

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI NOVELTOON TERHADAP
KEMAMPUAN MENULIS NASKAH DRAMA SISWA KELAS XI
SMA NEGERI 18 BONE**

Tetilis Idriani¹, Andi Tenri Sua², Andi Srimularahmah³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Muhammadiyah Bone

¹tetilisidriani22@gmail.com, ²tenrisuaandi@gmail.com,

³andisrimularahmah@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of the NovelToon application as a learning medium in improving the drama script writing skills of eleventh-grade students at SMA Negeri 18 Bone. The primary issue addressed in this study is the students' low initial writing ability, which was attributed to the use of conventional learning media that were less effective in stimulating imagination and creativity. The research employed a quantitative approach using a Pre-experimental design with a One-Group Pretest–Posttest model. The sample consisted of 34 students from class XI.F3, selected through a specific sampling technique. Data were collected through observation, written tests (drama script writing), and documentation. The data were then analyzed using descriptive and inferential statistics with the assistance of IBM SPSS Statistics version 22. The findings revealed a significant improvement in students' learning outcomes. In the pretest stage, the mean score was only 58.11 with a standard deviation of 7.93, and nearly half of the students (49.8%) were classified in the "Poor" category. After the implementation of the NovelToon application, the mean score increased substantially to 86.79, while the standard deviation decreased to 4.91. The majority of students (87.9%) achieved the "Very Good" category, and no students remained in the "Fair" or "Poor" categories. The results of the Paired Samples t-Test showed a significance value (2-tailed) of < 0.001 , which is lower than 0.05 ($p < 0.05$). Therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted. These findings indicate that the use of the NovelToon application has a significant and positive effect on improving students' drama script writing skills. This effectiveness is supported by the availability of visual and narrative stimuli within the application, which help students visualize scenes and systematically organize the intrinsic elements of drama. Furthermore, the decrease in the standard deviation indicates that the application was also effective in reducing the achievement gap among students in the classroom.

Keywords: NovelToon, Drama Script Writing Skills, Indonesian Language Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas aplikasi *NovelToon* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan menulis naskah drama siswa kelas XI SMA Negeri 18 Bone. Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan awal siswa yang disebabkan oleh penggunaan media konvensional yang kurang mampu memantik imajinasi dan kreativitas. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental (One-Group Pretest-Posttest)*. Sampel penelitian berjumlah 34 siswa kelas XI.F3 yang dipilih menggunakan teknik tertentu. Data dikumpulkan melalui observasi, tes tertulis (menulis naskah drama), dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial melalui bantuan IBM SPSS Statistics versi 22. Hasil penelitian menunjukkan transformasi signifikan pada capaian belajar siswa. Pada tahap *pretest*, nilai rata-rata siswa hanya 58,11 dengan standar deviasi 7,93, di mana hampir separuh siswa (49,8%) berada pada kategori "Kurang". Setelah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *NovelToon*, nilai rata-rata melonjak drastis menjadi 86,79 dengan standar deviasi yang menurun menjadi 4,91. Mayoritas siswa (87,9%) mencapai kategori "Sangat Baik" dan tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori "Cukup" atau "Kurang". Hasil uji *Paired Samples t-Test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,001$, yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan aplikasi *NovelToon* berpengaruh signifikan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis naskah drama. Efektivitas ini didorong oleh ketersediaan stimulus visual dan naratif pada aplikasi yang memudahkan siswa memvisualisasikan adegan serta menyusun unsur intrinsik drama secara sistematis. Penurunan standar deviasi juga menunjukkan bahwa media ini mampu memperkecil kesenjangan kemampuan antar siswa di kelas.

Kata Kunci: *NovelToon*, Kemampuan Menulis Naskah Drama, Pembelajaran Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa produktif yang memiliki peran penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui kegiatan menulis, peserta didik tidak hanya menuangkan gagasan, pengalaman, dan imajinasi ke dalam bentuk tulisan,

tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan sistematis. Menulis dipandang sebagai aktivitas komunikasi yang menggunakan bahasa tulis sebagai media penyampaian pesan kepada pembaca (Dalman, 2011). Selain itu, menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif dan

ekspresif sehingga menuntut penguasaan kosakata, tata bahasa, serta kemampuan mengorganisasikan gagasan secara logis (Tarigan, 2008; Nurgiyantoro, 2014).

Dalam konteks pendidikan, keterampilan menulis menjadi kompetensi yang penting untuk dikuasai karena berkaitan erat dengan kemampuan literasi peserta didik. Menurut Graves (dalam Abdullah, 2017), kegiatan menulis mampu meningkatkan kemampuan berpikir, kreativitas, keberanian mengemukakan gagasan, serta memperluas wawasan melalui proses pencarian dan pengolahan informasi. Oleh karena itu, pembelajaran menulis perlu dirancang secara inovatif agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan mampu menghasilkan karya tulis yang berkualitas. Sejalan dengan hal tersebut, Srimularahmah dan Mantasiah (2025) menegaskan bahwa pembelajaran menulis pada era digital memerlukan bahan ajar dan media yang mampu memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan ide, mengonstruksi pengetahuan, dan

meningkatkan kemandirian belajar melalui pemanfaatan teknologi digital.

Salah satu keterampilan menulis yang diajarkan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah menulis naskah drama. Menulis naskah drama merupakan kegiatan kreatif yang menuntut siswa untuk mengembangkan ide cerita, menyusun alur, membangun konflik, menciptakan tokoh dan penokohan, serta menyusun dialog yang komunikatif. Suparno dan Yunus (2008) menjelaskan bahwa menulis merupakan proses menuangkan ide, gagasan, dan pengalaman ke dalam bentuk tulisan yang bermakna sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Dalam menulis naskah drama, proses tersebut menjadi lebih kompleks karena siswa harus mampu mengubah ide menjadi bentuk dialog dan adegan yang dapat dipentaskan. Oleh karena itu, keterampilan menulis naskah drama memerlukan kreativitas, kemampuan berimajinasi, dan penguasaan unsur-unsur intrinsik drama secara terpadu.

Meskipun demikian, kemampuan menulis naskah drama siswa di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 18

Bone, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menemukan ide cerita, mengembangkan konflik, menyusun dialog yang sesuai dengan karakter tokoh, serta mengorganisasikan unsur-unsur drama secara sistematis. Rendahnya kemampuan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu memberikan stimulus yang mendukung pengembangan kreativitas siswa dalam menulis. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga kurang mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Indramayanti, Fitriana, dan Sua (2025) yang menunjukkan bahwa keterampilan menulis peserta didik dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada aktivitas siswa.

Padahal, proses pembelajaran yang efektif memerlukan keterlibatan aktif peserta didik melalui interaksi yang bermakna antara guru dan siswa. Rahmalia dan Sabila (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran

merupakan suatu sistem yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, guru dituntut untuk memanfaatkan strategi dan media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menulis.

Perkembangan teknologi informasi telah menghadirkan berbagai media digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Media digital mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena mengintegrasikan unsur visual, audio, dan naratif yang dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan media digital juga dapat membantu siswa memperoleh inspirasi dan memperkaya wawasan dalam menghasilkan karya tulis. Penelitian Srimularahmah dan

Mantasiah (2025) menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis digital learning terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menulis melalui penyajian materi yang lebih interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Salah satu media digital yang berpotensi digunakan dalam pembelajaran menulis adalah aplikasi NovelToon. NovelToon merupakan platform digital yang menyediakan berbagai cerita daring dengan beragam genre yang dekat dengan kehidupan remaja. Aplikasi ini menyajikan cerita secara menarik melalui pengembangan tokoh, konflik, dialog, dan alur yang variatif sehingga dapat menjadi sumber inspirasi bagi siswa dalam menulis naskah drama. Kehadiran stimulus visual dan naratif pada aplikasi NovelToon memungkinkan siswa memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai pengembangan cerita dan karakter, sehingga dapat membantu mereka dalam menyusun unsur-unsur intrinsik drama secara sistematis.

Secara teoretis, penggunaan media yang kaya akan informasi dan pengalaman belajar dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan

berbahasa. Tarigan (2023) menjelaskan bahwa keterampilan berbahasa mencakup kemampuan reseptif dan produktif yang saling berkaitan dalam membentuk kompetensi komunikatif seseorang. Dalam konteks menulis, paparan terhadap berbagai bentuk cerita dapat memperkaya pengetahuan siswa mengenai struktur cerita, penggunaan bahasa, serta teknik pengembangan konflik yang diperlukan dalam penyusunan naskah drama.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa. Penelitian Ketut et al. (2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi NovelToon mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks resensi. Penelitian Nasution et al. (2025) menemukan bahwa NovelToon efektif meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks cerpen siswa. Selain itu, Fitriawati et al. (2025) melaporkan bahwa penggunaan NovelToon memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menulis teks cerpen peserta didik. Penelitian Srimularahmah dan Mantasiah (2025)

juga membuktikan bahwa pembelajaran berbasis digital learning memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dalam meningkatkan keterampilan menulis. Sementara itu, penelitian Indramayanti et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran inovatif mampu meningkatkan kualitas keterampilan menulis siswa secara signifikan.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa, penelitian yang secara khusus menguji efektivitas aplikasi NovelToon terhadap kemampuan menulis naskah drama siswa SMA masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada keterampilan membaca, menulis cerpen, atau menulis resensi. Dengan demikian, masih terdapat celah penelitian terkait pemanfaatan NovelToon sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis naskah drama. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan aplikasi NovelToon sebagai media pembelajaran dalam materi menulis naskah drama pada siswa SMA dengan menggunakan pendekatan

eksperimen untuk mengukur efektivitasnya secara langsung.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan aplikasi NovelToon terhadap kemampuan menulis naskah drama siswa kelas XI SMA Negeri 18 Bone. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi digital serta memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis naskah drama siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental (*pre-experimental design*). Pendekatan ini dipilih untuk menguji pengaruh penggunaan aplikasi *NovelToon* terhadap kemampuan menulis naskah drama siswa kelas XI SMA Negeri 18 Bone. Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest–Posttest Design*, yaitu desain yang melibatkan satu kelompok sampel yang diberikan tes awal (*pretest*), perlakuan (*treatment*), dan

tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan kemampuan siswa setelah memperoleh perlakuan (Sugiyono, 2021). Desain penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

1. O_1 = *Pretest* (tes awal kemampuan menulis naskah drama)
2. X = Perlakuan menggunakan aplikasi *NovelToon*
3. O_2 = *Posttest* (tes akhir kemampuan menulis naskah drama)

Penelitian dilaksanakan pada Januari–Februari 2026 di SMA Negeri 18 Bone yang beralamat di Jalan Poros Bone–Sinjai, Bulu Dua, Kecamatan Cina, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 18 Bone Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 184 siswa yang tersebar dalam enam kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Simple Random Sampling*. Berdasarkan hasil pengundian, terpilih kelas XI.F3 sebagai sampel penelitian yang terdiri atas 34 siswa, yaitu 11 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan.

Variabel penelitian terdiri atas dua variabel, yaitu aplikasi *NovelToon* sebagai variabel bebas (X) dan kemampuan menulis naskah drama sebagai variabel terikat (Y). Aplikasi *NovelToon* merupakan platform literasi digital yang menyediakan berbagai cerita fiksi dan novel daring yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk memberikan stimulus naratif, dialog, konflik, dan karakterisasi kepada siswa. Sementara itu, kemampuan menulis naskah drama diukur melalui kemampuan siswa dalam mengembangkan tema, tokoh, alur, amanat, latar, dan dialog ke dalam sebuah naskah drama.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap. Tahap pertama adalah perencanaan yang meliputi observasi awal, penentuan sampel penelitian, penyusunan materi pembelajaran berbasis *NovelToon*, penyusunan instrumen penelitian, dan validasi instrumen. Tahap kedua adalah implementasi yang diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengukur kemampuan awal menulis naskah drama siswa, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan aplikasi *NovelToon* sebagai media

pembelajaran. Setelah perlakuan diberikan, siswa mengikuti *posttest* untuk mengukur kemampuan menulis naskah drama setelah penggunaan *NovelToon*. Tahap ketiga adalah analisis dan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes esai menulis naskah drama. Penilaian dilakukan berdasarkan enam aspek, yaitu isi atau tema, tokoh, alur, amanat, latar (*setting*), dan dialog. Skor maksimum yang dapat diperoleh siswa adalah 100. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes tertulis, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tes tertulis digunakan untuk mengukur kemampuan menulis naskah drama siswa pada tahap *pretest* dan *posttest*. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, hasil pekerjaan siswa, dan dokumen lain yang relevan dengan penelitian.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan

program IBM SPSS Statistics versi 22. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan nilai rata-rata, skor maksimum, skor minimum, dan standar deviasi hasil *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, analisis statistik inferensial dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *Paired Samples t-Test* untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan aplikasi *NovelToon* terhadap kemampuan menulis naskah drama siswa. Kriteria pengujian hipotesis ditetapkan pada taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti penggunaan aplikasi *NovelToon* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis naskah drama siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan aplikasi *NovelToon* terhadap kemampuan menulis naskah drama siswa kelas XI.F3 SMA Negeri 18 Bone. Penelitian dilaksanakan pada 34 siswa dengan menggunakan desain *One-Group Pretest–Posttest*. Data penelitian diperoleh melalui tes

menulis naskah drama sebelum dan sesudah penerapan aplikasi *NovelToon* sebagai media pembelajaran.

a. Hasil *Pretest* Kemampuan Menulis Naskah Drama

Tabel 1 menunjukkan hasil statistik deskriptif kemampuan menulis naskah drama siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *NovelToon*.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai *Pretest*

N	Minimum	Maksimum	Rata-rata	Standar Deviasi
34	45,00	78,00	58,11	7,93

Sumber: Hasil olah data SPSS.

Berdasarkan hasil *pretest*, diperoleh nilai rata-rata sebesar 58,11 dengan skor minimum 45 dan maksimum 78. Standar deviasi sebesar 7,93 menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih bervariasi. Hasil ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal menulis naskah drama siswa masih tergolong rendah.

Selanjutnya, distribusi kategori kemampuan siswa pada tahap *pretest* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Kategori Nilai *Pretest*

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
80–100	0	0%	Sangat Baik
70–79	2	5,8%	Baik
60–69	13	38,1%	Cukup

50–59	17	49,8%	Kurang
0–49	2	5,8%	Sangat Kurang
Total	34	100%	

Tabel tersebut menunjukkan bahwa hampir separuh siswa (49,8%) berada pada kategori “Kurang”, sedangkan 38,1% berada pada kategori “Cukup”. Tidak ada siswa yang mencapai kategori “Sangat Baik”. Kondisi ini memperlihatkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan tema, tokoh, alur, latar, amanat, dan dialog dalam penulisan naskah drama.

b. Hasil *Posttest* Kemampuan Menulis Naskah Drama

Setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi *NovelToon*, dilakukan *posttest* untuk mengetahui perubahan kemampuan menulis naskah drama.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Nilai *Posttest*

N	Minimum	Maksimum	Rata-rata	Standar Deviasi
34	76,00	98,00	86,79	4,91

Sumber: Hasil olah data SPSS.

Hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 86,79 dengan skor minimum 76 dan maksimum 98. Selain itu, standar deviasi menurun dari 7,93 menjadi 4,91 yang menunjukkan

bahwa kemampuan siswa menjadi lebih merata setelah penggunaan aplikasi *NovelToon*.

Distribusi kategori nilai *posttest* disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Kategori Nilai *Posttest*

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
80–100	30	87,9%	Sangat Baik
70–79	4	12,1%	Baik
60–69	0	0%	Cukup
50–59	0	0%	Kurang
0–49	0	0%	Sangat Kurang
Total	34	100%	

Data tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 87,9% siswa telah mencapai kategori “Sangat Baik”, sedangkan sisanya berada pada kategori “Baik”. Tidak ditemukan lagi siswa yang berada pada kategori “Cukup”, “Kurang”, maupun “Sangat Kurang”. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *NovelToon* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan menulis naskah drama siswa.

c. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan aplikasi *NovelToon* terhadap kemampuan menulis naskah drama siswa, dilakukan pengujian menggunakan *Paired Samples t-Test*.

Tabel 5. Hasil Uji *Paired Samples t-Test*

Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
-28,676	-18,718	33	<0,001

Sumber: Hasil olah data SPSS.

Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar <0,001 atau lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi *NovelToon* terhadap kemampuan menulis naskah drama siswa kelas XI SMA Negeri 18 Bone.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *NovelToon* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan menulis naskah drama siswa. Sebelum perlakuan diberikan, kemampuan siswa masih tergolong rendah dengan rata-rata nilai 58,11. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menentukan tema, mengembangkan tokoh, membangun konflik, dan menyusun dialog yang sesuai dengan struktur naskah drama. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dilakukan sebelumnya belum mampu memberikan stimulus yang cukup untuk mengembangkan kreativitas menulis siswa.

Setelah penggunaan aplikasi *NovelToon*, terjadi peningkatan yang sangat signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 86,79. Peningkatan ini menunjukkan bahwa *NovelToon* mampu menjadi media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memperoleh ide cerita, memahami pengembangan karakter, serta membangun alur dan konflik drama secara lebih sistematis. Melalui berbagai cerita yang tersedia pada aplikasi tersebut, siswa memperoleh contoh konkret mengenai penyusunan unsur intrinsik drama sehingga proses menulis menjadi lebih mudah dilakukan.

Keberhasilan penggunaan *NovelToon* tidak hanya terlihat dari peningkatan rata-rata nilai, tetapi juga dari penurunan standar deviasi dari 7,93 menjadi 4,91. Penurunan tersebut menunjukkan bahwa kesenjangan kemampuan antar siswa semakin kecil. Dengan kata lain, aplikasi *NovelToon* tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa yang memiliki kemampuan tinggi, tetapi juga membantu siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam menulis naskah drama sehingga mampu mencapai standar kompetensi yang diharapkan.

Secara statistik, efektivitas penggunaan *NovelToon* dibuktikan melalui hasil uji *Paired Samples t-Test* yang menghasilkan nilai signifikansi $<0,001$. Temuan ini menegaskan bahwa peningkatan kemampuan menulis naskah drama yang terjadi bukan disebabkan oleh faktor kebetulan, melainkan merupakan dampak langsung dari penggunaan aplikasi *NovelToon* sebagai media pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Ketut et al. (2023), Nasution (2025), dan Fitriawati et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *NovelToon* mampu meningkatkan keterampilan literasi dan menulis siswa. Namun demikian, penelitian ini memiliki kebaruan karena secara khusus menguji efektivitas *NovelToon* pada materi menulis naskah drama di tingkat SMA.

Secara pedagogis, *NovelToon* berfungsi sebagai sumber stimulus visual dan naratif yang membantu siswa memvisualisasikan adegan, mengembangkan karakter, menyusun dialog, dan membangun konflik cerita secara lebih kreatif. Oleh karena itu, aplikasi ini dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media

pembelajaran digital dalam pembelajaran menulis naskah drama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *NovelToon* terhadap kemampuan menulis naskah drama siswa kelas XI SMA Negeri 18 Bone, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *NovelToon* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis naskah drama siswa. Sebelum diberikan perlakuan, kemampuan menulis naskah drama siswa masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,11. Sebagian besar siswa berada pada kategori kurang karena masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan tema, menyusun alur, membangun karakter tokoh, serta menciptakan dialog yang sesuai dengan unsur-unsur drama.

Setelah proses pembelajaran menggunakan aplikasi *NovelToon*, kemampuan menulis naskah drama siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata *posttest* yang meningkat menjadi 86,79. Selain itu, mayoritas

siswa (87,9%) telah mencapai kategori sangat baik dan tidak ditemukan lagi siswa yang berada pada kategori cukup, kurang, maupun sangat kurang. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa *NovelToon* mampu memberikan stimulus naratif yang membantu siswa memperoleh ide cerita, mengembangkan konflik, membangun karakter tokoh, serta menyusun dialog secara lebih kreatif dan sistematis.

Hasil analisis statistik inferensial menggunakan uji *Paired Samples t-Test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $< 0,001$ atau lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$). Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi *NovelToon* dan peningkatan kemampuan menulis naskah drama siswa kelas XI SMA Negeri 18 Bone.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *NovelToon* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis naskah drama. Melalui

penyajian cerita yang menarik, beragam, dan dekat dengan kehidupan remaja, aplikasi *NovelToon* mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkaya imajinasi, serta membantu siswa memahami unsur-unsur intrinsik drama secara lebih konkret. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital seperti *NovelToon* perlu terus dikembangkan untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran menulis di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2017). *Pembelajaran menulis*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dalman. (2011). *Keterampilan menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fitriawati, N., dkk. (2025). Pengaruh aplikasi NovelToon terhadap hasil kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas XI Bisnis Daring SMK NU 1 Karanggeneng.
- Indramayanti, A. T., Fitriana, I., & Sua, A. T. (2025). Pengaruh model InSTAD terhadap keterampilan menulis puisi siswa kelas X SMK Negeri 1 Bone. *Jurnal Idiomatik: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 69–75. <https://doi.org/10.46918/idiomatik.v8i2.3072>
- Ketut, I., dkk. (2023). Pemanfaatan aplikasi NovelToon dalam menulis teks resensi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kuta Selatan.
- Mulyaningtyas, A., & Ekafebriyanti, D. (2021). Kajian pemanfaatan aplikasi NovelToon sebagai media literasi digital.
- Nasution, A., dkk. (2025). Penggunaan aplikasi NovelToon untuk meningkatkan membaca pemahaman teks cerpen pada siswa kelas XI-1 SMAN 1 Baitussalam.
- Nurgiyantoro, B. (2014). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Rafi. (2021). Pemanfaatan platform NovelToon sebagai media membaca dan menulis digital.
- Rahmalia, R., & Sabila, S. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam perspektif pendidikan modern.
- Rossa. (2020). Panduan penggunaan aplikasi NovelToon dan pemanfaatannya dalam pembelajaran literasi digital.
- Sari, N., & Wachidah, L. (2024). Pemanfaatan aplikasi NovelToon sebagai media pengembangan keterampilan menulis peserta didik.
- Srimularahmah, A. (2025). *Pengembangan bahan ajar menulis karya ilmiah berbasis digital learning pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bone* (Disertasi Doktor). Universitas Negeri Makassar.
- Srimularahmah, A., & Mantasiah, R. (2025). Development of teaching materials for writing scientific works based on digital learning for students of the Indonesian

Language Education Study
Program, Faculty of Teacher
Training and Education, University
of Muhammadiyah Bone.
*International Journal of Teaching
and Learning.*

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian
kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi
ke-3). Bandung: Alfabeta.

Suparno, & Yunus, M. (2008).
Keterampilan dasar menulis.
Jakarta: Universitas Terbuka.

Tarigan, H. G. (2008). *Menulis
sebagai suatu keterampilan
berbahasa.* Bandung: Angkasa.

Tarigan, H. G. (2023). *Keterampilan
berbahasa Indonesia.* Bandung:
Angkasa.