

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Kajian teori merupakan tahap penting dalam proses penelitian yang harus dilakukan oleh seorang peneliti. Penyusunan kajian teori menjadi dasar pertimbangan dalam menentukan langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan. Seorang peneliti juga perlu memiliki kesadaran dan konsistensi yang tinggi dalam menyusun kajian teori yang baik dan akurat. Dalam penelitian ini, penulis akan menjelaskan kajian teori berdasarkan permasalahan yang terkait dengan variabel judul sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses belajar dan mengajar, media pembelajaran merupakan salah satu alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi. Puspito Rini (2014, hlm. 4) menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan sebagai perantara yang digunakan untuk menyampaikan ide atau gagasan kepada penerima yang dituju. Keberadaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki peran yang sangat penting. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman materi bagi peserta didik dibandingkan jika pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media.

Sementara menurut Gerlach & Elly (2016, hlm. 3), media memiliki makna secara umum sebagai manusia, materi, atau kejadian yang berperan dalam membentuk kondisi untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan, atau sikap. Dalam konteks proses belajar mengajar, penting untuk tidak terpaku pada satu jenis media saja, karena terdapat berbagai macam media yang dapat mendukung pembelajaran yang efektif.

Kemudian menurut Arsyad (2015, hlm. 2) menyatakan media merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar, dengan tujuan

untuk mencapai sesuatu yang diinginkan dalam konteks pendidikan, terutama di lingkungan sekolah. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dengan tujuan pendidikan di sekolah.

b. Jenis-Jenis Media

Dalam konteks pembelajaran di kelas, penggunaan media merupakan hal yang penting agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, dan peserta didik dapat lebih cepat memahami materi. Pemilihan media untuk pembelajaran di kelas tidak terbatas hanya pada satu jenis media, melainkan ada berbagai macam pilihan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, di antaranya sebagai berikut.

1. Gambar atau Foto

Gambar atau foto adalah bentuk komunikasi yang umum dan akrab bagi semua orang. Media ini mudah dipahami, dapat dinikmati, dan sering kali digunakan dalam berbagai konteks. Gambar atau foto memiliki fungsi penting dalam menyampaikan pesan melalui visual yang dapat dirasakan melalui indera penglihatan.

2. Sketsa

Sketsa adalah representasi gambar yang sederhana, yang menggambarkan bagian-bagian utama dari suatu objek. Sketsa merupakan gambar awal yang kasar dan ringan, sering kali hanya terdiri dari garis-garis kasar atau gambar yang terlihat belum lengkap atau selesai.

3. Diagram

Diagram adalah sebuah gambar yang terdiri dari garis dan simbol. Dalam diagram, struktur suatu objek ditampilkan hanya dengan garis-garis utama, dan menunjukkan hubungan antara komponen-komponennya. Diagram juga dapat diartikan sebagai serangkaian simbol yang digunakan untuk menjelaskan peralatan, prosedur, dan kegiatan yang umum dilakukan dalam suatu sistem.

4. Grafik

Grafik adalah sebuah gambar yang sederhana, yang menggunakan titik-titik, garis, atau gambar, dan seringkali dilengkapi dengan simbol-simbol verbal. Bentuk visual yang digunakan dalam grafik bertujuan untuk membandingkan jumlah data

dalam rentang waktu yang berbeda.

5. Poster

Poster adalah salah satu jenis media yang dirancang untuk mempengaruhi dan memotivasi perilaku orang yang melihatnya. Tujuan dari poster ini adalah sebagai media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan secara singkat, padat, dan berkesan, karena ukurannya yang relatif lebih besar.

6. Peta

Peta memiliki peran penting dalam memberikan informasi atau representasi data lokasi. Peta merupakan representasi visual dari permukaan bumi yang ditampilkan pada bidang datar dengan menggunakan skala tertentu dengan sistem proyeksi.

7. Globe

Globe adalah sebuah replika bola yang mewakili bumi dalam bentuk yang lebih kecil. Globe memiliki posisi miring sebesar 66,5 derajat terhadap bidang datar tempatnya ditempatkan, mirip dengan kemiringan bumi sebesar 66,5 derajat terhadap bidang ekliptika.

8. Papan Tulis

Papan tulis dan *whiteboard* merupakan dua media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Kedua media ini digunakan untuk menampilkan tulisan-tulisan atau sketsa gambar menggunakan kapur pada papan tulis atau spidol pada *whiteboard*, baik dalam warna maupun tidak berwarna.

2. Aplikasi Digital *Webtoon*

a. Pengertian *Webtoon*

Webtoon memiliki ciri yang berbeda dari komik lain pada umumnya yang sering kita temukan dalam lingkungan sekitar. Perbedaan *webtoon* dengan komik biasa mulai dari tataletak yang lebih bebas, gambaran yang penuh dengan warna, dan cara baca yang *vertical* ke bawah. *Webtoon* ini asal istilahnya berasal dari Korea Selatan dan pertama kali muncul pada tahun 2003. Menurut Lim dan Ha (sebagaimana dikutip oleh Ji, 2016), *webtoon* adalah kombinasi dari dua kata, yaitu "*website*" dan "*cartoon*", yang mengacu pada komik yang diterbitkan melalui platform online dan diadaptasi untuk tampilan pada perangkat gawai atau komputer.

Menurut Hermawati (2015) menyatakan bahwa, *webtoon* dapat diartikan

dengan komik yang pembuatannya tidak memerlukan bahan-bahan cetak, akan tetapi pembuatan webtoon melalui alat produksi berupa mesin seperti komputer, *smartphone*, gadget dan sebagainya. Proses pembuatan yang dimaksud yaitu awal pembuatan sketsa komik, menggambar dengan hasil yang konkrit, pemberian teks pada komik, hingga bagian akhir atau *finishing*, dan kemudian dipublikasikan kepada pembaca yang menggunakan gadget dan mengunduh aplikasi webtoon tersebut.

Sederhananya *webtoon* juga dapat diartikan sebagai komik online. Menurut kamus Oxford, diartikan dalam Bahasa Indonesia "*Webtoon* adalah kartun animasi atau rangkaian strip komik yang diterbitkan secara daring". *Webtoon* merupakan serangkaian kartun animasi atau strip komik yang dipublikasikan secara daring. *Webtoon* memiliki beragam genre, mulai dari komedi hingga drama, dari thriller hingga romantis dan fantasi, dan dapat dinikmati secara online melalui perangkat gadget kapan saja dan di mana saja. Untuk membaca *webtoon*, diperlukan koneksi internet. Scott (2009) menyatakan bahwa, seiring dengan berkembangnya zaman, *webtoon* ini mengandung unsur lelucon dan isinya singkat, sedangkan *webtoon* dengan cerita yang lebih panjang, memiliki bagian-bagian yang saling berkesinambungan dari halaman ke halaman dan hampir sama seperti komik dengan wujud kertas atau buku.

Berdasarkan beberapa definisi yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam konteks penelitian ini, webtoon dapat diartikan sebagai sebuah komik digital atau kartun web yang berisi cerita yang disajikan dalam bentuk strip gambar. *Webtoon* memiliki beragam genre tertentu dan dapat dinikmati secara online melalui perangkat gadget.

b. Genre *Webtoon*

Di dalam konten *webtoon*, terdapat berbagai genre yang dapat dicari oleh pembaca sesuai dengan judul *webtoon* yang diminati. Hal ini memungkinkan para penggemar komik untuk selalu memilih dan menikmati konten terbaru dari *webtoon*. Berikut adalah beberapa genre yang ada dalam *webtoon*.

1. Romantis

Genre romantis dalam *webtoon* menampilkan berbagai unsur romantis atau persoalan yang berkaitan dengan cinta. Hal ini membuat pembaca terbawa oleh

perasaan dalam cerita, dan genre ini umumnya lebih populer di kalangan remaja.

2. Aksi

Genre aksi dalam *webtoon* biasanya mengisahkan aksi-aksi hebat dan perjuangan tokoh dalam melawan kejahatan, mempertahankan kebenaran, dan mencari keadilan.

3. Drama

Genre drama dalam *webtoon* fokus pada konflik yang berpusat pada aspek emosional, dengan tujuan untuk membuat pembaca terikat secara emosional dan terhanyut dalam cerita.

4. *Slice of Life*

Genre *slice of life* dalam *webtoon* menggambarkan potongan kehidupan sehari-hari yang umumnya berdasarkan kisah atau kejadian nyata di sekitar masyarakat. Genre ini menekankan pada situasi yang benar-benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

5. Fantasi

Genre fantasi dalam *webtoon* cenderung memiliki alur cerita yang menciptakan dunia khayalan. Contohnya, cerita dapat mengisahkan mitos pada masa lampau atau menggambarkan dunia lain yang ada dalam legenda atau hanya ada dalam imajinasi.

6. Komedi

Genre komedi dalam *webtoon* menampilkan alur cerita yang lucu dengan tujuan menghibur pembaca dan memicu tawa saat membaca komik tersebut.

7. Horor

Genre horor dalam *webtoon* menghadirkan alur cerita yang menyeramkan. Biasanya, genre ini menceritakan urban legend, pengalaman seram, dan memfokuskan cerita pada keberadaan hantu atau hal-hal yang mengerikan.

8. Web Novel

Genre web novel dalam *webtoon* merupakan adaptasi dari cerita novel pada umumnya. Web novel adalah salah satu genre terbaru yang ada dalam *webtoon*, sehingga jumlah judul yang tersedia masih terbatas.

3. Menulis

a. Pengertian Menulis

Menulis adalah proses mengungkapkan ide, pikiran, perasaan, pengalaman, dan hasil membaca dengan melukiskan simbol-simbol grafis yang dapat dipahami oleh orang lain yang mengerti bahasa dan gambaran tersebut. Menurut Djibran (2008, hlm. 17) menyatakan menulis adalah cara untuk mengungkapkan ide, pikiran, perasaan, pengalaman, dan hasil membaca melalui tulisan, bukan melalui lisan atau ucapan.

Kemudian pernyataan dari Gie (2002, hlm. 3) menyatakan, menulis adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mengungkapkan dan menyampaikan gagasan serta pikirannya melalui bahasa tulisan kepada pembaca agar bisa dipahami. Dalam era teknologi yang maju ini, kemampuan menulis menjadi sangat penting. Menulis memungkinkan seseorang untuk mencatat, melaporkan, merekam, meyakinkan, memberitahukan, dan mempengaruhi orang lain. Tujuan-tujuan tersebut hanya dapat tercapai dengan baik oleh mereka yang mampu menyusun pikiran mereka dengan jelas dan mengungkapkannya dengan cara yang teratur. Kejelasan dalam menulis sangat bergantung pada kemampuan seseorang dalam mengorganisir pikirannya dan menggunakan kata-kata dengan tepat dan efektif.

Seperti yang dijelaskan oleh Marwoto (2015, hlm. 4), menulis adalah aktivitas untuk mengungkapkan ide atau gagasan seseorang secara bebas dan fleksibel melalui tulisan. Dalam hal ini, menulis membutuhkan pengetahuan dan pengalaman yang luas agar penulis dapat dengan mudah dan lancar menyampaikan ide, gagasan, dan pendapatnya. Pengetahuan dan pengalaman ini membentuk kerangka kerja (skema) yang memungkinkan penulis mengorganisir dan mengemukakan pikiran-pikirannya dengan baik.

Dari uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa menulis melibatkan kegiatan mengungkapkan dan menyampaikan ide, gagasan, dan pemikiran seseorang melalui tulisan. Isi tulisan dapat berupa pendapat, pengetahuan, pengalaman, keinginan, dan perasaan individu tersebut. Menulis tidak hanya terbatas pada penggunaan bahasa tulis atau media tulisan, tetapi juga melibatkan proses pengolahan tulisan agar mudah dipahami oleh pembaca.

b. Tujuan Menulis

Dalam pengertian yang ringkas, tujuan menulis adalah untuk memberikan informasi, menghimbau, meyakinkan, dan mengungkapkan perasaan atau emosi. Hugo Hartig (2013, hlm 25) menyatakan bahwa terdapat beberapa rumusan tujuan menulis, yang meliputi hal-hal berikut.

1. Tujuan Penugasan (*Assignment Purpose*)

Seorang penulis akan menulis karena mendapatkan tugas, seperti contohnya peserta didik yang diminta untuk merangkum salah satu buku oleh guru. Sebagai contoh lain, seorang sekretaris ditugaskan untuk membuat laporan notulen rapat.

2. Tujuan Altrusistik (*Altruistic Purpose*)

Tujuan altrusistik adalah untuk memberikan kepuasan kepada pembaca atau mendorong mereka untuk memahami dan menghargai perasaan serta pemikiran tertentu. Selain itu, tujuan menulis juga mencakup upaya membuat kehidupan pembaca menjadi lebih mudah dan menyenangkan melalui karya tulis yang disajikan.

3. Tujuan Persuasif (*Persuasip Purpose*)

Tujuan persuasif dalam menulis biasanya bertujuan untuk meyakinkan pembaca tentang kebenaran gagasan yang diungkapkan dalam tulisan.

4. Tujuan Informasi (*Informational Purpose*)

Tujuan dari tulisan ini tidak lain adalah memberikan informasi, keterangan, atau penjelasan kepada para pembaca.

5. Tujuan Kreatif (*Creative Purpose*)

Tulisan kreatif dari tulisan adalah mencapai nilai-nilai artistik dan kesenian yang terkandung dalam karya tersebut.

6. Tujuan Pernyataan Diri (*Self Ekspressive Purpose*)

Tujuan pernyataan diri ini adalah untuk memperkenalkan diri penulis kepada pembaca yang membaca tulisannya.

7. Tujuan Pemecahan Masalah (*Problem Solving Purpose*)

Tujuan dari tulisan ini adalah untuk menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi oleh penulis. Isinya berisi penjelasan, eksplorasi, dan penelitian yang teliti terhadap pikiran dan gagasan penulis sendiri, dengan tujuan agar dapat mudah dipahami dan diterima oleh pembaca.

Kegiatan menulis biasanya memiliki tujuan khusus yang ingin dicapai oleh penulis. Secara umum, orang menulis karena kesenangan pribadi, untuk memberikan informasi, atau bahkan untuk mempengaruhi pembaca. Soedjito (2009, hlm. 11) menjelaskan bahwa tujuan menulis meliputi ekspresi perasaan, memberikan informasi, mempengaruhi pembaca, dan membentuk hubungan dengan pembaca.

Sesuai dengan pernyataan sebelumnya, menurut D'Angelo (2008, hlm. 24-25), tujuan menulis mencakup memberitahukan atau mengajar, meyakinkan atau mendesak pembaca, menghibur atau menyenangkan pembaca, serta menjadi sarana untuk mengekspresikan perasaan dan emosi penulis.

c. Macam-Macam Menulis

Menurut Subarti Akhadiah (1993, hlm. 127), terdapat empat jenis menulis yang berbeda, yaitu sebagai berikut:

1. Eksposisi

Eksposisi adalah jenis karangan yang bertujuan untuk mengungkapkan informasi guna memperluas pengetahuan seseorang. Karangan eksposisi sering digunakan dalam tulisan ilmiah dan berisi penjelasan tentang suatu informasi.

2. Deskripsi

Deskripsi adalah jenis karangan yang menggambarkan secara rinci sifat fisik suatu objek. Dalam karangan deskripsi, penulis berfokus untuk memberikan kesan dan detail mengenai sifat-sifat serta rincian tentang objek yang diamati.

3. Argumentasi

Argumentasi adalah jenis karangan yang bertujuan untuk mempengaruhi sikap dan pendapat orang lain agar mereka percaya dan bertindak sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh penulis. Dalam karangan argumentasi, penulis menggunakan alasan, fakta, dan logika untuk mendukung dan menguatkan pendapatnya serta meyakinkan pembaca.

4. Persuasi

Goys Keraf (2007, hlm. 118) menjelaskan bahwa persuasi adalah keterampilan yang bertujuan untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu yang diinginkan oleh penulis pada saat itu atau di masa depan.

5. Narasi (cerita)

Narasi adalah jenis teks yang menggambarkan suatu peristiwa dengan cara yang membuat pembaca merasa seolah-olah mereka sedang melihat atau mengalami peristiwa tersebut secara langsung.

d. Manfaat Menulis

Dalman (2013, hlm. 2) menyatakan bahwa menulis adalah kegiatan yang memiliki banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini termasuk pengembangan inisiatif dan kreativitas, peningkatan kecerdasan, pembangunan keberanian, serta motivasi dan kemampuan untuk mengumpulkan informasi. Sementara menurut Sulastriningsih dan Mahmudah (2007, hlm. 111) menyatakan bahwa secara umum, terdapat beberapa manfaat dari kegiatan menulis, antara lain sebagai berikut :

1. Salah satu manfaat dari kegiatan menulis adalah penulis akan secara otomatis mencari sumber informasi tentang suatu topik, yang pada akhirnya akan meningkatkan pemahaman dan kedalaman isi tulisannya.
2. Kegiatan menulis memaksa kita untuk mempelajari hal-hal baru dan melibatkan proses berpikir dan penalaran.
3. Menulis merupakan kegiatan menyusun gagasan ide dengan runtut juga sistematis.
4. Dalam proses menulis, ide-ide dituangkan ke dalam tulisan, menciptakan jarak antara penulis dan ide-ide tersebut. Hal ini memungkinkan penulis untuk lebih mudah mengevaluasi gagasan-gagasan yang diungkapkan.
5. Dengan menuangkan suatu permasalahan ke dalam tulisan, penulis akan lebih terbantu dalam memecahkannya atau mencari solusi.
6. Ketika diberikan tugas menulis tentang suatu topik, penulis akan terdorong untuk belajar secara aktif tentang topik tersebut.
7. Mengorganisir kegiatan menulis dengan baik akan membantu seseorang mengembangkan kebiasaan berpikir dan berkomunikasi dengan tata bahasa yang teratur.

e. Ciri-Ciri Tulisan yang Baik

Sebuah tulisan yang dinilai baik tentunya memiliki kriteria sehingga tulisan tersebut dikatakan dengan tulisan yang baik. Rosidi (2009, hlm. 10-11) menjelaskan bahwa terdapat beberapa karakteristik yang menandai sebuah tulisan yang baik.

Salah satu ciri-cirinya adalah adanya keselarasan antara judul dengan isi tulisan. Selain itu, penggunaan ejaan dan tanda baca yang tepat juga menjadi indikator penting. Struktur kalimat yang sesuai, kepaduan dalam penulisan, dan kelengkapan setiap paragraf dalam tulisan juga merupakan faktor yang mempengaruhi penilaian terhadap kebaikan suatu tulisan.

Sementara pendapat Enre (1988, hlm. 9) menyatakan bahwa terdapat beberapa karakteristik yang menandai sebuah tulisan yang baik. Salah satu ciri-cirinya adalah adanya makna yang terkandung dalam tulisan tersebut, serta kejelasan dalam penyampaian informasi. Selain itu, tulisan yang baik juga harus bersatu padu dan utuh, singkat, serta mengikuti kaidah gramatikal yang berlaku. Tulisan yang baik memiliki kemampuan untuk menyampaikan makna yang signifikan bagi pembaca dan memberikan bukti yang mendukung pernyataan yang terdapat di dalamnya.

Sebuah tulisan dapat dikategorikan sebagai tulisan yang jelas apabila pembaca dapat membacanya dengan kecepatan yang konsisten dan memahami makna yang terkandung di dalamnya. Selain memiliki makna yang jelas, tulisan yang baik juga memiliki kepaduan dan kelengkapan. Hal ini terjadi karena tulisan tersebut diorganisir dengan baik sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan, dan setiap bagian saling terhubung dengan bagian lainnya. Tulisan yang baik menghindari penggunaan kosa kata yang berlebihan. Selain itu, tulisan yang dinilai baik selalu mengikuti kaidah penggunaan bahasa yang baku, yaitu bahasa yang umum digunakan oleh sebagian besar masyarakat yang berpendidikan, baik dalam komunikasi formal maupun informal.

Secara keseluruhan, tulisan yang baik adalah tulisan yang memiliki kejelasan dan makna yang dapat dipahami, serta memiliki kohesi dan koherensi yang baik. Selain itu, tulisan yang baik juga harus efektif dan efisien, objektif, dan selalu mengikuti kaidah yang berlaku. Dengan menerapkan prinsip-prinsip tersebut secara baik, pembaca akan dapat memahami maksud yang ingin disampaikan oleh penulis melalui tulisannya.

f. Tahapan Menulis

Proses menulis melibatkan beberapa langkah yang dimulai dengan penemuan topik atau ide yang kemudian diungkapkan dalam bentuk tulisan akhir. Proses ini melibatkan tahap persiapan, penulisan, dan tahap revisi. Dalam tahap persiapan,

penulis melakukan berbagai kegiatan sambil memikirkan sebelum memulai menulis.

Pada tahap penulisan, kita mengembangkan gagasan yang telah ditemukan pada tahap persiapan. Penulis akan merumuskan topik dalam subtopik yang relevan, memberikan penjelasan, memberikan contoh, dan menggunakan kata-kata, kalimat, dan paragraf untuk menyusun tulisan. Kegiatan prapenulisan melibatkan pemilihan topik, penulisan judul yang sesuai dengan topik, merumuskan tujuan menulis, menentukan materi, dan membuat kerangka tulisan.

4. Cerita Pendek (Cerpen)

a. Pengertian Cerita Pendek

Cerita pendek (cerpen) tidak hanya memberikan hiburan kepada pembaca dan membawa mereka berpetualang dalam imajinasi, tetapi juga memiliki potensi untuk mengajarkan pembaca mengenai perilaku yang patut ditiru dan yang tidak patut. Melalui berbagai cerita dalam cerpen, pembaca dapat belajar mengenai nilai-nilai kejujuran, kerjasama, kesopanan, tanggung jawab, disiplin, toleransi, dan sikap-sikap lainnya yang penting untuk kehidupan dalam masyarakat.

Menurut Kosasih (2014, hlm. 111) mengemukakan bahwa cerpen merupakan cerita yang memiliki bentuk fisik yang relatif pendek. Umumnya, cerpen dapat dibaca dalam waktu sekitar sepuluh hingga tiga puluh menit. Jumlah kata dalam cerpen juga tidak banyak, berkisar antara 500 hingga 5.000 kata. Oleh karena itu, cerpen sering disebut sebagai cerita yang dapat dibaca dalam sekali duduk.

Sedangkan pendapat dari Thahar (2014, hlm. 1) menjelaskan bahwa cerita pendek, yang juga dikenal dengan sebutan cerpen, merupakan salah satu jenis karangan fiksi yang paling banyak dihasilkan oleh seseorang. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa cerpen merupakan jenis fiksi yang sering ditulis oleh penulis, baik berdasarkan pengalaman pribadi maupun pengalaman orang lain. Menggabungkan kedua pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah suatu bentuk karangan prosa fiksi atau imajinasi seseorang yang memiliki ukuran fisik yang relatif pendek jika dibandingkan dengan novel. Cerpen dapat dibaca dengan waktu yang lebih singkat, dan cerpen ditulis berdasarkan pengalaman pribadi penulis atau pengalaman orang lain.

b. Ciri-Ciri Cerita Pendek

Sebagai sebuah karya sastra fiksi, cerpen memiliki beberapa ciri yang dapat dikenali menurut para ahli. Aminudin (2009, hlm. 10) menjelaskan bahwa cerita pendek memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Dalam segi fisik, cerpen terlihat pendek dan singkat.
2. Cerpen merupakan hasil imajinasi atau fiksi. Meskipun demikian, cerpen sering kali terinspirasi oleh kenyataan kehidupan sehari-hari.
3. Ciri lainnya adalah sifatnya naratif atau penceritaan.

Menurut Sumardjo (2009, hlm. 92) menyatakan bahwa cerita pendek memiliki beberapa karakteristik khas, antara lain: 1) ceritanya relatif pendek; 2) bersifat naratif; 3) merupakan karya fiksi; dan 4) memiliki satu konflik utama.

Kemudian menurut Kosasih (2012, hlm. 34) juga menjelaskan ciri-ciri cerita pendek, termasuk: 1) alur cerita yang sederhana; 2) jumlah tokoh yang terbatas; 3) latar tempat yang terbatas. Berdasarkan berbagai ciri tersebut, dapat disimpulkan bahwa cerpen memiliki beberapa karakteristik, seperti ceritanya yang pendek, memiliki sifat rekaan atau fiksi, naratif, memiliki satu konflik utama, alur yang sederhana, jumlah tokoh yang terbatas, dan latar tempat yang terbatas. Cerpen juga memiliki kemampuan untuk menimbulkan kesan yang menarik dan efek yang mendalam dalam pemikiran pembaca.

c. Jenis-Jenis Cerita Pendek

Cerita pendek adalah salah satu jenis karya fiksi yang sering dihasilkan oleh seseorang. Selain memahami konsep cerita pendek, penting juga untuk mengetahui berbagai jenis cerita pendek yang ada. Seiring berjalannya waktu, cerita pendek mengalami perkembangan yang positif. Menurut Nurgiyantoro (2009, hlm. 93), jenis-jenis cerita pendek dapat dikategorikan berdasarkan jumlah kata yang digunakan, yaitu sebagai berikut: 1) cerpen pendek atau *short short story* (1-500 kata); 2) cerpen menengah atau *middle short story* (500 hingga 5.000 kata); 3) cerpen panjang atau *long short story* (5.000 hingga 30.000 kata).

Lain dengan pendapat Sumardjo (2009, hlm. 93), jenis-jenis cerita pendek dapat dikategorikan berdasarkan nilai atau kualitas cerpen itu sendiri, yaitu sebagai berikut: 1) cerpen sastra, yang memiliki kualitas lebih tinggi daripada cerpen hiburan karena memperhatikan aspek pendidikan, informasi yang berguna, pesan

moral, filsafat, dan lain sebagainya; 2) cerpen hiburan, yang memiliki kualitas yang lebih rendah karena fokus utamanya hanya pada aspek hiburan semata.

Berdasarkan paparan menurut para ahli diatas, suatu cerpen ditulis dengan maksud tertentu, baik maksud tersebut sebagai pendidikan, sebagai informasi, moral, maupun untuk hiburan saja. Secara kesimpulan, cerita pendek dapat dikategorikan dalam dua jenis, yaitu: 1) berdasarkan jumlah kata, terdiri dari cerpen pendek, cupupan, dan panjang; 2) berdasarkan kualitasnya, terbagi menjadi cerpen sastra dan cerpen hiburan.

d. Unsur Cerita Pendek

Cerpen merupakan suatu karya fiksi yang dibangun dengan struktur atau unsur tertentu. Karena bentuknya yang singkat, cerpen mengharuskan cerita yang ringkas tanpa terlalu banyak detail yang bisa memperpanjang alur cerita. Sebagai karya sastra, cerpen memiliki unsur-unsur intrinsik yang membentuknya, beberapa unsur tersebut antara lain:

1. Tema

Tema merupakan elemen pokok dalam sebuah cerita yang umumnya berkaitan dengan berbagai pengalaman hidup, seperti masalah percintaan, agama, dan lain sebagainya.

2. Penokohan

Penokohan adalah teknik yang digunakan oleh penulis cerpen untuk menggambarkan karakter-karakter dalam cerita, contohnya tokoh protagonis maupun tokoh antagonis.

3. Alur

Alur adalah suatu jalur yang digunakan untuk mengembangkan sebuah cerita yang terbentuk berdasarkan urutan kronologis dari masalah atau sebab-akibat yang terjadi.

3. Latar/*Setting*

Latar adalah deskripsi dari tempat dan waktu di mana peristiwa dalam cerita terjadi, dan cara penggambarannya dapat bervariasi tergantung pada preferensi dan karakteristik penulis.

4. Sudut pandang

Sudut pandang mengacu pada posisi penulis dalam menyampaikan cerita,

termasuk sudut pandang orang pertama, orang kedua, atau orang ketiga.

5. Gaya Bahasa

Fungsi gaya bahasa adalah untuk menciptakan suasana atau nuansa tertentu yang dapat menggambarkan hubungan dan interaksi antara karakter-karakter dalam cerita.

6. Amanat

Amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembaca biasanya disampaikan secara eksplisit maupun implisit.

Selain unsur yang ada di dalam cerpen (intrinsik), cerpen juga memiliki unsur di luar cerita itu sendiri (ekstrinsik). Sugiarto (2014, hlm. 15), menyatakan unsur ekstrinsik adalah elemen yang secara jelas mempengaruhi pembangunan sebuah karya. Ini berarti unsur tersebut sebenarnya berada di luar cerpen itu sendiri, seperti sejarah, sosiologi, psikologi, politik, ekonomi, dan bidang lainnya.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian sebelumnya merujuk pada temuan yang telah dijelaskan oleh peneliti dalam penelitian sebelumnya. Dalam konteks ini, penelitian tersebut akan dibandingkan dengan temuan penelitian terdahulu. Berdasarkan proposal yang diajukan, penulis menemukan judul yang sejalan dengan penelitian sebelumnya, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Tiara Ika dan Nuraini penelitian menggunakan media webtoon tetapi pada pembelajaran teks yang berbeda.

Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya, penulis mencoba melakukan penelitian dengan judul yang mirip, yaitu "Penggunaan Media Aplikasi Digital Webtoon dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek di SMA Negeri 4 Cimahi Tahun Pelajaran 2022/2023". Namun, penelitian ini menggunakan strategi, sekolah, dan teks yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Tujuannya adalah untuk melihat perbedaan hasil ketika peserta didik diberikan pembelajaran yang sama dengan strategi yang berbeda.

C. Kerangka Pikiran

Kurikulum 2013 memiliki peran yang signifikan dalam proses pembelajaran. Mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia, tidak dapat dipisahkan dari Kurikulum 2013. Seperti yang diketahui, dalam kurikulum ini terdapat empat keterampilan

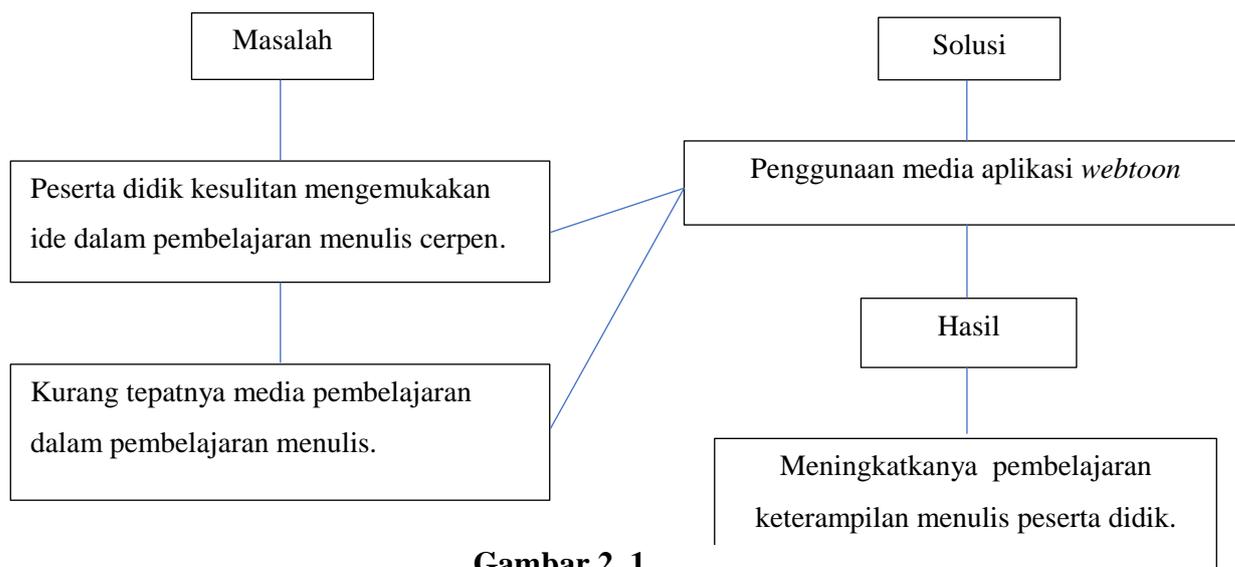
berbahasa yang mencakup aspek menyimak, membaca, menulis, dan berbicara.

Penguasaan kemampuan menulis cerpen merupakan salah satu kompetensi bahasa yang penting bagi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk mencapai hal tersebut, seorang pendidik perlu memiliki pemahaman yang baik dan menerapkan proses pembelajaran yang efektif, terutama dalam pembelajaran menulis cerpen.

Menulis cerpen adalah salah satu jenis pembelajaran keterampilan menulis yang harus dicapai oleh peserta didik di tingkat SMA/MA. Tujuannya adalah agar mampu menghasilkan sebuah karya fiksi cerpen dengan menggunakan kata-kata yang tepat dan memperhatikan kaidah penulisan cerpen. Dalam melaksanakan pembelajaran menulis cerpen ini, diperlukan model dan media yang sesuai agar dapat terlihat peningkatan kemampuan siswa dalam menulis cerpen.

SMA Negeri 4 Kota Cimahi dipilih sebagai lokasi penelitian oleh penulis karena adanya kesulitan dalam pembelajaran menulis teks cerpen yang menyebabkan para peserta tidak dapat mengumpulkan tugas dan akhirnya memperoleh nilai rendah di akhir semester. Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang kesulitan peserta didik dan memberikan solusi terhadap masalah tersebut.

Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran menulis cerpen di SMA Negeri 4 Kota Cimahi menjadi motivasi bagi penulis untuk menawarkan solusi melalui penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Aplikasi Digital Webtoon dalam Pembelajaran Menulis Cerpen di SMA Negeri 4 Cimahi". Kerangka pemikiran peneliti secara ringkas menggambarkan kronologis penelitian sebagai berikut.



Gambar 2. 1

C. Asumsi dan Hipotesis

Dalam penelitian yang ditulis ini, terdapat beberapa asumsi dan hipotesis, yaitu sebagai berikut.

1. Asumsi

Menurut Tim (2019, hlm. 18), asumsi adalah anggapan sementara yang perlu dibuktikan secara konkret. Fungsi asumsi adalah sebagai dasar untuk merumuskan hipotesis dan membantu penulis dalam mengembangkan rancangan penelitian yang valid. Dalam penelitian ini, penulis memiliki beberapa asumsi sebagai berikut.

- a. Penulis diasumsikan memiliki kemampuan untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menulis teks cerpen dengan memanfaatkan media aplikasi *webtoon* pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 4 Cimahi.
- b. Peserta didik kelas XI di SMA Negeri 4 Cimahi diasumsikan belum memiliki kemampuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menulis cerpen sesuai dengan kurikulum 2013.
- c. Pembelajaran menulis teks cerpen dianggap sebagai sebuah proses yang dapat meningkatkan pengetahuan dan memberikan pengalaman berharga bagi peserta didik.
- d. Media aplikasi digital *webtoon* dianggap sebagai media pembelajaran yang memiliki landasan yang solid dan dapat efektif diterapkan dalam kegiatan pembelajaran menulis cerpen.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban awal terhadap rumusan masalah dalam penelitian dan biasanya diungkapkan dalam bentuk pertanyaan. Setelah asumsi-asumsi telah dijelaskan dalam penelitian ini, berikut adalah hipotesis yang diajukan oleh penulis dalam penelitian ini.

- a. Penulis dapat berhasil melaksanakan kegiatan pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan media aplikasi *webtoon* pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 4 Cimahi.
- b. Peserta didik kelas XI di SMA Negeri 4 Cimahi terbukti memiliki kemampuan untuk menulis cerpen dengan menggunakan media aplikasi digital *webtoon*.
- c. Terdapat perbedaan yang positif dan signifikan dalam keterampilan menulis teks cerpen peserta didik setelah menggunakan media aplikasi digital *webtoon*.
- d. Penggunaan media aplikasi *webtoon* terbukti efektif dalam pembelajaran menulis cerpen bagi peserta didik kelas XI.