

## PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DRAMA PADA SMP KELAS VIII MENGUNAKAN MODEL *EXAMPLE NON EXAMPLE* MEDIA KOMIK BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI

Dessy Sri Rahayu<sup>1</sup>, Wikanengsih<sup>2</sup>, Diena San Fauziya<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup>IKIP Siliwangi

<sup>1</sup>dessy.sriahayu17@gmail.com, <sup>2</sup>wikanengsih@ikipsiliwangi.ac.id,

<sup>3</sup>dienasanf@ikipsiliwangi.ac.id

### **Abstract**

*This study aims to determine the scenario and implementation of learning to write drama text for VIII grade junior high school students using the Example Non Example Model of IT-based comic media, to determine the responses of teachers and VIII grade junior high school students to learning writing drama text using The Example Non Example Model of IT-based comic media and to find out what difficulties were experienced by VIII grade junior high school students in completing the tasks of writing drama texts. This study uses a qualitative description method. The implementation of learning is in accordance with the learning scenario, but the application of the steps of the non-example model is carried out sequentially. Of the 23 students, there were 19 students who scored above the KKM standard  $\geq 71$  with a percentage of 82.6% categorized as "Very High". Teacher and student questionnaire sheets obtain maximum data, namely the learning of drama texts using the Example Non Example Model of IT-based comic media can provide innovative methods for students, attract student interest, and student motivation to learn. The media used for categorized students succeed in writing drama texts. Student difficulties can be seen from the average knowledge and skills. The lowest average knowledge value is  $65 \leq 100$  about language rules, while the lowest average skill value is  $67 \leq 100$  about structure.*

**Keywords:** Learning, Media, Comics, Information Technology

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui skenario dan implementasi pembelajaran menulis teks drama siswa SMP kelas VIII menggunakan model *Example Non Example* media komik berbasis IT, untuk mengetahui respon guru dan siswa SMP kelas VIII terhadap pembelajaran menulis teks drama menggunakan model *example non example* media komik berbasis IT dan untuk mengetahui kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami siswa SMP kelas VIII dalam menyelesaikan tugas-tugas menulis teks drama. Penelitian ini menggunakan metode deskripsi kualitatif. Implementasi pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran, namun penerapan langkah-langkah model *example non example* dilaksanakan secara tidak berurutan. Dari 23 siswa terdapat 19 siswa memperoleh nilai di atas standar KKM  $\geq 71$  dengan persentase 82,6% dengan kategori "Sangat Tinggi". Lembar angket guru dan siswa memperoleh data yang maksimal, yakni pembelajaran teks drama menggunakan *Model Example non Example* menggunakan media komik berbasis informasi teknologi dapat memberikan metode yang inovatif untuk siswa, menarik minat siswa, dan motivasi belajar siswa. Media yang digunakan untuk siswa berkategori berhasil dalam menulis teks drama.

Kesulitan-kesulitan siswa dapat dilihat dari rata-rata pengetahuan dan keterampilan. Rata-rata hasil pengetahuan terendah yaitu  $65 \leq 100$  tentang kaidah kebahasaan, sedangkan rata-rata nilai keterampilan terendah yaitu  $67 \leq 100$  tentang struktur.

**Kata Kunci** : Pembelajaran, Media, Komik, Informasi Teknologi

## PENDAHULUAN

Kreativitas siswa berperan untuk dijadikan evaluasi hasil pembelajaran. Siswa akan mampu menulis sebuah teks drama yang dibantu oleh media gambar yang menarik sesuai materi ajar. Siswa yang memiliki keahlian dalam menggambar dapat memosisikan dirinya untuk menularkan gagasan yang dimiliki sehingga tidak menjadi keheranan apabila keterampilan dalam menulis dikembangkan dalam sebuah gambar. Siswa tersebut dapat mengekspresikan hasil gagasan menulis dalam sebuah komik.

Menulis merupakan kemampuan berbahasa yang dikuasai oleh setiap orang. Biasanya menulis dilakukan untuk bertukar atau menyampaikan informasi dalam bentuk rangkaian kata-kata atau lambang-lambang yang dapat dipahami oleh orang lain. Menulis diartikan sebagai grafik suatu bahasa sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut (Imania, Widodo, & Munaris, 2013).

Selain itu, keterampilan menulis juga sering disebut keterampilan produktif dan rumit. Alasannya karena menulis bukan hanya untuk menyalin kata-kata atau huruf dalam kertas melainkan sebagai kegiatan mengembangkan ide dalam bentuk tulisan yang teratur. Meskipun begitu, menulis harus terus dilakukan agar menjadi terbiasa dan mahir dalam mengutarakan sesuatu tanpa harus berkomunikasi secara langsung (tatap muka). Salah satunya adalah dengan menulis teks drama menggunakan model *example non example* berbantuan media komik berbasis IT (*Information Technology*). Media komik yang digunakan yaitu aplikasi *Webtoon* supaya siswa mengetahui aplikasi yang digunakan pada pembelajaran teks drama yang disajikan pada sebuah gambar. Langkah-langkah model *example non example* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisa gambar-gambar yang akan dikembangkan untuk menulis teks drama.

Media komik yang digunakan yaitu aplikasi *Webtoon* supaya siswa mengetahui aplikasi yang digunakan pada pembelajaran teks drama yang disajikan pada sebuah gambar. Langkah-

langkah model *example non example* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis gambar-gambar yang akan dikembangkan untuk menulis teks drama.

Menulis teks drama menggunakan model *example non example* media komik berbasis IT adalah kegiatan memberikan tanggapan terhadap visualnya terhadap gambar yang disajikan oleh guru untuk meningkatkan daya pemahaman dan keilmuannya terutama dalam menguasai kosakata. Menurut Mukminam (Miftah, 2015) bahwa “ IT sebagai bidang garapan utama teknologi pembelajaran yang secara sengaja dan kreatif dirancang untuk membantu memecahkan permasalahan di setiap pembelajaran, kiranya akan banyak mengambil pesan”. Hal ini bermanfaat untuk siswa, salah satunya adalah meningkatkan daya imajinasi dan penguasaan pemilihan kata yang digunakan. Media komik berbasis IT mampu mengembangkan ide cerita peserta didik sesuai dengan fenomena dan perkembangan teknologi saat ini. Media komik berbasis IT memiliki berbagai genre komik yang dapat dibaca secara *online* di android pada aplikasi *playstore* atau membuka laman di [www.webtoons.com/id](http://www.webtoons.com/id) dan memilih komik yang sudah ditentukan oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Susanti (2019) bahwa “penggunaan media Webtoon dapat memberikan stimulus yang positif dalam proses berpikir siswa dalam merangkai kata-kata, menyusun alur, menentukan judul, menggambarkan tokoh di setiap dialog dan hal ini disebabkan dalam media Webtoon terdapat komik cerita sangat digemari oleh siswa, setiap munculnya dialog selalu diiringi dengan gambar tokoh dalam Webtoon”.

Menurut Soedarso (2015) media komik adalah cerita saling berurutan dan memiliki keterkaitan berurutan yang melibatkan indera visual media visual bertujuan untuk menghibur pembaca. Dilihat dari segi bentuk penampilan atau kemasan, komik dapat dibedakan kedalam komik strip , komik buku dan novel grafis.

Mulyati (2018) mengemukakan penggunaan pembelajaran saintifik dalam hasil belajar menggunakan media komik strip berhasil meningkatkan minat siswa termotivasi untuk belajar. Dengan hal ini diharapkan pembelajaran teks ceramah dengan penggunaan media komik dapat meningkatkan minat siswa dan memberi motivasi untuk pembelajaran. Menurut Wikanengsih (2013) mengemukakan bahwa minimnya pengetahuan dalam meningkatkan variasi model pembelajaran dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dan kurangnya waktu dalam mengoreksi hasil kerja karangan siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (Anggito & Setiawan, 2018) deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan suatu gejala, peristiwa, dan kejadian yang terjadi pada saat sekarang. Penelitian dilakukan dengan cara mendeskripsikan hasil yang diperoleh oleh setiap siswa. Menurut Nurhadi (2016) bahwa penelitian dapat menekankan pada penelitian kualitatif merupakan hasil deskriptif dari kuantitatif. Data kuantitatif ini menggunakan teknik statistik deskriptif. Statistik deskriptif, yaitu teknik statistik yang memberikan informasi yang dikumpulkan melalui tes. Tes merupakan kumpulan latihan-latihan yang digunakan untuk mengukur kemampuan pengetahuan dan keterampilan siswa. Hasil dari tes yang diperoleh merupakan data utama pada penelitian untuk mengetahui hasil belajar. Data kualitatif digunakan dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif atau uraian mengenai data telah didapatkan.

Subjek penelitian. ini adalah peserta didik kelas VIII-A di SMP PGRI 231 Cipatat, semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Jumlah peserta didik kelas VIII-A adalah 22 siswa. Kelas ini dipilih karena kelas VIII-A merupakan kelas yang memiliki kemampuan naskah drama yang rendah. Siswa tampak mengalami kesulitan dalam menemukan kalimat pertama untuk memulai tulisan.

Setelah data penelitian terkumpul langkah selanjutnya adalah mengolah data-data tersebut baik kualitatif maupun kuantitatif. Data kualitatif dianalisis dengan pendekatan logika dan data kuantitatif diolah melalui pendekatan persentase. Data dari angket dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif yang akan dianalisis secara deskriptif persentase melalui teknik persentase dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \dots\dots\%$$

P = Bilangan persentase yang dicari

F = Frekuensi responden

N = Jumlah keseluruhan responden

Persentase	Kategori
81% sd 100%	Sangat Tinggi
61% sd 80%	Tinggi
41% sd 60%	Cukup

21% sd 40%	Rendah
1% sd 20%	Sangat Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa implementasi pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran, namun penerapan langkah-langkah model *example non example* dilaksanakan secara tidak berurutan. Perubahan tersebut diakibatkan oleh adanya kondisi yang diluar perkiraan guru, media pembelajaran yang menjadi penghambat, jam pembelajaran yang direncanakan dalam skenario pembelajaran menjadi merasa kekurangan saat implementasi pembelajaran, arah pengembangan materi teks drama perlu adanya bimbingan pelan-pelan oleh guru sehingga siswa dapat memahami materi teks drama, dan ruangan dengan intensitas cahaya yang kurang menjadi sebuah kondisi belajar yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran.

Data hasil respon guru dan siswa memberikan fakta akurat terhadap hasil pembelajaran sesuai yang diharapkan. Media komik diharapkan mampu mendukung siswa dalam meningkatkan menulis teks drama. Berikut adalah hasil respon guru dan siswa dalam menulis teks drama.

**Tabel 1.** Hasil Respon Guru

Indikator	Pernyataan	Skor	
Keberhasilan dalam proses pembelajara	Gambar-gambar komik memberi semangat belajar	4	
	Memudahkan pemahaman pembelajaran	3	
	Memudahkan menentukan peran kelompok kerja	4	
	Menuntun siswa menemukan jawaban	3	
	Membuka sesi pertanyaan	4	
	Metode bervariasi	4	
	Membimbing diskusi siswa	3	
	Memberi kesempatan untuk bertanya jawab	2	
	Kekurangan dari pelaksanaan	Tidak menghilangkan rasa	3

pembelajaran	jenuh siswa		
	Media membantu memahami pembelajaran	tidak siswa	1

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{F}{N} \times 100 \\ &= \frac{31}{40} \times 100 = 78\% \end{aligned}$$

Berdasarkan data tabel 1 di atas, dapat dilihat terdapat 10 pernyataan sesuai proses pembelajaran. Oleh karena itu jumlah dari keseluruhannya yaitu 31. Dari data hasil respon guru yang telah diamati mendapatkan persentase 78%, persentase tersebut dikategorikan “Sangat Tinggi”.

**Tabel 2.** Hasil Respon Siswa

Indikator	Pernyataan	Jumlah	Persentase (%)	Keterangan
Keberhasilan proses pembelajaran	Gambar-gambar komik <i>Webtoon</i> memberi semangat belajar	81	92%	SS
	Menayangkan komik <i>Webtoon</i> memudahkan pemahaman	799	89%	SS
	Memudahkan peran kelompok kerja	39	44%	KS
	Komik <i>Webtoon</i> mampu berpikir kritis	58	65%	S
	Memudahkan berdiskusi dan bertanya	58	65%	S
	Kekurangan pada proses pembelajaran	Komik <i>Webtoon</i> malas belajar	33	37%
Kesulitan memahami		45	51%	TS

pembelajaran				
Sulit bekerja sama	70	79%	S	
Sulit menuangkan ide	56	63%	KS	
Malas berdiskusi dan bertanya	47	53%	KS	

Berdasarkan tabel 2 di atas, respon positif pada angket lebih banyak menunjukkan kategori sangat setuju “SS” yaitu pada pernyataan 1,3, dan 7. Respon negatif pada angket lebih banyak menunjukkan kategori tidak setuju “TS” pada pernyataan 2 dan 4 dan kategori kurang setuju pada pernyataan 8 dan 9.

Keberhasilan pembelajaran dilihat pada respon guru dan siswa melalui angket. Respon guru terhadap pembelajaran menulis teks drama menggunakan model *example non example* media komik berbasis teknologi informasi dapat terlaksana dengan maksimal dan memberikan metode yang inovatif untuk siswa. Sejalan dengan pendapat San Fauziya (2014, hlm. 8) bahwa hasil pembelajaran maksimal diperlukan pula pemanfaatan potensi baik yang berasal dari diri siswa, maupun yang dari luar diri siswa, seperti lingkungan dan sarana. Saran yang dapat digunakan adalah media massa, baik cetak maupun elektronik. Maka diperlukan metode kreatif-inovatif akan memberikan dalam proses pembelajaran, Siswa akan mendapatkan pengalaman terbaru dalam menulis teks drama menggunakan media pembelajaran berupa komik *Webtoon*.

Respon siswa terhadap proses belajar tersebut dapat menarik keinginan, minat baru, dan motivasi belajar siswa. Bentuk visual ini menjadi acuan kreatif siswa dalam menulis teks drama. Pengamatan siswa dalam belajar memberikan pengalaman secara tidak sadar bahwa dapat menyetuh imajinatif dalam menulis teks drama.

**Tabel 3.** Kesulitan-kesulitan dalam Menyelesaikan Latihan Pengetahuan Menulis Teks Drama

	Pertanyaan									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>Rata-rata</b>	96	96	96	83	69	83	56	100	83	65

Keterangan:

- 1 = Penokohan
- 2 = Latar tempat
- 3 = Amanat
- 4 = Kaidah kebahasaan
- 5 = Struktur
- 6 = Jenis drama
- 7 = Tema
- 8 = Isi percakapan
- 9 = Alur
- 10 = Kaidah kebahasaan

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan penilaian pengetahuan yang menjadi kesulitan siswa dalam menyelesaikan latihan pengetahuan yaitu kaidah kebahasaan pada nomor 10. Kesulitan pada kaidah kebahasaan yaitu mengenai menentukan penulisan dialog yang tepat pada sebuah teks drama.

**Tabel 5.** Kesulitan-kesulitan dalam Menyelesaikan Latihan Keterampilan Menulis Teks Drama

	<b>Unsur-unsur</b>	<b>Struktur</b>	<b>Kaidah Kebahasaan</b>	<b>EBI</b>	<b>Hasil Tulisan</b>
<b>Rata-rata</b>	89	67	85	70	76

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan hasil kesulitan siswa dalam menyelesaikan latihan keterampilan menulis teks drama yaitu struktur dengan rata-rata 67 dari ideal 100.

**Tabel 6.** Persentase Hasil Belajar Siswa

<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Persentase (%)</b>
81% sd 100%	Sangat Tinggi	9	39
61% sd 80%	Tinggi	10	43
41% sd 60%	Cukup	4	18
21% sd 40%	Rendah	0	0
1% sd 20%	Sangat Rendah	0	0
	<b>Jumlah</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan dari 23 siswa terdapat 19 siswa yang mendapatkan nilai di atas standar KKM  $\geq 71$  dengan persentase 82,6% kategori “Sangat Tinggi” dan dinyatakan tuntas dalam penguasaan materi. Pengambilan olah nilai siswa yaitu dengan cara 30% nilai pilihan ganda dan 70% nilai essay. Hasil belajar siswa yang terdukung oleh media komik *Webtoon*. Indera visual mereka dapat menarik perhatian untuk mengemukakan gagasan yang dituangkan dalam tulisan teks drama dengan memunculkan tokoh dan dialog percakapan. Faktor yang mempengaruhi kesulitan-kesulitan siswa dalam belajar, di antaranya :

- 1) Tidak ada keberanian untuk mengungkapkan pendapatnya, hal ini terjadi pada beberapa siswa yang memiliki sifat pendiam dan lebih suka bekerja sendiri serta sulit menyampaikan dan menerima ide gagasan untuk memacu motivasi belajar siswa.
- 2) Tidak merasa nyaman dengan lingkungan belajar. Siswa kesulitan untuk menyesuaikan karakteristik dengan teman sebaya, karakter siswa berbalik arah dengan sifat yang meski diterapkan di sekolah.

Hasil penelitian sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Susanti (2019, hlm. 68) bahwa penggunaan media *Webtoon* dapat memberikan stimulus yang positif dalam proses berpikir siswa dalam merangkai kata-kata, menyusun alur, menentukan judul, menggambarkan tokoh di setiap dialog dan hal ini disebabkan dalam media *Webtoon* terdapat komik cerita sangat digemari oleh siswa, setiap munculnya dialog selalu diiringi dengan gambar tokoh dalam *Webtoon*.

## **SIMPULAN**

Setelah seluruh rangkaian penelitian dilaksanakan dan analisis data berakhir, maka dapat diambil beberapa kesimpulan. Implementasi pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran, namun penerapan langkah-langkah model *example non example* dilaksanakan secara tidak berurutan. Respon guru terhadap pembelajaran menulis teks drama menggunakan model *example non example* media komik berbasis teknologi informasi dapat terlaksana dengan maksimal dan memberikan metode yang inovatif untuk siswa. Respon siswa terhadap proses belajar tersebut dapat menarik keinginan dan minat belajar siswa. Bentuk visual ini menjadi acuan kreatif siswa dalam menulis teks drama. Pengamatan siswa dalam belajar memberikan pengalaman untuk menyetuh imajinatif dalam menulis teks drama. Dari 23 siswa terdapat 19 siswa yang mendapatkan nilai di atas standar KKM  $\geq 71$  dengan persentase 82,6% berkategori "Sangat Tinggi" dan dinyatakan tuntas dalam penguasaan materi. Kesulitan-kesulitan siswa terlihat dari rata-rata pengetahuan dan keterampilan. Rata-rata hasil pengetahuan terendah yaitu  $65 \leq 100$  tentang kaidah kebahasaan, sedangkan rata-rata nilai keterampilan terendah yaitu  $67 \leq 100$  tentang struktur. Media yang digunakan untuk siswa berkategori berhasil dalam menulis teks drama dan memudahkan siswa untuk menuangkan ide tulisan. Saran-saran yang dapat disampaikan oleh penulis untuk pembaca terhadap teknologi informasi sebagai media pembelajaran yaitu menggunakan variasi media lainnya untuk menentukan kelebihan dan kekurangan dari masing-masing media. Media

komik *Webtoon* hendaknya kembali diuji cobakan di beberapa kelas lain supaya mengetahui dan solusi dari kelemahan dalam pembelajaran menulis teks drama.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Sukabumi: Jejak Publisher
- Imania, N., Widodo, M., & Munaris, M. (2013). Pembelajaran menulis teks anekdot pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Metro. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 1(9).
- Miftah, M. (2015). Studi media pembelajaran online untuk sekolah menengah kejuruan (smk). *Jurnal Teknodik*, 18(1), 84–94.
- Mulyati, L. (2018). Penggunaan media komik strip dalam meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot di SMK Negeri 1 Sumedang. *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 2(2).
- Nurhadi, A. A. (2016). Peningkatan keterampilan menulis naskah drama dengan media pembelajaran video stop motion untuk siswa kelas VIII A SMP N 1 Semanu. *Pend. Bahasa Dan Sastra Indonesia-SI*, 5(6).
- San Fauziya, D. (2014). Pembelajaran bahasa indonesia berbasis media massa dalam implementasi kurikulum 2013. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra dalam Era Teknologi*. Mataram, FKIP Universitas Mataram
- Soedarso, N. (2015). Komik: karya sastra bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496–506.
- Susanti, E. (2019). *Penggunaan media webtoon dalam pembelajaran menulis naskah drama siswa kelas viii-4 smp pgri 1 ciputat tangerang selatan tahun pelajaran 2018/2019*. (skripsi). FITK UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Wikanengsih, W. (2013). Model pembelajaran neurolinguistic programming berorientasi karakter bagi peningkatan kemampuan menulis siswa SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 19(2), 104445.