



Penggunaan Media Line Webtoon Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwasari

Tiara Ika Anggita Dewi[✉], Slamet Triyadi², Hendra Setiawan³

Article Information

Article History:

Accepted November 2020

Approved December 2020

Published January 2021

Keywords:

Writing, Fantasy Story, Line Webtoon Media.

How to Cite:

Tiara Ika Anggita Dewi, Slamet Triyadi, Hendra Setiawan (2021). Penggunaan Media Line Webtoon Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwasari : Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol.9 No.1: Januari 2021: Halaman.

Abstrak

Penelitian ini berlandaskan pada kesulitan dalam membangun ide dan berimajinasi dalam menulis teks cerita fantasi. Tujuan penelitian untuk mengetahui dampak dari penggunaan media line webtoon dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Purwasari sehingga dapat menentukan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreatifitas siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan bentuk nonequivalent control group design. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Purwasari. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sampling purposive, dengan memilih dua kelas, yaitu kelas VII E (kelas eksperimen) dan VII A (kelas kontrol). Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam kelas eksperimen dalam menulis teks cerita fantasi meningkat. Nilai rata-rata kelas eksperimen pada saat pretest sebesar 62,79. Setelah diberikan media line webtoon nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 82,42. Berdasarkan uji t yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis teks cerita fantasi peserta didik dengan menggunakan media line webtoon pada kelas eksperimen dengan peserta didik pada kelas kontrol.

Abstract

This research is based on the difficulty in building ideas and imagination in writing fantasy story texts. The purpose of the study was to determine the impact of using line webtoon media in learning to write fantasy story texts for class VII students of SMP Negeri 1 Purwasari so that they could determine the right learning media to increase students' creativity. The research method used is a quasi-experimental form of nonequivalent control group design. The population in this study were seventh grade students at SMP Negeri 1 Purwasari. Sampling was done by purposive sampling technique, by selecting two classes, namely class VII E (experimental class) and VII A (control class). Based on the calculation results, it can be concluded that the students' ability in the experimental class in writing fantasy story texts increases. The average value of the experimental class at the time of the pretest was 62.79. After being given a media line webtoon, the average score of students increased to 82.42. Based on the t-test that has been carried out, it can be concluded that there is a significant difference between the students' ability to write fantasy story texts using line webtoon media in the experimental class and students in the control class.

PENDAHULUAN

Penelitian ini berlandaskan pada kesulitan dalam membangun ide dan berimajinasi dalam menulis teks cerita fantasi. Tujuan penelitian untuk mengetahui dampak dari penggunaan media line webtoon dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Purwasari sehingga dapat menentukan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreatifitas siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan bentuk nonequivalent control group design. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Purwasari. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sampling purposive, dengan memilih dua kelas, yaitu kelas VII E (kelas eksperimen) dan VII A (kelas kontrol). Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam kelas eksperimen dalam menulis teks cerita fantasi meningkat. Nilai rata-rata kelas eksperimen pada saat pretest sebesar 62,79. Setelah diberikan media line webtoon nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 82,42. Berdasarkan uji t yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis teks cerita fantasi peserta didik dengan menggunakan media line webtoon pada kelas eksperimen dengan peserta didik pada kelas kontrol.

Peserta didik mengalami kesulitan dalam menuangkan dan membangun ide-ide yang dimilikinya dalam bentuk tulisan. Sulitnya peserta didik dalam menggambarkan dan membangun ide-ide tersebut berhubungan erat dengan kurangnya peserta didik dalam membaca. Kurang beragamnya jenis bahan bacaan serta bahan bacaan yang terlihat monoton dan hanya berisikan tulisan menjadikan faktor penyebab beberapa peserta didik malas melakukan keterampilan membaca. Tak bisa dipungkiri bahwa antara keterampilan menulis dan keterampilan berbahasa lainnya tidak bisa dipisahkan. Keterampilan membaca akan menghasilkan pembendaharaan kata yang dapat memperkaya hasil dari keterampilan menulis. Kurangnya keterampilan berbahasa tersebut

menghasilkan peserta didik yang memiliki keterbatasan dalam penguasaan kosa kata.

Pergantian dan penyempurnaan kurikulum yang baru juga masih dinilai membingungkan bagi beberapa pihak. Penyempurnaan tersebut menghasilkan penambahan istilah baru dalam materi pembelajaran. Pada jenis keterampilan menulis terdapat beberapa penambahan istilah baru. Salah satunya yaitu menulis cerita fantasi. Kemendikbud (2017:44) menjelaskan bahwa cerita bergenre fantasi adalah satu dari sejumlah genre cerita yang sangat unggul dalam meningkatkan kreativitas. Genre fantasi ini merupakan bagian dalam teks narasi yang tidak bersifat non fiktif atau fiksi. Menurut Nurgiyantoro (2013:12) cerita yang digambarkan melalui karya fiksi juga dikembangkan oleh faktor-faktor pembangun (unsur-unsur cerita), yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Unsur-unsur tersebut akan ditemui dalam penceritaan sebab unsur intrinsiklah yang membangun atau membentuk jalannya sebuah cerita. Bagian-bagian yang meliputi unsur intrinsik adalah tema, alur atau plot, tokoh dan penokohan, setting atau latar, dan gaya bahasa.

Perubahan dan penambahan materi pembelajaran pada kurikulum acapkali mengakibatkan peserta didik merasa kebingungan untuk membandingkan jenis karangan yang satu dengan jenis karangan yang lainnya. Akhirnya peserta didik pun sulit untuk menuliskan suatu karangan cerita fantasi. Hasil yang didapatkan dari kegiatan menulis cerita fantasi pun masih kurang. Hal tersebut semakin diperparah dengan kurangnya buku rujukan yang berisikan materi mengenai cerita fantasi, serta kurangnya contoh-contoh cerita fantasi.

Daya imajinasi peserta didik seolah mati meski guru sudah membebaskan peserta didik dalam pemilihan tema. Seyogianya dengan dibebaskan peserta didik akan lebih mudah mendapatkan inspirasi. Peserta didik bahkan dengan mudahnya dapat memperoleh inspirasi dari berbagai kejadian pada masa kini, masa lampau, atau masa yang akan mendatang. Peserta didik dapat memanfaatkan cerita sehari-hari dan kemudian memasukan bumbu-bumbu fantasi peserta didik dalam kisah yang berbentuk

cerita fantasi. Namun tema yang dibebaskan justru dirasa masih sulit bagi peserta didik.

Selain itu guru yang seharusnya menjadi orang yang menjembatani peserta didik untuk mempermudah dalam menulis cerita fantasi tidak melakukan suatu inovasi dalam pembelajaran di kelas. Menurut Sa'ud (2017:2) inovasi atau *innovation* berarti penemuan suatu hal yang baru. Inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk menghindari kejenuhan belajar serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Guru masih menggunakan cara konvensional dalam penyampaian materinya. Guru cenderung hanya menggunakan penyampaian melalui ceramah. Guru juga tidak menggunakan media pembelajaran terkini. Sehingga peserta didik yang terus bergerak maju ke arah modern merasa sulit memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Perkembangan teknologi yang saat ini dapat mempermudah siapa saja untuk mendapatkan informasi juga nyatanya makin menjadikan peserta didik semakin malas akan menuangkan ide-idenya dalam bentuk tulisan. Keadaan tersebut juga semakin diperparah dengan kebiasaan peserta didik yang cenderung ingin mendapatkan hasil secara instan dengan jalan mengambil cerita fantasi yang banyak tersedia di internet. Hasil yang didapatkannya pun diambil secara mentah dan asal tanpa adanya upaya untuk mengolah atau mengembangkan kembali cerita fantasi tersebut. Kegiatan seperti ini dapat disebut dengan istilah plagiarisme. Pengambilan karya orang lain tersebut juga mengakibatkan tidak beraneka ragamnya cerita fantasi yang dihasilkan.

Apabila beberapa keadaan di lapangan tersebut terjadi begitu saja tanpa ada usaha untuk memperbaiki keadaan, maka keterampilan menulis peserta didik khususnya menulis cerita fantasi akan sulit untuk bangkit dari keterpurukannya. Bahkan secara tidak langsung peserta didik pun akan semakin terlatih menjadi pencuri karangan tulisan milik orang lain (plagiator) yang tentu saja dapat merugikan dirinya sendiri bahkan merugikan orang lain. Anggapan bahwa menulis merupakan kegiatan yang membosankan dan menyulitkan, serta kebiasaan buruk peserta didik dalam melakukan plagiarisme nampaknya perlu

diubah sedikit demi sedikit dengan memanfaatkan keberadaan suatu media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat dijadikan solusi untuk mengubah anggapan, kebiasaan buruk, serta dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam menulis. Keberadaan media dalam pembelajaran juga dapat menjadi salah satu hal yang penting untuk merangsang otak peserta didik agar dapat menuangkan ide-ide serta buah pikirannya ke dalam sebuah tulisan. Media pembelajaran juga diharapkan mampu untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi. Jenis media pembelajaran pun sangat beragam. Ada beberapa media grafis, yaitu gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Menurut Sudjana (2015:11) kemampuan dalam menangkap pesan visual yaitu membaca visual secara tepat, dan memahami inti yang terdapat pada pesannya, menghubungkan unsur-unsur isi pesan visual dengan pesan verbal atau sebaliknya, serta mampu menghayati nilai keindahan visualisasi.

Berdasarkan hasil di lapangan, media pembelajaran yang diajukan peneliti untuk dapat membantu meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi adalah media *line webtoon*. *Webtoon* merupakan singkatan dari *website* dan *cartoon*. Menurut Harmoko (2017:102) *webtoon* merupakan kartun yang telah dibuat untuk dipublikasikan di *web* sesuai dengan atribut web. Hal yang serupa juga dikemukakan oleh Putri (2018:4) yang menyatakan bahwa *webtoon* dapat diartikan sebagai *world wide web + cartoon* yang merupakan sebuah presentasi yang memiliki cerita atau biasa disebut komik dan dipublikasikan dengan menggunakan jaringan internet.

Pada praktiknya media *line webtoon* akan diberikan kepada setiap peserta didik dan disesuaikan dengan situasi serta kondisi sekolah. Jika peserta didik diperbolehkan membawa gawai, maka setiap peserta didik dapat membuka komik digital tersebut melalui aplikasi atau *web line webtoon*. Akan tetapi, jika peserta didik tidak diperkenankan membawa gawai, maka komik digital tersebut akan ditayangkan melalui proyektor. Jika hal itu masih juga sulit untuk direalisasikan, maka

peneliti siap membawa tangkapan gambar sesuai dengan panel-panel yang terdapat di *line webtoon* untuk dibagikan ke setiap peserta didik.

Penggunaan media berbentuk komik yang dikemas dalam suatu *web* atau aplikasi ini juga dapat memunculkan pemikiran-pemikiran yang tak terduga. Hasil pemikiran tersebut akan berbeda-beda berdasarkan pemikiran setiap peserta didik dalam menuangkan dan mengembangkan tulisannya dari bentuk komik ke dalam bentuk teks cerita fantasi. Apabila dilihat dari latar belakang peserta didik kelas VII yang masih menyukai penyajian suatu cerita dengan dibubuhi beberapa gambar, tentu *line webtoon* dirasa sesuai untuk jenjang tersebut. Selain itu, komik berbasis *web* ini juga sesuai untuk digunakan sebab media ini dirasa sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada serta dapat merangsang peserta didik untuk mempertajam daya berpikir, dan mengasah imajinasi peserta didik.

Menurut Nuratikah (2018:143) proses pembelajaran berlangsung dengan lebih semangat. Hal ini dikarenakan penggunaan media baru, yaitu *webtoon*. Cerita digambarkan secara menarik melalui penampilan, seperti penggunaan pakaian dan pemilihan warna dalam penyajian *webtoon*. Hal ini sejalan dengan pendapat Silpani (2019:107), *line webtoon* merupakan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dalam menulis dan proses pembelajaran juga mengalami peningkatan karena motivasi belajar serta kondisi kelas yang juga mempengaruhi tingkat konsentrasi menjadi lebih baik.

Adapun penelitian dengan menggunakan media *line webtoon* sudah pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian tersebut sebagian besar bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran menulis. Penelitian tentang media *line webtoon* relevan dengan penelitian Nuratikah (2018) dan Oktarina (2019). Penelitian tentang teks cerita fantasi relevan dengan beberapa penelitian yang dilakukan oleh Rismasellia (2017), Utami (2017), Alfiah (2018), dan Zahrina (2018). Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu ialah dari materi yang dipilih, yaitu sama-sama mengenai pembelajaran menulis teks cerita fantasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian terdahulu pun menggunakan teknik tes. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada peserta didik. Penelitian yang dilakukan penulis menggunakan perlakuan berupa media *line webtoon* yang telah disesuaikan dengan usia peserta didik kelas VII.

KAJIAN PUSTAKA

1. Media Line Webtoon

1. Media Pembelajaran

Sudjana (2015: 1) menyatakan bahwa “tujuan pengajaran adalah rumusan kemampuan yang diharapkan dimiliki para siswa setelah ia menempuh berbagai pengalaman belajarnya”. Tujuan pembelajaran menjadi komponen yang harus dipetakan secara benar-benar sebelum proses pembelajaran. Jika suatu perkara yang dilakukan tidak memiliki tujuan, maka menjadi kegiatan yang sia-sia. Begitu juga jika dianalogikan dengan sebuah perjalanan. Jika seseorang mengendarai mobil tanpa suatu tujuan yang pasti, maka ia hanya akan menghabiskan bahan bakarnya hingga berhenti di tempat yang tidak diinginkan. Tujuan dapat menjadi acuan untuk memilih komponen pembelajaran yang lain. Sebaliknya komponen lain juga dapat menjadi penunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Metodologi pengajaran memiliki dua aspek yang paling menonjol, yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Keduanya menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran agar lebih mudah dan tepat mencapai tujuan. Metode merupakan cara yang digunakan ketika proses pembelajaran, sedangkan media layaknya sebuah bahan atau alat yang dihadirkan guru sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Baik metode maupun media berada di bawah kendali guru.

Media pembelajaran dapat mempertinggi keinginan peserta didik untuk belajar. Melalui media, guru dengan mudah memberi petunjuk pembelajaran. Belajar menggunakan media biasanya membuat peserta didik lebih semangat dan

aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Pada saat ini keterampilan guru perlu untuk diasah dan diuji kreativitasnya. Guru harus benar-benar memahami media yang digunakan dalam pembelajaran. Perhatikan semua baik dan buruk serta tingkat kesulitan media ketika digunakan peserta didik.

Menurut Sudjana (2015: 11), “kemampuan menerima pesan visual mencakup membaca visual secara tepat, memahami makna yang terkandung di dalamnya, menghubungkan unsur-unsur isi pesan visual dengan pesan verbal atau sebaliknya, serta mampu menghayati nilai keindahan visualisasi”. Menerima pesan visual dan memahaminya tidak mudah dilakukan peserta didik dengan sendirinya, melainkan memerlukan bimbingan dari guru atau *supervisor*. Terdapat tahapan-tahapan yang dapat dilakukan guru atau *supervisor* untuk membimbing peserta didik menerima pesan visual, yakni diferensiasi, integrasi, dan menciptakan konseptualisasi baru.

Sehingga menyatakan bahwa media pembelajaran pada penelitian ini merupakan pembelajaran yang dikonsepsikan dengan teliti dan benar sebelum pembelajaran dengan tujuan dapat menjadi alat yang tepat dalam penyampaian materi.

2. Media Line Webtoon

Webtoon merupakan singkatan dari *website* dan *cartoon*. “*Webtoon* merupakan kartun yang telah dibuat untuk dipublikasikan di *web* sesuai dengan atribut *web*” (Harmoko, 2017: 102). Hal yang serupa juga dikemukakan oleh Putri (2018: 4) yang menyatakan bahwa “*Webtoon* juga dapat disebut sebagai *world wide web + cartoon* yang merupakan sebuah gambar yang memiliki cerita atau biasa disebut komik dan dipublikasikan dengan menggunakan jaringan internet”. Namun apabila mengikuti perkembangannya, media *line webtoon* ini juga dapat digunakan tanpa jaringan internet (*offline*) dengan cara mengunduh episode-episode yang diinginkan.

Media *line webtoon* mendapat perhatian lebih dari peneliti mengingat komik digital yang dapat dinikmati melalui

web atau aplikasi tersebut memang sedang digandrungi oleh masyarakat dari segala kalangan dan usia. Namun, terkadang *line webtoon* dapat menjadi bumerang bagi mereka yang tidak bisa menggunakannya secara bijaksana. Oleh karena itu, peneliti menjadikan *line webtoon* sebagai media pembelajaran. Guru dapat memilah judul yang sesuai terlebih dahulu serta membimbing peserta didik dalam menggunakan *line webtoon* supaya lebih bermanfaat. *Line webtoon* yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran, yakni menulis teks cerita fantasi, genre, serta usia peserta didik. Media *line webtoon* termasuk ke dalam media visual yang memiliki nilai ketertarikan lebih tinggi.

“Tampilnya lambang-lambang visual untuk memperjelas lambang verbal memungkinkan para siswa lebih mudah memahami makna pesan yang dibicarakan dalam proses pengajaran” (Sudjana 2015: 8). Istilah ‘*masuk kuping kanan, keluar kuping kiri*’ sering digunakan masyarakat yang menandakan ujaran penutur pada mitra tutur tidak tersimpan dengan baik. Setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda untuk menangkap isi dari materi pembelajaran. Ada peserta didik yang mempunyai kemampuan audio sangat baik, sehingga ia tidak perlu menggunakan visualisasi untuk memahami suatu persoalan. Sebaliknya, ada pula peserta didik yang tidak bisa mengandalkan kemampuan audionya tanpa bantuan visualisasi.

Media yang baik dapat menciptakan minat dalam melakukan kegiatan belajar dan dapat meringankan proses belajar mengajar media *Line Weebtoon* dalam sudut pandang penulis dapat meningkatkan minat belajar dan keaktifan dalam mengajar.

2. Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi

1. Pembelajaran Menulis

Skinner (dalam Dimiyati, 2010: 09) mengatakan bahwa belajar adalah suatu perilaku yang menghasilkan perubahan menjadi lebih baik. Belajar akan melalui tiga fase sistematis, yakni fase eksplorasi, pengenalan konsep, dan aplikasi konsep.

Mula-mula peserta didik akan dibimbing untuk memahami setiap gejala yang timbul atau ditemuinya. Ini lah yang disebut fase eksplorasi. Kemudian, peserta didik akan berusaha untuk menghubungkan gejala dengan konsepnya agar lebih konkret. Setelah peserta didik dapat menemukan hubungan konsep dengan gejala, peserta didik dapat menggunakan kembali konsep tersebut pada gejala-gejala yang lain.

“Menulis ialah kegiatan menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau pembaca memahami bahasa dan gambaran grafik itu” (Tarigan, 2008: 22). Menulis merupakan satu dari empat keterampilan berbahasa yang saling berkaitan. Terdapat keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan termasuk keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut memiliki hubungan yang teratur, karena sudah menjadi satu kesatuan.

Penulis menarik kesimpulan bahwa dalam pembelajaran menulis merupakan hal dasar dalam mengembangkan ide yang ada dalam pemikiran dan menulis yang merupakan keterampilan yang memiliki hubungan dalam berbicara, menulis, dan membaca.

2. Teks Cerita Fantasi

Kemendikbud (2017: 44) menjelaskan bahwa “cerita fantasi merupakan salah satu genre cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas”. Cerita fantasi ini termasuk ke dalam teks narasi yang bersifat fiktif atau fiksi. Cerita ini didasarkan pada urutan-urutan suatu kejadian atau peristiwa. Kejadian tersebut terdapat tokoh yang mengalami atau menghadapi suatu konflik.

Teks cerita fantasi mempunyai perbedaan dengan jenis karangan narasi lainnya. Salah satu ciri dari teks cerita fantasi adalah adanya keajaiban atau keanehan dari segi penceritaan. Peristiwa yang terdapat pada cerita fantasi biasanya mengandung unsur keanehan atau kemisteriusan yang tidak dapat ditemui dalam dunia nyata. Daya imajinasi penulis

seolah dibebaskan dalam menulis cerita fantasi. Ide cerita yang dihasilkan terkadang dapat bersifat sederhana, tetapi masih memiliki unsur yang tidak dapat ditemui dalam dunia nyata serta memiliki pesan yang menarik.

Kemendikbud (2017: 53) memaparkan bahwa terdapat dua jenis teks cerita fantasi. Jenis teks cerita fantasi tersebut adalah sebagai berikut.

a. Cerita Fantasi Total dan Irisan

Jenis cerita fantasi ini adalah jenis yang dibedakan berdasarkan kesesuaiannya dalam kehidupan cerita sehari-hari. Jenis yang pertama adalah kategori fantasi total yang memiliki inti yaitu fantasi pengarang pada suatu objek tertentu. Pada kategori ini semua yang terdapat pada cerita adalah tidak nyata. Kategori kedua ialah fantasi irisan yang mengungkapkan fantasi namun pada umumnya masih digunakannya nama-nama dari kehidupan nyata, dan menggunakan nama tempat yang ada di dunia nyata, atau peristiwa yang pernah terjadi di dunia nyata.

b. Cerita Fantasi Sezaman dan Lintas Waktu

Berdasarkan latar cerita, cerita fantasi dibedakan menjadi dua kategori, yaitu latar waktu sezaman dan latar lintas waktu. Latar waktu sezaman berarti latar yang digunakan satu masa (fantasi masa kini, fantasi masa lampau, atau fantasi yang akan datang atau futuristik). Latar lintas waktu berarti cerita fantasi menggunakan dua latar waktu yang berbeda, misalnya masa kini dengan zaman prasejarah atau masa kini dengan masa depan.

Penulisan untuk teks cerita fantasi penulis menyimpulkan bahwa hal ini sangat penting dalam mengimprov ide ide yang ada dalam pemikiran dengan tujuan menggambarkan kreatifitas yang ada dalam pemikiran dalam tulisan.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimental. Menurut Sugiyono (2016:107) metode penelitian eksperimen ialah metode penelitian yang diperuntukkan

untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah dengan menggunakan *nonequivalent control group design*. Sugiyono (2016:116) mengatakan bahwa desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen dan menyediakan kelas kontrol sebagai pembanding. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa media *Line Webtoon*, sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Purwasari. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling purposive*. Sugiyono (2016:124) mengatakan bahwasanya *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut pemilihan teknik ini didasarkan atas pertimbangan tertentu dari pihak sekolah. Penelitian ini menggunakan dua kelas dari keseluruhan populasi dengan jenjang kelas yang sama, yakni kelas VII E (kelas eksperimen) dan VII A (kelas kontrol).

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Adapun tes yang diterapkan dalam penelitian ini berupa tes tulis, yaitu penugasan menulis teks cerita fantasi. Tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*) menggunakan media *Line Webtoon*. Tes awal dilakukan untuk mengukur pengetahuan dan kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi sebelum mengalami tindakan. Tes akhir dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah mengalami tindakan. Perlakuan hanya diberikan kepada kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes. Arikunto (2013:266) menyatakan bahwa tes digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti. Tes digunakan untuk

mengetahui data yang menunjukkan tingkat pemahaman peserta didik dalam pembelajaran teks cerita fantasi. Pada tahap ini, tes dibagi menjadi dua bentuk yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Analisis data pada *pretest* berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data pada *posttest* berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rerata kelompok eksperimen dengan rerata kelompok kontrol. Perhitungan uji analisis data dilakukan menggunakan SPSS versi 21.

HASIL

1. Data Nilai Pretes dan Posttest Kelas Eksperimen menggunakan media line Webtoon

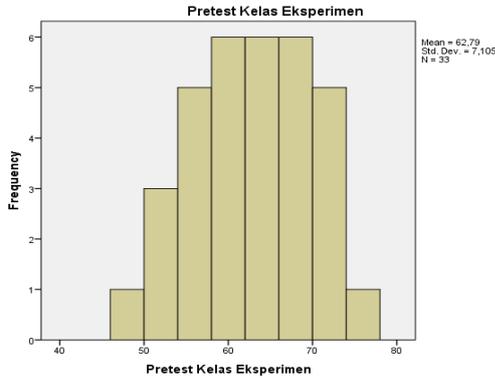
Pelaksanaan penelitian ini di SMP Negeri 1 Purwasari dan dua kelas yang berjumlah 33 peserta didik yang digunakan sebagai data. Kelas eksperimen merupakan kelompok yang dalam pembelajarannya menggunakan media *line webtoon*. Kelas kontrol merupakan kelompok yang tidak menggunakan media *line webtoon* dalam pembelajarannya. *Pretest* dilakukan sebelum diberi perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan setelah menerima materi pembelajaran yang disertai dengan perlakuan. Hasil analisis data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Descriptive Statistics

	N	Range	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kelas Eksperimen	33	28	48	76	2072	62,79	7,105
Posttest Kelas Eksperimen	33	32	64	96	2720	82,42	7,933
Valid N (listwise)	33						

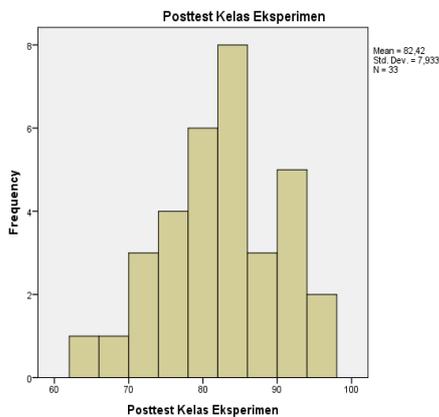
Tabel di atas menunjukkan bahwa mean (rata-rata) *pretest* kelas eksperimen sebesar 62,79, sementara *posttest* kelas eksperimen sebesar 82,42. Jumlah dari *pretest* kelas eksperimen adalah 2072, sedangkan jumlah pada *posttest* kelas eksperimen sebesar 2720. Varian data *pretest* kelas eksperimen 50,48 dan *posttest* kelas eksperimen 62,93. Nilai minimum dan maksimum *pretest* kelas eksperimen sebesar 48 dan 76, maka rentang

nilai pada *pretest* kelompok eksperimen adalah 28. Sementara, nilai minimum dan maksimum *posttest* kelas eksperimen sebesar 64 dan 96, maka rentang nilai pada *posttest* kelompok eksperimen adalah 32. Data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen juga ditampilkan dalam bentuk grafik histogram berikut.



Gambar 1 Grafik Histogram *Pretest* Kelas Eksperimen

Grafik histogram di atas menggambarkan nilai *pretest* kelas eksperimen yang terbanyak berada pada titik 60, 64, dan 68. Nilai rata-rata peserta didik sebesar 62,79. Pada hasil *pretest* kelas eksperimen 4 peserta didik mendapatkan nilai dengan rentang 48-52, 11 peserta didik mendapatkan nilai dengan rentang 56-60, 12 peserta didik mendapatkan nilai dengan rentang 64-68, dan 6 peserta didik mendapat nilai dengan rentang 72-76. Berdasarkan penjabaran tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa banyak peserta didik yang mendapatkan nilai pada rentang 56-68. Sementara itu, standar deviasi data *pretest* sebesar 7,105.



Gambar 2 Grafik Histogram *Posttest* Kelas Eksperimen

Grafik histogram di atas menggambarkan nilai *posttest* pada kelas eksperimen. Hasil

belajar peserta didik terbanyak berada pada titik 84. Nilai rata-rata peserta didik sebesar 82,42. Berdasarkan grafik histogram di atas, 2 peserta didik mendapat nilai 64-68, 7 peserta didik memperoleh nilai dengan rentang 72-76, 17 peserta didik mendapatkan nilai dengan rentang 80-88, serta 7 peserta didik dengan nilai 92-96. Pada hasil *posttest* ini, banyak peserta didik yang mendapatkan nilai pada rentang 80-88. Sementara, standar deviasi (simpangan baku) data *posttest* sebesar 7,933.

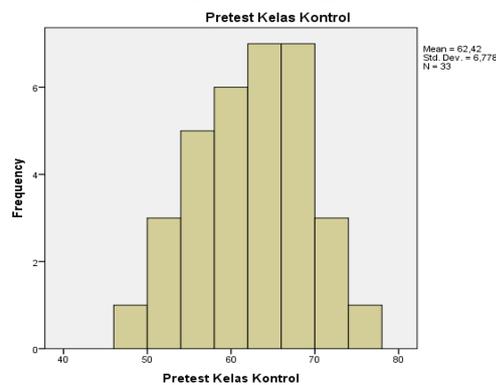
2. Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas kontrol tidak menggunakan media line Webtoon

Deskripsi hasil analisis data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2 Deskripsi Data Kelas Kontrol

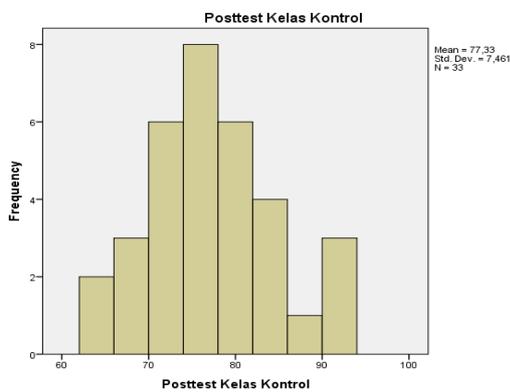
Descriptive Statistics							
	N	Range	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kelas Kontrol	33	28	48	76	2060	62,42	6,778
Posttest Kelas Kontrol	33	28	64	92	2552	77,33	7,461
Valid N (listwise)	33						

Tabel di atas menunjukkan nilai tertinggi pada kelas kontrol sebesar 76, sedangkan nilai terendah sebesar 48. Nilai rata-rata pada tes awal adalah sebesar 62,42. Pada tes akhir (*posttest*) nilai tertinggi yang didapatkan oleh kelas kontrol sebesar 92. Nilai terendah hasil *posttest* pada kelas kontrol sebesar 64 dan nilai rata-rata sebesar 77,33. Data hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol juga ditampilkan dalam bentuk grafik histogram berikut.



Gambar 3 Grafik Histogram *pretest* Kelas kontrol

Grafik histogram di atas menunjukkan nilai *pretest* kelas kontrol. Hasil belajar peserta didik terbanyak berada pada titik 64 dan 68. Nilai rata-rata peserta didik sebesar 62,42. Hasil *pretest* kelas kontrol di atas menunjukkan 4 peserta didik mendapatkan nilai dengan rentang 48-52, 11 peserta didik mendapatkan nilai dengan rentang 56-60, 14 peserta didik mendapatkan nilai 64-68, dan 4 peserta didik mendapat nilai dengan rentang 72-76. Berdasarkan penjabaran tersebut banyak peserta didik yang mendapatkan nilai pada rentang 56-68. Standar deviasi data *pretest* kelas kontrol sebesar 6,778.



Gambar 4 Grafik Histogram Posttest Kelas Kontrol

Grafik histogram menunjukkan nilai *posttest* kelas kontrol. Hasil belajar peserta didik terbanyak berada pada titik 76. Nilai rata-rata (*mean*) peserta didik sebesar 77,33. Berdasarkan grafik histogram di atas, 5 peserta didik mendapat nilai 64-68, 20 peserta didik memperoleh nilai dengan rentang 72-80, serta 8 peserta didik dengan rentang nilai 84-92. Hasil *posttest* kelas kontrol menunjukkan banyak peserta didik yang mendapatkan nilai pada rentang 72-80. Sementara, standar deviasi data *posttest* sebesar 7,461.

3. Pengujian Persyaratan Analisis Data

Hasil penelitian didapatkan melalui kelas eksperimen dan juga kelas kontrol dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Metode pengolahan data penelitian menggunakan *Shapiro-Wilk*.

Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas (*test of normality*) pada kolom *Shapiro-Wilk*, tabel

hasil *pretest* kelas eksperimen didapat nilai signifikansi sebesar 0,238. *Posttest* kelas eksperimen menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,349. Hasil nilai signifikansi data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen menunjukkan hasil > 0,05. Maka hasil tersebut dapat dikatakan sesuai dengan syarat suatu data yang berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas (*test of normality*) pada kolom *Shapiro-Wilk* menunjukkan hasil *pretest* kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,342. Hasil *posttest* pada kelas kontrol memperoleh hasil sebesar 0,161. Berdasarkan hasil tersebut nilai signifikansi data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol menunjukkan hasil > 0,05, artinya data tersebut berdistribusi normal.

Uji Hmogenitas

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Peserta Didik

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,144	1	64	,705

Berdasarkan tabel di atas, dapat dipastikan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki tingkat varian yang sama. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui nilai signifikansi hasil uji homogenitas > 0,05. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi 0,705. Artinya nilai signifikansi > 0,05 dan data tersebut homogen.

Uji Hipotesis

Uji-t memiliki tujuan untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata tes menulis teks cerita fantasi antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *line webtoon* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media *line webtoon*. Berikut adalah hasil dari uji-t.

**Tabel 4 Hasil Uji T
Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Peserta Didik	Equal variances assumed	,144	,705	2,685	64	,009	5,091	1,896	1,304	8,878
	Equal variances not assumed			2,685	63,760	,009	5,091	1,896	1,303	8,879

Hasil uji-t didapatkan dari nilai tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan tabel hasil uji-t (*t-test*), nilai yang terdapat pada kolom t, yaitu 2,685 dengan nilai signifikansi sebesar 0,009. Sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa nilai signifikansi $0,009 < 0,05$. Artinya, hipotesis alternatif (H_a) penelitian ini diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil tersebut juga menyatakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan menulis teks cerita fantasi antara kelas eksperimen yang menggunakan media *line webtoon* dengan kelas kontrol.

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian diuraikan berdasarkan hasil temuan di lapangan selama proses pembelajaran teks cerita fantasi. Setelah dilakukan tes diketahui hasil nilai kelas kontrol lebih rendah dari kelas eksperimen. Pemberian nilai pada kedua kelas menggunakan aspek penilaian yang sama, yakni kelengkapan aspek formal cerita, kelengkapan unsur intrinsik cerita, keterpaduan struktur cerita, kesesuaian penggunaan bahasa, serta orisinalitas ide dan kreativitas. Berdasarkan temuan dan hasil perhitungan sebelumnya *pretest* menulis teks cerita fantasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa skor rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 62,79 dan kelas kontrol sebesar 62,42. Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa tingkat kemampuan menulis teks cerita fantasi kedua kelas terbilang rendah. Faktor rendahnya nilai peserta didik selama proses pembelajaran

diakibatkan oleh intensitas latihan menulis yang masih kurang, kurangnya minat peserta didik dalam menulis dan guru tidak menggunakan media pembelajaran. Setelah diketahui bahwa hasil kedua kelas menunjukkan tidak adanya selisih perbedaan yang banyak pada kemampuan awal menulis teks cerita fantasi, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas mempunyai kemampuan awal menulis teks cerita fantasi yang sama. Artinya kedua kelas dapat digunakan untuk menguji kemampuan menulis teks cerita fantasi antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen yang menggunakan media *line webtoon*.

Nana (2010) menyatakan media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya. Setelah dilakukan perlakuan, peserta didik diberikan *posttest* untuk mengetahui nilai kedua kelas. Berdasarkan hasil perhitungan *posttest* menulis teks cerita fantasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa skor rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 82,42 dan kelas kontrol sebesar 77,33. Kedua kelas mengalami peningkatan nilai rata-rata, tetapi kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar.

Setelah dilakukan uji normalitas dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan uji Levene's diketahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya data diuji

menggunakan uji-t. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,009. Sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa nilai signifikansi $0,009 < 0,05$. Artinya, terdapat perbedaan kemampuan menulis teks cerita fantasi antara kelas eksperimen yang menggunakan media *line webtoon* dengan kelas kontrol. Hal ini juga di dukung penelitian terdahulu yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan Media Komik Line Webtoon Di SMK Swasta GBKP Kabanjahe (Sembiring, 2022). Hal ini disebabkan pembelajaran menulis teks cerita fantasi menggunakan media *line webtoon* membuat peserta didik lebih aktif dan antusias dalam belajar penelitian yang dilakukan oleh Hermawan (2020) pada siswa kelas IX MTsN 2 Kota Banjarmasin menyatakan bahwa siswa dalam membuat cerpen dengan media Line webtoon sangat baik. Selain itu media *line webtoon* dapat meningkatkan daya imajinasi serta memunculkan ide dan kreativitas peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi dan tidak hanya dalam menulis cerpen namun pada penelitian lain Line Webtoon digunakan sebagai media pembelajaran IPA (Amalia, 2021).

SIMPULAN

Pembahasan penelitian dan hasil penelitian yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti dapat menarik simpulan sebagai berikut. Pertama, berdasarkan hasil data tes awal, diketahui nilai rata-rata yang didapat kelas eksperimen sebesar 62,79. Nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah 62,42. Kedua nilai rata-rata yang didapat kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai selisih yang tidak banyak. Berdasarkan penjabaran tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua kelas yang dijadikan sampel pada penelitian ini memiliki kemampuan awal yang sama dalam menulis cerita teks fantasi. Kedua, setelah adanya proses perlakuan, dilaksanakan tes akhir. Hasil tes akhir yang telah diperoleh menunjukkan adanya peningkatan. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 82,42. Hasil yang didapat dari nilai kelas kontrol juga mengalami peningkatan. Nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 77,33. Berdasarkan penjabaran tersebut dapat ditarik

hasil bahwa nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen dengan menggunakan media *line webtoon* lebih tinggi daripada kelas kontrol. Ketiga, berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diketahui Hasil yang didapatkan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,009 atau dapat dikatakan bahwa H_0 diterima. Berdasarkan hasil tersebut penelitian ini memberikan perbedaan antara kemampuan menulis teks cerita fantasi antara kelas eksperimen yang menggunakan media *line webtoon* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *line webtoon*.

SARAN

Bagi guru, sebelum memulai pembelajaran diperlukan adanya rangsangan berupa permainan yang sesuai dengan topik yang akan dibahas. Hal ini bertujuan untuk memusatkan perhatian peserta didik dan membantu peserta didik dalam meningkatkan semangat untuk memulai pembelajaran. Bagi peneliti lain yang akan meneliti media *line webtoon* pada pembelajaran menulis teks cerita fantasi di masa yang akan datang, disarankan agar memilih judul *line webtoon* yang sesuai dengan kebutuhan dan usia peserta didik. Bagi pembaca, penelitian ini sudah dilaksanakan semaksimal mungkin. Namun, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan, baik dari kualitas isi maupun penyajian yang kurang mendalam.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfiah, S. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Kelas VII SMP Risalatul Ummah Cisolok Tahun Pelajaran 2017/2018. *Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Sukabumi*.
- Amalia, F. U., Musyaddad, K., & Salahuddin, S. (2021). Desain Sumber Belajar Berupa Komik Webtoon Untuk Pembelajaran Ipa Madrasah Tsanawiyah Dan Sekolah Menengah Pertama. *Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*.

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, M. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harmoko, D. B. (2017). Pengembangan Mobile Webtoon pada Mata Kuliah Pemrograman Game di Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal IT-EDU*. 02 (01), 102-109.
- Hermawan, S. (2020). Keterampilan Menulis Cerpen Berdasarkan Komik Webtoon Siswa Kelas IX-D MTsN 2 Kota Banjarmasin. *LOCANA: Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Kemendikbud*. (2017). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Nana, S., & Ahmad, R. (2010). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nuratikah. (2018). Pengaruh Penggunaan Webtoon Terhadap Keterampilan Menulis Pantun. *Pena Literasi*. 1(2), 138-146.
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Oktarina, S. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama dengan Menggunakan Media Line Webtoon pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*. 3 (1), 100-107.
- Putri, D. M. (2018). Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik pada Mahasiswa Universitas Riau. *JOM FISIP*. 5 (1), 1-15.
- Rismasellia, E. (2018). Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Menulis Kreatif Cerita Fantasi dan Hubungannya dengan Kemandirian Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Jatisari Kota Karawang. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. 1 (2), 190-198.
- Rosidi, I. (2009). *Menulis... Siapa Takut?*. Yogyakarta: Kanisius
- Sa'ud, U. S. (2017). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sembiring, B., & Triana, R. (2022). Pengaruh Media Komik Line Webtoon Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Di SMK Swasta GBKP Kabanjahe Tp 2021/2022. *Universitas HKBP Nommensen*
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Guntur, T. H. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Utami, H. S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Bermedia Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi. *Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Zahrina, L. N. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi melalui Strategi Joyfull Learning untuk Siswa Kelas VII B SMP Negeri 7 Semarang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 7 (2), 64-71