

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Pada bab 2 ini diuraikan tentang a) deskripsi teori; b) penelitian terdahulu; dan c) kerangka pikir.

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

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

Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat yang memiliki pengaruh dalam menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran. Menurut Andri (2015:7) media pembelajaran adalah segala sesuatu hal yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan kegiatan belajar mengajar dan dapat menyalurkan pesan yang akan disampaikan oleh pengajar. Sistem pendidikan dan ilmu pengetahuan semakin berkembang mendorong guru untuk mengembangkan media pembelajaran. Pemanfaatan media yang digunakan dalam proses pembelajaran perlu dipilih secara tepat sesuai dengan pesan yang hendak disampaikan.

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang memiliki arti tengah, perantara, atau pengantar (Azhar, 2004: 3). Media sebagai perantara atau pengantar pesan dari guru kepada murid. Dengan kata lain penyampaian pesan atau materi yang dibahas untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Beberapa materi dalam proses pembelajaran akan lebih mudah dipahami ketika menggunakan media sebagai alat bantu. Adapun siswa tidak hanya menganggapan terkait penjelasan yang disampaikan guru. Akan tetapi juga dapat menggunakan indranya untuk menerima pesan berupa materi yang telah disampaikan.

Lebih lanjut Rudi dan Cepi (2018 : 7) mengemukakan media merupakan wadah dari pesan atau materi yang ingin disampaikan dalam pembelajaran. Dengan kata lain media tidak hanya sekedar alat bantu guru dalam proses

pembelajaran akan tetapi media sebagai pembawa informasi atau pesan guru kepada siswa. Adapun sebuah media pembelajaran dikemas secara kreatif maka kemungkinan besar siswa dapat belajar lebih banyak. Berdasarkan pendapat tersebut media merupakan perantara atau wadah yang digunakan guru untuk memudahkannya dalam memberikan pemahaman bagi siswa terhadap materi pembelajaran.

Menurut Suardi (2018: 7) pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses pembelajaran, seorang guru membantu peserta didik memahami materi. Selain itu dalam proses pembelajaran secara tidak langsung guru juga membentuk sikap dan kepercayaan peserta didik. Proses pembelajaran juga memiliki pengaruh dalam membentuk pola pikir peserta didik. Sejalan dengan penjelasan tersebut, menurut Nurdiansyah dan Eni (2016 : 1) pembelajaran dari sudut pandang behavioristik diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku siswa melalui pengoptimalan lingkungan sebagai sumber stimulus belajar. Perubahan tingkah laku secara berkala dapat dirasakan pada respon siswa terdapat suatu stimulus. Dalam hal demikian pembelajaran sebagai interaksi yang dibangun guru dan siswa sebagai proses mengubah tingkah laku dan mengembangkan pengetahuan.

Berdasarkan beberapa paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara yang dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran untuk memberikan materi pada siswa. Media dalam proses pembelajaran menjadi salah satu perangkat yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran yaitu sebagai perangkat yang dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan minat belajar, menciptakan pemahaman atau pandangan terhadap suatu hal. Selain itu, media pembelajaran memiliki ciri dan peran yang penting berdasarkan fungsi yang telah melekat pada penggunaannya.

## b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Arsyad (2004: 6) memiliki beberapa ciri-ciri umum sebagai berikut.

- 1) Media pendidikan memiliki wujud yang dapat ditangkap oleh indra manusia, yaitu dapat dilihat, didengar dan dapat diraba keberadaannya. Selaras dengan pendapat Robertus dan Kosasih (2007: 11) yang menyatakan bahwa ciri-ciri khusus suatu media ialah dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan pada indera penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecap.
- 2) Media pendidikan yang tidak dapat ditangkap oleh indra manusia serta memerlukan perangkat lunak guna membantu dalam penyampaian pesan pembelajaran.
- 3) Digunakan dengan tujuan sebagai alat komunikasi antara pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran.
- 4) Media dapat digunakan secara bersama-sama dengan kelompok besar. Adapun seperti radio dan televisi yang dapat digunakan dan dinikmati bersama-sama.
- 5) Media dapat digunakan perorangan seperti modul dan komputer.

Berdasarkan ciri umum media tersebut dapat diketahui bahwa media memiliki peran yang penting dalam pembelajaran. Sejalan dengan pemaparan tersebut, ciri-ciri media pendidikan dapat dikelompokkan menjadi tiga (Gerlach dan Ely dalam Azhar, 2004: 12) sebagai berikut.

### 1) Ciri Fiksatif

Media pendidikan dalam hal ini dapat menggambarkan, merekam, menyimpan, dan merekonstruksi suatu peristiwa dan objek. Seperti ketika mempelajari suatu kejadian yang mungkin saja hanya dapat terjadi dalam

kurun waktu yang lama. Namun ketika sudah diabadikan dalam bentuk media dapat dinikmati sewaktu-waktu. Ketika suatu objek yang sudah diambil gambarnya kemudian diproses, maka hasilnya dapat dipelajari dikemudian hari tanpa melakukan pengambilan gambar lagi. Demikian dapat mempermudah proses pembelajaran dan dapat mempersingkat waktu.

## 2) Ciri Manipulatif

Media dapat memberikan efisiensi pada beberapa kejadian ataupun suatu fenomena proses alam semesta secara singkat. Banyak peristiwa yang membutuhkan waktu yang lama atau sulit diamati secara langsung, dengan mudah diamati melalui media pembelajaran berupa rekaman. Fenomena yang berlangsung secara cepat juga dapat diperlambat. Hal demikian dapat mempersingkat ruang dan waktu.

## 3) Ciri Distributif

Penggunaan media pembelajaran dapat dinikmati secara bersama-sama. Rekaman digital sangat memudahkan materi pembelajaran dapat didistribusikan. Seperti kejadian maupun fenomena yang sulit dijangkau bahkan tidak mungkin dikunjungi siswa secara langsung. Adapun media dapat didistribusikan untuk satu atau dua kelas bahkan juga beberapa sekolah. Pembuatan media pembelajaran juga dapat diperbanyak hingga tidak terbatas sesuai dengan kebutuhan.

## c. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran media memiliki berbagai fungsi dan peran yang penting. Fungsi media pembelajaran sebagaimana yang dipaparkan oleh Levied dan Lentz dalam Azhar (2004: 16) sebagai berikut.

### 1) Fungsi Atensi

Media pembelajaran berfungsi sebagai daya pikat peserta didik dalam mempelajari suatu materi pembelajaran. Ketika siswa memiliki kesan yang kurang baik terhadap suatu pelajaran, dengan media diharapkan dapat

menarik atensi siswa. Perlahan kesan yang kurang menyenangkan dari siswa dapat berkurang bahkan menghilang seiring berjalannya waktu.

#### 2) Fungsi Afektif

Media pembelajaran dapat mempengaruhi perasaan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun respon siswa menerima materi yang disampaikan atau bahkan sebaliknya. Materi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa ketika siswa dapat dengan mudah memahami materi. Sebagaimana penggunaan media pembelajaran menjadi alat yang dimanfaatkan untuk mempermudah siswa memahami materi dan meningkatkan minat belajar.

#### 3) Fungsi Kognitif

Media pembelajaran dapat memberikan kemudahan siswa saat mengingat dan memecahkan permasalahan dalam proses berpikir. Siswa dapat melihat, mengamati dan mempelajari menggunakan indranya untuk memahami materi.

#### 4) Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran dapat memberikan konteks bagi siswa untuk memahami teks. Siswa yang memiliki kemampuan lemah dalam memahami materi dapat terbantu dengan adanya media yang tepat. Dalam memahami materi pembelajaran siswa mengorganisasikan informasi dan mengingatnya. Adapun proses tersebut mudah diproses dengan visual media pembelajaran.

#### d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran menurut Seels dan Richey dalam Arsyad (2004: 169) dapat dikategorikan menjadi empat pengelompokan sebagai berikut.

##### 1) Media Berbasis Visual

Materi yang disampaikan melalui media gambar seperti foto, ilustrasi, sketsa, gambar, grafik, dan bagan dapat memberikan kesan yang positif. Media pembelajaran visual mudah diterima oleh indra manusia.

Bentuknya berupa gambar yang dapat diartikan melalui proses imajinasi siswa. Keberhasilan media visual ditentukan dari kualitas dan efektivitas bahan visual grafis. Media visual merupakan media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Benny (2017: 30) media grafis dapat digunakan untuk mengurasi kesalahan persepsi atau penafsiran seseorang dalam memahami suatu konsep atau informasi. Beberapa contoh media visual yang tersedia di sekitar kita seperti majalah, iklan, papan informasi, grafik, diagram, gambar dan lain sebagainya. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam proses pembuatan media pembelajaran visual berupa prinsip desain yaitu prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Kesederhanaan tentang elemen atau ornamen dalam gambar. Gambar yang disajikan secara sederhana dapat mempermudah siswa memahaminya. Prinsip keterpaduan antara visual gambar seperti gambar rumah yang dikelilingi rerumputan dan bunga. Beberapa penambahan gambar tersebut saling berkaitan dan sesuai dengan kehidupan nyata. Adapun prinsip penekanan berupa objek yang lebih menonjol biasanya merupakan objek yang paling besar pengaruhnya. Objek yang ditonjolkan dijadikan sebagai fokus pembelajaran. Selanjutnya prinsip keseimbangan visual gambar berkenaan dengan gambar yang terlihat nyata ketika memiliki prinsip seimbang. Selain itu, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dari visualnya meliputi bentuk, garis, ruang, tekstur, dan warna.

## 2) Media Berbasis Audio- Visual

Media berbasis audio visual menjadi salah satu media yang mudah dan murah saat diggunakan. Prosesnya berupa perekaman suara dan gambar yang kemudian dapat dihapus setelah selesai digunakan. Alat yang digunakan bisa berupa telepon genggam atau kamera digital yang mudah dibawa kemana-mana. Media berbasis audio visual dapat digunakan pula saat siswa sudah berada di rumah. Sebab rekaman dapat diputar sewaktu-waktu sesuai dengan kebutuhan. Menurut Rubertus dan Konasih (2007: 13)

pesan yang ditampilkan dalam media audio akan disampaikan dituangkan ke dalam lambing-lambang auditif, baik verbal (kata-kata atau bahasa lisan) maupun nonverbal. Beberapa alat yang dapat digunakan sebagai media audio ialah radio dan laboratorium bahasa yang tersedia di sekolahan.

### 3) Media Berbasis Komputer

Kemajuan teknologi dari tahun ke tahun mengalami kemajuan yang cukup pesat. Teknologi telah digunakan dalam berbagai bidang dan sektor kehidupan manusia begitu juga dalam pendidikan. Mulai dari pendidikan tingkatan bawah hingga tertinggi sudah menggunakan teknologi dalam proses pembelajarannya. Penggunaannya memiliki tempat tersendiri sehingga keberadaannya memiliki peran yang penting. Penggunaan teknologi informasi menjadi media pembelajaran dinilai memiliki banyak kelebihan. Salah satunya ialah tidak membutuhkan banyak kertas serta mudah dibawa kemana-mana. Media berbasis komputer juga dinilai cepat saat diimplementasikan. Tidak menutup kemungkinan bahwa media berbasis komputer banyak meningkatkan minat siswa.

### 4) Multimedia Berbasis Komputer dan Interaktif Video

Media pembelajaran multimedia diartikan sebagai media yang lebih dari satu media. Menurut Azhar ((2004: 171) mengartikan media jenis multimedia berbasis komputer dan interaktif video ialah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Benny (2017: 162) program multimedia memiliki kemampuan dalam menampilkan kombinasi beberapa unsur tayangan menjadi suatu tampilan pesan dan informasi yang dapat dipelajari secara komprehensif oleh pemirsa. Konsep penggabungan dalam multimedia biasanya menggunakan alat bantu berupa komputer, video kamera, video *cassete rekoerder*, *overhead projector*, dan CD player. Alat-alat tersebut masih menggunakan beberapa alat lain agar dapat ditayangkan atau dinikmati manfaatnya. Salah satunya penggunaan video kamera dalam

proses pembelajaran memerlukan layar proyektor agar video dapat ditayangkan dan dilihat seluruh siswa. Selain itu, memerlukan kombinasi layar sebagai layar penayangan atau juga dapat menggunakan tembok putih. Satu kesatuan anantara perangkat keras tersebut disebut sebagai media berbasis multimedia.

## 2. *Webtoon*

*Webtoon* merupakan salah satu bentuk komik dengan tampilan yang canggih dalam sebuah aplikasi. Komik *Webtoon* berasal dari Korea Selatan sekitar tahun 2003. *LINE Webtoon* masuk dan menjadi media baru di Indonesia pada tahun 2014. Komik ini diciptakan oleh penulis komik yang masih amatiran hingga penulis profesional di berbagai negara. Komik jenis ini disajikan dalam bentuk digital yang dapat diakses gratis melalui telepon pintar. *Line Webtoon* merupakan sebuah *platform* penerbit komik digital dengan berbagai genre diantaranya genre horror, komedi, drama, fantasi, dan *romance*. Adapun *Webtoon* menjadi media baru yang dapat menghubungkan kreator komik dengan pembaca komik (Zaera dan Teguh, 2018: 824)

Seiring berjalannya waktu minat pembaca komik *Webtoon* semakin meningkat. Berbagai pihak percaya bahwa aplikasi ini tidak hanya menjadi komik saja. *Webtoon* dapat menjadi *platform* katalisator kreativitas bagi para penulis-penulis berbakat pembuatan komik-komik di seluruh dunia. Tampilan *Webtoon* yang menarik dan akses yang mudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Beberapa fitur yang mendukung yaitu dialog yang mudah dipahami pembaca, cerita yang dapat dilihat melalui susunan gambar yang terstruktur dari awal hingga akhir cerita, dan banyaknya pilihan tema cerita yang menarik dekat dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Buntaran dalam Noah (2021: 19) terdapat beberapa elemen visual dalam komik yaitu, panel untuk memisahkan satu gambar dengan gambar yang selanjutnya, balon kata yang berisi dialog tokoh, teks berupa penyampaian yang ingin



disampaikan tokoh, ikon yang berisi objek atau karakter cerita, dan efek bentuk berupa garis dan warna yang digunakan atau ilustrasi gambar. Oleh sebab itu, *Webtoon* dapat menjadi salah satu media pembelajaran menulis naskah drama.

### **3. Keterampilan Menulis**

#### **a. Pengertian Menulis**

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Menulis berarti mengekspresikan secara tertulis gagasan, ide, pendapat, atau pikiran dan perasaan (Djago Tarigan dalam Elina Syarif, Zulkarnaini, Sumarno, 2009: 5). Melalui sebuah karangan tertulis seseorang dapat mengungkapkan apa yang dipikirkannya. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Supriyadi (2018: 8 ) keterampilan menulis memiliki pengertian yang mirip dengan beberapa kata yaitu mengarang, karangan, pengarang dan karang-mengarang. Menulis membutuhkan proses berpikir yang tinggi dalam menuangkan isi pikiran dalam bentuk tertulis. Proses menulis menciptakan berbagai bentuk tulisan yang beragam dan memiliki ciri yang khas dari masing-masing penulis. Selanjutnya secara teoritis menurut Atar (2020: 23) topik atau gagasan tulisan dapat digali dari empat sumber, yaitu pengalaman, pengamatan, khayalan(imajinasi), dan pendapat serta keyakinan. Proses menulis juga memerlukan kemampuan dalam mengaitkan berbagai kata dan kalimat yang dapat dimengerti. Pada akhirnya menghasilkan karya yang tersusun secara sistematis dan memudahkan pembaca dalam memahaminya.

Kegiatan menulis memiliki tujuan tertentu yang hendak dicapai. Adapun sebagai salah satu bentuk komunikasi secara tidak langsung melalui lambang huruf untuk menyampaikan pesan kepada pembaca. Menulis merupakan

suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat bantu atau media (Dalman, 2018: 3). Kegiatan menulis melibatkan beberapa unsur seperti penyampaian pesan berupa simbol-simbol lambang bunyi, pesan berupa tulisan lambang bunyi sebagai media, dan pembaca yang menjadi sasaran penulis dalam penyampaian pesan. Sejalan dengan pendapat tersebut, menulis menurut Henry Guntur Tarigan (2008: 3) dapat diartikan sebagai suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain, dan menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi secara tidak langsung harus mampu menggambarkan apa yang tengah dipikirkan dan dikehendaki oleh penulis. Karena pembaca tidak mengetahui secara langsung nada dan ekspresi yang digambarkan penulis.

Menulis sebagai media mengungkapkan segala bentuk pengetahuan penulis dalam karyanya yang direalisasikan dalam bentuk tulisan. Lado dalam Elina Syarif, Zulkarnaini, Sumarno (2009: 5) mengungkapkan pendapatnya mengenai pengertian menulis yaitu meletakkan simbol grafis yang mewakili bahasa yang dimengerti orang lain. Terdapat kesepakatan untuk memahami dan mempelajari simbol-simbol tertentu, guna menjadikan suatu lambang komunikasi bagi masyarakat luas.

Berdasarkan beberapa paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa, menulis merupakan salah satu bentuk komunikasi tidak langsung yang disampaikan melalui sebuah media berupa tulisan, digambarkan dengan simbol-simbol yang mempunyai makna, serta dimengerti dan disepakati oleh masyarakat. Perlu adanya kemampuan dan kreatifitas yang cukup untuk mengungkapkan ide, gagasan maupun pendapat secara tertulis. Tujuan

kegiatan menulis ialah sebagai media mengungkapkan gagasan dan perasaan untuk berkomunikasi dengan pembaca.

b. Tujuan Menulis

Setiap orang yang menciptakan tulisan tentunya mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Masing-masing orang mempunyai tujuan yang berbeda-beda, sehingga menghasilkan berbagai macam jenis tulisan. Selanjutnya, Atar (2020: 13) mengemukakan tujuan kegiatan menulis sebagai berikut.

1) Menceritakan sesuatu

Seseorang mempunyai pengalaman hidup yang dikomunikasikan dalam bentuk karya tertulis. Tujuan tersebut agar orang lain atau pembaca tahu tentang apa yang dialami oleh penulis. Salah satu bentuk tulisan yang ditujukan untuk menceritakan sesuatu ialah dalam penulisan cerita pendek, teks drama, dan karya sastra dalam bentuk yang lain.

2) Memberikan petunjuk atau pengarahan

Bila ada seseorang yang hendak memberikan pemahaman tentang tata cara melakukan sesuatu maka ia sedang memberikan petunjuk dan arahan. Selaras dengan pendapat Tarigan dalam Endang dan Supriatma (2010: 9) salah satu tujuan menulis yaitu tujuan penerangan atau informasional bertujuan memberikan informasi atau keterangan/penerangan kepada para pembaca.

3) Menjelaskan sesuatu

Tujuan tulisan dengan memberikan penjelasan biasanya terdapat pada buku sekolah yang berisikan materi untuk memberikan pemahaman siswa. Materi yang ditulis dengan tujuan memberikan penjelasan disusun dengan hatu-hati dan sebaik mungkin. Sebab, pembaca diharuskan mudah paham terhadap topic yang ditulis untuk menambah pengetahuan.

4) Meyakinkan

Terdapat beberapa tulisan yang ditujukan untuk meyakinkan orang lain tentang pendapat atau pandangan terhadap sesuatu hal. Salah satu bentuk tulisan dengan tujuan meyakinkan ialah iklan suatu produk.

5) Merangkum

Ada kalangan orang menulis dengan tujuan membuat rangkuman akan sesuatu. Hal tersebut biasa dilakukan oleh kalangan pelajar. Biasanya kegiatan menulis dengan tujuan merangkum juga melibatkan keterampilan berbahasa yang lain, yaitu saat setelah mendengar ceramah atau membaca.

#### 4. Teks Drama

a. Pengertian Drama

Drama merupakan salah satu cabang kesenian yang menggambarkan kehidupan masyarakat sehari-hari. Menurut Toto (2017: 6) drama adalah cerita konflik manusia dalam bentuk dialog yang diproyeksikan pada pentas dengan menggunakan percakapan dan aksi di hadapan penonton (*audience*). Selaras dengan pendapat tersebut, menurut Egitama (2017: 1) drama merupakan potret kehidupan manusia, potret duka, pahit, manis, hitam, putih kehidupan manusia. Adapun drama sebagai bentuk lakon seni yang disajikan lewat percakapan dan tingkah laku pemain. Dialog dan lakon drama diartikan sebagai salah satu bentuk *action* dalam sebuah drama. Kata drama berasal dari bahasa Yunani *draoma* yang berarti buatan, berlaku, dan bereaksi (Ika, 2019: 9). Drama termasuk sastra imajinatif dengan dialog dan mengungkapkannya melalui gerakan. Dialog yang disampaikan tokoh drama memiliki peranan penting dalam membawakan isi dan cerita drama yang dipertunjukkan. Tujuan drama ialah untuk dipertunjukkan di depan umum. Namun drama juga dapat dibaca layaknya puisi maupun novel.

Teks drama juga dapat memberikan pengajaran melalui lakon-lakon dengan memberikan lambang-lambang dalam kehidupan manusia sehari

hari. Lakon-lakon yang dibawakan bersifat medidik dan bertujuan untuk memberikan pengetahuan. Menurut pendapat Antonius (2018: 3) drama pendidikan yaitu lakon-lakon yang menunjukkan pelaku-pelaku yang dipergunakan untuk melambangkan kebaikan atau keburukan, kegembiraan, kematian, permusuhan, dan persahabatan. Hal demikian selaras dengan pendapat Purwanto dalam Sukadi (2018: 18) seni drama adalah bagian dari pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang mempunyai nilai-nilai pendidikan yang meliputi nilai kewarganegaraan, kebangsaan, kebudayaan dan kemsyarakatan, dan segi pemahaman dan pemakaian Bahasa Indonesia. Pembelajaran drama memberikan pengetahuan siswa terhadap lakon dan peran dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya pembelajaran naskah drama di sekolah yaitu dapat memberikan perasaan, penalaran dan memperluas budi pekerti serta kemampuan siswa dalam berbahasa. Tidak hanya memberikan materi drama kepada siswa, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengapresiasi dan berekspresi.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa drama merupakan bentuk penggambaran kehidupan masyarakat dari berbagai bidang dan sudut pandang, disajikan dalam bentuk dialog dan gerak. Pementasan drama dapat mempengaruhi pola pikir maupun perasaan penonton. Akhir cerita dalam pementasan drama memiliki pesan moral yang dapat dijadikan pelajaran bagi penonton. Pesan moral yang dipertunjukan dapat berimbas dalam kehidupan masyarakat, bahkan dapat diimplementasikan penonton dalam kehidupan sehari-hari.

#### b. Struktur Drama

Struktur drama memiliki peran penting dalam membangun keindahan dan kelayakan naskah drama. Naskah yang dapat memenuhi struktur drama dengan baik, dapat dengan mudah dipahami isinya oleh pembaca. Bagian-bagian dari drama dituliskan secara lengkap dan ringkas sehingga

dimengerti dengan mudah. Berikut uraian mengenai struktur drama menurut Waluyo dalam Eko dan Hafid (2017: 16).

#### 1) Alur (Plot)

Alur merupakan rangkaian peristiwa yang memiliki hubungan sebab akibat sehingga menjadi satu-kesatuan yang padu, bulat, dan utuh. Cerita yang ditulis dalam sebuah teks drama memiliki serangkaian jalan cerita yang padu dan saling berkaitan. Alur dalam drama terdapat tiga tahapan yaitu eksposisi berupa tahap pengenalan, komplikasi sebagai tahap munculnya permasalahan, dan klimaks yang menjadi titik puncak pementasan drama. Pada awal, plot memberikan informasi kepada penonton tentang peristiwa sebelumnya, situasi sekarang atau tokoh-tokohnya (Sukadi, 2018: 9). Dengan demikian alur dapat memudahkan bagi pembaca atau penonton dalam arus cerita drama yang disajikan. Menurut Egitama (2017: 3) alur dalam cerita drama dibagi menjadi tiga, yaitu alur maju, alur mundur, dan alur campuran (maju-mundur). Masing-masing jenis alur tersebut mengisahkan cerita drama mulai dari awal hingga akhir, sebaliknya, dan atau yang berupa campuran.

#### 2) Penokohan

Penokohan merupakan penciptaan citra tokoh di dalam karya sastra. Tokoh sebagai pelaku atau orang yang memerankan cerita dalam drama. Penggambaran tokoh disajikan untuk memberikan rasa pada pembaca seolah-olah pembaca turut serta mengetahui apa yang dirasakan tokoh. Tokoh terdiri dari tokoh utama dan tokoh sampingan. Namun secara umum pada setiap sajian cerita pasti memiliki satu tokoh utama. Tokoh yang diceritakan memiliki watak dan karakter yang berbeda-beda. Adapun watak tokoh yang dapat membedakan antara tokoh drama. Selain itu penyajiannya sebagai pendukung konflik cerita sehingga lebih menarik. Ada beberapa cara menampilkan tokoh, diantaranya adalah langsung dan tidak langsung

(Egitama, 2017: 6). Tokoh yang digambarkan secara langsung dijelaskan langsung oleh penulis secara gamblang. Sedangkan tokoh yang digambarkan secara tidak langsung, digambarkan melalui sikap dan dialog tokoh yang digunakan.

### 3) Dialog

Dialog merupakan percakapan yang dilakukan oleh setiap tokoh yang digambarkan dalam cerita drama. Penulisan dialog menjadi ciri khas teks drama yang berbeda dari jenis teks yang lain. Selaras dengan paparan tersebut menurut Sukadi (2018: 13) dialog adalah percakapan yang dilakukan dua orang (dua tokoh) atau lebih dengan maksud tertentu untuk tujuan jalannya sebuah cerita. Bahasa dalam menulis dialog teks drama menggunakan bahasa kehidupan sehari-hari. Sebab pada dasarnya drama yang dipentaskan di atas panggung merupakan bentuk tiruan dari kehidupan masyarakat sehari-hari. Drama bukan bentuk fantasi yang lahir dalam imajinasi manusia. Bahasa yang digunakan tokoh dalam dialog ialah bentuk bahasa yang komunikatif, bukan berupa susunan bahasa tulis. Menurut Egitama (2017: 9) terdapat beberapa fungsi dialog yaitu mengemukakan persoalan langsung, menjelaskan tokoh, menyampaikan hal yang nyata, menerangkan isi cerita pada penonton, dan memperkenalkan watak-watak pelaku. Kadang-kadang dialog dalam sebuah drama memiliki keindahan yang dituntut untuk mempengaruhi keindahan cerita.

### 4) Latar

Latar atau *setting* merupakan wujud penggambaran tempat, suasana dan waktu dalam cerita. Menurut Sukadi (2018: 12) dalam setting terdapat empat dimensi yaitu tempat, waktu, suasana, dan peristiwa. Penggambaran latar dapat mengantarkan pembaca naskah drama pada jalannya cerita. Latar atau *setting* menunjukkan perbedaan lokasi dan suasana yang dilakukan beberapa tokoh saat menampilkan alur

atau dialog tertentu. Saat drama dipentaskan, dapat menjadi petunjuk pemakaian latar yang sesuai dengan alur cerita. Selain itu dapat menambah suasana cerita dalam drama yang disajikan.

#### 5) Tema

Tema merupakan inti dari ide dan gagasan yang diambil dari cerita naskah drama yang diambil dari kehidupan sehari-hari. Tema menjadi persoalan utama yang diangkat dan titik utama dalam drama. Tema akan dikembangkan tokoh-tokoh *protagonist* dan *antagonis* dengan perwatakannya (Egitama, 2017:12). Watak yang digambarkan oleh tokoh dapat menimbulkan permasalahan atau konflik dalam cerita dalam sebuah dialog. Dialog tersebut dapat memberikan gambaran tema dari naskah. Tahap awal dalam menulis naskah drama ialah menentukan tema yang dikehendaki. Pengembangan cerita dapat disesuaikan dengan tema yang sebelumnya telah ditentukan. Cerita yang disajikan juga dapat dengan mudah diterima oleh pembaca.

#### 6) Amanat

Amanat ialah pesan yang hendak disampaikan penulis kepada pembaca. Biasanya amanat yang disampaikan dalam cerita dapat memberikan dampak positif atau pembelajaran bagi pembaca. Selain itu nilai yang disampaikan dibenarkan oleh sebagian besar masyarakat umum. Setiap orang memiliki argumen serta pola pikir yang berbeda-beda dalam menanggapi pesan moral dalam cerita. Hal demikian selaras dengan pendapat Egitama (2017: 13) amanat yang hendak disampaikan pengarang melalui dramanya harus dicari oleh pembaca atau penonton. Dalam hal demikian, pembaca bebas menafsirkan pesan yang disampaikan penulis pada naskah dramanya.

#### 7) Petunjuk Teknis

Menurut Sukadi (2018: 16) Petunjuk teknis atau teks samping berupa teks yang memberkan informasi tentang tokoh, waktu, suasana



pentas, musik/suara keluar masuknya aktor, keras lemahnya dialog dan perasaan tokoh. Selain itu, penggunaan petunjuk teknis yang terdapat dalam naskah drama mempermudah pembaca dalam menafsirkan jalannya suatu cerita. Penggunaan petunjuk teknis biasanya ditulis dengan penulisan yang berbeda dari kalimat lain. Seperti dengan menggunakan tulisan miring atau dengan huruf kapital. Petunjuk teknis atau juga disebut teks samping juga memberikan petunjuk tokoh saat harus diam, jeda kecil atau berbicara secara pribadi. Adanya petunjuk teknis, pembaca dengan mudah dapat menafsirkan karakter, usia, serta keadaan yang digambarkan. Petunjuk teknis dapat berupa penggunaan beberapa simbol seperti titik dua (:), yang menjadi ciri khas dari naskah drama. Hal demikian sesuai dengan yang termuat dalam PUEBI, tanda titik dua dipakai dalam naskah drama sesudah kata yang menunjukkan pelaku dalam percakapan.

#### c. Manfaat Pembelajaran Drama

Terdapat beberapa manfaat dalam pembelajaran teks drama menurut Sukadi (2018: 21), antara lain:

- 6) Siswa dapat melihat secara langsung terhadap beberapa hal yang dianggap baik ketika mendengar atau melihat ceriat drama.
- 7) Dalam pembelajaran drama dapat memberikan kesan emosi pada siswa sehingga menjadikan pengalaman yang tidak terlupakan bagi siswa.
- 8) Memberikan kesempatan dan pembelajaran siswa dalam mengungkapkan emosi tertentu.
- 9) Memberikan kesempatan siswa dalam memberanikan diri tampil di depan umum.
- 10) Membangun kemampuan siswa dalam kerja kelompok dan meningkatkan jiwa kebersamaan antar siswa.
- 11) Memberikan kesempatan siswa dalam berkreaitifitas sesuai dengan kemampuan masing-masing.

## B. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nuraini tahun 2019 dengan judul penelitian “Penggunaan Media *Webtoon* dalam Pembelajaran Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII- 4 SMP PGRI I Ciputat Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2018/2019” mengungkapkan bahwa 33,33% siswa memperoleh nilai kategori cukup dengan jumlah siswa sebanyak 6 orang. Siswa yang memperoleh nilai kategori baik sebanyak 6 orang dengan presentase 33,33%. Siswa dengan nilai kategori sangat baik sebanyak 6 orang jika dipersentasekan menjadi 33,33%. *Webtoon* dapat memberikan rangsangan bagi siswa dalam proses berfikir kreatif. Beberapa kelebihan media *Webtoon* dari penelitian ini ialah *Webtoon* menjadi salah satu komik yang digemari siswa, dialog yang mudah dipahami, dan terdapat gambar sebagai pendukungnya. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi kenaikan nilai menulis naskah drama pada siswa saat menggunakan media *Webtoon*. *Webtoon* dapat dijadikan media alternatif guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan bagi siswa.
2. Penelitian oleh Silpani Oktarina, Susetyo dan Gumono dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama dengan Menggunakan Media *LINE Webtoon* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu”. Penelitian ini dilakukan 2 siklus, subjek 35 siswa, dan hasil dengan jumlah nilai yang cukup meningkat. Siklus I diperoleh nilai rata-rata 70,1% dengan ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 25,71%. Namun kriteria masih rendah untuk penilaian dialog alur serta petunjuk teknis pada. Pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 83,3% dengan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 80%. Siswa mengalami kesulitan dalam menulis naskah drama pada siklus awal serta dapat memperbaiki kesalahannya di siklus II. Peningkatan nilai skor siswa naik sebesar 13,2 dan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 54,12%. Dengan demikian dapat disimpulkan, dengan penggunaan media

*Webtoon* dapat meningkatkan minat siswa dalam menulis naskah drama dan meningkatkan penulisan naskah drama yang telah dilakukan selama 2 siklus.

**Tabel 1**  
**Penelitian Terdahulu**

| <b>Nama</b>                          | <b>Judul Penelitian</b>  | <b>Persamaan</b>   | <b>Perbedaan</b>  |
|--------------------------------------|--|--|---|
| Nuraini                              | Penggunaan Media <i>Webtoon</i> dalam Pembelajaran Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII- 4 SMP PGRI 1 Ciputat Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2018/2019 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media yang digunakan ialah <i>Webtoon</i></li> <li>2. Materi yang diterapkan teks drama</li> <li>3. Objek penelitian pada siswa kelas VIII</li> </ol>                            | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis penelitian kualitatif</li> <li>2. Fokus penelitian mengenai penggunaan media <i>Webtoon</i></li> <li>3. Reduksi data menggunakan judul, prolog, dan epilog</li> <li>4. Penyajian data dalam bentuk teks kriteria penilaian</li> <li>5. Lokasi penelitian di SMP PGRI 1 Ciputat Tangerang Selatan</li> </ol> |
| Silpani Oktarina, Susetyo dan Gumono | Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama dengan Menggunakan Media <i>LINE Webtoon</i> Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu                | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis penelitian PTK</li> <li>2. Media yang digunakan <i>Webtoon</i></li> <li>3. Objek penelitian pada siswa kelas VIII</li> <li>4. Materi yang diterapkan teks drama</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Implementasi media <i>Webtoon</i> secara daring</li> <li>2. Fokus penilaian kemampuan siswa pada dialog, plot, perwatakan, tema, <i>setting</i>, amanat dan petunjuk teknis</li> <li>3. Media komik tingkat</li> </ol>  |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  | keabstrakan<br>mengacu pada<br>kerucut<br>pengalaman<br>Edga Dale<br>4. Media<br><i>Webtoon</i><br>disajikan secara<br>lengkap<br>6. Siswa hanya<br>boleh<br>menambahkan<br>cerita |
|--|--|--|--|

### C. Kerangka Pikir

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang terdapat pada pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam proses menulis siswa memerlukan wawasan yang cukup luas. Begitu pula dengan proses menulis naskah drama. Proses menulis naskah drama membutuhkan kemampuan mengembangkan kreatifitas serta kemampuan mengolah kata-kata. Imajinasi siswa saat menulis naskah drama sangat dibutuhkan sehingga alur dalam cerita dapat saling berkesinambungan. Penulis juga harus dapat menentukan tema, tokoh, dan dialog yang akan diceritakan.

Pada kegiatan pembelajaran menulis naskah drama dalam kelas ditemukan beberapa kendala. Sebagian besar siswa belum dapat mengembangkan kreatifitas maupun ide secara tertulis, siswa belum mampu menyusun kata-kata, dan kurangnya motivasi siswa terhadap kegiatan menulis. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian untuk melakukan perubahan pada kegiatan menulis teks drama. Inovasi yang diberikan peneliti ialah dengan menerapkan media *Webtoon* sebagai perangkat pembelajaran menulis naskah drama. Sesuai dengan kajian teori yang telah dipaparkan sebelumnya, penggunaan media *Webtoon* dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Dengan media *Webtoon* ini

berusaha melibatkan siswa untuk mengembangkan ide dan kreatifitasnya dalam menulis naskah drama.

Pembelajaran naskah drama dengan menggunakan media *Webtoon* mengajak siswa untuk kreatif dalam menentukan kata-kata yang tepat. Pemilihan kata yang dipilih siswa harus sesuai dengan gambar *Webtoon* yang telah disediakan. Selain itu metode ini dapat menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dalam menulis askah drama. Oleh sebab itu, metode *Webtoon* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis naskah drama siswa baik secara hasil maupun proses.