

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman dari waktu ke waktu kian pesat makin menuntut manusia untuk memiliki pemikiran yang lebih kreatif dan inovatif. Penggunaan media sangat ragam digunakan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam belajar. Antisipasi dari hal tersebut adalah mengembangkan dan mengupayakan sebuah program setara dengan perkembangan anak yang dilakukan oleh lembaga pendidikan yang kemudian harus menyesuaikan dengan situasi, kondisi, dan kebutuhan siswa. Selain siswa dituntut untuk kreatif dan inovatif, siswa juga dituntut untuk lebih terampil dalam melakukan sesuatu. Keterampilan menulis adalah salah satu dari keterampilan berbahasa lainnya yaitu, ketarampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Keterampilan menulis menjadi keterampilan berbahasa paling akhir yang artinya paling tinggi tatarannya. Salah satu keterampilan yang dibutuhkan oleh siswa adalah keterampilan menulis. Setiap anak dituntut untuk gemar menulis, baik fiksi atau non fiksi. Hal ini bertujuan untuk mengasah kemampuan dan keberanian siswa dalam menuangkan gagasannya. Menulis menjadi salah satu kebutuhan siswa untuk melatih kemahiran merangkai bahasa dan pemilihan diksi. Setiap siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah diberi dorongan yang lebih oleh guru agar dapat lebih semangat dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa perlu diberi dorongan agar gemar dalam menulis serta mengasah kemampuan siswa agar lebih kreatif. Siswa dapat mengemukakan ide-ide dan kekreatifannya dalam menilai sebuah cerita. Proses ini sangat penting sekali karena proses menulis dapat membuat pola pikir anak lebih berkembang. Kesulitan dalam menulis biasanya terjadi dikarenakan kurangnya kebiasaan-kebiasaan dalam mengemukakan gagasan atau ide.

Menulis teks cerpen merupakan karya sastra atau cerita fiksi yang menceritakan sebuah pengalaman hidup. Cerpen adalah singkatan dari cerita pendek. Hasil sastra yang menceritakan suatu (sejumput) kejadian dalam

kehidupan pelakunya disebut cerpen. Cerpen atau cerita pendek biasanya hanya terdiri dari 10-20 halaman, yang mana dapat dinikmati dengan sekali duduk. Cerpen merupakan cerita yang disajikan dengan satu kejadian atau peristiwa saja. Jadi, cerita pendek atau cerpen adalah bagian dari bentuk prosa baru yang terus berkembang sampai saat ini dengan berbagai dinamikanya.

Media Pembelajaran adalah peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar, segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Teknologi yang berkembang dengan cepat dan pesat dapat membantu siswa dalam menulis berbagai macam karya sastra melalui ponsel. Dengan adanya berbagai macam aplikasi yang ada diponsel dapat mempermudah kegiatan menulis siswa, salah satu aplikasi yang dapat membantu siswa dalam kegiatan menulis adalah aplikasi *Webtoon*.

Webtoon adalah salah satu contoh media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Webtoon* merupakan aplikasi berbasis internet yang menyediakan media berupa komik digital, *Webtoon* semakin merajalela ketika buku komik tradisional gagal bersaing dengan konten media lain seperti video. Aplikasi *Webtoon* adalah salah satu media berupa komik digital. istilah webcomic sering digunakan bergantian dengan istilah lainnya seperti komik online, komik digital.

Penggunaan *Webtoon* dalam pembelajaran menulis cerpen diharapkan dapat meningkatkan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, diharapkan bahwa *Webtoon* akan bisa merangsang kreativitas siswa dalam membuat cerpen. Penelitian ini akan mengeksplorasi siswa melalui penggunaan *Webtoon* sebagai alat pendukung untuk menulis cerpen.

Alasan peneliti memilih media *webtoon* karena untuk membangkitkan kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media ini memanfaatkan media *webtoon* yang dapat mendorong kreativitas siswa dalam menulis cerpen. Sebagai kemampuan untuk menciptakan gambaran dan ide tanpa batas, memungkinkan siswa mengeksplorasi gagasan baru, dan menghasilkan karya

cerpen yang orisinal. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji pengaruh media *webtoon* terhadap kemampuan menulis cerpen siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media *webtoon* mampu meningkatkan kreativitas dan ekspresi siswa dalam menulis cerpen. Dengan memanfaatkan media *webtoon*, siswa dapat lebih bebas menyalurkan perasaan dan gagasan mereka, sehingga menghasilkan cerpen yang lebih dalam dan bermakna.

Pembelajaran menulis membutuhkan media yang menarik sebagai stimulus yang diberikan oleh guru karena siswa masih kesulitan dalam mengembangkan cerita. Media pembelajaran menulis antara lain media audio atau audio visual, gambar, dan lingkungan. Media gambar merupakan media visual dua dimensi, jenisnya dapat berupa gambar tunggal, gambar seri, poster, tabel, grafik, dan peta. Media lingkungan meliputi lingkungan sosial, personal, alam, dan lingkungan kultural.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 14 Februari 2025 dengan guru bahasa Indonesia yaitu ibu Dr.a. Krista Yayang M.Pd di SMA Kristen Abdi Wacana Pontianak, mengatakan bahwasanya keterampilan menulis khususnya menulis teks cerpen terkadang mendapatkan kesulitan karena kurangnya pengetahuan, pembacaan, pengamatan, dan pengalaman. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Penggunaan media *webtoon* ini merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi masalah-masalah yang ada dalam proses pembelajaran serta untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa. Penggunaan media *webtoon* karena berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia, bahwa guru menggunakan media pembelajaran sesuai dengan materi apa yang diajarkan. Oleh karena itu, peneliti memilih media *webtoon* karena media ini dapat memberikan suasana belajar mengajar yang menarik.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat membantu meningkatkan keterampilan menulis. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Bancin et al (2023) Penggunaan media *webtoon* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis cerpen terdapat pengaruh

yang sangat besar. Hal ini disebabkan karena media *webtoon* adalah alat yang memberikan penggambaran visual yang konkret. Penggunaan media *webtoon* dalam pembelajaran menulis cerpen dapat berpengaruh pada keberhasilan menulis cerpen lebih semangat. Selain itu penelitian oleh, Fatin (2022) berdasarkan apa yang diamati saat melakukan penelitian dengan menggunakan media *webtoon* menjadikan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa kelas XI Jasa Boga 3 SMKN 37 Jakarta secara umum, terdapat nilai 86 dengan kategori baik sekali (A), dilihat dari segi presentase, terdapat 15 siswa atau 41% mendapatkan nilai pada kategori baik sekali, 21 siswa atau 58% mendapatkan nilai pada kategori baik, tidak ada siswa yang memeroleh nilai dengan kategori cukup (C), dan tidak ada siswa yang memenoleh nilai dengan kategori kurang (D). Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa siswa dapat menulis teks cerpen dengan menggunakan media sosial *webtoon*.

Alasan peneliti memilih SMA Kristen Abdi Wacana Pontianak sebagai objek pengamatan karena pertama, SMA Kristen Abdi Wacana Pontianak merupakan lokasi yang tepat untuk menguji efektivitas media *webtoon* sebagai salah satu media pembelajaran inovatif. Kedua, pihak sekolah menunjukkan dukungan yang positif terhadap kegiatan penelitian dan bersedia memfasilitasi peneliti dalam proses pengumpulan data. Hal ini penting untuk menjamin kelancaran penelitian serta validitas data yang dikumpulkan di lapangan. Ketiga, guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut belum pernah menerapkan media gambar dalam pembelajaran puisi, sehingga hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru serta menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran kreatif di sekolah tersebut dan sekolah lain.

Alasan peneliti melakukan penelitian eksperimen (Experimental Research), karena penelitian eksperimen adalah suatu kegiatan penelitian yang memiliki tujuan untuk menilai bagaimana pengaruh sebuah tindakan pendidikan terhadap perilaku siswa atau untuk menguji hipotesis ada atau

tidaknya suatu pengaruh tindakan itu jika dibandingkan dengan tindakan yang lainnya.

Dari uraian di atas dalam kaitannya dengan penelitian ini adalah perlu diterapkannya media pembelajaran media *webtoon* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menulis cerpen. Media pembelajaran dikatakan berhasil jika mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pendidikan melalui pengajaran. Tujuan pendidikan yaitu menciptakan siswa yang dapat berpikir dan bertindak secara aktif dan kreatif. Media pembelajaran yang guru gunakan dalam mengajar dikatakan efektif apabila dampak dari pembelajaran itu dapat menumbuhkan dan menciptakan semangat serta dorongan siswa untuk aktif serta terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif.

Penelitian ini diharapkan sebagai salah satu cara untuk memperbaiki dan memperoleh solusi untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan siswa dalam menulis cerpen. Penggunaan media yang tepat diharapkan menjadi alternatif yang tepat untuk permasalahan utama. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik menjadikan masalah tersebut dalam sebuah penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media *Webtoon* Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMA Kristen Abdi Wacana Pontianak".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi masalah umum dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah pengaruh penggunaan media *webtoon* terhadap keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas XI SMA Kristen Abdi Wacana Pontianak". Agar penelitian ini lebih terarah dan terperinci, maka masalah umum di atas dijabarkan menjadi sub-sub masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas XI SMA Kristen Abdi Wacana Pontianak sebelum menggunakan media *webtoon*?

2. Bagaimanakah keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas XI SMA Kristen Abdi Wacana Pontianak setelah menggunakan media *webtoon* ?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *webtoon* terhadap keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas XI SMA Kristen Abdi Wacana Pontianak ?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh media *webtoon* terhadap keterampilan menulis cerpan kelas XI SMA Kisten Abdi Wacana Pontianak. Tujuan umum ini dijabarkan menjadi beberapa tujuan khusus sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas XI SMA Kristen Abdi Wacana Pontianak sebelum menggunakan media pembelajaran *webtoon*.
2. Mendeskripsikan keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas XI SMA Kristen Abdi Wacana Pontianak setelah menggunakan media pembelajaran *webtoon*.
3. Mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *webtoon* terhadap keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas XI SMA Kristen Abdi Wacana Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah pengetahuan tentang penggunaan media *webtoon* terhadap keterampilan menulis cerpen.
 - b. Sebagai bahan masukan bagi dunia pendidikan khususnya program studi pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 - c. Sebagai referensi, ilmu pengetahuan, dan informasi bagi mahasiswa untuk melakukan kegiatan penelitian.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini memberi dorongan kepada guru disekolah yang lain untuk mengadakan sebuah penelitian, sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Judul tersebut dipilih berdasarkan beberapa alasan pertama,mengetahui pemahaman siswa terhadap struktur cerpen setelah menggunakan *webtoon*. Kedua, mengetahui pengaruh *webtoon* terhadap kreativitas siswa. Ketiga, mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan dan hasil dari media *webtoon* dalam pembelajaran menulis cerpen.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini juga dapat memberikan pengalaman baru dengan melibatkan siswa secara aktif dan kreatif dalam pembelajaran sehingga meningkatkan kemampuan menulis, khususnya dalam penggunaan media *webtoon* terhadap ketarampilan menulis cerpen dikelas XI SMA Kristen Abdi Wacana Pontianak.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sendiri hal ini dapat sebagai sarana pengembangan diri dan memberikan pengalaman secara langsung, sehingga peneliti mendapatkan hal-hal yang baru dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian dimaksudkan untuk melakukan pengamatan dalam penelitian. Ruang lingkup dirumuskan dalam penelitian ini dengan maksud agar permasalahan yang akan diteliti memiliki batasan-batasan yang jelas. Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Variabel Penelitian

Suatu hal yang perlu diperhatikan terlebih dahulu untuk mempermudah memahami pengumpulan data adalah menetapkan variabel penelitian. Menurut Sugiyono (2017:2) "variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya". Selanjutnya, berkenaan dengan hal itu, Haifa (2025:259) mendefinisikan Variabel penelitian merupakan unsur, sifat, atau karakteristik tertentu yang menjadi fokus dalam suatu studi ilmiah. Unsur ini dapat mengalami perubahan atau menunjukkan perbedaan antar objek dalam satu kelompok yang sama, sehingga memungkinkan untuk dianalisis dan disimpulkan. Oleh karena itu, variabel penelitian merupakan faktor-faktor yang mempunyai peranan dalam peristiwa atau gejala yang diteliti. Variabel dalam penelitian ini ada dua, sebagai berikut:

a. Variabel Bebas

Variabel bebas atau biasa disebut variabel *independent* adalah variabel yang akan dilihat pengaruhnya terhadap variabel terikat atau dependen (Pertiwi et al, 2023). Variabel bebas mengandung gejala atau faktor-faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya variabel yang lain yang disebut variabel terikat. Menurut Utomo et al (2018) "Variabel independen adalah sejumlah gejala dengan berbagai unsur atau faktor yang didalamnya menentukan atau mempengaruhi adanya variabel-variabel yang lain".

Berdasarkan kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa variabel bebas adalah variabel yang menentukan, menyebabkan, dan mempengaruhi munculnya gejala-gejala atau variabel lain dalam suatu penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini penggunaan media *webtoon*.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat ialah variabel yang mendapat pengaruh yang menjadi akibat dari variabel bebas. Variabel ini dapat dipengaruhi atau

adanya perubahan yang terjadi dari variabel lainnya. Menurut Sugiyono (2019:69) variabel terikat merupakan "variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas". Sependapat dengan Sahir (2022:17) mengungkapkan bahwa "variabel terikat adalah variabel dependen yang dipengaruhi dari variabel bebas atau variabel akibat yang dikenai oleh variabel bebas".

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Adapun Variabel terikat pada penelitian ini adalah keterampilan menulis cerpen.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional dibuat dengan maksud untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran antara peneliti dengan pembaca. Istilah yang perlu dijelaskan secara operasional adalah sebagai berikut.

a. Media pembelajaran *Webtoon*

Webtoon adalah media pembelajaran dimana guru menggunakan aplikasi *webtoon* untuk menerangkan sebuah materi atau memfasilitasi siswa untuk aktif belajar. Jenis *webtoon* dapat dikategorikan berdasarkan genre, gaya cerita, maupun target pembaca. Dengan menggunakan aplikasi media *webtoon* tersebut diharapkan siswa dapat mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan, sehingga apapun pesan yang disampaikan oleh guru, bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati, serta dapat diingat kembali oleh siswa.

b. Menulis.

Menulis merupakan segenap rangkaian kegiatan seseorang dalam rangka mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada masyarakat atau pembaca untuk dipahami.

c. Cerita Pendek

Cerpen merupakan suatu cerita fiksi berbentuk prosa yang singkat dan pendek yang unsur ceritanya terpusat pada suatu peristiwa pokok.

Jumlah dan pengembangan pelaku terbatas dan keseluruhan cerita memberikan kesan tunggal.