



Prosiding

Senada (Seminar Nasional Daring)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Membangun Insan Cendekia di Era society 5.0 Melalui Inovasi Pembelajaran"



Penerapan Aplikasi Webtoon untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen pada Siswa SMP

Rika Marsita¹(✉), Cahyo Hasanudin²,
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
rika20676@gmail.com

abstrak—Pembelajaran merupakan kegiatan yang positif yang bertujuan untuk memberikan ilmu kepada orang lain yang sedang membutuhkan. Salah satu materi pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa Sekolah Menengah Pertama adalah menulis cerpen. Kebanyakan siswa Sekolah Menengah Pertama mengalami kesulitan ketika diberikan tugas untuk membuat cerpen. Disini peneliti bertujuan membuat sebuah konsep pembelajaran menulis cerpen di tingkat Sekolah Menengah Pertama dengan memanfaatkan aplikasi webtoon untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode deskriptif dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menjelaskan tentang peran dan penggunaan aplikasi Webtoon pada pembelajaran menulis cerpen di Sekolah Menengah Pertama. Diharapkan dengan di dukung oleh aplikasi webtoon para siswa bisa menjadi lebih semangat dan mudah memahami materi pembelajaran serta mengasah imajinasinya untuk membuat karangan cerita.

Kata kunci—Menulis Cerpen, Siswa SMP, Aplikasi Webtoon.

Abstract— tulis abstrak bahasa Inggris di sini (font 10) Learning is a positive activity that aims to provide knowledge to others who are in need. One of the subject matter that is considered difficult by junior high school students is writing short stories. Most junior high school students have difficulty when given the task of making short stories. Here the researcher aims to create a concept of learning to write short stories at the junior high school level by utilizing a webtoon application to improve students' writing skills. The method used in this research is descriptive method with qualitative and quantitative analysis. The results of this study explain the role and use of Webtoon applications in learning to write short stories in junior high schools. It is hoped that with the support of the webtoon application, students can become more enthusiastic and easily understand learning materials and hone their imaginations to make story essays.

Keywords— Writing Short Stories, Middle School Students, Webtoon Applications.

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis tidak dimiliki oleh semua orang. Sukino (2010: 13) menyatakan bahwa berdasarkan pengalaman seseorang dalam membuat tulisan rata-rata memiliki kesamaan, yaitu kesulitan mengungkapkan atau menuliskan ide. Hal tersebut merupakan penyebab banyak siswa kurang tertarik untuk membuat sebuah karangan, contohnya cerpen. Akan tetapi, diketahui bahwa membaca karangan orang

lain dapat memotivasi dan memberikan ide untuk menulis. Hal ini dapat diterapkan pada pembelajaran menulis cerpen. Perkembangan zaman membuat penggunaan media sosial banyak diminati oleh masyarakat. Hal ini karena pada media sosial tidak hanya dimuat berbagai informasi dalam bentuk teks, namun juga dalam berbagai bentuk lain seperti audio, gambar, dan video. Contoh layanan menarik yang ditawarkan oleh media sosial ialah komik. Webtoon merupakan komik daring yang mudah diakses dan dapat dibaca oleh penggunanya secara gratis. Oleh karena itu, sekarang banyak orang yang menyukainya.

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa SMPN 2 Kota Banjarmasin, dapat diketahui bahwa sejumlah siswa suka membaca Komik Webtoon. Contohnya siswa di kelas IX-D. Dari 32 siswa, 19 siswa menyatakan suka membaca Webtoon dengan berbagai alasan. Alasan-alasan tersebut antara lain :

1. Jalan ceritanya menarik
2. Mudah diakses dengan ponsel
3. Terdapat pesan yang dapat diambil pelajaran, dan
4. Dapat memberikan inspirasi untuk menulis cerpen sendiri.

Pada zaman sekarang menulis sangat penting baik seorang penulis atau bukan, keterampilan menulis harus dimiliki semua orang. Menulis merupakan dorongan yang kuat untuk membaca sebanyak-banyaknya, karena keberhasilan menulis adalah tentang menggambarkan banyaknya karya sastra yang kita baca. Menulis merupakan sebuah aktivitas menghasilkan informasi (berita) yang berupa tulisan melalui alat (media). Kegiatan menulis dapat dijadikan sebagai Wacana (komunikasi) secara tidak langsung. Dalam kegiatan menulis harus memperhatikan penerapan bahasa dan tanda-tanda bahasa. Melalui pemahaman penerapan bahasa dan tanda baca akan menyederhanakan menulis cerpen.

Cerpen adalah suatu macam karya prosa yang memiliki arti yaitu suatu karangan bebas atau bisa disebut narasi yang memiliki kata dan halaman yang cenderung pendek serta memiliki alur yang lebih terbatas (Pramidana, 2021) berfungsi sebagai cerminan kehidupan (Nuroh, 2011). Selain itu cerpen adalah suatu jenis karya yang memaparkan cerita atau kisah mengenai manusia melalui tulisan singkat (Nitami, dkk. 2020). Sehingga cerpen dapat dimaknai sebagai suatu karya sastra yang merupakan cerminan dari kehidupan masyarakat yang dikemas dalam suatu karangan bebas yang memiliki jumlah kata yang cenderung singkat. Cerpen merupakan cerita pendek yang berisi tentang kisah cerita yang berisi tidak lebih dari 10 ribu kata. pada umumnya cerita pada cerpen bersifat dominan, dan berkonsentrasi pada permasalahan satu tokoh saja.

Cerpen memiliki dua unsur pembangun, yaitu meliputi alur, tema, penokohan, latar, dan sudut pandang yang merupakan unsur Intrinsik (Setiarini, 2015) dan meliputi keadaan masyarakat, keadaan penulis, dan nilai-nilai dalam cerpen yang merupakan unsur Ekstrinsik (Rahmanto dalam Rosana, Dkk, 2021).

Menulis cerita pendek (cerpen) merupakan tindakan yang membangkitkan ide dan sentimen, memecahkan problem, mendeteksi konflik, memberikan informasi dan menghidupkan kembali semua fakta. Cerpen (cerita pendek) adalah karya sastra berupa karangka dan memiliki struktur alur, tokoh (aktor), dan setting yang bertambah kecil dibandingkan novel. Menulis cerpen adalah untuk menemukan potensi

siswa dan melatih kemampuan siswa untuk memasukkan ide dan perasaan dalam menggunakan kalimat efektif dan bahasa yang baik dan benar. Dengan menulis cerpen (cerita pendek), seharusnya siswa diharapkan memahami cara menulis cerpen (cerita pendek). Akan tetapi dalam kegiatan menulis cerpen (cerita pendek) banyak sekali siswa yang belum terampil, disebabkan karena belum memahami cara menulis cerita pendek. Faktor yang menyebabkan pembelajaran menulis cerpen (cerita pendek) tidak baik adalah dalam proses belajar penyampaian materi yang belum murni. Ketika metode belajar mengajar banyak siswa yang belum mengerti materi menulis cerpen dan sulit untuk memahami materi disebabkan karena kurangnya pemahaman mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia (Novita, 2021). Hal itu membuat nilai siswa menulis cerpen (cerita pendek) rendah. Dengan

hal tersebut maka perlu adanya penyelesaian masalah bertujuan untuk merangsang minat siswa dalam meningkatkan penulisan cerpen untuk menciptakan sebuah tulisan atau karya secara maksimal, yaitu dengan menggunakan aplikasi webtoon.

Webtoon, juga dikenal sebagai webcomics, adalah komik yang didistribusikan melalui internet. Marfu'ah (2016) menyatakan Webtoon adalah komik khas dari Korea Selatan yang bisa dibaca dalam strip (baris) panjang (halaman web) dan berwarna. Webtoon merupakan platform yang menerbitkan digital gratis untuk membuat buku komik, baik (Kesenangan pribadi) amatir maupun (kompeten) profesional, digunakan untuk memamerkan karya terbaik kepada pecinta buku komik secara internasional (Maharsi dalam Marfu'ah). Webtoon dapat dijadikan media pembelajaran yang memberikan informasi berupa kumpulan gambar animasi yang dirilis secara digital sebagai website atau sebagai aplikasi yang diunduh ke ponsel, iPad, laptop, komputer atau ponsel. Karena webtoon adalah kumpulan gambar dan ilustrasi kartun yang menarik dan penuh warna yang disajikan dalam kehidupan sehari-hari. Maka, penggunaan webtoon buat belajar menulis cerpen sangat tepat, bertujuan untuk membentuk keadaan belajar tambah menarik serta menyenangkan. Selain itu, penggunaan webtoon dimaksudkan untuk merangsang kreativitas pada penulisan cerpen. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penulisan cerpen berbasis aplikasi webtoon, untuk itu komik (cerita bergambar) webtoon digunakan sebagai tujuan untuk memudahkan penulisan cerpen.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan penelitian yang menggambarkan suatu fenomena dan peristiwa yang sedang terjadi (Sujana dan Ibrahim, 1989:65 dalam Soendari) melalui pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Selain mendeskripsikan data menggunakan deskriptif kualitatif berupa uraian kata - kata, dilakukan juga deskriptif kuantitatif dengan perhitungan menggunakan skor. Metode kuantitatif digunakan untuk memudahkan peneliti menganalisis datanya.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, terdapat langkah-langkah yang akan dilakukan, yang terbagi dalam tiga tahap, yaitu:

1. Tahap Introduksi ini dilakukann kegiatan pembuka. Kegiatan yang berupa memperkenalkan diri, pemahaman materi dengan survey awal untuk mengetahui mereka belajar.

2. Tahap Implementasi merupakan tahap dimana perlakuan diberikan berupa model pengkajian dengan menggunakan sumber belajar interaktif.
3. Tahap Akhir berdasarkan aktivitas eksperimen berupa pemberian survey. Tujuan berdasarkan pemberian survey ini untuk melihat dominasi intervensi yang diberikan tentang cara dan acuan jawaban mereka.

Metode dalam memperoleh data penelitian ini dengan observasi tindakan kelas sesuai dengan prosedur penyelesaian masalah (Santrock, 2010 dalam Nurcahyani dkk). Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan memberikan daftar pertanyaan. Alasan yang melandasi penerapan daftar pertanyaan, yaitu:

1. Menugaskan siswa dalam suasana sekeadaan (sehati)
2. Memperkuat spektrum kapasitas yang luas
3. Mengurangi komponen waktu pilihan pertanyaan yang diberikan oleh penguji, tes ini menilai kemampuan untuk *critical thinking*.

Penulis menggunakan metode teknik analisis kualitatif deskriptif. Analisis ini diaplikasikan dengan bantuan media komputer software excel secara objektif dapat ditanggung jawabkan ketelitiannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diteliti berupa deskripsi pembelajaran dan dokumen teks cerpen yang dibuat oleh masing-masing siswa. Instrumen penelitian dibuat berdasarkan beberapa kriteria. Data dikumpulkan melalui uji keterampilan yaitu pemberian tugas untuk menulis sebuah cerpen, observasi, dan wawancara.

Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah, yaitu cerpen yang dibuat siswa dibaca oleh peneliti, kemudian dideskripsikan berdasarkan instrumen penelitian, lalu skor dan persentase dihitung untuk mengetahui keterampilan menulis cerpen, dan terakhir dibuat simpulan tentang hasil analisis data. Objek penelitian berupa cerpen yang dibuat oleh siswa dideskripsikan dalam bentuk tulisan berdasarkan beberapa indikator berupa aspek kebahasaan dan aspek kesastraan. Peneliti menggunakan skor agar dapat membantu melakukan analisis data cerpen.

No	Aspek penilaian	Skala Skor		
		Cukup	Baik	Sangat Baik
1	Kebahasaan	10	15	20
2	Ejaan	10	15	20
3	Kesusasteraan	10	15	20
4	Tokoh dan Penokohan	10	15	20
5	Latar	10	15	20

6	Alur	10	15	20
7	Sudut Pandang	10	15	20

Tabel 1. Skor Penilaian Keterampilan Menulis Cerpen.

Persentase siswa yang mencapai kategori baik, cukup baik, dan kurang baik dihitung dengan menggunakan rumus persentase. Validitas menghitung persentase tersebut dengan penghitungan secara manual melalui bantuan kalkulator. Peneliti menggunakan rumus perhitungan persentase berikut.

$$P = f/N \times 100 \%$$

Keterangan:

P: Persentase

f: Frekuensi

N: Total frekuensi

Skor yang diperoleh siswa dijumlahkan. Kemudian, pedoman penilaian digunakan untuk mengetahui keterampilan menulis cerpen.

Kategori	Skala Skor
Cukup	0 - 75
Baik	76 - 84
Sangat Baik	85 - 100

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Komik Webtoon baik untuk digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen. Berdasarkan aspek-aspek yang diteliti, diketahui bahwa siswa Sekolah Menengah Pertama paling banyak menguasai aspek kesasatraan berupa alur dan aspek yang paling kurang dikuasai siswa, yaitu aspek kebahasaan berupa ejaan. Selain itu, diketahui bahwa siswa baik dalam membuat cerpen berdasarkan tema dan amanat yang terdapat dalam Webtoon yang dibaca.

Berdasarkan penelitian ini diketahui bahwa Webtoon baik digunakan sebagai media pembelajaran cerpen. Karena hal tersebut, diharapkan media Webtoon ini dapat dipakai oleh guru pada materi menulis cerpen atau mencoba menggunakannya sebagai media pada materi pembelajaran yang lain.

REFERENSI

- Darmalaksana, W. (2020). Metode penelitian kualitatif studi pustaka dan studi lapangan. Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Retrived from <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/32855>
- Febrina, L. (2017). Pengaruh minat baca cerpen terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas X MAN 1 Padang. *Menara Ilmu*, 11(74). Doi <https://doi.org/10.33559/mi.v11i74.81>.
- Handayani, R., Atmazaki, A., & Noveria, E. (2016). Pengaruh teknik pemodelan terhadap keterampilan menulis cerpen. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 306-312. Doi <https://doi.org/10.24036/9995-019883>
- Kurniawati J, K. J. (2018). Kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 9 Makassar (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar). Retrived from <http://eprints.unm.ac.id/10724/>
- Laili, A. P., Sabhan, S., & Hermawan, S. (2020). Keterampilan menulis cerpen berdasarkan komik webtoon siswa kelas IX-D MTSN 2 Kota Banjarmasin. *LOCANA: JURNAL TUGAS AKHIR MAHASISWA*, 3(1), 10-21. Retrived from <http://103.81.100.242/index.php/locana/article/view/1111>
- Marfu'ah, R. S. (2019). Pesan moral dalam komik online (analisis semiotika terhadap line webtoon" sarimin" Episode 1-26 Karya Nagaterbang) (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo). Retrived from <http://etheses.lainponorogo.ac.id/id/eprint/7660>
- Musfiroh, Daraini. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Negeri Sinduadi 1 Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Novita, T. (2021). Penerapan pendekatan kontekstual dalam mengembangkan kemampuan menulis cerpen pada siswa Ix A Di SMP Negeri 1 Tebing Tinggi Kabupaten Empat Lawang Provinsi Sumatera Selatan (Doctoral dissertation, lain Bengkulu). Retrived from <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/6550>
- Nuratikah, N. (2018). Pengaruh penggunaan webtoon terhadap keterampilan menulis pantun. *Pena Literasi*, 1(2), 138-146. Doi <https://doi.org/10.24853/pl.1.2.138146>
- Nurchayani, D., Maulida, N., & Prasetya, K. H. (2018). Analisis nilai-nilai pendidikan karakter tokoh utama guru honorer dalam komik pak guru inyong berbasis webtoon karya Anggoro Ihank. *Jurnal Basataka (JBT)*, 1(2), 35-40. Doi <https://doi.org/10.53873/culture.v7i1.209>
- Nuryanah, N., Zakiah, L., Fahrurrozi, F., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan media pembelajaran webtoon untuk menanamkan sikap toleransi siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3050-3060. Doi <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1244>

- Rahman, M. A., Effendi, R., & Alfianti, D. (2019). Pemahaman kosakata Bahasa Indonesia dalam teks deskripsi pada peserta didik kelas IX-D MTsN 2 Banjarmasin. *LOCANA: JURNAL TUGAS AKHIR MAHASISWA*, 2(1), 47-57. Retrived from <http://103.81.100.242/index.php/locana/article/view/1090>
- Sari, Herda Wulan. (2011). Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Tari Tirik Kuala Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas VII D Di MTsN Mulawarman Banjarmasin. Skripsi. STKIP PGRI Banjarmasin.
- Sukino. (2010). Menulis itu Mudah. Yogyakarta: Pustaka Populer. Pengaruh penggunaan webtoon terhadap keterampilan menulis pantun.
- Susanti, Henny. (2010). Studi tentang Kebiasaan Belajar Siswa Berprestasi pada MTsN Mulawarman Banjarmasin. Skripsi. Universitas Islam Kalimantan.
- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2018). Pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok pecahan di kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1). Retrived from <https://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/26>