

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat menulis

a. Pengertian menulis

Secara umum menulis adalah suatu kegiatan melahirkan ide atau gagasan ke dalam bentuk lambang-lambang berupa tulisan agar dapat dipahami orang lain (Nurhadi, 2017). Menulis adalah kemampuan berbahasa yang digunakan secara tidak langsung untuk berkomunikasi (Tarigan, 2008). Menulis adalah proses menggambarkan rangkaian ide yang disusun menjadi bentuk tulisan (Romadhon, 2019). Menurut Wiyanto (2002:2) menulis adalah pengungkapan gagasan secara tertulis (Munirah, 2015).

Menulis memiliki banyak hakikat adapun beberapa hakikat tersebut yaitu: Pertama hakikat menulis memiliki inti berupa penuangan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga pembaca dapat memahami makna isi dan tulisan. Kedua hakikat menulis adalah mengasah kepintaran dan intelektualitas. Ketiga hakikat menulis adalah investasi masa depan. Karena orang yang besar tidak terlepas dari peran tulisan. Keempat hakikat menulis adalah mampu menggerakkan konsep, ide, gagasan yang dapat mengubah kehidupan. Kelima hakikat menulis adalah sebagai ibadah (Ibda, 2019).

b. Tujuan Menulis

Dalam menulis ada beberapa tujuan. Tujuan tersebut meliputi

1. Tujuan penugasan

Tujuan penugasan ini biasanya diberikan oleh pendidik kepada peserta didik sebagai tugas untuk memenuhi tugas pembelajaran. Oleh karena itu dalam suatu lembaga pendidikan peserta didik menulis sebuah karangan bertujuan untuk

memenuhi tugas. Beberapa tugas tersebut berupa makalah, karya tulis ilmiah dan laporan.

2. Tujuan estetis

Pada umumnya sastrawan menulis dengan tujuan menciptakan keindahan (*estetis*) sebuah cerpen, novel dan puisi dengan memperhatikan kata atau diksi serta penggunaan gaya bahasa yang digunakan. Oleh karena itu kemampuan mempermainkan kata dalam tulisan sangat dibutuhkan seorang penulis agar mencapai tujuan estetis.

3. Tujuan penerangan

Tujuan utama menulis adalah untuk memberi informasi kepada pembaca. Sehingga setelah membaca suatu tulisan pembaca mendapat penerangan pengetahuan maupun pemecahan masalah. Penerangan harus memperhatikan kebutuhan pembacanya sehingga tulisannya selalu terkini, aktual, dan terpercaya.

4. Tujuan pernyataan diri

Pernyataan diri sering kita jumpai dalam penulisan surat. Dalam hal ini seseorang membuat pernyataan untuk tidak mengulang pelanggaran atau bahkan membuat suatu perjanjian untuk tujuan pernyataan diri. Karena pernyataan diri pada dasarnya untuk tanda bukti perjanjian dan pernyataan tertulis.

5. Tujuan kreatif

Kegiatan menulis berkaitan dengan proses kreatif terutama dalam karya sastra. Seorang penulis sastra harus mengembangkan tulisan dengan menggunakan daya imajinasi secara maksimal. Penulis dituntut lebih kreatif dan penuh inisiatif agar dapat melahirkan karya-karya yang menarik dan digemari pembacanya. Dengan adanya menulis kreativitas seorang penulis dapat tersampaikan.

6. Tujuan konsumtif

Sebenarnya tulisan yang dihasilkan memiliki tujuan konsumtif yaitu setiap tulisan pasti dibaca oleh seseorang dan menjadi konsumsi banyak penikmat karya. Adapun beberapa tulisan yang memiliki tujuan konsumtif adalah novel, cerpen, artikel, dan lain-lain. Bukan tidak mungkin karya yang ditulis tidak dibaca oleh orang lain bahkan diri sendiri (Dalman, 2015).

c. Tahapan Menulis

Pada dasarnya menulis adalah proses yang dilakukan melalui tahapan-tahapan. Beberapa tahapan tersebut meliputi:

1. Tahap pra-tulis

Tahap pra-tulis merupakan tahapan awal penentuan yang dilakukan penulis sebelum penulisan. Pertimbangan pemilihan menarik atau tidaknya suatu topik terhadap pembaca.

2. Tahap pembuatan

Pada tahap ini penulisan mengutamakan isi dari pada tata tulisannya. Oleh karena itu perasaan, pikiran dan semua gagasan dapat dituangkan ke dalam suatu tulisan.

3. Tahap revisi

Pada tahap ini adalah tahap penyempurnaan isi tulisan agar menjadi lebih baik. Penulis dapat mengurangi atau menambah tulisan, memperbaiki rumusan masalah, menambah informasi yang dapat mendukung tulisan, mengurutkan pokok-pokok pikiran penulisan.

4. Tahap penyuntingan

Tahap penyuntingan adalah meneliti kembali kesalahan pada isi tulisan. Pada tahap ini ketepatan dengan gagasan utama dan tujuan penulisan kembali di evaluasi oleh penulis.

5. Tahap publikasi

Tahap ini adalah tahap paling akhir dalam proses menulis. Tahap publikasi penulis harus mempublikasikan tulisannya.

Publikasi dapat dilakukan dengan mengirimkan tulisan kepada penerbit jurnal, surat kabar, redaksi majalah, penerbit buku (Gamin, 2018)

Menurut Pujiono (2015:10) secara umum tahapan menulis ada lima tahap yaitu: 1. Pra menulis yaitu persiapan dalam memperoleh ide dan gagasan yang berkaitan dengan karangan. 2. Menyusun draf yaitu mengurutkan gagasan tulisan agar menjadi runtut. 3. Menyunting yaitu kegiatan mengedit suatu tulisan. 4. Merevisi yaitu memperbaiki kesalahan-kesalahan dalam sebuah karangan. 5. Publikasi yaitu menginformasikan tulisan kepada khalayak ramai (Syaharani & Mahadian, 2017)

2. Hakikat Naskah Drama

a. Pengertian Drama

Secara etimologis kata drama berasal dari Yunani kuno *draomai* yang berarti “bereaksi, bertindak, berlaku, berbuat” Haryawan (dalam Dewojati, 2012: 7). Hassanudin (dalam Dewojati 2012: 2) mengungkapkan bahwa drama adalah karya yang memiliki dua dimensi sastra sebagai genre sastra dan dimensi pertunjukan. Definisi drama sebagai suatu genre sastra inti pada suatu karya yang lebih mengarah pada seni pertunjukan dibandingkan sebagai genre sastra (Contessa & Huriyah, 2020). Tak dapat dipungkiri bahwa kita hidup di dunia ini bagaikan memainkan sebuah drama. Drama yang ditulis oleh seorang penulis terkadang mengambil dari kisah nyata yang terjadi di kehidupan sehari-hari.

b. Jenis-jenis Drama

1. Klasifikasi drama

Secara umum drama diklasifikasikan menjadi empat yaitu:

1. Tragedi adalah drama yang menceritakan kisah sedih dimana pelaku utamanya mengalami penderitaan lahir batin yang luar biasa sampai meninggal.

2. Komedi adalah drama yang memiliki karakter menghibur di dalamnya terdapat dialog yang bersifat menyindir dan biasanya berujung kejenakaan. Drama komedi menampilkan tokoh yang konyol, bijaksana tapi lucu.
 3. Melodrama adalah drama yang sangat sentimental dengan cerita yang mendebarkan dan mengharukan.
 4. Dagelan atau bisa disebut juga dengan candaan adalah drama yang alurnya tersusun berdasarkan situasi jalannya cerita dalam sebuah drama. Tidak berdasarkan struktur dan perkembangan cerita tokoh. Drama ini bersifat lucu (Nuryanto, 2017)
2. Berdasarkan Konsepnya
- Berdasarkan konsepnya jenis drama dibedakan menjadi beberapa diantaranya yaitu:
1. Drama pendidikan adalah drama yang didalamnya terdapat pelaku tokoh yang melambangkan kesetiaan, harapan, kebaikan dan keburukan, persahabatan dan permusuhan, petualangan dan sebagainya. Dalam drama pendidikan menceritakan tokoh yang dapat menjadi teladan para pembaca. Dengan demikian drama ini dapat menjadi pelajaran atau pendidikan. Karena sifatnya mendidik.
 2. Drama duka adalah drama yang ceritanya sedih dan penuh kesusahan. Dalam drama ini ceritanya berakhir duka atau kesusahan, kesedihan, kekecewaan, dan kematian.
 3. Drama ria (komedi) adalah drama yang penuh keceriaan lucu dan menggelitik. Drama ini berfungsi sebagai penenang hati sehingga memancing seseorang tertawa
 4. Drama untuk dibaca (*closed drama*) adalah drama yang indah jika dibaca saja. Karena para sastrawan menulisnya dengan bahasa yang sangat indah dan bahasanya kurang hidup jika dipentaskan karena tidak menirukan kenyataan

percakapan antar tokoh dalam kehidupan sehari-hari. Bisa juga dikatakan kurang memenuhi prinsip pragmatik drama.

5. Drama *teatrical* adalah drama yang dibuat untuk pementasan.
6. Drama romantik adalah termasuk kedalam drama puitis, drama lirik, atau drama berbentuk sajak. Drama ini mengisahkan hubungan asmara, petualangan, cita-cita yang menekankan faktor perasaan.
7. Drama adat adalah drama yang menggambarkan adat istiadat di dalam masyarakat atau daerah tertentu. Drama ini bersifat imajinatif karena menampilkan kehidupan sehari-hari dalam kehidupan bermasyarakat.
8. Drama *liturgi* adalah drama yang digunakan sebagai upacara pelaksanaan agama.
9. Drama simbolis adalah drama yang menghadirkan simbol arti pelukisan tidak langsung ke tujuan. Yaitu untuk petunjuk pemeran lain dalam masyarakat.
10. Monolog adalah drama yang sering kita jumpai dalam masyarakat. Pelawak dalam ludruk dan ketoprak biasanya melakukan monolog sebelum lawan mainnya datang. Seperti menyanyi sendiri sambil menunggu lawan main datang.
11. Drama lingkungan adalah jenis drama modern yang melibatkan penonton.
12. Komedi intrik (*intrigue comedy*) adalah ragam drama lawakan yang mengandung gelak secara spontan menggunakan pembentukan situasi yang jenaka dan bukan dari pembawaan atau dialognya.
13. Drama mini kata (teater mini kata) adalah drama yang menggunakan kata-kata seminim mungkin.
14. Drama radio adalah drama yang menampilkan suara melalui media radio.

15. Drama televisi adalah drama yang menampilkan gambar dan suara yang bisa dilihat dan didengar melalui media televisi.
16. Drama eksperimental adalah drama yang lebih memfokuskan konsep tontonan. Dengan kata lain hanya eksperimen atau percobaan dari seorang sutradara.
17. Sosiodrama adalah metode pemecahan masalah yang terjadi dalam latar belakang hubungan sosial dengan cara memperagakan konflik dalam sebuah drama.
18. Melodrama adalah sandiwara yang sangat sensitif, dengan tokoh dan cerita yang memilukan dan menegangkan.
19. Drama absurd adalah drama yang penyampaiannya hanya satu cerita seolah tidak memiliki keterlibatan antara peristiwa satu dengan yang lain, antara pembicaraan satu dengan yang lain.
20. Drama improvisasi adalah jenis drama yang tampilannya berupa gerakan-gerakan atau ucapan penyeimbang agar lebih menghidupkan peran.
21. Drama sejarah adalah jenis drama yang menampilkan kisah sejarah masa lalu baik peristiwa maupun tokohnya (Nuryanto, 2017).

c. Ciri-ciri teks drama

Teks drama memiliki ciri-ciri yang memiliki fungsi pembeda sebagai berikut:

1. Ceritanya berbentuk dialog, baik narator maupun tokoh.
2. Dialog dalam sebuah drama tidak memerlukan simbol petik (“...”). Sehingga simbol petik bukan termasuk ciri-ciri naskah drama.
3. Dilengkapi dengan petunjuk lakuan yang digunakan untuk pemeran dalam melakukan sesuatu. Ditandai dengan tanda kurung (...).
4. Teksnya memuat konflik.

5. Adanya kegiatan yang dilakukan (Rianto, 2019)

d. Unsur-unsur drama

1. Perwatakan

Perwatakan atau karakter adalah gambaran dari keseluruhan ciri-ciri jiwa seorang tokoh dalam peran drama. Dalam penampilannya dibantu oleh pakaian dan tata rias yang digunakan agar lebih memperkuat karakter tokoh. Tokoh digolongkan menjadi tiga yaitu:

- 1) Tokoh protagonis yakni tokoh utama yang berperan dalam mengatasi permasalahan dalam mencapai cita-cita
- 2) Tokoh antagonis yakni tokoh yang berperan melawan cita-cita protagonis.
- 3) Tokoh tritagonis yakni tokoh yang tidak memiliki sifat baik maupun buruk. Tokoh ini terkadang menjadi pendamai antara tokoh antagonis dan protagonis (Emzir & Rohman, 2015)

2. Alur

Alur adalah tahapan peristiwa dalam naskah drama yang berisi rangkaian peristiwa yang memiliki keterkaitan dan sebab akibat. Dalam penyusunan alur ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu:

- 1) *Plausibilitas* yaitu penjelasan secara sistematis cerita yang dibangun dalam naskah drama agar dapat dibenarkan oleh pembaca
- 2) *Suspense* yaitu adanya peristiwa atau kejadian yang memancing rasa ingin tahu pembaca.
- 3) *Surprise* yaitu kejutan yang tak terduga agar suatu drama menjadi menarik.

Tahapan Alur

- 1) Eksposisi yaitu tahap pengenalan, pengarang menjelaskan waktu, tempat terjadinya peristiwa,

memperkenalkan tokoh, dan memperkenalkan informasi yang penting terkait dengan cerita tersebut.

- 2) Tahap pengenalan konflik untuk menghangatkan suasana. Pada tahap ini pertentangan dan permasalahan antar tokoh mulai dimunculkan
- 3) Tahap penanjakan laku yaitu suasana yang dibangun dalam cerita mulai tegang dan pengembangan permasalahan untuk menciptakan rasa ingin tahu yang lebih tinggi.
- 4) Krisis yaitu perkembangan konflik dalam sebuah cerita
- 5) Klimaks yaitu titik puncak suatu permasalahan
- 6) Penurunan laku yaitu keadaan ketika konflik sudah menurun sehingga ketegangan mulai surut. Tidak selalu naskah drama memiliki penurunan laku. Ada naskah drama yang langsung berakhir dengan jalan klimaks dan justru drama tersebut dinilai baik karena memberikan kebebasan pada pembaca dalam melakukan penafsiran.
- 7) Konklusi yaitu tahap penyelesaian dalam cerita drama. Hal yang terdapat dalam konklusi yaitu akhir cerita bahagia ataupun sedih.

3. Latar

Latar adalah keterangan waktu atau tempat. Latar waktu dan tempat yang terdapat dalam drama dituliskan secara singkat, bahkan hampir tidak terlihat. Sebagaimana watak para pelaku, latar atau setting juga diungkapkan melalui dialog pelakunya. Bahkan waktu berlangsungnya harus ringkas dan tidak bertele-tele. Latar dalam naskah drama memiliki tiga bentuk yaitu:

- 1) Latar tempat yaitu tempat terjadinya peristiwa. Setting tempat sering disebut latar fisik karena memiliki wujud yang dapat dilihat.

- 2) latar waktu yaitu pencitraan dalam naskah drama yang menunjukkan kapan peristiwa itu terjadi
- 3) latar suasana yaitu keadaan yang terjadi saat itu. Latar suasana berhubungan dengan kondisi psikologis perasaan tokoh dan pembaca. Sehingga mereka dapat ikut merasakan suasana yang dibangun dalam cerita.

4. Tema

Tema adalah ide atau gagasan pokok cerita yang dipilih untuk pengembangan cerita. Tema merupakan cerminan permasalahan yang dialami oleh individu dan lingkungannya. Permasalahan tersebut meliputi permasalahan politik, sosial, moral, dan lingkungan (Pratiwi & Siswiyanti, 2014). Tema menjadi dasar pengembangan seluruh cerita dan menjadi penentu suatu drama yang dilakukan berdasarkan keseluruhan teks yang bersangkutan (Suryani, 2019)

5. Bahasa dan Dialog

Tidak hanya media komunikasi antar tokoh, bahasa dalam drama juga menggambarkan karakter tokoh, latar, atau peristiwa yang telah terjadi. Dialog adalah perbincangan antar pemain dalam drama.

6. Teks samping

Luxemburg (1989:166) menyatakan keterangan untuk pertunjukan atau teks samping juga termasuk teks drama. Teks samping biasanya dicetak miring diletakkan dalam kurung, ditulis dengan huruf kapital, atau digaris bawahi. Tujuannya yaitu untuk membedakan antara teks samping dan teks utama (dialog tokoh-tokoh). Manfaatnya sebagai petunjuk pemanggungan bagi sutradara dan pemain dalam melaksanakan pementasan. Teks samping berperan membantu dialog utama sebagai penekanan pengertian.

7. Amanat

Amanat adalah pesan moral dalam karya sastra yang menyatakan nilai-nilai kebenaran yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari (Purwanti, 2020).

e. Bagian dalam naskah drama

Terdapat bagian terpenting dalam drama. Berikut beberapa bagian penting dalam sebuah naskah drama yaitu

1. Babak adalah bagian dari proses keseluruhan kejadian atau peristiwa dalam drama. Terdiri dari satu, dua, tiga, dan bisa lebih dari itu.
2. Adegan adalah pemunculan tokoh dalam lakon dari perilaku dalam drama.
3. Prolog adalah pengantar suatu lakon yang disajikan sebelum drama berlangsung atau bisa disebut juga memberi pandangan secara garis besar mengenai pelaku serta konflik yang akan terjadi.
4. Dialog adalah percakapan antar tokoh. Terjadinya lempar kata oleh masing-masing tokoh.
5. Monolog adalah adegan sandiwara kepada pelaku tunggal yang melakukan percakapan seorang diri. Bisa dikatakan berbicara pada diri sendiri.
6. Mimik adalah penafsiran raut muka seorang tokoh dalam menunjukkan ekspresi yang dialami pelaku pada suatu adegan.
7. Pantomim adalah pertunjukan drama yang hanya menampilkan gerak tubuh dalam berdialog.
8. Epilog adalah bagian penutup pada suatu drama yang fungsinya adalah menarik kesimpulan pelajaran yang dapat dipetik dalam pementasan drama (Karmini, 2011).

f. Langkah langkah menulis naskah drama

Beberapa langkah yang harus ditempuh dalam membuat naskah drama yaitu

1. mencari tema
2. menciptakan tokoh, setting / latar, sudut pandang, plot.
3. Membuat percakapan antar tokoh atau dialog.
4. Membuat petunjuk adegan / teks samping
5. Menulis rangkaian adegan dalam konsep sehingga membentuk alur
6. Menyunting rancangan awal
7. Menulis naskah akhir berdasarkan konsep awal (Romadhona & Oktavia, 2011)

3. Hakikat Wattpad

a. Pengertian *wattpad*

Internet adalah suatu tempat dimana seseorang dapat memperoleh informasi dengan mudah. Berbagai kemudahan yang ditawarkan dalam mencari karya sastra yang dapat sebagai hiburan untuk bersantai. *Wattpad* didirikan oleh Allan Lau dan Ivan Yuen di Toronto, Kanada pada tahun 2006. Menurut perkembangannya *wattpad* mulai menyebar di negara Amerika, Inggris, Australia, Filipina, Rusia, Libya, Jamaika, Uni Emired Arab, Indonesia serta negara lain di penjuru dunia (Putri, 2019). *Wattpad* merupakan aplikasi yang direkomendasikan untuk membaca dan menulis sebuah karya sastra. Semakin banyak vote dan komentar maka akan tinggi pula peringkat penulis. Sehingga besar kemungkinan karya tersebut diterbitkan (Wahyuni, 2020). *Wattpad* adalah aplikasi *blog* yang terdapat beberapa fasilitas mengetahui sebuah karya dan membuat karya.

Wattpad menginformasikan pada tahun 2016 pengguna aplikasi tersebut mencapai 45 juta per bulan. Dalam per menit 15 miliar pengguna menghabiskan waktu untuk mengakses aplikasi ini. Terdapat 300 juta cerita dengan 90% akses *wattpad* melalui

mobile, serta mendukung lebih dari 50 bahasa (Syahrani & Mahadian, 2017). *Wattpad* mendapat penilaian rating 4,8 dari 61.774 orang dan mendapat peringkat kedua dengan tema buku di *App Store*. Sedangkan dari *Google play store* mendapat rating nilai 4,3 dengan 3.452.565 orang yang menilai di download oleh 100 juta lebih orang dan mendapat peringkat 3 dengan tema gratis populer (Yusanta & Wati, 2020). *Wattpad* adalah aplikasi online bagi para penulis dan pembaca. Fungsinya yaitu menyediakan cerpen dan novel untuk dibaca (Aulia, 2021). *Wattpad*, bisa disebut juga *Watty*, adalah aplikasi atau website yang berisi bacaan dari ciptaan para peserta dan bisa dibaca gratis secara daring (Rama, 2021). *Wattpad* merupakan web yang memiliki manfaat mendapatkan cerita dari para pemakai yang mencakup berbagai genre (Nur, 2021).

b. Genre (kategori) *wattpad*

Wattpad mempunyai banyak kategori. Beberapa bagian dari *genre* yaitu cerita lucu, petualangan, cerita khayalan, cerita romantis, paranormal, misteri/getaran, cerita hantu, fiksi ilmiah, cerita masa lalu, fiksi remaja, fiksi penggemar, fiksi umum, cerpen, puisi, chicklit, laga, vampir, manusia serigala, spiritual, non-fiksi, klasik atau acak (Jaka, 2021)

c. Istilah-istilah di dalam *wattpad*

1. TBC (*To Be Continue*) memiliki arti bahwa cerita masih berlanjut.
2. Voment (*Vote & Coment*) artinya imbalan atau *like* dan komentar.
3. Silent readers artinya diamnya seorang penulis cerita saat karyanya tidak di *like* atau komen.
4. Multimedia artinya foto atau video
5. *Library and reading list* artinya tempat untuk menyimpan cerita yang sudah kita baca agar jika ada cerita terbaru selanjutnya kita tau.

6. A/N artinya memberi note tentang ceritanya
7. Archive artinya tempat untuk menyimpan cerita yang sudah dibaca sampai selesai atau tamat.
8. Hiatus artinya kata pemberitahuan bahwa seorang penulis ingin istirahat untuk beberapa waktu atau vakum.
9. Centang atau ceklis artinya ceritanya sudah selesai alias tamat.
10. DM artinya sama dengan mengirim pesan (salma, 2021)

4. Hakikat Daring

a. Pengertian Daring

Pembelajaran daring merupakan kegiatan pendidikan yang menggunakan teknologi internet dalam pembelajaran. Interaksi yang dilakukan jarak jauh menggunakan berbagai aplikasi. Daring adalah pertemuan antara pembelajar dan pemelajar melalui interaksi pembelajaran berbantuan internet. Karena baik siswa maupun guru tidak harus bertemu langsung untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Pada pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat android, laptop, maupun komputer juga dengan bantuan *wifi* atau paket data internet.

Pembelajaran daring adalah kegiatan belajar yang tidak terikat tempat, waktu, kehadiran guru dan pelajar. Pesatnya perkembangan teknologi serta keadaan yang mengharuskan melakukan pembelajaran jarak jauh berdampak pada strategi dan media pembelajaran. Pada dasarnya daring adalah aktivitas pengkajian secara virtual menggunakan aplikasi virtual yang disajikan.

b. Macam-macam Aplikasi Pendukung Pembelajaran Daring

Beberapa media aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring yaitu:

1. *Google Classroom* merupakan salah satu aplikasi kelas yang dapat membagikan materi maupun tugas yang digolongkan atau disusun sedemikian rupa sehingga siswa tidak bingung

mencari tempat materi maupun tempat pengumpulan tugas. Aplikasi ini juga terdapat pembatasan waktu pengumpulan tugas agar peserta didik tetap disiplin dalam waktu.

2. *Zoom* merupakan aplikasi yang dapat mempertemukan antara pengajar dan peserta didik melalui video secara virtual. Sehingga proses pembelajaran dapat tersampaikan seperti layaknya pembelajaran tatap muka.
3. *Whatsapp* merupakan aplikasi yang menyediakan fitur enkripsi yang membuat komunikasi lebih aman. Aplikasi ini dapat melakukan panggilan video, mengirim suara, gambar maupun video. Aplikasi ini juga lebih hemat dalam pemakaian kuota internet.
4. *Youtube* merupakan aplikasi mengupload video. Banyak berbagai video yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pengajar dapat membuat materi pembelajaran dan diupload di *youtube*. Agar lebih mudah mencari video yang di upload di *youtube* bisa dengan menyalin link video.

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring tak lepas dari kekurangan dan kelebihan. Tentunya memiliki dampak yang berbeda pula pada setiap orang. Mengenai keunggulan pembelajaran daring adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatnya ingatan dan lebih banyak pengalaman belajar dengan video, audio, dan teks.
- 2) Meningkatnya interaksi antara guru dan siswa serta kemandirian siswa.
- 3) Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 4) Pengawasan yang seharusnya dilakukan oleh guru, di rumah orang tua menjadi pengawas belajar siswa.
- 5) Tidak menyita banyak waktu untuk melakukan pembelajaran sehingga dapat melakukan banyak pekerjaan sekaligus.
- 6) Orang tua dapat mengetahui perkembangan belajar anak.

Beberapa kekurangan dari pembelajaran daring adalah sebagai berikut:

- a. Berdampak pada kesehatan.
- b. Kurangnya fasilitas kegiatan pembelajaran daring internet maupun gadget.
- c. Guru dituntut untuk bisa menguasai dunia daring
- d. Guru kesulitan dalam memberikan penilaian.
- e. Peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan secara virtual (Yuliani & dkk, 2020)

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dicantumkan pada penelitian sebagai perbandingan penelitian yang dilakukan dengan penelitian yang sudah terlebih dahulu dilakukan serta mendukung penelitian. Penelitian terdahulu dapat digunakan apabila penelitian terdahulu bersinggungan dengan judul penelitian yang ada.

Penelitian terdahulu ini disajikan dalam tabel 2.1 berikut :

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Penelitian yang dilakukan Nindya Wulansari pada tahun 2018 berjudul “Pengaruh Aplikasi <i>Wattpad</i> Terhadap Kemampuan Menulis Naskah Drama Siswa kelas XI SMK Islamiyah Ciputat”	Terdapat persamaan dalam penelitian ini yaitu Menggunakan judul dan materi yang sama. Menggunakan metode kuantitatif eksperimen	Pada penelitian terdahulu yang dilakukan di SMK Islamiyah Ciputat tempat dan tahun penelitian berbeda. Menggunakan <i>post test only control design</i>
Penelitian yang dilakukan Imron Sukriyadi pada tahun 2020 berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wattpad</i>	Terdapat persamaan dalam penelitian ini yaitu Sama sama menggunakan media aplikasi <i>wattpad</i> , teknik pengumpulan data	Pada penelitian terdahulu dilakukan di SMK Prima Unggul Tangerang Materi dan tempat penelitian berbeda. Menggunakan deskriptif

Dalam Keterampilan Membaca Cerpen Pada Siswa Kelas XI SMK Prima Unggul Tangerang”	berupa tes	kualitatif
Penelitian yang dilakukan Galuh Wanda Saputri pada tahun 2019 berjudul “Pengaruh Aplikasi Watsapp Terhadap Minat Baca Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Di Bidang Dakwah”	Sama-sama menggunakan media aplikasi <i>watsapp</i> . Menggunakan metode kuantitatif,	Pada penelitian terdahulu yang di mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi di Bidang dakwah lakukan di Materi, tahun dan tempat penelitian berbeda. Menggunakan uji validitas skala linkert. Pengambilan data menggunakan angket

B. Kerangka Konseptual/Kerangka Berpikir Penelitian

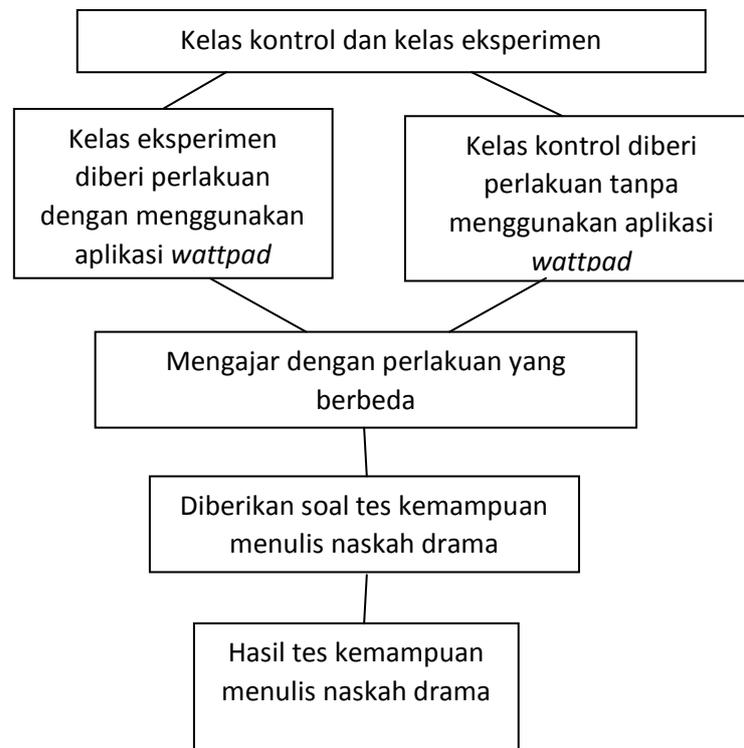
Kerangka berpikir berasal dari fakta yang terjadi dilapangan bahwa rendahnya kemampuan menulis naskah drama siswa dalam pembelajaran materi drama Bahasa Indonesia. Siswa lebih memilih mencari naskah drama dari internet yang belum tentu benar. Adapun indikator pencapaian yang harus dicapai oleh siswa adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari dan memahami isi teks drama.
2. Mempelajari dan memahami ciri-ciri kebahasaan teks drama.
3. Menyunting berdasarkan keruntutan dan keselarasan antar dialog.
4. Membuat naskah drama berdasarkan kesesuaian nama tokoh.

Untuk mengetahui siswa memiliki kemampuan menulis naskah drama dapat menggunakan instrumen yaitu tes yang berupa *essay* karena untuk mengetahui tahap pengerjaan apakah sudah melewati indikator ketercapaian siswa.

Gambaran kerangka berpikir dalam penelitian ini disajikan pada bagan 2.1 berikut

Gambar bagan 2.1 Kerangka Berpikir



Berdasarkan **gambar bagan 2.1** diatas dapat ditentukan tujuan dilakukannya penelitian ini. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh aplikasi *wattpad* terhadap kemampuan menulis naskah drama siswa pada materi Bahasa Indonesia teks drama. Kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan aplikasi *wattpad* sedangkan kelas kontrol menggunakan materi yang sama tanpa aplikasi. Sebelum dilakukan *posttest* kemampuan menulis naskah drama kedua kelas diberikan perlakuan berbeda sebagai perbandingan. Kemudian peneliti menganalisis data apakah terdapat perbedaan kemampuan menulis naskah drama siswa untuk kedua kelas yang diberi perlakuan berbeda. Setelah mendapatkan hasil analisis data peneliti dapat menyimpulkan dari penelitian yang dilakukan. Yaitu pengaruh aplikasi *wattpad* terhadap kemampuan menulis naskah drama siswa kelas XI SMAN 1 Durenan.