

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam melaksanakan pembelajaran formal di sekolah, peserta didik diharuskan untuk menguasai macam-macam pelajaran termasuk yang wajib dipelajari adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada pembelajaran bahasa Indonesia, peserta didik dituntut menguasai aspek keterampilan berbahasa, keempat keterampilan tersebut adalah menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Namun dari semua keterampilan tersebut tentunya ada tingkat kesulitan tersendiri. Diantara keterampilan yang sering dianggap sulit biasanya pada aspek menulis. Peserta didik menyadari banyak perihal yang harus diperhatikan pada keterampilan berbahasa menulis ini, sehingga peserta didik merasa sulit saat akan membuat sebuah tulisan.

Menurut T.Hedge (2013, hlm. 293) ia menyatakan, dalam perbandingan antara berbicara dan menulis, menulis memiliki beberapa persyaratan yang harus dipenuhi. Hal ini meliputi mengorganisasi pengembangan ide, penggunaan tata bahasa yang kompleks untuk mengarahkan perhatian pembaca pada setiap penekanan, memilih kosakata yang menarik serta mudah dipahami, kemudian pola beserta struktur dari kalimat yang sesuai dengan tema dan pembaca agar menciptakan gaya yang tepat. Dari teori tersebut tentu menjelaskan dari keempat aspek kebahasaan yang wajib pembelajar kuasai, bahwasannya menuliskan sering dianggap sulit di dalam pembelajaran, karena kegiatan pembelajaran menulis merupakan kegiatan yang dirasa cukup kompleks oleh peserta didik.

Kesulitan menulis yang pertama disebutkan pada teori diatas yaitu berkaitan mengenai ide dalam sebuah penulisan, karena ide atau pikiran awal adalah cikal bakal dari sebuah tulisan. Karena itu dalam pembelajaran menulis, ide adalah hal yang utama, tetapi kadangkala peserta didik masih merasa bingung ketika diberi perintah untuk melakukan kegiatan menulis dan tidak sedikit terkendala pada ide. Hal ini selaras dengan Sari (2018, hlm. 446) yang menyatakan bahwa, dalam kegiatan menulis, penulis cenderung menghadapi kesulitan menuangkan gagasan ataupun idenya. Padahal menulis merupakan sebuah proses penuangan

inspirasi/gagasan menjadi bentuk tertulis, jika peserta tidak mampu menuangkan ide yang akan ditulisnya, maka kegiatan menulis dalam pembelajaran tidak akan berjalan dengan semestinya.

Sementara menurut Pudjirdarto (2020, hlm. 11) menyatakan, dari hasil tes atau ujian dalam kegiatan belajar formal menunjukkan bahwasannya peserta didik kebanyakan tidak meminati kegiatan pembelajaran menulis, hal tersebut dikarenakan peserta didik kesulitan mengemukakan inspirasinya. Peserta didik yang tidak handal dalam menulis akan sulit mengemukakan, menuangkan dan mengembangkan idenya pada sebuah tulisan. Apabila peserta didik itu mempunyai banyak ide, maka hal tersebut tidak dapat tersampaikan dengan detail. Agar terampil dalam menulis peserta didik juga dituntut agar menguasai pembelajaran lainnya dalam Bahasa Indonesia yaitu, kosakata yang baik, kaidah dalam menulis, dan ejaan Bahasa Indonesia. Permasalahan ini menambah alasan pentingnya pembelajaran menulis di sekolah bagi peserta didik. Pencarian ide atau gagasan dalam kegiatan menulis merupakan tahap yang paling awal.

Ada banyak jenis tulisan dalam kegiatan menulis pada pembelajaran formal di sekolah. Salah satu yang wajib dikuasai adalah menulis sebuah cerpen. Dalam penulisan suatu cerpen memiliki kata yang lebih sedikit dibandingkan dengan novel, jalan cerita cerpen juga tidak kompleks seperti alur cerita pada sebuah novel. Seperti yang dikatakan oleh Pramidana (2021, hlm. 16) yaitu, cerpen adalah karya prosa fiksi yang artinya merupakan suatu karangan bebas yang memiliki kata dan durasi yang cenderung pendek serta memiliki jalan cerita yang memiliki batas. Sehingga cerpen dapat dimaknai sebagai karya sastra dengan cerminan dari kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam suatu karangan bebas dengan jumlah kata yang singkat. Cerpen merupakan cerita pendek yang jumlah katanya tidak melampaui 10.000 kata. Umumnya, cerita pendek berfokus kepada permasalahan satu tokoh saja.

Pernyataan tersebut juga sejalan dengan pernyataan Kosasi (2012, hlm. 34) yang menyatakan, bahwa cerita pendek merupakan sebuah cerita dengan wujud fisiknya yang cenderung terlihat singkat. Ukuran cerita dapat bervariasi, tetapi biasanya cerita pendek dapat diselesaikan dalam waktu sekitar 5-10 menit, paling lama setengah jam saat dibaca. Cerpen umumnya memiliki tema yang sederhana

dan melibatkan jumlah tokoh yang terbatas. Plot cerita tidak terlalu rumit dan latar cerita biasanya terbatas pada ruang lingkungan yang spesifik. Dari penjelasan di atas, dapat diketahui jenis karya sastra yang berbentuk fiksi dan wujudnya terlihat pendek pendek merupakan sebuah cerpen.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa cerita pendek adalah karya sastra yang bersifat fiksi dan wujudnya terlihat pendek. Hal tersebut juga senada dengan pernyataan Muhardi dan Hasanuddin (1992, hlm. 5) yang mengemukakan bahwa, cerpen ialah karya fiksi yang berisi cerita pendek yang menggambarkan suatu permasalahan. Cerpen ditulis dengan singkat dan padat, dan memiliki unsur-unsur struktural seperti tema, plot, latar waktu dan tempat, sudut pandang, gaya bahasa, penokohan, serta amanat. Jadi dari ketiga teori tersebut, disimpulkan cerpen merupakan karya sastra bersifat fiksi yang mengungkapkan satu permasalahan pada tokoh utama, kemudian ditulis secara singkat dengan beberapa komponen dalam tulisannya.

Menuliskan suatu cerpen merupakan satu dari berbagai kegiatan yang membangkitkan ide, memecahkan permasalahan, mengungkapkan potensi peserta didik dan melatih kemampuan mereka dalam mengekspresikan ide dan rasa melalui tulisan. Melalui kegiatan menulis cerpen, peserta didik diharapkan memahami bagaimana cara menulis cerpen dengan baik. Namun, dalam pembelajaran menulis cerpen, banyak peserta didik yang tidak menguasainya, hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman peserta didik tentang cara menulis cerita pendek. Faktor lain yang menyebabkan pembelajaran menulis cerita pendek tidak terlaksana dengan semestinya yaitu dalam proses belajar materi tersebut belum tersampaikan dengan baik dan benar oleh pendidik.

Dikaitkan dengan pernyataan Novita (2021, hlm. 36) menyatakan, ketika metode belajar mengajar kurang tepat, tidak sedikit peserta didik yang belum memahami materi menulis teks cerita pendek dan sulit untuk mencernanya sehingga peserta didik kebingungan dalam praktik menulis cerpen nantinya. Hal tersebutlah yang membuat nilai menulis cerita pendek peserta didik menjadi rendah. Dengan demikian maka perlu adanya penyelesaian masalah yang bertujuan untuk menstimulus minat peserta didik dalam penulisan cerita pendek agar terciptanya sebuah tulisan atau karya sastra secara maksimal. Penggunaan media pembelajaran

yang sesuai dan tepat merupakan salah satu metode yang efektif untuk menyampaikan materi dengan baik.

Di era modern ini, terdapat beragam media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu yang mungkin menjadi pertimbangan efektif digunakan yaitu dilihat dari tampilan visualnya. Dale (2008, hlm. 200) mengemukakan bahwa, pengalaman belajar peserta didik akan meningkat sebanyak 10% melalui kegiatan membaca, kemudian jika melalui kegiatan mendengarkan akan meningkat sebesar 20%, selanjutnya jika dengan gambar, diagram, video, film, dan demonstrasi akan meningkat sebesar 30%. akan meningkat sebanyak 50% bila melalui kegiatan berdiskusi, selanjutnya dapat meningkat sebanyak 70% melalui kegiatan presentasi, dan meningkat 90% jika melalui kegiatan bermain peran, kegiatan simulasi dan mengerjakan hal yang riil. Berdasarkan teori di atas yang dikemukakan oleh Dale, peneliti tertarik menggunakan media pembelajaran berbentuk visual gambar, yaitu komik atau kartun berbasis web yang disebut juga dengan *webtoon* dalam pembelajaran menulis cerpen di kelas nantinya.

Webtoon dikenal sebagai *webcomics*, artinya adalah komik yang didistribusikan dalam gawai, komputer atau laptop melalui internet. Selaras dengan pernyataan Marfu'ah (2016) *webtoon* ini sebuah komik yang khas berasal dari Korea Selatan. Yang membuatnya menjadi khas yaitu bisa dibaca dengan baris panjang kebawah seperti halaman web dan juga berwarna. *Webtoon* yaitu *podium* yang menerbitkan komik dengan bentuk digital secara gratis, yang ditulis baik untuk kesenangan pribadi, ditulis oleh penulis yang belum profesional maupun penulis yang kompeten atau profesional, dan juga digunakan untuk memamerkan suatu karya terbaik seseorang kepada pecinta komik secara nasional bahkan internasional. Oleh karenanya, *webtoon* juga dirasa dapat dijadikan media dalam pembelajaran menulis, sebab *webtoon* merupakan kumpulan dari gambar-gambar dan ilustrasi seperti kartun yang menarik dan penuh warna, juga disajikan dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Maka, penggunaan *webtoon* untuk belajar menulis cerpen bertujuan untuk membentuk keadaan belajar menjadi bertambah menarik juga menyenangkan. Selain itu, penggunaan *webtoon* dalam pembelajaran menulis ini dimaksudkan untuk merangsang kreativitas dan ide yang akan dituangkan

nantinya pada penulisan cerpen para peserta didik di kelas.

Penelitian ini bukanlah penelitian yang *fresh* dilakukan, sebelumnya telah ada penelitian lain yang juga membahas tentang *webtoon*. Penelitian oleh seorang bernama Tiara Ika Anggita Dewi (2021, hlm. 110) mengatakan bahwa, dari data *pretest*, ditemukan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 62,79, sementara nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 62,42. Setelah melalui proses perlakuan di kelas, tes akhir dilakukan. Hasil dari tes akhir menunjukkan adanya peningkatan. Nilai rata-rata kelas eksperimen menjadi 82,42, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol mengalami peningkatan menjadi 77,33. Penelitian ini menunjukkan perbedaan nilai yang signifikan dalam kemampuan menulis teks cerita fantasi antara penggunaan media *webtoon* dan tidak menggunakan media aplikasi *webtoon*.

Berdasarkan penjelasan di atas, terdapat perbedaan yang signifikan ketika menggunakan media dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini memicu minat penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “ Penggunaan Media Aplikasi Digital *Webtoon* Pada Pembelajaran Menulis Cerpen Di SMA Negeri 4 Cimahi”. Penulis tertarik untuk meneliti terkait penggunaan *webtoon* dalam pembelajaran karena peneliti berharap nantinya hasil dari penelitian ini akan berguna bagi pembelajaran di sekolah. Selain itu bagi pendidik nantinya bisa memanfaatkan media pembelajaran yang bisa mengikuti perkembangan teknologi, supaya suasana dalam pembelajaran menyenangkan tetapi tetap efektif.

Penelitian ini merupakan sebuah perbedaan dengan penelitian sebelumnya karenaakan menerapkan pembelajaran menulis cerpen yang disesuaikan dengan KD dan KI dalam kurikulum 2013 yang berlaku disekolah tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan alternatif kepada pendidik dalam proses pembelajaran di sekolah, juga untuk melihat peningkatan nilai dalam pembelajaran menulis ketika peserta didik diberikan media *webtoon* ini dengan pembelajaran menulis yang berbeda.

B. Identifikasi Masalah

Dari penjelasan yang tertera pada latar belakang masalah, penulis dapat mengenali sejumlah permasalahan dalam pembelajaran menulis cerpen, seperti :

1. Menulis sering dianggap sulit oleh peserta didik karena menulis dianggap kegiatan yang kompleks.
2. Tidak semua peserta didik mampu menuangkan idenya kedalam sebuah tulisan termasuk kedalam cerpen.
3. Faktor lainnya yang menjadi penyebab rendahnya keinginan peserta didik dalam menulis cerpen adalah kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran cerpen.
4. Berdasarkan kondisi empiri dalam menulis cerpen yaitu merasa bingung tentang apa yang hendak ditulis di dalam sebuah teks cerpen.
5. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama PLP II di MAN 1 Kota Bandung, ditemukan bahwa kemampuan peserta didik dalam menulis cerpen masih rendah dan pembelajarannya belum berjalan dengan baik.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diidentifikasi oleh penulis dan akan dikaji meliputi hal-hal berikut :

1. Apakah penulis mampu merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media aplikasi digital *Webtoon*?
2. Bagaimana kemampuan peserta didik saat menulis cerpen sebelum digunakannya media aplikasi digital *Webtoon* di kelas XI SMA Negeri 4 Cimahi?
3. Bagaimana kemampuan peserta didik saat menulis cerpen setelah digunakannya media aplikasi digital *Webtoon* di kelas XI SMA Negeri 4 Cimahi?
4. Apakah penggunaan media aplikasi digital *webtoon* efektif terhadap keterampilan menulis cerpen di kelas XI SMA Negeri 4 Cimahi ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis merumuskan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Tujuan penelitian ini untuk mengevaluasi kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran menulis teks

cerpen menggunakan media aplikasi digital *wetoon* di kelas XI SMA Negeri 4 Cimahi.

2. Untuk menguji kemampuan menulis cerpen para peserta didik sebelum diperkenalkan media aplikasi digital *webtoon*.
3. Memperbandingkan kemampuan menulis cerpen peserta didik setelah diterapkannya media aplikasi digital *webtoon* melalui kelas eksperimen SMA Negeri 4 Cimahi.
4. Untuk mengukur efektivitas dari penggunaan media aplikasi digital *webtoon* menulis cerpen di kelas XI SMA Negeri 4 Cimahi.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dari judul “Penggunaan Media Aplikasi Digital *Webtoon* Pada Pembelajaran Menulis Cepen di SMA Negeri 4 Cimahi” peserta didik kelas XI, diharapkan dapat memberikan manfaat yang bervariasi, baik manfaat teoretis ataupun praktis, yang antara lain adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Secara Segi Teoretis

Dari segi teoretis, harapannya adalah bahwa hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi ilmu dan pengetahuan yang berharga, terutama dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Penelitian ini diharapkan mampu menyumbangkan pengetahuan yang berguna untuk memperluas pemahaman tentang pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam aspek menulis teks cerpen di tingkat Sekolah Menengah Atas. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan baru terkait pemilihan metode dan media pembelajaran yang inovatif dalam konteks tersebut.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi penulis

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah adanya pengetahuan dan pemahaman baru serta wawasan yang dapat meningkatkan kemampuan penulis. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan menulis mereka dan memilih media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam konteks pembelajaran formal di sekolah di masa depan. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan pengalaman berharga bagi para penulis dalam

menghadapi tantangan dan kesempatan dalam menulis menggunakan media aplikasi digital *webtoon*.

b. Bagi Pembaca

Diharapkan hasil penelitian ini memberikan manfaat kepada para pembaca dengan meningkatkan wawasan dan pengetahuan mereka setelah membaca penelitian ini. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber motivasi bagi pembaca untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam memilih metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Jika pembaca tertarik, penelitian ini dapat mendorong mereka untuk melakukan penelitian yang relevan dengan topik yang sama atau terkait dengan penelitian ini.

c. Bagi Pendidik

Manfaat bagi pendidik adalah diharapkan mereka dapat memilih dengan tepat media dan metode yang sesuai untuk materi pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam mengajar keterampilan menulis teks cerpen.

d. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang penggunaan media digital, termasuk media sosial dan aplikasi lainnya, terutama aplikasi Webtoon, yang dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

F. Definisi Operasional

Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai penelitian ini, penulis akan menjelaskan variabel-variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media dapat didefinisikan sebagai suatu entitas yang digunakan untuk mengirimkan informasi atau pesan dari sumber pesan kepada penerima informasi, atau sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi tersebut.
2. Aplikasi digital merupakan perangkat lunak atau disebut dengan *software* yang bisa diinstal dalam gawai, komputer dan laptop yang mendukung.

3. *Webtoon* yaitu komik dalam bentuk online yang dipublikasikan di situs web atau aplikasi khusus yang dapat diakses oleh siapa saja melalui perangkat elektronik seperti ponsel atau tablet.
4. Keterampilan menulis adalah kemampuan individu untuk mengomunikasikan ide, pemikiran, dan gagasan melalui tulisan dengan menggunakan kalimat-kalimat yang jelas, terstruktur, dan komprehensif.
5. Pembelajaran menulis cerpen adalah pembelajaran menulis sebuah karya fiksi atau karangan narasi yang bentuknya pendek, isinya menyajikan cerita dan masalah yang tidak terlalu rumit untuk dipecahkan oleh pembaca.

G. Sistematika Skripsi

Untuk memudahkan pemahaman terhadap isi skripsi ini, perlu disajikan sistematika yang menggambarkan urutan dan panduan penulisan skripsi. Berikut ini adalah sistematika skripsi yang diusulkan.

1. Bagian pembuka

Pada bagian pembuka ini terdapat beberapa halaman yang meliputi sampul, halaman pengesahan, motto dan persembahan, pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi ini terstruktur dalam beberapa bab dan subbab, yang meliputi:

a. Bab I Pendahuluan

Bab ini bertujuan membawa pembaca masuk ke dalam pembahasan mengenai masalah yang diteliti dalam skripsi. Bab satu ini mencakup beberapa elemen, termasuk latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi.

b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab dua membahas deskripsi teoretis yang difokuskan pada hasil studi literatur, konsep, kebijakan, dan peraturan yang relevan dengan masalah penelitian dalam skripsi ini. Bab ini mengacu pada penelitian terdahulu yang sesuai dengan topik penelitian, dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman teoritis yang mendalam mengenai subjek penelitian.

c. Bab III Metode Penelitian

Dalam bab ini, penulis menjelaskan metode penelitian yang digunakan dalam studi ini. Untuk memastikan kejelasan dan keteraturan, bab metode penelitian ini mencakup beberapa aspek seperti pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai cara penulis melakukan penelitian.

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisi rangkuman hasil penelitian yang didasarkan pada pengolahan dan analisis data sesuai dengan urutan pertanyaan penelitian yang telah diajukan. Selain itu, bab ini juga membahas temuan penelitian sebagai jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan. Dalam bab ini, disusunlah hasil penelitian yang telah dilakukan serta dilakukan pembahasan yang relevan terhadap temuan tersebut.

e. Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini memuat kesimpulan dan saran yang dihasilkan dari seluruh penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan merupakan penjelasan dan interpretasi peneliti terhadap analisis yang ditemukan dalam penelitian, sedangkan saran adalah rekomendasi yang ditujukan untuk penelitian berikutnya dalam ruang lingkup yang sama. Kesimpulan memberikan pemahaman menyeluruh mengenai temuan-temuan penelitian, sedangkan saran memberikan arahan untuk penelitian selanjutnya kepada pembaca.

3. Bagian Akhir Penelitian

Pada bagian akhir penelitian ini terdapat daftar pustaka yang mencantumkan referensi-referensi yang digunakan dalam penelitian ini. Daftar pustaka bertujuan untuk memberikan informasi mengenai sumber-sumber yang digunakan dalam penelitian agar pembaca dapat mengacu pada sumber-sumber tersebut. Selain itu, terdapat pula lampiran yang berisi materi tambahan yang relevan dengan penelitian, seperti contoh instrumen penelitian, data-data tambahan, atau gambar-gambar yang mendukung penjelasan dalam penelitian ini. Lampiran diberikan untuk memberikan informasi lebih lanjut kepada pembaca yang ingin melihat rincian dan detail dari penelitian ini.