

PENGEMBANGAN MATERI AJAR MENULIS NASKAH DRAMA BERBANTUAN MEDIA KOMIK STRIP DIGITAL PADA SISWA SMA

Bonifa Imelda Sihalo¹, Rosmawaty Harahap²

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan

¹sihalohobonifa@gmail.com, ²Rosmawaty@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop teaching materials for writing drama scripts assisted by digital comic strip media for eleventh-grade high school students. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which was limited to the stages of analysis, design, and development. The study was conducted at SMA Negeri 19 Medan with the subjects consisting of students from class XI-1. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and documentation. The developed product was validated by material experts and media experts. The results showed that the material expert validation obtained a percentage of 84% and the media expert validation obtained 81.33%, both categorized as highly feasible. The average validation result from both experts reached 82.67%. In addition, student responses obtained a percentage of 84.93% with a very good category. Therefore, the teaching materials assisted by digital comic strip media are considered suitable for use in learning drama script writing for eleventh-grade high school students.

Keywords: *teaching materials, drama scripts, digital comic strips, ADDIE.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi ajar menulis naskah drama berbantuan media komik strip digital pada siswa SMA kelas XI. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap *analysis*, *design*, dan *development*. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 19 Medan dengan subjek penelitian siswa kelas XI-1. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 84% dan validasi ahli media sebesar 81,33% dengan masing-masing kategori sangat layak. Rata-rata hasil validasi setiap ahli memperoleh persentase sebesar 82,67%. Selain itu, hasil respon siswa memperoleh persentase sebesar 84,93% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, materi ajar berbantuan media komik strip digital layak digunakan dalam pembelajaran menulis naskah drama pada siswa SMA kelas XI.

Kata kunci: materi ajar, naskah drama, komik strip digital, ADDI

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu keterampilan yang perlu dikuasai siswa ialah keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan kemampuan produktif yang digunakan untuk menuangkan gagasan, ide, dan perasaan ke dalam bentuk tulisan secara sistematis. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya menekankan pada pemahaman materi, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif, kritis, dan mampu menghasilkan karya secara mandiri. Salah satu materi yang diajarkan pada jenjang SMA kelas XI ialah menulis naskah drama. Menulis naskah drama merupakan kegiatan menuangkan ide dan imajinasi ke dalam bentuk dialog yang disusun berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan tertentu. seperti yang dijelaskan oleh Menurut Harahap (2022:15) menulis adalah kegiatan keseluruhan otak untuk berpikir antara otak kanan bagian emosional dan otak kiri untuk bagian logika. Setiap penulis atau pengarang memiliki gagasan atau

ide pikiran yang ingin disampaikan kepada orang lain, hal ini berarti sebelum menulis harus terlebih dahulu menentukan tujuan penulisan tersebut dibuat sehingga memudahkan penulis mengomunikasikan idenya secara padu.

Melalui pembelajaran menulis naskah drama, siswa diharapkan mampu mengembangkan kreativitas, kemampuan berbahasa, serta kepekaan terhadap lingkungan sosial. Namun, pada kenyataannya kemampuan siswa dalam menulis naskah drama masih tergolong rendah. Siswa sering mengalami kesulitan dalam menentukan ide cerita, menyusun dialog, mengembangkan alur, dan memahami struktur naskah drama. Selain itu, proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional menyebabkan siswa kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMA Negeri 19 Medan, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam materi menulis naskah drama masih terbatas. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan

buku paket sehingga pembelajaran terasa monoton. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang termotivasi dalam menulis. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan inovatif agar dapat membantu siswa memahami materi serta meningkatkan minat belajar.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis naskah drama ialah media komik strip digital. Komik strip digital merupakan media visual yang menyajikan cerita melalui rangkaian gambar dan dialog singkat sehingga mampu menarik perhatian siswa. Penggunaan komik strip digital dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami alur cerita, karakter tokoh, dialog, serta konflik yang terdapat dalam naskah drama. Selain itu, media visual juga dapat membantu siswa lebih mudah menuangkan ide dan imajinasi ke dalam bentuk tulisan.

Penggunaan media komik strip digital dinilai relevan dengan karakteristik peserta didik saat ini yang dekat dengan teknologi dan media visual. Media ini juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa

dalam proses pembelajaran karena penyajiannya lebih menarik dan interaktif. Dengan adanya media komik strip digital, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk belajar dan mampu menghasilkan tulisan naskah drama yang lebih kreatif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Materi Ajar Menulis Naskah Drama Berbantuan Media Komik Strip Digital pada Siswa SMA Kelas XI".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa materi ajar menulis naskah drama berbantuan media komik strip digital pada siswa SMA kelas XI. Model pengembangan yang digunakan ialah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Namun, penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap *development* (pengembangan).

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 19 Medan yang berlokasi di Jalan Seruwai No. 1, Kecamatan

No	Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju/ Sangat Baik	5
2	Setuju/ Baik	4
3	Ragu- ragu/Cukup/Netral	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Medan Labuhan, Sumatera Utara. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI-1 SMA Negeri 19 Medan, sedangkan objek penelitian berupa materi ajar menulis naskah drama berbantuan media komik strip digital. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan siswa untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran menulis naskah drama. Tahap *design* dilakukan dengan merancang materi ajar dan media komik strip digital menggunakan aplikasi Canva. Tahap *development*

dilakukan dengan mengembangkan produk, melakukan validasi ahli materi dan ahli media, serta merevisi produk berdasarkan saran validator. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan skala Likert untuk menghitung persentase kelayakan produk. Penialian angket tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Pedoman Pemberian Skor
 Sumber: Sugiyono (2019)

$$Me = \frac{\sum xi}{N}$$

Keterangan:

Me : rata-rata (Mean)

$\sum xi$: jumlah skor komponen

N : jumlah butir komponen

Penghitungan presentasi kelayakan tersebut dengan persamaan berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor hasil penelitian}}{\text{skor hasil maksimal ideal}} \times 100 \%$$

Rata-rata skor kemudian dikonversi menjadi data kualitatif untuk

mengetahui standar kelayakan produk tersebut. Berikut bentuk konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif dengan kategori jawaban berikut.

Tabel 1.2 Kriteria Kelayakan

Presentase (%)	Kategori
80%-100%	Sangat Baik
60%-79%	Baik
40%-59%	Kurang Baik
0%-39%	Sangat Kurang Baik

Sumber: Sugiyono (2019)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Komik secara wujud menjadi bentuk komunikasi visual yang memiliki kelebihan untuk menyampaikan informasi sehingga mudah untuk dimengerti, komik berkolaborasi antara teks dan gambar sebagai bentuk dari hasil cerita yang menjadi pesan dari komik tersebut, semakin menarik gambar dan alur cerita dalam komik akan mengundang ketertarikan serta motivasi seseorang untuk membacanya. Menurut Kustandi (2022:141) bahwa komik adalah bentuk gambar- gambar dan lambang- lambang yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) letaknya berada dalam urutan tertentu serta bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca. Kustandi

juga menjelaskan, komik merupakan bentuk komunikasi visual yang menggabungkan antara permainan teks dan kekuatan gambar.

Media pembelajaran visual memiliki peran penting dalam meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media komik strip digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena disajikan melalui kombinasi gambar dan dialog yang menarik. Selain itu, media visual juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif sehingga siswa lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Produk yang dikembangkan berupa materi ajar menulis naskah drama berbantuan media komik strip digital menggunakan aplikasi Canva. Pengembangan media dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan mengembangkan ide cerita, menyusun dialog, dan memahami struktur naskah drama. Selain itu, materi ajar yang digunakan masih bersifat tekstual dan kurang menarik bagi siswa.

Tahap desain dilakukan dengan menentukan tema, menyusun alur cerita, mendesain karakter, dan membuat *storyboard* komik strip digital. Selanjutnya tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media pembelajaran menggunakan Canva. Berikut tampilan produk tersebut:

Tabel 1.3 Produk Komik Strip





Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori sangat baik, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 81,33% dengan kategori sangat baik. Rata-rata hasil validasi memperoleh persentase sebesar 82,67%. Selain itu, hasil respon siswa memperoleh persentase sebesar 84,93% dengan kategori sangat baik juga. Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa materi dan media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Penilaian ahli materi menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran, sedangkan penilaian ahli media menunjukkan bahwa tampilan media, penggunaan ilustrasi, dan penyajian visual mampu mendukung proses pembelajaran

menulis naskah drama secara lebih menarik dan efektif.

Tabel 1.4 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Analisis	Tahap 1	Tahap 2
1	Kesesuaian dengan CP Fase F	Σ Skor	17	19
		Rata-rata	4,25	4,75
		%	85%	95%
		Kriteria	Sangat Baik	Sangat Baik
2	Kesesuaian isi naskah drama	Σ Skor	14	16
		Rata-rata	3,5	4
		%	70%	80%
		Kriteria	Baik	Sangat Baik
3	Kedalaman dan keakuratan materi	Σ Skor	15	16
		Rata-rata	3,75	4
		%	75%	80%
		Kriteria	Baik	Baik
4	Aspek Kebahasaan	Σ Skor	8	12
		Rata-rata	2,67	4
		%	53,33%	80%
		Kriteria	Kurang Baik	Sangat Baik
Hasil Akhir			72 % Baik	84% Sangat Baik

Hasil validasi materi tahap pertama memperoleh presentase sebesar 72% membuktikan bahwa materi berada pada kategori "Baik" namun masih memerlukan beberapa perbaikan pada aspek kebahasaan. Kemudian setelah direvisi, hasil revisi kedua meningkat menjadi 84%. Hal ini membuktikan bahwa materi berada dalam kategori "Sangat Baik" untuk digunakan.

Tabel 1.5 Tabel Validasi Ahli Media

No	Aspek	Analisis	Tahap 1	Tahap 2
1	Desain dan Tampilan	∑ Skor	15	20
		Rata-rata	3	4
		%	60%	80%
		Kriteria	Baik	Sangat Baik
2	Kualitas Teknis	∑ Skor	15	16
		Rata-rata	3,75	4
		%	75%	80%
		Kriteria	Baik	Sangat Baik
3	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	∑ Skor	15	18
		Rata-rata	3,75	4,5
		%	75%	90%
		Kriteria	Baik	Baik
4	Keefektifan dan Interaktivitas	∑ Skor	6	7
		Rata-rata	3	3,5
		%	60%	70%
		Kriteria	Baik	Sangat Baik
Hasil Akhir			67,5 % Baik	81,33% Sangat Baik

Hasil menunjukkan validasi media tahap 1 memperoleh peningkatan pada hasil tahap 2. Pada tahap 1 diperoleh hasil akhir 67,5% dengan kategori "Baik" dan pada tahap 2 diperoleh hasil akhir 81,33% dengan kategori "Sangat Baik". Indikator penilaian tersebut meliputi aspek desain dan tampilan, kualitas teknis, kesesuaian dengan TP, serta keefektifan dan kreativitas.

Tabel 1.6 Hasil Validasi Respon Siswa

No	Indikator	Penilaian					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
Kesesuaian dengan CP Fase F							
1	Materi selaras dengan CP Bahasa Indoensia Fase F			1	4	5	44
2	Materi mendorong kreativitas dan imajinasi			2	3	5	43
3	Materi mendorong pengembangan gagasan secara kritis dan reflektif			1	4	4	41
4	Materi selaras dengan prinsip kurikulum merdeka			1	5	4	43
Kesesuaian Isi Naskah Drama							
5	Materi memuat pengertian dan karakteristik naskah drama secara lengkap			2	2	6	44
6	Materi menjelaskan struktur naskah drama		1	2	3	4	40
7	Materi menjelaskan kaidah kebahasaan naskah drama secara tepat			1	4	5	44
8	Latihan yang diberikan mendukung keterampilan menulis kreatif			2	5	3	41
Kedalaman dan Keakuratan Materi							
9	Sesuai perkembangan kognitif siswa Fase F		1	1	5	3	40
10	Konsep yang disajikan akurat			1	3	6	45
11	Materi mendorong siswa menghasilkan karya <i>original</i>			2	4	4	42
12	Penyajian materi sistematis dan logis		1	1	4	4	41
Aspek Kebahasaan							
13	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami			1	5	4	43
14	Kalimat efektif dan sesuai kaidah bahasa Indonesia			2	4	4	42
15	Instruksi tugas jelas dan tidak ambigu			1	4	5	44
Jumlah							637

Hasil penelitian dari 10 orang siswa menunjukkan bahwa media komik strip digital mampu membantu siswa memahami materi menulis naskah drama dengan lebih mudah dan

juga menarik. Penggunaan visual dan dialog pada komik strip membantu siswa memahami struktur drama serta meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Kenwening (2023) dan Kharisma, Septyanti, dan

Zulhafizh (2023) yang menyatakan bahwa media komik strip efektif digunakan dalam pembelajaran menulis. Tingginya hasil respon siswa menunjukkan bahwa penggunaan media komik strip digital memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Siswa merasa lebih mudah memahami materi karena pembelajaran disajikan melalui gambar dan dialog yang menarik. Selain itu, penggunaan media digital juga membantu siswa lebih aktif dalam mengembangkan ide cerita dan menyusun dialog drama.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, materi ajar menulis naskah drama berbantuan media komik strip digital pada siswa SMA kelas XI dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 84% dan validasi ahli media sebesar 81,33% dengan presentase keduanya sebesar 82,67%. Selain itu, hasil respon siswa memperoleh persentase sebesar 84,93% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, media komik strip digital dapat digunakan sebagai

alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan kreativitas siswa dalam menulis naskah drama.

DAFTAR PUSTAKA

- Harahap. (2011). *Seni Drama*. Medan: UNIMED.
- Kenwening, L. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Cerita Inspiratif Menggunakan Media *Comic Strip* pada Siswa Kelas IX G SMPN 26 Bandar Lampung. *Journal Educational of Indonesia Language*, 4(1), 33–39.
- Kharisma, D. A., Septyanti, E., & Zulhafizh. (2023). Pengaruh Media Komik Strip terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA Al-Huda Pekanbaru. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4319–4324.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.