

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Teknik proses pembelajaran diciptakan dengan tujuan untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan. Menurut Sudrajat & Wuryani (2019: 30), pembelajaran ialah suatu sistem yang terdiri dari sejumlah bagian yang saling berhubungan. Hal ini mendukung pernyataan Isnaini & Herliani (2020: 79) bahwasanya pendidikan ialah salah satu isu krusial yang perlu mendapat prioritas utama dan diakui sebagai aspek vital dalam kehidupan manusia. Dengan kata lain, pembelajaran ialah kegiatan atau proses terencana yang memerlukan kontak dan komunikasi antara siswa dan guru. Dalam lingkungan kelas, terdapat beragam model pembelajaran, termasuk di dalamnya pembelajaran bahasa. Bahasa mempunyai fungsi yang sangat vital dalam ranah pendidikan karena berperan sebagai medium untuk mengkomunikasikan informasi dan konsep. Kegiatan berbahasa juga tidak dapat terlepas dari kehidupan manusia, sehingga menjadi komponen esensial di setiap institusi pendidikan. Dalam konteks pembelajaran bahasa, kemampuan menulis memiliki posisi yang signifikan. Tarigan (2021: 126) mengemukakan bahwa menulis adalah kemampuan berbahasa yang paling rumit karena mencakup perumusan gagasan, pengaturan struktur, serta penerapan bahasa yang sesuai. Sebagai bentuk komunikasi tertulis, menulis berfungsi untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada pembaca

melalui media bahasa tulis (H. Simanjuntak, dkk., 2022: 4). Komponen-komponen yang terlibat dalam aktivitas ini meliputi pengarang selaku komunikator, substansi atau materi tulisan, sarana penyampaian, dan audiens sebagai penerima pesan. Berbeda dengan sekadar mencurahkan gagasan, menulis memerlukan pengorganisasian yang terstruktur untuk memfasilitasi komunikasi tidak langsung yang efektif antara pengarang dan pembacanya. Sebagai salah satu bakat bahasa yang utama, kemampuan menulis sangatlah penting bagi dunia akademis. Sudah menjadi kewajiban civitas akademika sebagai kaum intelektual untuk mengembangkan IPTEKS (ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni) guna memajukan peradaban manusia.

Sebagai bagian dari empat keterampilan berbahasa utama, menulis memiliki karakteristik unik sebagai aktivitas komunikasi tidak langsung yang bersifat kreatif dan ekspresif menurut Tarigan (dalam Aini, 2021: 130). Dibandingkan dengan menyimak, membaca, dan berbicara, menulis membutuhkan kemampuan yang lebih kompleks. Dalam tahapan penguasaan bahasa, menulis berada di level paling akhir. Pembelajar bahasa umumnya menguasai kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca terlebih dahulu sebelum dapat menulis dengan baik. Hal ini membuktikan bahwasanya menulis ialah keterampilan berbahasa yang paling sulit dikuasai. Pendidikan mengharuskan siswa untuk mengembangkan kegemaran menulis, baik dalam bentuk karya fiksi maupun nonfiksi. Kegiatan ini dimaksudkan untuk melatih kemampuan siswa dalam mengungkapkan pemikiran mereka secara tertulis dan membangun kepercayaan diri dalam berekspresi. Menulis tidak hanya sekadar menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan, tetapi juga membutuhkan kreativitas serta pemahaman struktur teks yang sesuai dengan tujuan komunikasi.

Salah satu bentuk keterampilan menulis yang menuntut kreativitas tinggi ialah menulis cerita fiksi. Menulis cerita fiksi melibatkan proses kreatif yang memadukan imajinasi dan narasi. Menurut Krismarsanti (2021: 112), fiksi adalah karangan yang berisi kisah berdasarkan imajinasi pengarang. Henry Guntur Tarigan (2020: 135) menambahkan bahwa fiksi merupakan karya sastra yang tidak terikat pada fakta sejarah. Sementara itu, Aziez dan Hasim (2020: 120) menjelaskan bahwa fiksi menciptakan dunia rekaan yang bertujuan untuk menghibur dan menyampaikan pesan moral. Proses penulisan fiksi juga mencakup pengembangan tema, karakter, dan alur cerita yang menarik bagi pembaca. Proses penulisan fiksi mencakup berbagai tahapan penting, seperti pengembangan tema yang kuat dan relevan, penciptaan karakter yang hidup dan dapat membuat pembaca terhubung secara emosional, serta penyusunan alur cerita yang menarik dan mampu memikat pembaca dari awal hingga akhir. Latar cerita juga memberikan kontribusi yang signifikan dalam menciptakan suasana yang memperkuat cerita secara keseluruhan. Penulis juga harus mampu merangkai konflik dan resolusi yang logis dan memuaskan, sehingga cerita dapat meninggalkan kesan mendalam. Menulis fiksi bukan hanya soal mengekspresikan imajinasi, melainkan juga seni dalam menyusun kata-kata yang mampu menggugah emosi, memicu refleksi, dan memberikan hiburan kepada pembaca. Hal ini menjadikan fiksi sebagai bentuk karya sastra yang penuh daya tarik dan nilai estetika.

Suryani, dkk., (2019: 29) menjelaskan bahwasanya kegiatan belajar mengajar melibatkan media pembelajaran, yaitu alat bantu guru dan perangkat yang menyalurkan informasi dari sumber ilmu pengetahuan kepada siswa. Ulfah (2020: 56) menambahkan bahwasanya media pembelajaran dapat membantu

meningkatkan motivasi belajar siswa jika dikemas secara menarik dan dikembangkan secara kreatif. Kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran menjadi kunci utama untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Menurut Arifudin (2021: 15), media pembelajaran mempunyai dua fungsi, yaitu sebagai alat bantu penyampaian materi dan sebagai penunjang strategi atau taktik yang diterapkan guru. Penggunaan media tradisional seperti buku teks dan papan tulis masih memiliki relevansi dalam pembelajaran, namun integrasi teknologi menjadi semakin penting di era digital. Teknologi memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang lebih kontekstual dan partisipatif, yang meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penggunaan materi pembelajaran yang menarik memiliki beberapa manfaat, seperti meningkatkan perhatian siswa, mengurangi kebosanan, dan mendorong tumbuhnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Pemilihan materi pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan keadaan siswa agar dapat mencapai hasil belajar yang sebaik mungkin.

Berdasarkan hasil observasi di kelas X TJKT 1 SMKN Bali Mandara, ditemukan bahwa keterampilan menulis, khususnya dalam menulis cerita fiksi. Bidang ini memiliki sejumlah masalah, salah satunya ialah bahwasanya siswa sering menghadapi tantangan karena ketidakmampuan mereka untuk mengartikulasikan dan mengembangkan gagasan mereka dalam tulisan. Kesulitan ini sering kali berkaitan erat dengan rendahnya minat membaca peserta didik. Jenis bahan bacaan yang kurang beragam dan tampilan bacaan yang monoton serta hanya berisi teks menjadi alasan beberapa siswa enggan meningkatkan keterampilan membaca mereka. Keterampilan menulis memang memiliki kaitan yang erat

dengan keterampilan berbahasa lainnya. Selain itu, kesulitan tersebut tampak dari hasil pembelajaran menulis cerita fiksi siswa yang cenderung monoton dan kurang berkembang. Sebagian besar siswa merasa bingung dalam mengembangkan plot, karakter, dan konflik cerita. Akibatnya, karya tulis siswa sering kali bersifat klise dan kurang kreatif. Permasalahan ini juga disebabkan dengan penggunaan media pembelajaran yang belum beragam. Sampai saat ini, buku teks dan bahan tradisional lainnya cenderung menjadi satu-satunya media yang diterapkan guna mengajar siswa cara menulis cerita fiksi. Padahal di era digital saat ini, penggunaan media digital seperti aplikasi berbasis web dapat menjadi alternatif yang menarik untuk memotivasi siswa. Kelas X TJKT 1 terdiri dari 10 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Hanya 10 siswa (43,48%) yang memenuhi KKM, sedangkan 13 siswa (56,52%) memperoleh nilai di bawah KKM. Peneliti terinspirasi untuk melakukan penelitian di kelas tersebut setelah mengamati keadaan.

Berdasarkan temuan wawancara dengan Gede Dedy Andika, S.Pd., pengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X TJKT 1, kemampuan menulis siswa masih kurang, terutama dalam hal menyusun narasi fiktif. Untuk kelas X TJKT 1, nilai KKM Bahasa Indonesia ialah 78, yang tergolong baik. Namun, kemampuan menulis cerita fiksi siswa masih di bawah rerata. Kurangnya minat siswa dalam menulis dan ketidakmampuan mereka dalam memahami unsur-unsur cerita fiksi merupakan penyebabnya. Salah satu strategi untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan mereka adalah dengan menggunakan bahan ajar. Menerapkan bahan ajar yang efektif ialah salah satu cara guru dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang menarik. Sistem penyampaian informasi lisan perlu dikurangi atau bahkan dihilangkan untuk membangun tingkat

pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang efisien dan efektif. Guru yang ingin menerapkan media dalam proses belajar mengajar harus berhati-hati saat memilih dan memutuskan media mana yang akan diterapkan. Efektivitas pendekatan pembelajaran yang dipilih akan ditingkatkan dengan memilih materi yang akurat dan tepat (Rorong, 2019: 34).

Peserta didik harus mampu memanfaatkan sumber belajar berbasis digital di era modern. Penyajian konten yang memadukan teks dan visual dikenal dengan istilah multimedia, dan merupakan hasil pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan. Melalui saluran interaktif yang memudahkan peserta didik memahami konten dari berbagai sumber, termasuk teks, gambar, video, audio, dan animasi, mereka diberi kesempatan untuk mengolah pengetahuan selama proses pembelajaran. Menurut Kemendikbud, pendidik harus menyesuaikan penggunaan materi pendidikan dengan perkembangan zaman, termasuk pemanfaatan teknologi informasi (Kemendikbud, 2020). Peneliti menerapkan media aplikasi untuk membantu siswa menjadi penulis yang lebih baik berdasarkan hasil pengamatan. Karena pembelajaran dengan teknologi merupakan tren yang populer dan salah satu pendekatan untuk memicu minat siswa dalam belajar sehingga motivasi dan kegembiraan untuk belajar muncul, sangat penting bahwasanya penggunaannya di kelas dimaksimalkan untuk memenuhi tuntutan siswa (Kemendikbud, 2020).

Penguasaan keterampilan menulis karya fiksi menjadi komponen esensial dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam riset ini, peneliti berupaya mengoptimalkan pencapaian akademik siswa melalui kompetensi penulisan narasi fiksi. Substansi pembelajaran tersebut selaras dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Bahasa Indonesia pada Tujuan Pembelajaran (TP) 1.15, yaitu peserta didik

mampu menganalisis teks fiksi dan menyusun ide, pemikiran, perspektif, arahan atau pesan tertulis untuk beragam keperluan dalam format teks fiksi. Siswa harus mampu menyusun ide, pemikiran, sudut pandang, arahan, atau pesan tertulis secara rasional, analitis, dan artistik untuk berbagai tujuan dalam bentuk karya fiksi atau informatif. Ini ialah salah satu Capaian Pembelajaran (CP) yang diharapkan. Untuk mengembangkan kompetensi ini, salah satu strategi yang dapat diterapkan yakni dengan memanfaatkan aplikasi *Webtoon* sebagai sarana atau medium pembelajaran.

Webtoon, menurut Harmoko (2019: 102), ialah kartun yang dibuat khusus untuk penerbitan daring berdasarkan fitur-fitur yang memudahkan penayangan daring. Webtoon yang merupakan gabungan istilah "*world wide web*" dan "*cartoon*" ini merujuk pada penyajian cerita dalam gaya komik yang diterbitkan melalui jaringan internet. Putri (2018: 4) mengemukakan gagasan serupa. Sebagai platform komik digital, *Webtoon* menyajikan cerita dalam bentuk visual yang menarik dan mudah diakses, sehingga mampu meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran, khususnya dalam menulis. Penggunaan *Webtoon* juga memungkinkan peserta didik mempelajari bahasa dan ekspresi melalui dialog-dialog kreatif. Dengan begitu, selain menjadi sarana hiburan, *Webtoon* juga berpotensi menjadi media edukatif yang relevan dengan perkembangan digital di kalangan anak muda. Dalam pembelajaran menulis cerita fiksi, *Webtoon* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. Membaca cerita di *Webtoon* membantu siswa memahami unsur-unsur cerita fiksi, seperti tema, tokoh, alur, latar, dan amanat, melalui visualisasi yang menarik. Visualisasi ini mempermudah siswa memahami proses penceritaan, mulai dari pengenalan, konflik, hingga penyelesaian cerita. Selain itu, siswa juga dapat memperoleh inspirasi dari berbagai cerita di

Webtoon untuk menciptakan karya mereka sendiri. Penggunaan media *Webtoon* dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis teks cerita fiksi di kelas X TJKT 1 SMKN Bali Mandara. Dengan bimbingan guru, siswa diarahkan untuk mengeksplorasi kreativitas dalam menyusun cerita fiksi yang terstruktur dan menarik. Diharapkan, melalui penerapan media ini, siswa tidak hanya mampu mencapai KKM sebesar 78, tetapi juga memiliki motivasi yang lebih tinggi dalam belajar menulis.

Terdapat beberapa penelitian sejenis yang ditemukan oleh peneliti, namun yang diambil untuk dijadikan rujukan hanya lima. Pertama, penelitian Karlinah pada tahun 2022 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Webtoon* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Drama (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMAN Teluk Jambe Barat Karawang Tahun Ajaran 2022/2023)” Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang. Kedua, penelitian sejenis yang dilakukan oleh Farhanah Fatin pada tahun 2022 dengan judul “Penggunaan Media Sosial *Webtoon* dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Siswa SMKN 37 Jakarta Tahun Pelajaran 2022/2023”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah. Ketiga, oleh Nuraini pada tahun 2019 dengan judul “Penggunaan Media *Webtoon* dalam Pembelajaran Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII-4 SMP PGRI 1 Ciputat Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2018/2019”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah. Keempat, oleh Santi Aulia pada tahun 2021 dengan judul “Penggunaan Media *Webtoon* Mera, Puti, dan Emas dalam Pembelajaran Menulis Teks Narasi Siswa Kelas VII-2 di SMP Negeri 17 Bekasi Tahun Pelajaran 2020/2021”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah.

Kelima, oleh Lita Dewi Safitri pada tahun 2023 dengan judul “Penggunaan Media Aplikasi Digital *Webtoon* pada Pembelajaran Menulis Cerpen di SMA Negeri 4 Cimahi Tahun Pelajaran 2022/2023, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasundan Bandung”. Pemanfaatan aplikasi *Webtoon* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita fiksi belum pernah diteliti dari kelima penelitian pembeding.

Berdasarkan pengamatan awal dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMKN Bali Mandara, terungkap bahwasanya hasil belajar siswa di kelas bahasa Indonesia masih kurang dalam hal menyusun cerita fiksi. Akibatnya, muncul masalah-masalah berikut:

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMKN Bali Mandara, ditemukan permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar menulis cerita fiksi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berikut beberapa identifikasi masalah yang dapat dirumuskan:

1. Siswa kurang terampil dalam menulis cerita fiksi.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam menulis cerita fiksi.
3. Siswa mengalami kesulitan dalam menuangkan dan mengembangkan ide-ide kreatif menjadi tulisan.
4. Penggunaan media pembelajaran dalam menulis cerita fiksi masih terbatas pada buku teks atau materi konvensional.
5. Rendahnya motivasi siswa untuk menulis cerita fiksi yang kreatif dan menarik.
6. Siswa kurang memiliki pengetahuan tentang aplikasi *Webtoon* yang dapat menjadi media pembelajaran menulis cerita fiksi.

7. Guru kurang pengetahuan terkait media pembelajaran digital.
8. Hasil belajar siswa dalam menulis cerita fiksi masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

1.3 Pembatasan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah yang telah diuraikan, peneliti memfokuskan kajian pada tiga aspek utama, yaitu prosedur implementasi aplikasi *Webtoon* dalam proses pembelajaran penulisan karya fiksi, pencapaian akademik siswa dalam menulis cerita fiksi, serta tanggapan siswa terhadap pemanfaatan aplikasi *Webtoon* untuk pembelajaran menulis cerita fiksi pada siswa kelas X TJKT 1 SMKN Bali Mandara.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Merujuk pada pemaparan pembatasan masalah, diperoleh rumusan masalah yakni:

1. Bagaimana langkah-langkah penggunaan aplikasi *Webtoon* dalam pembelajaran menulis cerita fiksi siswa kelas X TJKT 1 SMKN Bali Mandara?
2. Bagaimana hasil menulis cerita fiksi dengan menggunakan aplikasi *Webtoon* siswa kelas X TJKT 1 SMKN Bali Mandara?
3. Bagaimana respons siswa kelas X TJKT 1 SMKN Bali Mandara terhadap penerapan aplikasi *Webtoon* dalam pembelajaran menulis cerita fiksi?

1.5 Tujuan Penelitian

Studi ini mempunyai tujuan penelitian, yakni:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah penggunaan aplikasi *Webtoon* dalam pembelajaran menulis cerita fiksi siswa kelas X TJKT 1 SMKN Bali Mandara.

2. Untuk mengetahui hasil menulis cerita fiksi dengan menggunakan aplikasi *Webtoon* siswa kelas X TJKT 1 SMKN Bali Mandara.
3. Untuk mengetahui respons siswa kelas X TJKT 1 SMKN Bali Mandara terhadap penggunaan aplikasi *Webtoon* dalam pembelajaran menulis cerita fiksi.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Diharapkan para pembaca akan memperoleh manfaat dari penelitian ini baik secara teoritis maupun praktis. Di bawah ini ialah manfaat dari penelitian ini.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoretis penelitian ini ialah menambah wawasan penggunaan media digital, khususnya aplikasi *Webtoon*, dalam pembelajaran menulis. Diharapkan bahwasanya penelitian ini akan berkontribusi pada pengembangan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan menulis fiksi. Temuan penelitian ini juga dapat menjadi panduan untuk penelitian mendatang yang mengkaji penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa, khususnya untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan menulis mereka dan memenuhi tuntutan era digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Temuan studi ini dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan menulis cerita fiksi dengan cara yang menarik dan relevan yaitu melalui media aplikasi *Webtoon*.

b. Bagi Guru

Temuan penelitian ini, khususnya, dapat membantu pengajar bahasa Indonesia dalam mengembangkan pelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan minat siswa, yang dapat meningkatkan motivasi belajar, khususnya dalam hal menyusun cerita fiksi.

c. Bagi Pihak Sekolah

Sejalan dengan kemajuan teknologi, temuan penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk merancang lingkungan belajar yang lebih kontemporer dan menarik. Sebagai tindak lanjut, kepala sekolah dapat merekomendasikan agar para pendidik memanfaatkan temuan penelitian ini sebagai pengganti pembelajaran cara menulis cerita fiksi.

d. Bagi Peneliti Lain

Temuan studi ini dapat diterapkan sebagai salah satu referensi rujukan tentang efektivitas aplikasi *Webtoon* sebagai media pembelajaran kreatif di kalangan siswa dalam menulis cerita fiksi.

