

Keefektifan Media Komik Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Drama pada Siswa Kelas XI SMA

Vhiena Nurfarida Soehaillah¹

Dewi Herlina Sugiarti²

Winieke Dinar Pratiwi³

Siti Masitoh⁴

¹²³⁴Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang

¹2110631080103@student.unsika.ac.id

²dewi.herlina@fkip.unsika.ac.id

³winieke.dinar@fkip.unsika.ac.id

⁴siti.masitoh@fkip.unsika.ac.id

Abstrak

Pembelajaran menulis teks drama kerap kali menemui kendala, terutama ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam menuangkan ide secara kreatif dan sistematis. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media komik digital sebagai sarana pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan media komik digital dari situs *Pendidikan.id* dalam meningkatkan kemampuan menulis teks drama pada siswa kelas XI di SMAN 1 Majalaya. Pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimental digunakan dalam penelitian ini. Desain penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group design* yang melibatkan dua kelas, yakni kelas XI.A sebagai kelompok eksperimen dan XI.D sebagai kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 32 siswa. Data dikumpulkan melalui *pretest*, *posttest*, dan angket, kemudian dianalisis dengan uji normalitas, homogenitas, *N-Gain*, serta uji hipotesis (*paired sample t-test* dan *independent sample t-test*). Hasil penelitian dengan uji normalitas *Shapiro-Wilk* kedua kelas menggunakan SPSS v29 berdistribusi normal dengan nilai *pretest* kelas eksperimen menunjukkan (0,072), hasil *posttest* kelas eksperimen (0,148), *pretest* kelas kontrol (0,066), dan hasil dari *posttest* kelas kontrol (0,116). Kemudian, ditemukan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen serta kontrol bersifat homogen dengan nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,112 dan *posttest* sebesar 0,051. Skor rata-rata *N-Gain* kelas XI.A mencapai 65,04 dan termasuk kategori cukup efektif, sementara kelas XI.D hanya memperoleh 31,19 (tidak efektif). Ditemukan perbedaan signifikan dengan pengujian *paired sample t-test* antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, diperoleh signifikansi $< 0,001$. Uji *independent sample t-test* juga mengindikasikan adanya perbedaan nyata antara kelas eksperimen dan kontrol. Selain itu, hasil angket memperlihatkan bahwa mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media, dengan 97,51% siswa memilih kategori setuju dan sangat setuju. Temuan ini mengonfirmasi bahwa media komik digital mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa secara signifikan dan diterima dengan baik dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *media komik digital, kemampuan menulis, teks drama*

Pendahuluan

Pemberian potensi yang guru lakukan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu adalah pengertian dari pendidikan. Peran guru dan orang tua sangat penting

dalam mengidentifikasi serta memfasilitasi pengembangan minat dan bakat anak (Zubaidah *et al*, 2024:40). Proses yang membutuhkan berbagai macam komponen seperti pengajar, peserta didik, materi, metode, perangkat belajar, media, hingga penilaian adalah pengertian dari pembelajaran (Nurdyansyah dalam Mirino 2024: 1).

Dalam menghadapi zaman yang sudah sangat modern ini, diperlukan kreativitas seorang guru yang disesuaikan dengan pengertian dari kurikulum merdeka. Berbasis digital adalah salah satu metode pembelajaran yang banyak digunakan saat ini. Teknologi digital berfungsi sebagai media pembelajaran yang canggih, memungkinkan peserta didik untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan lebih mudah dan cepat. Penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran juga dapat memungkinkan siswa untuk mempelajari materi dengan lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan media berbasis digital, para guru juga memiliki kesempatan untuk membuat pembelajaran lebih menarik (Hendra *at al*, 2023:2).

Guru perlu berinovasi agar dapat membuat siswa nyaman dengan suasana pembelajaran. Penggunaan media digital saat ini tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari, maka dari itu seorang guru perlu memanfaatkan kondisi ini untuk mengembangkan media digital sebagai bahan pengajaran dan pendidikan. Upaya tersebut dilakukan untuk menghadapi tantangan dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi, khususnya terkait metode pengajaran. Media pembelajaran inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan minat siswa dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Majalaya pada kelas XI siswa kurang bersemangat hal tersebut disebabkan oleh salah satu faktor yaitu minimnya inovasi yang dilakukan oleh guru. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi jenuh dalam menjalankan kegiatan pembelajaran. Kejenuhan terhadap materi yang dijelaskan oleh guru juga menjadi faktor sulitnya ketercapaian siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Termasuk pada materi menulis teks drama.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia selalu erat kaitannya dengan menulis. Pada semua jenjang baik Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam bidang akademik, profesional, maupun personal. Kemampuan dalam mengomunikasikan gagasan, pemikiran, dan perasaan melalui tulisan adalah salah satu pencapaian penting dalam evolusi manusia. Menulis dapat memungkinkan kita untuk menyampaikan informasi, menyebarkan pengetahuan, dan membagikan pengalaman dengan orang lain secara efektif, baik dalam konteks personal maupun profesional. (Muhsyanur, 2024:1).

Salah satu materi pada Sekolah Menengah Akhir yaitu menulis teks drama. Pada materi ini, siswa akan disajikan sebuah cerita yang harus mereka baca dan setelah itu siswa harus membuat teks drama berdasarkan cerita tersebut. Berbagai media disarankan dalam materi ini seperti buku cerita gambar, film pendek, dan tautan youtube. Namun, peneliti tertarik untuk menggunakan komik digital dalam pembelajaran teks drama, sehingga penggunaan media tersebut dapat meningkatkan kemampuan menulis teks drama siswa. Hal tersebut karena komik disajikan dengan gambar yang jelas, singkat, dan memiliki alur yang cukup ringkas.

Ketertarikan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam menulis teks drama, masih perlu ditingkatkan karena metode pengajaran yang digunakan belum sepenuhnya menyesuaikan dengan karakteristik generasi siswa saat ini serta kurangnya pemanfaatan media digital yang relevan (Rahmanto *et al*, 2020).

Kondisi ini turut dipengaruhi oleh tantangan dalam menjaga fokus siswa, terutama karena kecenderungan mereka menggunakan gawai untuk berbagai keperluan di luar pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian serta meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Salah satu alternatif inovatif yang dipilih adalah penggunaan komik digital yang dinilai mampu menyajikan materi secara visual, ringkas, dan menarik.

Drama adalah salah satu bentuk karya sastra yang lahir dari kreativitas manusia dalam mengekspresikan pengalaman, gagasan, dan perasaan melalui media bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Drama memiliki ciri tersendiri karena mengandung unsur aksi dan dialog yang disusun dalam bentuk naskah untuk dipentaskan atau dibaca. Dalam konteks pendidikan, drama juga menjadi sarana untuk menumbuhkan imajinasi, empati, dan kemampuan berpikir kritis siswa, (Hilmi dkk, 2023:2).

Menurut Rahmadona dkk (2022), dalam setiap teks drama pasti mengandung dialog, prolog, epilog, tema, alur/plot, tokoh dan penokohan, latar/setting, dan amanat. Hal ini disebabkan karena dalam drama tidak hanya sekedar diperankan saja atau berbicara dengan dialog tetapi pemain drama juga harus membaca naskah secara keseluruhan agar memahami apa yang akan mereka tampilkan.

Nuraini (2019) juga menjelaskan bahwa menulis naskah drama tidak sama dengan menulis cerpen atau karya tulis lainnya, karena penulis harus memperhatikan petunjuk lakon dan pemanggungan dalam dialog serta unsur-unsur dramatik lainnya seperti prolog, epilog, dan alur cerita yang kuat.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran menjadi salah satu solusi atas permasalahan tersebut. Media komik digunakan untuk mengatasi kendala siswa dalam menulis teks drama. Nurazizah (2022:23), komik digital merupakan bentuk evolusi dari media komik cetak yang telah disesuaikan dengan perkembangan teknologi digital. Dalam sajian komik memadukan elemen visual seperti gambar dan teks dengan dukungan perangkat digital seperti komputer dan gawai, sehingga memungkinkan pengguna untuk mengakses dan menikmati komik kapan saja dan di mana saja.

Pemilihan media tersebut dilandaskan bahwa komik mampu menyampaikan elemen visual dan naratif sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan. Sejalan dengan pendapat Nugraha et al (2023:73) komik dapat menampilkan visualisasi yang menarik sehingga mendorong minat siswa dalam pembelajaran.

Penelitian pengaruh media komik terhadap kemampuan menulis naskah drama pernah diuji oleh Maziyatul Ulya (2022), di mana peningkatan signifikan ditunjukkan oleh kelas eksperimen yang diberi perlakuan media komik tanpa dialog. Penelitian tersebut dilaksanakan pada jenjang SMK dan menggunakan desain quasi eksperimen, namun ruang lingkupnya terbatas pada satu jenis media visual statis tanpa dialog dan tidak melibatkan platform pendidikan formal berbasis digital. Berbeda dari itu, dalam penelitian ini telah digunakan komik digital interaktif dari Pendidikan.id yang menyuguhkan konten visual dan teks terpadu untuk mendukung penyusunan naskah drama oleh siswa kelas XI SMA.

Dalam upaya menelisik pemanfaatan teknologi visual dalam pembelajaran, penelitian ini diarahkan pada dua fokus utama, yakni: sejauh mana efektivitas media komik digital dapat dimanfaatkan untuk mengasah kemampuan menulis siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Majalaya, serta bagaimana perbandingan kemampuan menulis antara siswa yang memperoleh pengalaman belajar berbasis media komik digital dengan mereka yang mengikuti pembelajaran tanpa media tersebut. Rumusan ini dirancang untuk menggambarkan kebutuhan eksplorasi empiris terhadap pengaruh media komik dalam konteks pembelajaran bahasa di era digital, dengan harapan dapat menghadirkan

temuan yang memberikan nilai tambah bagi pengembangan strategi pedagogis berbasis visual naratif.

Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini akan mengkaji media komik digital melalui situs Pendidikan.id dalam pembelajaran menulis teks drama. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas XI di SMA 1 Majalaya. Penelitian menggunakan metode kuantitatif sehingga hasil penelitian akan membandingkan kelompok yang diberikan perlakuan dan kelompok yang tidak mendapat perlakuan.

Metode

Metode riset pada kajian ini yaitu pendekatan kuantitatif, menurut Widodo (2021:34) pendekatan kuantitatif merupakan metode yang menitikberatkan dari analisis konsep-konsep yang berkaitan dengan filosofis dan psikologis. Melalui pendekatan tersebut diperoleh penguatan terhadap asumsi-asumsi yang ada. Selanjutnya pada proses pengambilan data digunakan metode pendekatan eksperimen. Jenis eksperimen kuasi adalah jenis desain penelitian yang digunakan pada riset ini. *Quasi experimental design* merupakan desain yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, kelompok pada desain ini tidak dipilih secara random. Sebelum diberi perlakuan setiap kelompok akan diberikan *pretest* untuk mengetahui kestabilan keadaan setiap kelompok sebelum diberikan perlakuan (Abdullah *at al*, 2022:107).

Tes merupakan cara agar data dalam penelitian dapat terkumpul. Alat yang dipakai dalam langkah pengurukan dan penilaian adalah pengertian tes menurut (Pagarra *at al*, 2021: 4). Tes yang dipakai dalam penelitian ini cara yang dilakukan sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan tes yang dilakukan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). *Pretest* pada studi ini dilakukan untuk melihat kemampuan awal siswa baik pada kelompok eksperimen atau kelompok kontrol, tes yang siswa kerjakan berupa membuat teks drama dengan memilih tema yang sudah ditentukan, menentukan judul, serta dimuat menggunakan struktur dan unsur-unsur pembangun drama. *Posttest* pada kelompok eksperimen berbeda dengan kelompok kontrol dikarenakan kelompok eksperimen menggunakan media sehingga tes terakhir mereka harus membuat teks drama sesuai dengan tema yang ada pada cerita komik tersebut, sedangkan kelompok kontrol tidak menggunakan media jadi tes akhir kelompok tersebut sama seperti tes di awal dengan memilih tema yang akan mereka tulis menjadi teks drama. Data dari tes yang dilakukan kemudian akan dilakukan pengujian statistik menggunakan bantuan aplikasi *spss v29*. Pengujian tersebut meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji *N-Gain*, dan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. Selanjutnya angket digunakan pada studi ini untuk mengukur seberapa berpengaruh penggunaan media komik digital, menurut Abdullah dkk (2022:58) angket merupakan rangkaian pertanyaan yang dijawab oleh responden itu pengertian dari angket.

Hasil

Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas XI.A dan XI.D

Perolehan data XI.A dan XI.D dilakukan perhitungan untuk mengetahui sebaran data kedua kelas tersebut. Data yang memiliki sebaran merata adalah data yang berdistribusi normal. Uji *Shapiro-Wilk* salah satu metode uji normalitas yang digunakan terutama untuk sampel yang berukuran kecil (Sianturi, 2025: 2). Oleh karena itu, uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk* sebab data yang diperoleh hanya 32.

Tabel 1 Uji Normalitas

Hasil Belajar	<i>Shapiro-Wilk</i>		Keterangan
	df	Sig.	
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	32	0,72	Normal
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	32	0,148	Normal
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	32	0,66	Normal
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	32	0,116	Normal

Angka Sig. >0,05 merupakan kriteria dari nilai signifikansi uji normalitas, jika memperoleh nilai >0,05 maka data penelitian bisa dikatakan normal. Namun, jika Sig. <0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Melalui data yang tersaji dalam tabel di atas, masing-masing kelas memperoleh nilai signifikansi lebih besar dari ketetapan yaitu >0,05. Pada *pretest* kelas XI.A memperoleh nilai Sig. 0,072, lalu pada *posttest* sebesar 0,148. Kemudian, pada *pretest* kelas XI.D memperoleh Sig. 0,066, lalu *posttest* sebesar 0,116. Maka, dapat diinterpretasikan bahwa dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* data dari kelas XI.A dan kelas XI.D semuanya berdistribusi secara normal.

Uji Homogenitas

Sebelum melanjutkan ke uji statistik berikutnya dilakukan uji untuk mengetahui sampel dari penelitian memiliki varian yang sama. Uji tersebut dinamakan uji homogenitas. Pengujian ini dilakukan pada data *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas, berikut tabel hasil dari uji homogenitas:

Tabel 2 Uji Homogenitas

Hasil Belajar	Sig.
<i>Pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	0,112
<i>Posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	0,051

Angka Sig. >0,05 merupakan kriteria dari nilai signifikansi uji homogenitas, jika memperoleh nilai >0,05 maka data penelitian bisa dikatakan homogen. Namun, jika Sig. <0,05, maka data penelitian tidak homogen. Hasil dari tabel tersebut menunjukkan nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,112 dan *posttest* sebesar 0,051. Signifikansi yang diperoleh telah melebihi angka >0,05 artinya *pretest* dan *posttest* kelas XI.A dan kelas XI.D memiliki varian yang sama atau homogen. Dengan demikian, data dinyatakan layak untuk dilakukan analisis menggunakan uji statistik parametrik.

Uji N-Gain

Uji N-Gain dipahami sebagai langkah yang digunakan untuk mengetahui suatu peningkatan dari hasil belajar peserta didik setelah perlakuan diterapkan. Penghitungan dilakukan dengan memanfaatkan nilai sebelum (*pretest*) dan nilai sesudah (*posttest*). Uji ini diterapkan pada data yang diperoleh melalui proses penelitian, dan berikut hasil dalam bentuk tabel:

Tabel 5 N-Gain

Kelas	<i>N-Gain</i> (%)	Keterangan
Eksperimen (XI.A)	65,04	Cukup Efektif
Kontrol (XI.D)	31,19	Tidak Efektif

Melalui tabel tersebut perolehan 65,04 (65%) pada kelas XI.A yang masuk dalam kategori cukup efektif. Hasil tersebut memberikan indikasi yaitu media komik digital mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar. Sebaliknya, kelas XI.D memperoleh skor 31,19 (31%) yang masuk dalam kategori tidak efektif, menandakan bahwa metode konvensional belum menunjukkan dampak yang berarti.

Uji Hipotesis

Pengujian ini untuk mengetahui sejauh mana efektivitas suatu perlakuan siswa antara sebelum dan sesudah. Selain itu, pengujian ini juga dimaksudkan untuk membandingkan hasil *posttest* antara siswa kelas XI.A dan kelas XI.D. Proses uji hipotesis dilakukan melalui dua tahapan berikut:

Tabel 3 *Paired Sample T-Test*

Hasil Belajar	df.	T _{hitung}	Significance	
			One-sided P	Two-Sided P
Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	31	-14.717	<0.001	<0.001

Dasar keputusan uji hipotesis yaitu apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka hipotesis nol (H₀) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka H₀ diterima dan H_a ditolak. Hasil uji yang ditunjukkan dalam tabel di atas, kelas XI.A memperoleh perbedaan antara data sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Nilai *p* yang diperoleh < 0,001 berada jauh di bawah batas signifikansi 0,05, dengan nilai *t* sebesar -14,717 dan derajat kebebasan 31. Selisih rata-rata yang negatif serta interval kepercayaan yang tidak mencakup nol mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar setelah perlakuan telah terbukti secara statistik.

Tabel 4 *Independent Sample T-Test*

Hasil Belajar	Sig.	T _{hitung}	Significance	
			One-sided P	Two-Sided P
Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol	0,051	5,615	<0,001	<0,001

Melalui uji *independent sample t-test* pada Tabel 4, signifikansi memperoleh angka 0,051>0,05 bisa diartikan bahwa *varians* dari kedua kelas tersebut adalah homogen. *Significance one side P* dan *two side P* 0,001<0,05, sedangkan pada hasil *T_{hitung}* mendapatkan sebesar 5.615>2.042. Dapat disimpulkan bahwa signifikansi angka 0,001 lebih kecil dari 0,05, dan *t* hitung yang didapat 5.615 lebih besar dari *T_{tabel}* 2.042 artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas eksperimen mendapatkan hasil yang cukup memuaskan dari tes akhir menulisnya hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata pada kelas eksperimen.

Angket

Selain melakukan uji statistik penelitian ini menggunakan angket untuk mengetahui seberapa efektif media komik yang digunakan menurut pandangan siswa. Berikut perolehan angket yang disebar kepada siswa sebanyak 32:

Tabel 6 Angket

Kriteria	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL	%	
SS	5	18	15	18	7	14	20	21	24	10	23	170	53,13%
S	4	14	17	14	22	15	12	11	8	21	8	142	44,38%
RG	3	0	0	0	2	3	0	0	0	1	1	7	2,19%
TS	2	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0,31%
STS	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0,00%
TOTAL	32	320	100,00%										

Pada hasil angket respon siswa terkait pembelajaran menggunakan media komik digital ada 18 siswa menjawab Sangat Setuju, ada 14 siswa menjawab Setuju untuk itu media komik ini dinyatakan dapat membantu siswa lebih aktif selama proses pembelajaran. Pertanyaan nomor dua terkait motivasi siswa selama belajar menggunakan komik yaitu seluruh siswa menjawab pada pilihan 15 Sangat Setuju dan 17 Setuju hal tersebut menandakan bahkan siswa setuju dengan penggunaan media komik ini mereka bisa termotivasi untuk menarik kreativitasnya dalam menulis. Pertanyaan ketiga terkait pemahaman siswa dalam proses belajar menggunakan komik 18 Sangat Setuju dan 14 Setuju seluruh siswa menjawab pada kategori tinggi ini menandakan bahwa dengan digunakannya media komik mereka lebih mudah memahami terkait materi yang dipelajari. Pertanyaan keempat terkait rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang sedang dipelajari hanya ada 7 siswa yang menjawab Sangat Setuju, 22 siswa menjawab Setuju, 2 siswa menjawab Ragu-Ragu, dan 1 siswa menjawab Tidak Setuju, ada 22 siswa yang menjawab Setuju dengan penggunaan media komik ini dapat mendorong rasa ingin tahu mereka sehingga mereka aktif bertanya, selebihnya beberapa siswa Ragu-Ragu dan bahkan Tidak Setuju bahwa media tersebut dapat mendorong mereka. Pertanyaan lima keaktifan siswa dalam berpartisipasi untuk lebih banyak mendiskusikan materi ada 29 siswa yang menjawab dengan kategori tinggi sedangkan 3 siswa masih Ragu-Ragu untuk aktif dalam berpartisipasi. Pertanyaan enam setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan media komik seluruh siswa menjawab dengan kategori tinggi mereka setuju bahwa lebih mudah memahami tahapan awal sebelum menulis teks. Pertanyaan tujuh pada pertanyaan ini seluruh siswa pun menjawab pada kategori tinggi mereka merasa bahwa media komik tersebut dapat meningkatkan kemampuan menulisnya setelah melihat tulisan dan gambar yang terstruktur. Pertanyaan delapan setelah proses pembelajaran menggunakan media komik siswa benar-benar merasakan bahwa mereka lebih memperhatikan penulisan struktur teks yang dituliskannya, hal ini dibuktikan dengan seluruh siswa menjawab dikategori Sangat Setuju. Pertanyaan sembilan, bahwa media komik dapat membuat mereka percaya diri terhadap menulis sebagian siswa menjawab Setuju namun hanya ada 1 siswa yang menjawab dengan Ragu-Ragu. Pertanyaan sepuluh, terkait media komik dapat mengembangkan ide serta kreativitas mereka dalam menulis teks drama dan respon siswa menjawab dengan kategori Sangat Setuju.

Rekap data angket yang diberikan kepada 32 peserta didik menunjukkan bahwa sebagian besar respons berada pada kategori *sangat setuju* dan *setuju*. Skor tertinggi tercatat pada skala SS dengan 170 jawaban (53,13%), diikuti oleh skala S sebanyak 142 jawaban (44,38%). Sisanya tersebar dalam kategori ragu-ragu hingga tidak setuju dengan persentase yang sangat kecil. Seluruh tanggapan mencakup 320 entri dari 10 butir pernyataan. Pola ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan telah diterima dengan sangat baik oleh responden, terlihat dari dominasi respons positif yang konsisten pada hampir seluruh aspek.

Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media komik digital berkontribusi signifikan terhadap pengembangan kemampuan menulis teks drama pada siswa kelas XI. Efektivitas media tersebut terkonfirmasi melalui berbagai pengujian statistik yang telah dilakukan. Hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* dari kelas XI.A dan XI.D berada dalam kategori sebaran normal, dibuktikan melalui nilai signifikansi yang melebihi angka 0,05.

Dengan demikian, data memenuhi kriteria untuk dianalisis menggunakan pendekatan statistik parametrik.

Hasil temuan pada penelitian ini media pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh Pagarra dkk. (2022), berfungsi sebagai sarana alternatif penyampaian informasi agar lebih mudah diterima siswa. Komik digital dipandang efektif karena menyajikan kombinasi visual dan teks yang mampu menumbuhkan minat sekaligus membantu siswa memahami alur cerita secara runtut. Dari sisi keterampilan menulis, Sukma dan Puspita (2023) menegaskan bahwa menulis merupakan kemampuan penting dalam berbahasa yang tidak hanya mendukung kegiatan membaca, berbicara, dan mendengarkan, tetapi juga menuntut latihan, kreativitas, serta penguasaan tata bahasa agar ide yang dituangkan dapat tersampaikan secara tepat.

Dilihat berdasarkan pengujian homogenitas yang dilakukan pada hasil *posttest* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,051, yang menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang setara. Oleh sebab itu, data dinilai homogen dan dapat dilanjutkan ke tahap analisis hipotesis. Uji hipotesis melibatkan dua pendekatan, yakni *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. Hasil pengujian pada kelas XI.A menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan dengan nilai signifikansi kurang dari 0,001. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan komik digital mampu mendorong peningkatan keterampilan menulis siswa. Selanjutnya, hasil dari *independent t-test* memperkuat kesimpulan tersebut melalui perbedaan mencolok antara kelompok perlakuan dan kontrol.

Selanjutnya, perhitungan N-Gain mengungkapkan bahwa kelas XI.A mencatatkan nilai rata-rata sebesar 65,04 yang termasuk kategori cukup efektif, sementara kelas XI.D hanya mencapai 31,19 dan dikategorikan tidak efektif. Nilai standar deviasi yang lebih kecil pada kelas eksperimen mengisyaratkan bahwa peningkatan skor siswa relatif konsisten, berbeda dengan kelompok kontrol yang menunjukkan variasi cukup tinggi.

Selain itu, tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media juga dikaji melalui angket. Sebagian besar responden menyatakan sangat setuju dan setuju terhadap penggunaan komik digital, dengan persentase gabungan mencapai 97,51%. Hasil ini memperlihatkan bahwa media yang diterapkan tidak hanya memberikan hasil yang signifikan secara kuantitatif, tetapi juga memperoleh penerimaan positif dari sisi persepsi siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik digital terbukti cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks drama, baik secara hasil pembelajaran maupun penerimaan siswa terhadap proses pembelajaran tersebut.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital dari platform *Pendidikan.id* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks drama siswa kelas XI. Hal ini didukung oleh hasil uji normalitas dan homogenitas yang menunjukkan data layak dianalisis secara parametrik. Selanjutnya, uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas yang diberi perlakuan, serta perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen (XI.A) dan kelas kontrol (XI.D). Uji N-Gain memperkuat temuan ini dengan hasil skor 65,04 (kategori cukup efektif) pada kelas eksperimen dan 31,19 (kategori tidak efektif) pada kelas kontrol. Selain itu, respons angket menunjukkan bahwa media komik digital mendapat tanggapan positif dari peserta didik, dengan mayoritas memilih kategori *sangat setuju* dan *setuju*. Secara

keseluruhan, media komik digital tidak hanya efektif dalam peningkatan hasil belajar, tetapi juga diterima dengan baik dalam proses pembelajaran.

Melalui apa yang disampaikan pada pembahasan, dapat disimpulkan bahwa efektivitas media komik digital dari platform Pendidikan.id dalam meningkatkan kemampuan menulis teks drama pada siswa kelas XI telah dibuktikan secara empiris. Keberterimaan data untuk dianalisis secara parametrik telah ditunjukkan melalui hasil uji normalitas dan homogenitas, di mana kedua uji tersebut menghasilkan nilai signifikansi yang memenuhi syarat. Selanjutnya, keberadaan perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas XI.A, serta perbedaan yang jelas antara kelas XI.A dan kelas XI.D, telah diidentifikasi melalui uji hipotesis. Temuan tersebut kemudian diperkuat oleh analisis N-Gain, yang menunjukkan bahwa skor sebesar 65,04 pada kelas XI.A masuk dalam kategori cukup efektif, sedangkan kelas XI.D hanya memperoleh 31,19 yang tergolong tidak efektif. Selain itu, berdasarkan hasil angket yang disebar, diketahui bahwa media komik digital mendapat tanggapan positif dari sebagian besar peserta didik, ditunjukkan melalui dominasi kategori sangat setuju dan setuju. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik digital tidak hanya terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga diterima dengan baik oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Abdullah, Karimuddin, dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>.
- Hilmi, M. I., Wisudariani, N. M. R., & Wendra, I. W. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama Dengan Menerapkan Teknik Parafrase Cerpen Di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Woha. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 13(1), 19-26.
- Mirino, N. (2024). Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan kartu pasangan dalam meningkatkan kemampuan menulis pantun nasihat siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Sorong tahun ajaran 2024/2025. *PEDALITRA IV: Seminar Nasional Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(1), 126-134.
- Nuraini. (2019). *Penggunaan Media Webtoon Dalam Pembelajaran Menulis Naskah Drama Siswa Kelas Viii-4 Smp Pgri 1 Ciputat Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2018/2019* [Skripsi]. Uin Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Nurazizah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Stem Untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah Skripsi [Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Uin Syarif Hidayatullah Jakarta]. In Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta (Vol. 2, Nomor 1).
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Rahmadona, R., Jaya, W. S., & Hastuti, H. (2022). Kemampuan Menulis Naskah Drama Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Concept Sentence Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Pelajaran

- 2021/2022. *Warahan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 1-15.
- Rahmanto, B., Susilawati, & Adji, E. P. (2020). *Drama* (Edisi ke-2). Universitas Terbuka.
- Sianturi, R. (2025). Uji normalitas sebagai syarat pengujian hipotesis. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 11(1), 1-14.
<https://doi.org/10.36987/jpms.v10i2.5881>
- Sukma, L., & Puspita, R. (2023). *Dasar-dasar keterampilan menulis akademik*. Bandung: Literasi Nusantara.
- Ulya, M. (2022). *Pengaruh penggunaan media komik tanpa dialog terhadap kemampuan menulis naskah drama siswa SMK Assa'adatul Abadiyah Grogol tahun pelajaran 2021/2022* (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/66471>
- Widodo, B. S. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan sistematis & komprehensif*. Ega Media.
- Zubaidah, Z., Hatijah, E. R., Husna, N., & Sariyati, S. (2024). Peran tes kepribadian MBTI dalam proses konseling: Meningkatkan pemahaman dan pengembangan diri individu. *Menara Ilmu: Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmiah*, 18(1), 34-40.