



Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi “Animaker” Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Drama Pada Siswa Kelas Viii Smpn 1 Rawamerta

Rina Amelia¹, Slamet Triyadi², Uah Maspuroh³

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Singaperbangsa Karawang

Abstract

Received: 9 November 2023

Revised: 11 November 2023

Accepted: 30 November 2023

This research is motivated by the facts that occur in the field, namely the lack of students' understanding in writing drama texts. In addition, there are still many teachers who use conventional learning models, namely lectures without involving students. Thus, researchers want to compare the application of learning media based on Animaker and conventional learning models, namely lectures. This study used a quasi-experimental method with non-equivalent pre-test post-test control group design. The population in this study was class VIII SMPN 1 Rawamerta with purposive sampling and two classes were selected, namely class VIII-J (N=40) as the experimental class using animated media based on the Animaker application and class VIII-F (N=40) as the experimental class. the control class uses the lecture learning model. Based on the results of data processing using SPSS 16 Software for Windows, it can be concluded that animation media based on the Animaker application is better than the lecture learning model and there are significant differences in results. It was obtained that the average pretest scores of the two classes were relatively the same before being given treatment, namely 71.5 for the experimental class and 65.9 for the control class. Then the value of the posttest experimental class is worth 83.55 and the control class is worth 72.32. Furthermore, the N-Gain value for the experimental class is 58.06% and the control class is 22.94%. This means that there are significant differences between the experimental class and the control class.

Keywords: Animaker, Dramatic Text, Media Animation, Writing

(*) Corresponding Author: 1910631080035@student.unsika.ac.id

How to Cite: Amelia, R., Triyadi, S., & Maspuroh, U. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi “Animaker” Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Drama Pada Siswa Kelas Viii Smpn 1 Rawamerta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(23), 656-664. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10353200>

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, kita dapat membangun peradaban yang semakin berkembang. Salah satu aspek terpenting dalam pendidikan yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama, Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib ditempuh. Hal ini dikarenakan keterampilan berbahasa memiliki empat elemen, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Diantara keempat unsur tersebut, keterampilan menulis dianggap paling rumit untuk dilakukan karena menulis tidak hanya sekedar mengubah kata-kata, tetapi harus mampu mengekspresikan ide dan konsep.

Menulis adalah kegiatan mengungkapkan gagasan, opini, dan ide dalam rangkaian kalimat. Menurut Dalman (2016:4) bahwa menulis merupakan proses penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk lambang/tanda tulisan yang bermakna. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan kegiatan yang menghasilkan suatu karya tulis untuk mengungkapkan makna atau tujuan tertentu.

Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama seharusnya siswa sudah memiliki kemampuan menulis yang baik, namun minimnya pengetahuan, rendahnya tingkat membaca dan menyimak menyebabkan keterbatasan ide dan kesulitan dalam mengungkapkan idenya. Sebaliknya, seorang siswa yang mampu menulis dengan baik berarti ia memiliki wawasan yang luas sehingga memudahkannya dalam menulis, karena siswa tersebut memiliki daya kreativitas dan imajinasi yang tinggi. Menulis juga memerlukan latihan yang optimal yaitu latihan yang terus menerus tanpa putus asa dan mau mencari solusi ketika menemui suatu masalah.

Kesulitan menulis yang dialami oleh siswa salah satunya adalah menulis teks drama. Menurut Kosasih (2017:240), "Drama adalah bentuk karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan menyampaikan pertikaian dan emosi melalui lakuan dan dialog". Berdasarkan pendapat tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa yang dimaksud dengan drama adalah karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan mengemukakan tikaian dan emosi lewat haluan dan dialog dengan tujuan untuk dipentaskan.

Sebelum menulis teks drama, siswa harus memahami terlebih dahulu tentang arti, tujuan, ciri, unsur, struktur dan kebahasaan teks drama agar tidak keliru dengan teks yang lain. Terkadang siswa mengalami kendala menulis teks drama, salah satunya adalah kesulitan mendapatkan ide. Ide merupakan rancangan yang disusun di dalam pikiran dan gagasan. Kendala lain adalah siswa belum terbiasa menulis. Kemampuan menulis cerita memang tidak secara otomatis dapat dikuasai oleh siswa, melainkan harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur sehingga siswa akan lebih mudah berekspreasi dalam kegiatan menulis. Apabila kemampuan menulis tidak ditingkatkan, maka kemampuan siswa dalam menulis tidak akan berkembang.

Adapun faktor lain yang mempengaruhi rendahnya minat siswa dalam menulis adalah penyampaian materi ajar dengan menggunakan teknik atau metode yang cenderung teoritis dan sedikit membosankan sehingga kurang dapat menarik perhatian serta minat siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus lebih pandai dalam menggunakan/mengaplikasikan metode dan media pembelajaran dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa, dengan begitu siswa akan lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan faktor-faktor di atas, hal penting yang perlu diperhatikan dalam proses belajar mengajar yakni penggunaan metode dan media yang tepat dan sesuai, agar perhatian siswa terpusat pada guru, mampu berkonsentrasi dan siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran, sehingga tujuan belajar mengajar dapat terpenuhi maksimal selain itu bahan pengajaran akan lebih bervariasi dan lebih jelas maknanya. Penggunaan media dan metode harus sesuai dengan kebutuhan, antara lain: tujuan pengajaran, materi pembelajaran, respon yang diharapkan siswa setelah pembelajaran berlangsung, dan lain-lain. Selain itu, guru juga perlu memberikan

perhatian dan bimbingan, terlebih lagi kendala umum yang sering terjadi yaitu kesulitan siswa dalam menemukan ide.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti berusaha memberikan alternatif media pembelajaran dalam kegiatan menulis teks drama dengan menggunakan media *Animaker*. *Animaker* merupakan salah satu media yang sesuai dengan perkembangan teknologi, lebih terkini dengan mengikuti era modern dan dapat digunakan dalam pembelajaran. *Animaker* adalah situs *online* yang mudah digunakan untuk membuat animasi atau video animasi. Selain itu *Animaker* juga menyediakan pembuatan video animasi yang bisa kita gunakan untuk membuat konten yang menarik. Alat *web* ini sudah berisi semua bahan dan alat yang dibutuhkan untuk membuat video animasi secara profesional. *Animaker* memiliki fitur bawaan seperti tulisan tangan, transisi, simbol, animasi kartun, latar belakang musik, dan lain-lain. Sehingga memudahkan kita untuk membuat *videotape* animasi. Media *Animaker* dipilih karena siswa sudah terbiasa dengan video-video dibandingkan dengan buku cerita. Penggunaan media *Animaker* dapat menjadi pusat perhatian siswa, juga dapat menjadi nilai tambah karena siswa dapat dengan mudah menikmati cerita dalam bentuk audio visual.

Faktor inilah yang mendorong penulis melakukan penelitian tentang *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi "Animaker" Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Drama pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Rawamerta*. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan media *Animaker* dalam pembelajaran menulis teks drama.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk menguji signifikansi suatu perlakuan yang diujicobakan. Adapun pendapat dari sugiyono (2015:107) menyatakan bahwa metode eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Kemudian penelitian ini menggunakan desain penelitian *quasi eksperimen*. Artinya peneliti tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan kecuali dari beberapa variabel tersebut.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, diambil dua sampel yang dipilih berdasarkan pertimbangan atau *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan dari pihak sekolah agar tidak mengganggu waktu atau jam pelajaran lain. Oleh karena itu, dipilih dua kelas sebagai sampel dari penelitian ini yang terdiri dari satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu kelas VIII-J yang berjumlah 40 siswa dan kelas kontrol yaitu kelas VIII-F yang juga berjumlah 40 siswa.

Desain pada penelitian ini adalah *Non-equivalent control group design*, pada awal kegiatan penelitian siswa akan diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kemudian siswa akan diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media animasi pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Perlakuan pada kelas eksperimen tersebut adalah variabel bebas (*independent*) dalam penelitian. Setelah diberi perlakuan tersebut, siswa diberikan tes akhir (*posttest*). Hasil belajar dari kedua

perlakuan tersebut adalah variabel terikat (*dependent*) yang kemudian akan dianalisis datanya dengan statistik yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini terdiri dari dua kelas sampel. Kelas VIII-J sebagai kelas eksperimen menggunakan media animasi berbasis aplikasi *Animaker* berjumlah 40 Siswa. Sedangkan kelas VIII-F sebagai kelas kontrol menerapkan metode ceramah berjumlah 40 siswa. Penelitian ini dimulai pada tanggal 23 Mei 2023 hingga tanggal 02 Juni 2023. Tahap pertama yang dilakukan yaitu memberikan *pretest* atau tes awal pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tahap ini peneliti atau guru memberikan tugas menulis teks drama dengan tema bebas, tujuannya untuk mengetahui kondisi awal sebelum diberi perlakuan. Setelah itu pertemuan kedua dan ketiga kelompok eksperimen diberikan perlakuan atau *treatment*. Pertemuan ini lebih menekankan pada memberi pemahaman tentang teks drama, pengenalan aplikasi *Animaker* untuk membuat media Animasi dan pengimplementasiannya dalam menulis teks drama. Pertemuan terakhir, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi *posttest*, tujuannya untuk mengetahui kondisi akhir pada kelompok eksperimen. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media animasi menggunakan aplikasi animaker dalam pembelajaran teks drama.

1) Analisis Data Pre Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

a) Uji Normalitas

Hasil pengujian normalitas skor *pre test* kemampuan menulis teks drama siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 1. Uji Normalitas Pre Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
1. Pada tabel hasil perhitungan data pretest kedua kelas dinyatakan tidak normal karena nilai	Hasil Pretest Menulis Eksperimen Siswa	.898	40	.002
	Pretest Kontrol	.860	40	.000

signifikansi keduanya kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak. Selanjutnya, karena data sampel tidak berdistribusi normal, maka tidak dilakukan uji homogenitas melainkan akan dilakukan uji perbedaan dua rata-rata yaitu *Mann-Whitney*.

b) Uji Mann Whitney (Uji U)

Berikut hasil perhitungan uji *Mann-Whitney* dengan menggunakan bantuan *SPSS Versi 16 for windows*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Mann Whitney Pre Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test Statistics^a

	Hasil Menulis Siswa
Mann-Whitney U	348.000
Wilcoxon W	1168.000
Z	-4.415
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Sumber : SPSS Versi 16 for windows

Tabel 2. diperoleh nilai signifikansi adalah 0,000, dimana $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 diterima, artinya untuk taraf signifikansi 5% terdapat perbedaan kemampuan awal menulis antara kelas yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media animasi berbasis aplikasi animaker dan kelas yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media konvensional.

2) **Analisis Data Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

a) **Uji Normalitas**

Hasil pengujian normalitas skor *post test* kemampuan menulis surat pribadi siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 3. Uji Normalitas Skor Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Hasil Menulis Siswa Posttest Eksperimen	.909	40	.004
Posttest Kontrol	.893	40	.001

Pada tabel 3. diketahui bahwa hasil perhitungan data posttest kedua kelas dinyatakan tidak normal karena nilai signifikansi keduanya kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak. Selanjutnya, karena data sampel tidak berdistribusi normal, maka tidak dilakukan uji homogenitas melainkan akan dilakukan uji perbedaan dua rata-rata yaitu *Mann-Whitney*.

b) **Uji Mann Whitney (Uji U)**

Berikut hasil perhitungan uji *Mann-Whitney* dengan menggunakan bantuan SPSS Versi 16 for windows, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Mann Whitney Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Hasil Menulis Siswa
Mann-Whitney U	30.000
Wilcoxon W	850.000
Z	-7.513
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Sumber : SPSS Versi 16 for windows

Tabel 4. memperlihatkan bahwa perolehan nilai signifikansi adalah 0,000, dimana $0,000 > 0,05$ sehingga H_0 diterima, artinya untuk taraf signifikansi 5% terdapat perbedaan kemampuan awal menulis antara kelas yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media animasi berbasis aplikasi animaker dan kelas yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media konvensional.

3) **Analisis N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

a) **Uji Normalitas**

Hasil pengujian normalitas skor *N-Gain* kemampuan menulis surat pribadi siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 5. Uji Normalitas Skor N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
NGain Eksp _Persen erimen	.974	40	.488
Kontrol	.904	40	.003

Sumber :
SPSS Versi 16 for windows

Pada tabel 5 diketahui bahwa nilai signifikansi kelas kontrol berdistribusi tidak normal yaitu 0,003 yang artinya kurang dari 0,05 maka H_a ditolak. Sedangkan nilai signifikansi kelas eksperimen berdistribusi normal karena nilai signifikansi 0,488, artinya lebih dari 0,05 maka H_a diterima. Kesimpulannya adalah data sampel N-Gain tidak berdistribusi normal karena salah satu nilai signifikansi kedua kelas tersebut kurang dari 0,05 sehingga H_a ditolak. Maka dari itu, tidak dilakukan uji homogenitas. Pengujian yang akan dilakukan selanjutnya adalah uji perbedaan dua rata-rata *Mann-Whitney*.

b) Uji Mann Whitney (Uji U)

Berikut hasil perhitungan uji *Mann-Whitney* dengan menggunakan bantuan *SPSS Versi 16 for windows*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Mann-Whitney

Test Statistics ^a	
	NGain _Persen
Mann-Whitney U	97.500
Wilcoxon W	917.500
Z	-6.773
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

16 for windows

Sumber : *SPSS Versi*

Berdasarkan tabel 6. perolehan nilai signifikansi adalah 0,000, dimana $0,000 > 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya secara signifikansi terdapat peningkatan kemampuan menulis dengan menggunakan media animasi berbasis aplikasi animaker dan kelas yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan dalam penelitian, simpulan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penguasaan struktur teks drama oleh siswa kelas VIII SMPN 1 Rawamerta 2022/2023 tergolong sangat baik terutama dalam aspek penguasaan dialog.
2. Penguasaan kaidah kebahasaan teks drama oleh siswa kelas VIII SMPN 1 Rawamerta 2022/2023 tergolong sangat baik terutama dalam aspek penguasaan kalimat langsung.
3. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis teks drama dengan media gambar. Peningkatan ini dapat dilihat berdasarkan hasil tes yang dilakukan siswa kelas VIII J SMPN 1 Rawamerta yang meliputi hasil tes *pretest* dan *posttest*. Hasil tes pada *pretest* menunjukkan nilai

rata-rata kelas sebesar 71,5. Pada posttest nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 83,55 artinya terjadi peningkatan dari pretest ke *posttest* dan hasil yang dicapai tersebut sudah memenuhi target yang telah ditetapkan. Peningkatan nilai rata-rata ini membuktikan keberhasilan pembelajaran menulis teks drama dengan media animasi berbasis aplikasi animaker.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Peckauman di Bondowoso dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19
- Andriani, Y. (2018). Hubungan Penguasaan Struktur Teks Drama Dengan Kemampuan Menulis Teks Drama Oleh Siswa Kelas XI SMA Gajah Mada Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018 (Doctoral dissertation).
- Ardhian, MI, & Yuhdi, A. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS PROSEDUR KELAS VII SMP TAHFIZH QUR'AN AMANAH 1 HELVETIA. *Bahterasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* , 3 (2), 196-205.
- Dalman. 2015. Keterampilan Menulis. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dalman. (2016). Keterampilan menulis. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Fatria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasan Dan Sastra*, 2(1), 138-144.
- Hermawan, I. (2019). Metodologi penelitian pendidikan (kualitatif, kuantitatif dan mixed method) . Hidayatul Quran.
- Heryanto, MF, Yulistio, D., & Noermanzah, N. (2022). Pengaruh Media Audiovisual terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Kota Bengkulu. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing* , 5 (2), 312-321.
- Huda, N., Marzal, J., Frianto, A., Romundza, F., & Fitroh, W. (2021, Desember). Pembuatan Video Pembelajaran Animasi Menggunakan Animaker Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Teknologi Pada Guru SMP. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat (Vol. 2, hlm. SNPPM2021P-218)*.
- Jumrodah, J., Nurharyani, D., & Sardimi, S. (2015). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar konsep sistem pusingan darah manusia siswa kelas viii Mts Raudhatul Jannah Palangkaraya. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika* , 3 (2), 125-140.
- Kartika, I. (2012). Keefektifan Penggunaan Media Film Indie (Independent) Terhadap Keterampilan Menulis Naskah Drama Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Wonosari, Gunungkidul. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kosasih. (2017). *Buku Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP/MTS*. Balitbang : Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbud.
- Kosasih, E. (2017). *Jenis-jenis Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah serta Langkah-langkah Penulisannya*. Bandung: Yrama Widya.

- Kridalaksana, H. (2011). Kamus linguistik [Linguistic dictionary]. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mahsun. (2014). Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013. Jakarta: Rajawali Pres.
- Novrianti, W. (2019). Kemampuan Menganalisis Struktur dan Kebahasaan Teks Drama Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 01 Kubu Tahun Ajaran 2018/2019 (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Nurhadi, A. A. (2016). Peningkatan keterampilan menulis naskah drama dengan media pembelajaran video stop motion untuk siswa kelas VIII A SMP N 1 Semanu. *Pend. Bahasa Dan Sastra Indonesia-S1*, 5(6).
- Rahayu, S. P. (2007). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Drama dengan Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas XI Ia SMA Muhammadiyah 1 Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Sani, HI (2021). Penggunaan Media Video Animasi Nussa Dan Rara Dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas VIII B Mts Islamiyah Ciputat Tahun Pelajaran 2020/2021 (Skripsi Sarjana, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Sari, VP (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker dalam Pembelajaran Daring Sebagai Sumber Belajar pada Teks Iklan, Slogan, Atau Poster pada Siswa SMP Kelas VIII.
- Sugiyono, D. (2016). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Sumaryanto. 2019. Karya Sastra Bentuk Drama. Semarang: Mutiara Angkasa.
- Suryadi, A. (2020). Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2. Jejak Publisher.
- Susanti, VD, & Damayanti, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Materi Garis Dan Sudut Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMPN 1 Geger Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* , 3 (3), 331-341.
- Syaiful Bahri Djamarah, A. Z. (2014). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Tarigan, Henry Guntur. (2013). Menulis Sebagai Sesuatu Keterampilan Bahasa. Bandung: Angkasa Bandung.
- Yogananta, D. D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Teks Drama untuk SMP Kelas VIII dengan MTGT (Metode Teams Games Tournament) Berbasis Software Adobe Flash. *Pend. Bahasa dan Sastra Indonesia-S1*, 5(8).