

BAB II

PENGGUNAAN *WEBTOON* TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS CERPEN

A. Media *Webtoon*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau penghantar. Karena letaknya berada di tengah, oleh sebab itu disebut juga sebagai perantara atau penghubung, yaitu untuk menyalurkan sesuatu hal dari sisi yang satu ke sisi yang lain.

Media merupakan alat bantu yang bisa dijadikan sebagai pengantar pesan untuk mencapai suatu tujuan pengajaran. Menurut Rohima (2023) "media didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa sehingga timbul motivasi untuk belajar". Menurut Arsyad (2020:3) "pengertian media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alatalat grafis, photographis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Fadilah et al. (2023: 4) "media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran supaya lebih efektif dan optimal".

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2020:10). Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi kepada sekelompok siswa. Thamimi et al. (2023: 1) berpendapat bahwa "media pembelajaran merujuk pada semua peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, atau pendidik lainnya untuk mengimplementasikan pembelajaran dan memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran". Media pembelajaran dapat dikaitkan dengan perkembangan apapun, didalam dunia pendidikan perkembangan media pembelajaran merupakan cerminan dari

perkembangan zaman, salah satunya perkembangan teknologi diera yang modern dengan siswa yang cenderung menghabiskan waktu lebih banyak bersama smartphone yang mereka miliki dibanding buku pelajaran (Saedah, 2024:46).

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pengajaran. Media ini dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, media pembelajaran mencakup berbagai peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran yaitu sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan pelajaran dari guru untuk diterima oleh siswa. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang ada dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak maupun mental untuk bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi (Arsyad, 2020: 25). Menurut Thamimi et al. (2023: 16) "media pembelajaran memiliki fungsi strategis yang dapat mempengaruhi motivasi, minat, dan perhatian peserta didik dalam belajar serta memvisualisasikan materi abstrak sehingga memudahkan pemahaman peserta didik".

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat atau sarana dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran berfungsi tidak hanya sebagai alat komunikasi yang mempermudah transfer ilmu, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, minat, dan perhatian peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dengan menggunakan media pembelajaran, konsep-konsep abstrak dapat

divisualisasikan sehingga lebih mudah dipahami, serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran terdiri dari berbagai jenis, mulai dari media pembelajaran yang sederhana, kompleks, rumit dan mahal. Dan ada juga yang dilihat dari segi merespons indera tertentu sampai dengan perpaduan berbagai indera manusia. Jenis-jenis media pembelajaran menurut Thamimi et al. (2023: 51-59) sebagai berikut:

a. Media Audio

Media audio yaitu jenis media pembelajaran yang berfokus pada penggunaan suara atau audio sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan pesan kepada pengguna.

b. Media Visual

Media visual yaitu jenis media pembelajaran yang menggunakan gambar, foto, poster, diagram, grafik, peta, dan sebagainya sebagai media penyampai pesan dan informasi.

c. Media Audio Visual

Media ini merupakan gabungan antara media audio dan media visual, sehingga memiliki kemampuan yang lebih baik.

2. Media *webtoon*

Menurut Hanum & Kurniawan (2020 : 25)Webtoon adalah gabungan dari kata web dan cartoon, diartikan sebagai komik daring yang merupakan hasil adaptasi dari komik analog berbentuk cetak menjadi komik digital, disajikan dalam layout vertikal yang telah dioptimasi untuk layar komputer dan telepon seluler. Dalam bentuk digital pun webtoon masih diidentikkan dengan istilah manga (komik jepang) atau manhwa (komik korea).

Menurut Harmoko (dalam Brilianthi 2025), Webtoon adalah kartun yang dirancang khusus untuk dipublikasikan di web sesuai dengan atribut yang mendukung tampilan online. Dalam pembelajaran menulis cerpen, *Webtoon* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

Membaca cerita di *Webtoon* membantu siswa memahami unsur-unsur cerpen, seperti tema, tokoh, alur, latar, dan amanat, melalui visualisasi yang menarik. Visualisasi ini mempermudah siswa memahami proses penceritaan, mulai dari pengenalan, konflik, hingga penyelesaian cerita. Selain itu, siswa juga dapat memperoleh inspirasi dari berbagai cerita di *Webtoon* untuk menciptakan karya mereka sendiri.. Layanan serial yang diberikan dalam *Webtoon* setiap harinya selalu diperbarui dan dimutakhirkan dengan sajian bermacam pilihan bahasa, karena tujuannya agar pengguna internet di seluruh penjuru dunia dapat menggunakan, juga termasuk adanya sajian Bahasa Indonesia.

Definisi webtoon menurut Putri & Lubis (2018) merupakan akronim dari website cartoon, yaitu sebuah gambar yang memiliki cerita dan dipublikasikan dengan menggunakan jaringan internet. Menurut Meisyah (dalam Maulidiyah 2022:292) Webtoon termasuk dalam komik strip yang dikemas dalam bentuk digital atau lebih dikenal dengan komik digital atau *Webtoon* yang berbentuk satu strip panjang berwarna dan diakses melalui aplikasi bernama *Line Webtoon*

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media sosial *webtoon* merupakan salah satu media yang memberikan atau menyuguhkan bacaan bacaan yang menarik untuk para pembaca. Media sosial *webtoon* dapat diakses mandiri melalui gawai yang sudah tersedia. Untuk mengakses media sosial *webtoon* para pengguna gawai hanya melakukan pendaftaran terlebih dahulu dan setelah itu pengguna gawai sudah dapat menikmati bacaan-bacaan yang tersedia.

3. Ciri – ciri *webtoon*

Line *webtoon* adalah jenis aplikasi yang merupakan bagian dari media sosial line. Pada fitur yang ditawarkan, *webtoon* memiliki ciri-ciri yang dimiliki oleh media sosial, di antaranya:

1) Partisipasi

Partisipasi memungkinkan pihak berkepentingan kesempatan untuk terlibat dalam interaksi. Dengan mendorong kontribusi dan umpan balik

dari semua orang yang tertarik, media sosial mengaburkan batas antara media dan pemirsa. Meskipun bervariasi dalam tingkat partisipasi, media sosial telah digunakan oleh sejumlah organisasi untuk memfasilitasi budaya partisipatif.

2) Keterbukaan

Keterbukaan ditingkatkan oleh filosofi jaringan sosial media dan tersedianya mekanisme yang mudah digunakan untuk membuat dan berbagi konten. Bukti keterbukaan itu lazim terjadi saat orang-orang, terutama generasi muda, berbagi kehidupan mereka secara online melalui situs media sosial seperti Facebook, Flickr, Twitter, dan organisasi menggunakan blog korporat untuk mendistribusikan informasi dan menerima umpan balik.

3) Percakapan

Menurut Liu dalam jurnal Destya LINE *webtoon* memiliki ruang untuk percakapan melalui fitur komentar di mana fitur ini dapat digunakan untuk berkomunikasi baik dengan sesama pembaca komik LINE *webtoon* maupun dengan creator komik itu sendiri.

4) Komunitas

Komunitas media sosial menyediakan sarana yang efektif untuk mengembangkan masyarakat, namun utilitas intinya adalah menghubungkan individu dan organisasi dengan orang lain yang memiliki kesamaan tertentu, sebagaimana ditentukan oleh kebutuhan dan kepentingan temporal mereka pada saat interaksi.

5) Saling Terhubung

Menurut Mayfield dalam Destya pengguna LINE *webtoon* menggunakan fitur share untuk membagikan konten ke media sosial lainnya, maupun membagikan pada akun media sosial orang lain.

B. Hakikat Keterampilan Menulis

1. Definisi Menulis

Menulis merupakan proses perubahan bentuk pikiran atau angan-angan atau perasaan atau sebagaimananya menjadi wujud lambang atau tanda atau tulisan bermakna. Sebagai proses, menulis melibatkan serangkaian kegiatan yang terdiri atas tahapan prapenulisan, penulisan, dan pasca penulisan Dalman (dalam Maharini 2024 : 63).

Silaswati et al (2019:30) Menyimak, berbicara, membaca, menulis, merupakan empat aspek keterampilan dasar berbahasa sehubungan dengan penggunaan bahasa. Manusia menggunakan bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi dalam berbagai kegiatan, termasuk kegiatan ilmiah ataupun sebagai alat berinteraksi dalam suatu masyarakat. Selain itu, bahasa juga digunakan sebagai alat bernalar, dan kenyataannya keterampilan berbahasa sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Keempat aspek keterampilan ini, saling terkait antara satu dengan yang lainnya.

Menurut Permana & Indihadi (2018: 195) "menulis merupakan suatu cara dalam mengekspresikan gagasan, perasaan, dan pikiran-pemikirannya kepada orang lain dalam bentuk tulisan". Sedangkan menurut Lamusiah et al. (2024:23) "menulis merupakan suatu tindakan atau kegiatan untuk menyampaikan ide atau gagasan yang dipunyai dan disampaikan secara tidak langsung menggunakan media atau perantara yang menggunakan bahasa". Menulis adalah sebuah kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, seseorang. Kemudian diungkapkan dalam 19 bahasa tulis yang diharapkan dapat dipahami oleh pembaca serta sebagai sarana komunikasi secara tidak langsung sebab terdapat pesan yang disampaikan yakni lambang maupun simbol (Nanik et al, 2018:18).

Dari pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan menyampaikan ide atau gagasan melalui bahasa tulis kepada orang lain.

2. Tujuan Menulis

Tujuan menulis berbagai macam, tergantung sudut pandang apa yang digunakan pada saat menulis. Menurut Yunus (2015 : 26-27) ada beberapa tujuan menulis yang penting untuk dipahami, antara lain seperti berikut:

- a. Menceritakan sesuatu. Menulis menjadi sarana untuk menceritakan hal yang pantas dikisahkan kepada orang lain, seperti orang yang sedang bercerita.
- b. Menginformasikan sesuatu. Menulis dapat menjadi informasi tentang hal-hal yang harus diketahui pembaca sehingga menjadi rujukan yang berguna.
- c. Membujuk pembaca. Menulis dapat menjadi sarana untuk meyakinkan dan membujuk pembaca agar mau mengerti dan melakukan hal-hal yang disajikan dalam tulisan.
- d. Mendidik pembaca. Menulis dapat menjadi sarana edukasi atau pendidikan bagi pembaca akan hal-hal yang seharusnya bisa lebih baik dari pemahaman dan kondisi saat ini.
- e. Menghibur pembaca. Menulis dapat hiburan pembaca di saat waktu yang senggang agar lebih rileks dan memperoleh semangat baru dalam aktivitasnya. Sifat tulisan ini harus menyenangkan.
- f. Memotivasi pembaca. Menulis seharusnya dapat menjadi sarana memotivasi pembaca untuk berpikir dan bertindak lebih baik dari yang sudah dilakukannya. Menulis untuk tujuan ini mulai beredar luas di masyarakat dan patut menjadi peluang bagi para penulis pemula.
- g. Mengekspresikan perasaan dan emosi. Menulis pada dasarnya dapat menjadi ekspresi perasaan dan emosi seseorang sehingga memperoleh jalan keluar atas perasaan dan emosi yang dialaminya. Ekspresi yang dituangkan ke dalam bentuk tulisan terbukti dapat menjadi "obat mujarab" bagi sebagian orang, khususnya yang mengalami masalah.

Dengan demikian, pembaca akan lebih mudah memahami, merasakan, dan menikmati makna tulisan. Harus terjalin ikatan batin antara penulis dengan pembaca yang disambungkan melalui gaya bahasa yang digunakan dalam tulisan.

3. Manfaat Menulis

Banyak manfaat yang bisa didapatkan dari kegiatan menulis. Menulis dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk membagikan berbagai ide 18

maupun gagasan yang ada didalam diri seseorang. Menurut Fadhillah et al. 2022: 47-48) ”menulis memiliki beberapa manfaat, antara lain yang pertama sebagai tempat untuk meluapkan emosi yang sedang dialami oleh diri seseorang sehingga tidak dipendam apa yang dirasakan sebelumnya. Lalu yang kedua, sebagai tempat untuk memperluas kreativitas dengan artian dengan cara menulis ini seseorang dapat dengan mahir dalam berimajinasi sehingga bisa menghasilkan tulisan yang sangat indah dan menimbulkan kreativitas yang tinggi”. Menurut Lamusiah et al. (2024:7) ”ada empat manfaat menulis, yaitu: 1) mengembangkan kecerdasan melalui menulis, 2) mengembangkan kreativitas dan imajinasi dalam membuat karya tulis, 3) meningkatkan kepercayaan diri dan keberanian seseorang, dan 4) mendorong tingkat kemampuan dan keterampilan dalam menganalisis dan mengolah informasi”. Sedangkan Bastin (2022:60) mengatakan bahwa ”manfaat menulis sulit dan memerlukan waktu yang lama untuk diapresiasi. Tetapi keuntungan dari menulis bisa memberikan dampak yang baik bagi penulis. Meskipun manfaat menulis tidak dirasakan sekarang, namun dapat dirasakan di kemudian hari. Bahkan manfaat menulis menjadi sesuatu yang berdampak positif”.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari menulis yaitu meningkatkan kreativitas kita dalam menuangkan pokok pikiran yang ada didalam diri kita. Serta dengan menulis dapat membuat kita bisa mengontrol tingkat emosi dalam mengutarakan pendapat secara tidak langsung.

4. Jenis – jenis Menulis

Dalam tulisan terdapat beberapa jenis informasi yang dapat memengaruhi tulisan. Keraf dalam hamidullah Ibda (2020:27) berpendapat, lima jenis tulisan sebagai berikut.

a. Deskripsi (penggambaran)

Kata deskripsi berasal dari bahasa latin describere yang berarti menggambarkan atau memberikan sesuatu hal. Dari segi istilah, deskripsi adalah suatu bentuk karangan yang melukiskan sesuatu sesuai

dengan keadaan yang sebenarnya sehingga pembaca dapat mencitrai (melihat, mendengar, mencium, dan merasakan) apa yang dilukiskan itu sesuai dengan citra penulisannya.

b. **Ekposisi (paparan)**

Eksposisi berasal dari kata exposition yang berarti membuka, dapat pula diartikan sebagai tulisan yang bertujuan untuk memberitahu, mengupas, menguraikan, atau menerangkan sesuatu.

c. **Argumentasi (bahasan)**

Maksud dengan tulisan argumentasi adalah karangan yang terdiri atas paparan alasan dan menyintesisan pendapat untuk membangun suatu simpulan. Karangan ini ditulis dengan maksud untuk memberikan alasan, memperkuat atau menolak sesuatu pendapat, pendirian, gagasan.

d. **Narasi (kisahan)**

Narasi atau naratif adalah tulisan berbentuk karangan yang menyajikan serangkaian peristiwa atau kejadian menurut urutan terjadinya (kronologis) dengan maksud memberi makna kepada sebuah atau rentetan kejadian sehingga pembaca dapat memetik hikmah dari cerita itu.

e. **Persuasi**

Tulisan yang bermaksud memengaruhi orang lain dalam persuasi selain logika perasaan juga memegang peranan penting.

C. Cerpen

1. Hakikat Cerpen

Menurut KBBI, Cerpen berasal dari dua kata yaitu cerita yang mengandung arti tuturan mengenai bagaimana sesuatu hal terjadi dan relatif pendek atau tidak lebih dari 10.000 kata yang memberikan sebuah kesan dominan serta memusatkan hanya pada satu tokoh saja dalam cerita pendek tersebut.

Murhadi dan Hasanudin (dalam Rosmaini 2024:10) mengatakan “cerpen adalah karya fiksi atau rekaan imajinatif dengan mengungkapkan satu permasalahan yang ditulis secara singkat dan padat dengan memiliki komponen atau unsur struktur berupa alur/plot, latar/setting, penokohan , sudut pandang, gaya bahasa, dan tema serta amanat”. Ahmad et al (2020:13) menjelaskan Cerpen adalah cerita yang membatasi diri dalam membahas salah satu unsur fiksi dalam aspeknya yang terkecil. Kependekan cerita pendek bukan karena bentuknya yang jauh lebih pendek dari novel, tetapi aspek masalahnya yang sangat dibatasi. Sedangkan menurut Febrina (2017:116) “Cerpen merupakan salah satu karya sastra prosa yang tergolong pendek. Oleh karena itu, karya sastra prosa yang seperti itu dinamakan cerita pendek. Meskipun cerita yang pendek, cerpen tetap merupakan suatu kebulatan ide dan memiliki rincian peristiwa padat. Widianto (2019:3) menyatakan, bahwa cerita pendek atau yang biasa kita sebut dengan cerpen merupakan salah satu bagian dari karya sastra yang berbentuk prosa fiksi yang paling banyak ditulis orang dan biasanya dapat dibaca dalam waktu singkat.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa cerpen merupakan karya sastra berbentuk prosa fiksi yang ditulis secara singkat dan padat, biasanya tidak lebih dari 10.000 kata. Cerpen menampilkan satu permasalahan utama, memusatkan perhatian pada satu tokoh, serta menghadirkan kesan dominan kepada pembaca. Meskipun singkat, cerpen tetap memiliki struktur lengkap berupa alur, latar, tokoh, sudut pandang, gaya bahasa, tema, dan amanat. Dengan keterbatasan ruang, cerpen menyajikan peristiwa secara ringkas namun padat, sehingga dapat dibaca dalam waktu singkat namun tetap menghadirkan kebulatan ide serta nilai sastra yang utuh.

2. Ciri-ciri Cerpen

Setiap karya sastra pasti memiliki ciri ciri untuk memberi khas atau keunikan yang membedakan satu karya sastra dengan karya sastra lainnya. Seperti yang diungkapkan oleh Khulsum et al (2018:5) yaitu Ciri-ciri

cerpen sebagai berikut: (1) cerita pendek merupakan sebuah kisahan pendek yang dibatasi oleh jumlah kata atau halaman; (2) cerita pendek biasanya memusatkan perhatian pada peristiwa, artinya hanya mengangkat beberapa peristiwa dalam kehidupan tidak seluruhnya; (3) cerita pendek mempunyai satu alur; (4) cerita pendek mempunyai satu tema; (5) isi cerita berasal dari kehidupan sehari-hari, biasanya dari pengalaman pribadi atau kehidupan orang lain; (6) penggunaan kata yang mudah dipahami; dan (7) penokohan pada cerpen sangat sederhana, tidak mendalam serta singkat.

Henry Guntur Tarigan (dalam Ahmad 2020:16) yang mengatakan bahwa ciri ciri khas sebuah cerita pendek yaitu:

- a) Cerita yang pendek, karena tidak memiliki alur cerita yang rumit hanya memiliki jumlah tokoh yang terbatas serta waktu penceritaan yang singkat.
- b) Konflik bersifat tunggal, artinya konflik yang terjadi dalam cerita tidak melebar kemana mana.
- c) Singakat, padat dan intensif.

Selain itu, Wicaksono (dalam Tarnisih 2018, hlm. 55) menyebutkan ciri ciri cerpen adalah sebagai berikut:

- a) Jalan ceritanya lebih pendek dari novel
- b) Sebuah cerpen memiliki jumlah kata yang tidak lebih dari 10.000 kata
- c) Biasanya isi cerita cerpen berasal dari kehidupan sehari hari
- d) Tidak menggambarkan semua kisah para tokohnyan, hal ini karena dalam cerpen yang digambarkan hanyalah bagian yang pentingnya saja.
- e) Tokoh dalam cerpen digambarkan mengalami masalah atau suatu konflik hingga pada tahap penyelesaiannya.
- f) Pemakaian kata yang sederhana serta ekonomis dan mudah dikenal pembaca.
- g) Kesan yang ditinggalkan dari cerpen tersebut sangat mendalam sehingga pembaca dapat ikut merasakan kisah dari cerita tersebut.
- h) Hanya satu kejadian saja yang diceritakan.

- i) Memiliki alur cerita yang tunggal, artinya hanya berfokus pada satu alur dan tidak bercabang dan penokohan pada cerpen sangatlah sederhana, tidak mendalam serta singkat.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa cerpen memiliki ciri ciri yang hampir serupa yaitu cerita pendek yang memiliki konflik tunggal dan bersifat naratif yang dapat memberikan yang ditinggalkan.

3. Unsur Pembangun Cerpen

Nurgiyantoro (2018:23) berpendapat bahwa cerpen mempunyai unsur unsur pembangun yang berupa unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra itu sendiri, diantaranya adalah tema, alur/ plot, tokoh dan penokohan, latar, gaya bahasa, sudut pandang, dan amanat di bawah ini merupakan penjelasan mengenai unsur intrinsik cerpen.

a. Tema

Mahliatusikkah (dalam Utama 2020:4) berpendapat bahwa tema adalah dasar cerita, gagasan sentral, atau ide pokok yang menjadi dasar dalam suatu karya sastra dan menghubungkan unsur unsur lain dalam cerita. tema memiliki peran penting dalam suatu cerita, namun unsur unsur lainnya juga tidak kalah penting . semua unsur saling berhubungan untuk membangun sebuah cerita. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Umar (dalam Utama, 2020:4) yang mengatakan bahwa tema sebagai dasar pengembangan seluruh cerita serta berperan penting dalam keseluruhan isi cerita, penulis suatu karya sastra tidak akan secara terang terangan mengatakan apa yang menjadi inti permasalahan suatu karya tersebut. Pembaca harus menentukan sendiri tema yang disajikan oleh penulis, tema dalam suatu karya biasanya tersembunyi, namun tidak jarang juga seorang penulis cerpen menampilkan kata atau kalimat kunci dalam salah satu bagian cerita yang akan membuat pembaca jadi mengetahui tema sebelum seorang pembaca menyelesaikan bacaannya.

Pada prinsipnya tema pada suatu cerpen dapat diketahui melalui hal yang dirasakan, dipikirkan, diinginkan, dibicarakan atau dipertentangkan oleh para tokohnya. Keberadaan tema juga diperkuat oleh keberadaan

latar dan peran pada tokohnya yang terdapat dalam cerita itu (Kosasih, 2019:106).

b. Alur dan plot

Alur adalah rangkaian kronologis dalam cerita yang dibangun oleh urutan waktu. dengan demikian berdasarkan hal itu maka kemudian dikenal alur yang bergerak runut dari awal cerita hingga akhir, ataupun sebaliknya (Kosasih, 2019:109).

Menurut Ahmad dkk "(Tarigan 2020:13) Cerita pendek adalah penyajian suatu keadaan tersendiri atau suatu kelompok keadaan yang memberikan kesan yang tunggal pada jiwa pembaca. Cerita pendek tidak boleh dipenuhi dengan hal-hal yang tidak perlu". Hal ini senada dengan pendapat Kosasih (2019:109) mengatakan bahwa plot adalah rangkaian cerita yang mengandung unsur sebab akibat, kehadiran konflik itulah yang menyebabkan bergeraknya suatu cerita yang menimbulkan rasa penasaran pembacanya.

c. Tokoh dan Penokohan

Kosasih (2019:111) mengatakan bahwa cara pengarang menggambarkan karakter tokoh yang dituliskan melalui kebiasaan, perkataan ataupun tindak tuturnya, tanggapan tokoh lain juga lingkungan sekitarnya disebut dengan penokohan. Lain halnya dengan Santoso (dalam Utama 2020:5) yang berpendapat bahwa penokohan bukan hanya berfungsi memainkan jalan cerita, peran lainnya yaitu sebagai yang menyampaikan ide, plot, motif, dan tema. Semua unsur pembangun yang terdapat dalam cerpen memiliki peran yang sangat sentral karena berfungsi untuk mengisi bagian bagian yang diperlukan untuk menjadi pembangun suatu cerpen serta penokohan memiliki peran yang amat penting dalam pembangun cerpen.

d. Latar

Brooks, Pauser, dan Waren (dalam Rahmani, 2021:19) mengatakan "setting adalah latar belakang fisik, unsur tempat dan ruang, dalam suatu

cerita”. Latar memuat tentang tempat kejadian suatu cerita atau drama, suasana dalam cerita, serta waktu yang dipergunakan dalam cerita.

Sementara menurut Mahliatusikkah (dalam Utama, 2020:7), latar atau setting bertujuan untuk menciptakan suasana, membuat cerita menjadi hidup, atau memperbesar kejiwaan sebuah cerita. Latar berfungsi juga untuk memberikan warna atau corak watak tokoh yang ada di dalam cerita. latar mengarah pada penggunaan tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa yang diceritakan.

e. Gaya Bahasa

Menurut Kosasih (2019:114) mengatakan bahwa “gaya bahasa adalah cara pengarang menyampaikan ceritanya, sebagai contoh, ada pengarang yang menggunakan bahasa puitis, ada pula yang menggunakan bahasa lugas. Gaya bahasa pengarang akan menjadikan ciri khas karyanya”.

Dalam cerita penggunaan bahasa berfungsi untuk menciptakan suatu nada atau suasana persuasif serta merumuskan dialog yang mampu memperlihatkan hubungan dan interaksi antara sesama tokoh. Kemampuan penulis menggunakan bahasa secara cermat dapat menjelaskan suatu suasana yang berterus terang atau satiris, simpatik atau menjengkelkan, objektif atau emosional. Bahasa dapat menimbulkan suasana yang tepat untuk adegan yang seram, adegan romantis, ataupun peperangan, keputusan maupun harapan (Rahmani, 2021:10).

f. Sudut Pandang

Riani dkk. (dalam Rahmani, 2021:10) mengatakan bahwa penokohan atau titik pandang adalah cara pengarang menampilkan para pelaku dalam cerita yang dipaparkannya. Titik pandang atau biasa diambil dengan *point of view*.

Sejalan dengan Mahliatusikkah (dalam Utama 2020:7) mengatakan bahwa sudut pandang adalah cara bagaimana seorang pengarang memilih atau menempatkan kedudukan dirinya dalam suatu cerita.

sudut pandang disebut juga sebagai hubungan yang ada diantara pengarang dengan cerita rekaannya, atau pengarang dengan pikiran dan perasaan para tokoh. Sudut pandang adalah salah satu unsur pembangun karya sastra dari dalam (intrinsik).

g. Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang atau penulis kepada pembaca. Raharjo dan Wiyanto (dalam Utama, 2020: 8) mengungkapkan bahwa amanat adalah sebuah ajaran moral atau pesan yang mau disampaikan oleh pengarang kepada pembaca. Seorang pengarang sadar atau tidak pasti menyampaikan amanat dalam karya tersebut. Amanat merupakan salah satu tujuan seorang penulis untuk menyampaikan pesan berharga kepada pembacanya selain unsur intrinsik yang menjadi unsur pembangun teks cerpen, cerpen juga memiliki unsur ekstrinsik. Unsur Ekstrinsik adalah unsur luar dari karya fiksi itu sendiri yaitu pengarang karya fiksi tersebut (Pramidana, 2020). Sedangkan menurut Nurgiyantoro (dalam Ruslan, 2023:80) Unsur Ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar karya fiksi yang mempengaruhi lahirnya karya namun tidak menjadi bagian di dalam karya fiksi itu sendiri.

Hal ini sejalan dengan pendapat Kosasih (2019: 114) yang mengatakan bahwa unsur ekstrinsik merupakan unsur yang berada di luar cerpen. Meski diluar, unsur ini tetap secara tak langsung juga ikut memengaruhi isi dari teks cerpen. Beberapa unsur ekstrinsik yang terdapat dalam cerpen yaitu, latar belakang pengarang, kondisi sosial budaya masyarakat pada saat cerpen itu diciptakan, serta hal lain yang mempengaruhi cerpen itu sehingga dapat tercipta.

D. Penelitian Relevan

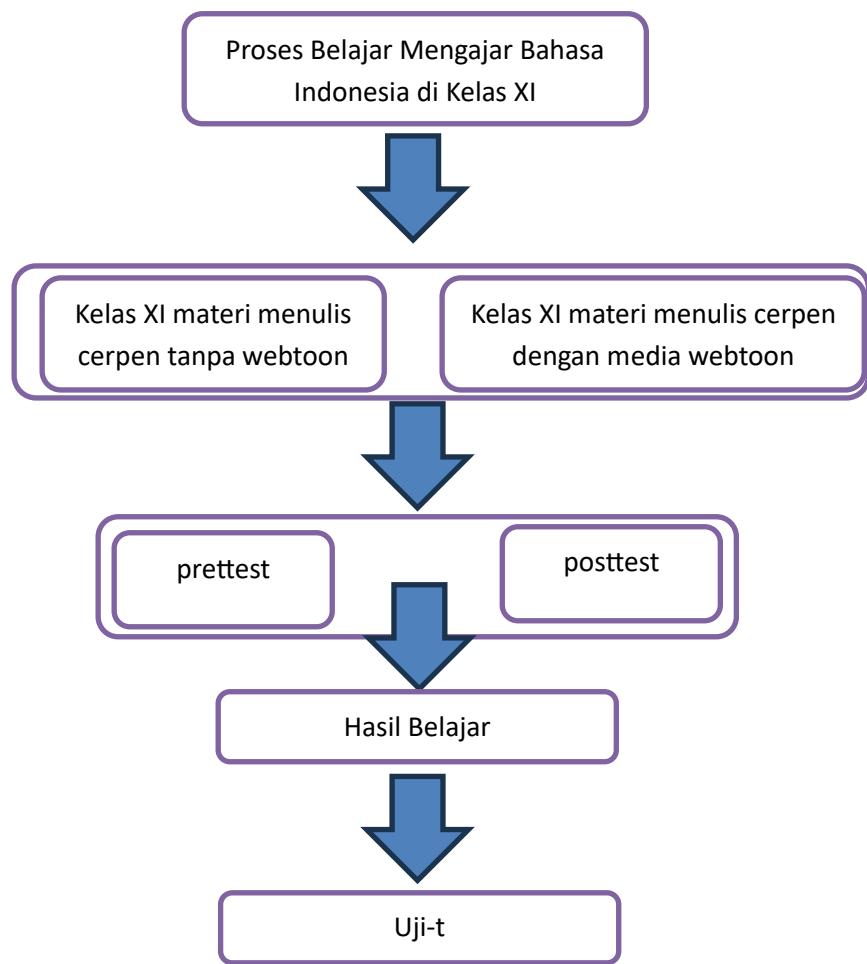
Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nuratikah (2018) dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Webtoon Terhadap Keterampilan menulis pantun Siswa Kelas VII SMP Islam Ruhama Ciputat". Penelitian ini adalah penelitian

eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Webtoon* dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis pantun dengan menggunakan media pembelajaran Webtoon dapat meningkatkan Kreativitas dan imajinasi siswa.

Safitri et al (2024) dalam skripsinya berjudul Penggunaan Media Aplikasi Digital Webtoon Pada Pembelajaran Menulis Cerpen di SMA Negeri 4 Cimahi Hasilnya menunjukkan bahwa *webtoon* efektif meningkatkan keterampilan menulis cerpen karena elemen visual dan naratifnya yang interaktif, yang memotivasi siswa untuk menghasilkan karya kreatif.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala objek permasalahan, kerangka berpikir juga merupakan alur pikir pembaca untuk memperoleh jawaban sementara atas masalah yang akan diteliti. Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting (Sugiyono, 2019). Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, dapat dijabarkan bahwa guru dan siswa melaksanakan proses belajar dengan materi menulis cerpen. Proses belajar menulis cerpen yang pertama tidak menggunakan media *Webtoon* untuk mengetahui hasil belajar siswa hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *Webtoon* dengan diberikan soal pretest. Selanjutnya proses belajar menulis cerpen yang ke dua menggunakan media *Webtoon* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Webtoon* dengan diberikan tes akhir atau posttest.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan atau dugaan yang diajukan untuk diuji atau diselidiki sebagai dasar untuk pemahaman atau penjelasan tentang suatu fenomena atau permasalahan. Hipotesis biasanya diajukan dalam konteks penelitian ilmiah sebagai langkah awal dalam proses penelitian. Hipotesis haruslah berdasarkan pada pemahaman yang ada atau pengetahuan yang terkait dengan fenomena yang ingin diteliti. Sugiyono (2017:96) menegaskan hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data. Sejalan dengan pernyataan tersebut Sujarweni (dalam sariyanto 2024:7) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap tujuan penelitian yang diturunkan dari kerangka pemikiran yang telah dibuat.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hipotesis ialah pernyataan awal yang merupakan dugaan atau terkaan atas masalah yang sedang diamati dalam usaha untuk memahaminya. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah Hipotesis Alternatif (H_a), terdapat pengaruh penggunaan media webtoon terhadap keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas XI SMA Kristen Abdi Wacana Pontianak. Hipotesis Nol (H_0), tidak terdapat pengaruh penggunaan media webtoon terhadap keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas XI SMA Kristen Abdi Wacana Pontianak.

