan membantu tugas guru sebagai fasilitator.
2. Pendidik hendaknya berperan sebagai motivator dan fasilitator bagi peserta didik agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotoriknya secara maksimal.
3. Penulis berharap untuk selanjutnya dapat dilakukan penelitian yang lebih baik lagi mengenai media *flipbook* berbasis komik ataupun media lain yang lebih bervariasi sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

Demikian simpulan penelitian dan saran yang dapat penulis kemukakan. Besar harapan semoga penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dapat bermanfaat bagi perkembangan dunia pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, khususnya bagi para pendidik dan penulis sendiri.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amanullah, M. A. (2019).  
Pengembangan Media

- Pembelajaran *Flipbook* Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 40.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Handayani, E., Asfar, A. T., Asfar, A. A., F. A, A., & Marlina. (2020). Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Bebas Dengan Model Pembelajaran NHTW Berbasis Aplikasi Storyboard. *Jurnal PAKAR Pendidikan*, 18, 66.
- Karlina, H. (2017). Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama. *e-Jurnal LITERASI*, 1, 28.
- Kesuma, I. N., Simpen, I., & Satyawati, M. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama Berbahasa Bali Melalui Media Pembelajaran Film Pendek. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 8, 54.
- Kosasih. (2017). *Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP/MTs*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rikmasari, R. (2013). Efektifitas Media Buku Catatan Harian Dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik*, 2, 19.
- Saputro, A. D. (2015). Aplikasi Komik sebagai Media Pembelajaran. *Muaddib*, 5, 2.
- Semi, A. (2021). *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.