

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Indonesia, semua penduduk wajib mengikuti program wajib belajar pendidikan dasar selama sembilan tahun, enam tahun di sekolah dasar dan tiga tahun di sekolah menengah pertama. Saat ini, pendidikan di Indonesia diatur melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Kurikulum 2013 dicetuskan oleh Kementrian Pendidikan untuk mengganti kurikulum tingkat satuan pendidikan. Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran. Pembelajaran dalam jaringan adalah metode pendidikan jarak dimana terdapat aktivitas pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar. Pembelajaran dalam jaringan memberikan manfaat yang sangat banyak salah satunya membantu menyediakan akses belajar bagi semua orang, sehingga menghapus hambatan secara fisik sebagai faktor untuk belajar dalam ruang lingkup kelas (Riaz, 2018). Proses pembelajaran yang akan dilakukan harus dipersiapkan dengan baik melalui proses hingga pelaksanaan dalam pembelajaran daring tersebut, berupa kurikulum serta media pembelajaran yang digunakan.

Dalam dunia pendidikan dikenal adanya kurikulum. Kurikulum dapat digunakan sebagai acuan berupa perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan suatu lembaga pendidikan yang akan diterapkan dalam lingkup pendidikan. Kurikulum juga dapat dikatakan sebagai perangkat pembelajaran, sebelum digunakan perangkat pembelajaran ini diproses melalui

adanya perancangan atau penyusunan program pendidikan yang disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan peserta didik setiap jenjang pendidikan tersebut. Dalam program pendidikan membutuhkan waktu penerapan dalam satu kurikulum biasanya disesuaikan dengan tercapainya tujuan kurikulum tersebut sesuai kebutuhan dalam dunia pendidikan dan perkembangan zaman. Sehingga kurikulum pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan dari zaman ke zaman, apabila suatu kurikulum tersebut tidak sesuai dengan kebutuhan maka akan dirancang kembali sesuai dengan perkembangan zaman, seperti halnya sekarang dikenal sebagai kurikulum 2013.

Menurut Mulyasa (2014:6) kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat dasar yang akan menjadi fondasi pada tingkat berikutnya. Kurikulum 2013 yaitu sebuah kurikulum yang mengutamakan pemahaman, skill dan pendidikan berkarakter, siswa dituntut untuk lebih paham dalam hal materi, aktif dalam berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun disiplin yang tinggi. Tujuan kurikulum ini mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Untuk mencapai hal tersebut dapat dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler. Mengingat pendidikan idealnya proses sepanjang hayat, maka lulusan atau keluaran dari suatu proses pendidikan tertentu harus dipastikan memiliki kompetensi dan sikap yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikannya secara mandiri sehingga esensi tujuan pendidikan tercapai begitu juga penerapannya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Dalman, 2012:3). Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Standart kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional dan global. Standart kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam Depdiknas ini diharapkan: Peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesastraan dan hasil intelektual bangsa sendiri; Guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa peserta didik dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa dan sumber belajar; Orang tua dan masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan dan kesastraan di sekolah. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat banyak materi yang menjadi fokus titik pembelajaran, cerpen salah satu materi yang sering muncul dalam kegiatan pembelajaran serta di kehidupan sehari-hari.

Cerpen (cerita pendek) adalah jenis karya sastra berbentuk prosa dan bersifat fiktif yang menceritakan/menggambarkan suatu kisah yang dialami oleh suatu tokoh secara ringkas disertai dengan berbagai konflik dan terdapat penyelesaian atau solusi dari masalah yang dihadapi. Dalam Purba (2010:48), H.B Jassin dalam bukunya *Tifa Penyair dan Daerahnya*, mengemukakan bahwa cerpen ialah cerita yang pendek. Hal tersebutlah menjadi masalah bahwa minimnya penulisan, termasuk kepada teks cerpen. Pembelajaran menulis lebih banyak disajikan dalam bentuk teori, tidak banyak melakukan praktik menulis. Hal ini menyebabkan kurangnya kebiasaan menulis siswa sehingga mereka sulit menuangkan ide mereka dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis yang tidak diimbangi dengan praktik menjadi salah satu faktor kurang terampilnya siswa dalam menulis. Pembelajaran menulis sudah lama dilaksanakan dengan berbagai cara. Tetapi, sampai sekarang belum ada hasil yang optimal dan sepenuhnya maksimal.

Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Indonesia menghendaki siswa memiliki kompetensi umum yaitu peserta didik mampu mengungkapkan emosional perasaan, pendapat, imajinasi, keterampilan, serta gagasan dalam bentuk cerita. Hasil belajar yang menjadi wadah akhir Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Indonesia adalah siswa dapat menulis cerita (Depdiknas, 2002:3-4). menyebutkan setidaknya-tidaknya terdapat beberapa tujuan yang akan dapat dicapai dengan kegiatan menulis cerita atau menulis kreatif yaitu sebagai berikut. Siswa pada sekolah menengah atas seharusnya sudah lebih dapat untuk mengekspresikan gagasan, pikiran dan perasaannya secara tertulis. Namun pada kenyataannya,

kegiatan menulis belum sepenuhnya terlaksana. Penyebab lain dari terbatasnya siswa dalam kemampuan menulis adalah guru kurang kreatif dalam memilih bahan ajar, metode, dan media pembelajaran. Di sini kreativitas guru sangat dibutuhkan dalam memilih media dengan metode yang tepat untuk siswa. Guru dapat melakukan pengembangan keterampilan menulis siswa dengan media pembelajaran. Bahan ajar, metode, dan media pembelajaran yang dipilih sebaiknya mempertimbangkan masalah kebutuhan, minat, dan perhatian siswa serta lingkungan kehidupan mereka. Maka dari itu perlu bantuan suatu materi yang dapat membantu kemampuan menulis cerpen tersebut.

Media dan metode diperlukan dalam pembelajaran menulis cerpen sebab antara keduanya saling mendukung. Salah satu media yang digunakan adalah media komik *Line Webtoon*. Penggunaan media ini diharapkan membuat siswa mudah dalam mengembangkan ide, gagasan, pikiran yang akan mereka tuangkan ke dalam sebuah tulisan. Karena minat baca anak terhadap komik *Line Webtoon* juga dapat membantu kemampuan menulis dan berfikir anak. Djamarah (2010: 46) menyatakan bahwa, metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode digunakan guru sebagai strategi untuk membuat siswa menjadi lebih aktif, lebih semangat, lebih inovatif dan mempermudah siswa dalam mengikuti pelajaran. Maka dari itu penelitian ini juga akan menerapkan metode eksperimen karena adanya kesenjangan dan hambatan pembelajaran menulis di SMK Swasta GBKP Kabanjahe.

Berkaitan dengan pembelajaran menulis cerpen di SMK yang ternyata belum efektif, maka perlu dicarikan jalan keluarnya. Hal tersebutlah yang melatarbelakangi penulis melakukan penelitian tentang pengaruh keterampilan menulis cerpen melalui media *Line Webtoon* dengan metode eksperimen yang akan membantu siswa SMK kelas XI SMK Swasta GBKP Kabanjahe. Dipilihnya kelas XI SMK Swasta GBKP Kabanjahe dikarenakan siswa tersebut dalam pembelajaran menulis cerpen minim rendah. Selain itu, minat dan antusias yang ditunjukkan selama kegiatan pembelajaran menulis cerpen masih sangat kurang. Hal tersebut mengakibatkan hasil yang diperoleh pada tulisan siswa tidak maksimal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertulis, peneliti memberikan informasi tentang masalah yang akan digunakan sebagai bahan penelitian, antara lain:

1. Pembelajaran menulis lebih banyak disajikan dalam bentuk teori, tidak banyak melakukan praktik menulis.
2. Guru kurang kreatif dalam memilih bahan ajar, metode dan media pembelajaran.
3. Tidak ada komunikasi timbal balik.
4. Siswa kurang dapat memahami struktur teks cerpen
5. Siswa kurang dapat melakukan latihan menulis teks cerpen
6. Model dan media yang ditetapkan oleh guru kurang tepat dan kurang bervariasi

7. Minat dan motivasi siswa dalam menulis masih kurang

C. Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan agar penelitian yang akan dilakukan lebih terarah, maka penulis membatasi masalah penelitian antara lain

1. Pengaruh media komik *Line Webtoon* terhadap kemampuan menulis siswa.
2. Keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI SMK Swasta GBKP Kabanjahe.
3. Pembelajaran dilakukan secara *online* melalui *Google Classroom*

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dikaji antara lain:

1. Bagaimana kemampuan menulis cerpen sebelum menggunakan media komik *Line Webtoon* kelas XI SMK Swasta GBKP Kabanjahe?
2. Bagaimana kemampuan menulis cerpen sesudah menggunakan media komik *Line Webtoon* kelas XI SMK Swasta GBKP Kabanjahe?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media komik *Line Webtoon* terhadap kemampuan menulis cerpen kelas XI SMK Swasta GBKP Kabanjahe ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukan penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis cerpen sebelum menggunakan media komik *Line Webtoon*.

2. Untuk mengetahui kemampuan menulis cerpen sesudah menggunakan media komik *Line Webtoon*.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik *Line webtoon* terhadap kemampuan menulis cerpen.

F. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini dilakukan untuk:

1. Manfaat untuk guru: agar guru dapat memilih media ataupun metode yang sesuai dengan pembelajaran yang akan dilakukan dan menambah kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya bagian keterampilan menulis teks cerpen.
2. Manfaat untuk siswa: agar siswa lebih mudah meningkatkan daya fikirnya
3. Manfaat untuk sekolah: agar proses pembelajaran di sekolah terlaksana dengan baik dan sistematis
4. Manfaat bagi peneliti: Bagi peneliti penelitian ini diharapkan berguna bagi peneliti untuk menambah pengalaman, wawasan dan pengetahuan, serta pengembangan teori tentang penggunaan media komik webtoon terhadap kemampuan menulis teks cerpen pada siswa kelas XI SMK Swasta GBKP Kabanjahe

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. Landasan Teoritis

Landasan teori yang terdapat dalam penelitian ini merupakan sebuah konsep atau uraian untuk menjelaskan variabel dalam penelitian. Dalam rumusan masalah dapat dilihat bahwa variabel bebas penelitian ini adalah media pembelajaran komik *Line Webtoon* dan variabel terikatnya adalah menulis teks cerpen. Berikut akan dijelaskan pengertian variabelnya serta ciri-cirinya variabelnya.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dan komunikator menuju komunikan. Pada hakikatnya, penggunaan media sangat diperlukan dalam pembelajaran. Menurut Arsyad (2019:20) menyatakan bahwa, “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, memberikan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan pengaruh terhadap siswa”, dapat memperoleh pengetahuan bukan hanya dari pendidikan formal juga dari sumber lain, seperti: media, pengalaman orang lain atau dirinya, dan lingkungan hidupnya. Penggunaan media oleh guru dapat membangkitkan minat dan mempermudah siswa dalam pembelajar menulis cerpen karena dapat merangsang imajinasi dan

memotivasi siswa untuk dapat menulis cerpen dengan baik. Kata media berasal dari bahasa latin dan mempunyai arti bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Menurut Gerlach & Elly (Arsyad, 2016:3) mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian, yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, kemampuan atau sikap. Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran. Menurut Arsyad (2016:29) Media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu : (1) Media hasil teknologi cetak. (2) Media hasil teknologi audio-visual.(3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer. (4) Media hasil gabungan teknologi cetak komputer.

2. Media Komik *Line Webtoon*

Kekuatan jejaring dalam dunia maya khususnya media sosial dan aplikasi berbasis menghibur membuatnya kini aktif dalam jejaring internet. Dengan memasukan media aplikasi dalam pembelajaran, dengan karakteristiknya yang bisa diakses kapan dan di mana saja membuat media aplikasi menjadi objek sasaran yang menarik bagi siswa. Siswa yang kini sudah semakin mudah mengakses internet seiring perkembangan zamannya seakan tidak memberikan sekat untuk mengakses berbagai macam informasi salah satunya sebagai sumber belajar. Secara tidak langsung media-media menawarkan inovasi dalam menyediakan hal-hal menarik yang dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai sumber dalam belajar, seperti yang kita ketahui, komik juga ikut berkembang seiring

dengan kemajuan teknologi padahal dahulu harus antri ke toko buku untuk membeli komik, sekarang bisa langsung diakses lewat gawai. Pada mulanya komik dikenal dengan sajian cerita bergambar dan lucu. Komik dalam Bahasa Yunani berasal dari kata “komikos”, kata bentukan “komos” yang berarti “bersuka ria” atau “bercanda”. Sedangkan dalam etimologi bahasa Indonesia komik berasal dari kata “comic” yang berarti “lelucon”. Pengertian Komik Menurut Daryanto (2010: 27) adalah sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. dan selalu berhasil memikat penikmatnya. Komik adalah menyediakan cerita-cerita sederhana, mudah ditangkap, dan dipahami. Komik biasanya sangat digemari anak-anak maupun orang dewasa. Komik biasa dikaitkan dengan hal-hal yang lucu, unsur kelucuan itu bisa dilihat dari segi gambar-gambar dan konten dari komik tersebut, contohnya baru-baru ini aplikasi media sosial *Line* memunculkan aplikasi komiknya yang disebut *Webtoon*.

Komik *Line Webtoon* yang merupakan *platform* yang dirilis oleh perusahaan Korea Selatan yang menyediakan berbagai macam *genre* komik didalamnya dan dapat dinikmati secara gratis oleh pembaca berawal dari bentuk *website* yang selanjutnya dikembangkan menjadi sebuah *platform* aplikasi yang dapat di unduh melalui *smartphone*. *Webtoon* adalah salah satu jenis komik online atau komik digital. Aplikasi ini sangat populer di kalangan peserta didik. Di dalamnya terdapat berbagai judul komik yang dibagi menjadi beberapa *genre* seperti drama, fantasi, komedi, horor dan *slice of life*. Adapun cara menggunakan *Line Webtoon* ini yaitu:

- (a) Pertama unduh dan instal *Line Webtoon* di perangkat gawai. Buka *Play Store* dan temukan aplikasinya dengan mengetikkan *Line Webtoon*.
- (b) Sebelum dapat membaca komik, diwajibkan untuk masuk ke akun menggunakan *Line*. Jadi, sebelumnya wajib sudah punya aplikasi *Line Webtoon* terpasang di gawai.
- (c) Sampai di sini proses registrasi hampir selesai, tap saja tombol **Allow** untuk menyetujui akses ke akun oleh layanan.
- (d) Selanjutnya setuju aturan penggunaan dengan memberi tanda centang pada kotak ceklis dan tap tombol **Submit**.
- (e) Pilih resolusi gambar komik yang nantinya akan ditampilkan. Lalu tap tombol **OK**.
- (f) Sekarang Anda sudah berada di dalam halaman utama layanan *Line Webtoon*. Perhatikan, di halaman ini ada berbagai macam judul komik yang bisa Anda baca sesuai yang kita mau.

Pemanfaatan aplikasi *Webtoon* ini, dijadikan tempat penyalur kejenuhan untuk membaca. hal tersebut menjadi penyambung antara fungsi media dan pemanfaatannya dalam pembelajaran. Menurut fungsi atau kegunaan media pendidikan menurut Arief S. Sadiman, dkk yaitu: (a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka) (b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera (c) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif Siswa (d) Kesulitan latar belakang lingkungan guru dengan siswa. Selaras dengan Arief, fungsi media pembelajaran berbasis internet yaitu: Sebagai sarana

komunikasi, Informasi, perpustakaan, sebagai tambahan dalam pembelajaran, sebagai pengganti model tatap muka, dan sebagai pelengkap materi di dalam kelas. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pengajaran dapat membangkitkan rasa ingin tahu dari minat siswa, membangkitkan motivasi dan ransangan dalam proses belajar mengajar. Serta dapat mempengaruhi psikologi siswa. Oleh karena itu media dapat digunakan secara tepat, secara nyata dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran siswa.

Adapun kelemahan dan kelebihan media komik *Line Webtoon* antara lain:

Kelebihan media komik *Line Webtoon* yaitu:

1. Pemakaian komik dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas, dengan perwatakan yang lebih realistis akan menarik perhatian siswa dari berbagai tingkat usia.
2. Dapat menimbulkan rasa bahasa dan senang pada siswa dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar mandiri.
3. Dapat memicu semangat dan motivasi belajar karena isinya mayoritas mengikuti kehidupan lingkungan siswa yang dapat mengasah potensi siswa
4. Siswa didorong untuk mampu menggunakan media *online* sebagai perkembangan teknologi

Kelemahan media line komik webtoon yaitu:

1. Media komik *Line Webtoon* hanya ditampilkan sebagai cuplikan gambar dan tidak bergerak

2. Media komik *Line Webtoon* tidak memiliki audio visual dan hanya ditampilkan secara gambar serta kata kata
3. Media komik *Line Webtoon* cenderung disajikan monoton karena hanya terpaku pada kata-kata yang ada pada gambar saja

3. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan salah satu memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan. Semi (2017:14) menyatakan bahwa “Menulis ialah menyusun angka atau huruf dengan suatu tanda dan lambang kebahasaan sehingga menjadi sebuah tulisan yang dapat dipahami oleh pembaca”. Keterampilan menulis juga dapat dikatakan sebagai keterampilan dalam penyusunan huruf, angka, nama, suatu tanda dalam kajian bahasa dengan penggunaan alat tulis dan dituangkan kedalam bentuk tulisan (Gei The Liang, 2002: 3)

Menulis merupakan kegiatan yang memerlukan kemampuan yang bersifat kompleks terstruktur. Kemampuan tersebut ditemukan berupa gagasan dan perasaan penulisnya”.Sehubungan dengan itu menulis merupakan kegiatan/. menuangkan isi pikiran dan perasaan mengenai suatu hal. Menulis juga dapat diartikan memilih hal apa yang akan ditulis dan menemukan hasil imajinasinya sehingga pembaca dapat memahami sebuah tulisan dengan mudah dan jelas. Menulis ialah menurunkan atau melukiskan bentuk lambang yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang dan tanda bahasa tersebut serta memahami bahasa dan gambaran tulisan yang dimaksud (Guntur Tarigan, 2017:22). Aktivasnya

menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu: penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media dan pembaca.

4. Teks Cerita Pendek (Cerpen)

Cerita pendek atau cerpen merupakan sebuah karya sastra berbentuk prosa dan mempunyai komposisi cerita, tokoh, latar, yang lebih sempit dari pada novel. Cerita yang disajikan dalam cerpen terbatas hanya memiliki satu kisah. Cerpen (*Short Story*) merupakan salah satu bentuk karya sastra yang sekaligus disebut fiksi. Cerpen adalah seni keterampilan menyajikan cerita. Oleh karena itu, seseorang penulis harus memiliki ketangkasan menulis dan menyusun cerita yang menarik. Kehidupan peristiwa yang sangat beragam kisah dapat menjadi modal dasar bagi siswa menulis teks cerita pendek. Cerpen biasanya hanya memberikan kesan tunggal dan memusatkan focus pada satu penokohan dan situasi saja yang penuh konflik, peristiwa dan pengalaman (Nurhayati, 2019:116). Cerpen biasanya dapat dibaca dalam waktu singkat antara 15-30 menit dan hanya terjadi suatu masalah tunggal. Dengan demikian, cerpen lebih terfokus pada situasi tertentu yang memiliki efek tunggal dan tidak kompleks. Dengan demikian, cerpen sebagai salah satu karya sastra pada dasarnya merupakan bentuk pencitraan kehidupan manusia. Secara umum cerpen dapat diartikan cerita fiktif (rekaan), yang merupakan kesatuan utuh dan lengkap dari sebuah ide cerita.

a. Ciri-Ciri Cerita Pendek

Menurut Nurhayati (2019:117) dalam prinsip-prinsip dasar sastra mengemukakan beberapa ciri khas cerpen adalah sebagai berikut :

1. Bentuk tulisannya singkat, padat, lebih pendek daripada novel.
2. Terdiri kurang dari 10.000 kata.
3. Sumber cerita dari kehidupan sehari-hari, baik pengalaman penulis sendiri maupun orang lain.
4. Tidak melukiskan seluruh kehidupan pelakunya karena mengangkat masalah tunggal atau intisarinya saja.
5. Tokoh yang dilukiskan mengalami konflik sampai penyelesaiannya.
6. Penggunaan kata-kata ringkas dan mudah dimengerti atau dikenal oleh masyarakat luas.
7. Dapat meninggalkan kesan mendalam dan mampu mengugah perasaan pembaca.
8. Menceritakan satu peristiwa atau kejadian dari perkembangan dan kegundahan jiwa suatu tokoh.
9. Beralur tunggal dan biasanya lurus.
10. Beralur tunggal
11. Penokohnya cenderung singkat dan tidak terlalu mendalam

b. Unsur-Unsur Cerpen

Unsur pembangun dalam cerpen terdiri dari unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur pembangun yang berasal dari dalam karya sastra, sedangkan unsur ekstrinsik adalah segala macam unsur yang berada di luar suatu karya sastra yang ikut mempengaruhi kehadiran suatu karya sastra, seperti faktor sosial, ekonomi, budaya, politik, keagamaan, tata nilai masyarakat, dan juga unsur biografi pengarang. Adapun unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam teks cerpen antara lain:

(1) Tema

Tema adalah suatu pokok pikiran yang paling utama yang dibangun untuk membentuk ide pokok guna menunjukkan setiap karakter yang terlibat serta memberikan arah tujuan agar pembaca dapat memahami isi dari karya sastra yang dibuatnya. Tema sebuah karya sastra biasanya tersembunyi atau tersirat pada suatu cerita rekaan yang baik. Pembaca baru dapat mengetahui temanya dengan menafsirkan kesan yang timbul setelah membaca cerita itu sampai selesai. Semua permasalahan yang disampaikan pengarang tentu mempunyai tujuan atau amanat yang disampaikan pengarang kepada pembacanya.

(2) Tokoh

Tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin cerita. Ada beberapa bagian dari tokoh yaitu tokoh utama atau tokoh inti yaitu tokoh yang memiliki peranan penting dalam suatu cerita, sedangkan tokoh yang memiliki peranan tidak penting karena pemunculannya hanya melengkapi, melayani, mendukung pelaku utama disebut

tokoh tambahan atau tokoh pembantu. Disamping itu juga ada pelaku protagonis yaitu pelaku yang memiliki watak baik sehingga sering disenangi dan ada pelaku antagonis yaitu seorang tokoh yang jahat dan biasa dibenci oleh orang atau pembaca.

(3) Alur Cerita

Alur cerita (plot) adalah urutan suatu kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Plot sebagai alur cerita yang dibuat oleh pembaca yang berupa deretan peristiwa secara kronologis, saling berkaitan sesuai dengan apa yang dialami pelaku cerita. Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan alur/plot adalah suatu cerita yang saling berkaitan secara kronologis untuk menunjukkan suatu maksud jalan cerita yang ada. Ada alur maju, alur mundur, dan alur maju mundur.

(4) Latar atau Setting

Latar (setting) adalah latar peristiwa dalam karya fiksi, seperti tempat, waktu, maupun peristiwa. Melalui analisis terhadap latar, seseorang dapat mengetahui bagaimana keadaan, pekerjaan, dan status sosial para tokoh.

(5) Amanat Cerita

Amanat cerita adalah pesan-pesan yang tersirat dalam sebuah cerita atau pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca.

(6) Diksi Atau Pilihan Kata

Diksi atau pilihan kata adalah pemilihan kata-kata yang sesuai dengan apa yang hendak kita ungkapkan dipakai untuk mencapai suatu gagasan, bagaimana membentuk pengelompokan kata-kata yang tepat atau menggunakan ungkapan-ungkapan, dan gaya mana yang paling baik digunakan dalam suatu situasi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hakikat keterampilan menulis teks cerita pendek merupakan upaya yang dilakukan agar siswa dapat mengonstruksi teks yang cerita pendek yang berfokus pada kemampuan berbahasa secara aktif maupun produktif dan kemampuan menggunakan bahasa yang baik dan memiliki keterampilan menulis yang berkaitan dengan mengonstruksi teks cerita pendek dengan memperhatikan struktur teks cerita pendek yaitu orientasi, komplikasi, menuju pada konflik, klimaks, dan koda serta unsur-unsur intrinsik pada teks cerpen antara lain, tema, tokoh, alur, latar dan amanat juga kaidah kebahasaan yang berada di dalam teks cerita pendek yaitu penggunaan kata sapaan, dan penggunaan majas.

B. Kerangka Konseptual

Keterampilan adalah seberapa besar usaha yang dapat dilakukan oleh seseorang secara individu. Hasilnya berupa hasil akhir dari proses yang telah dilakukan. Keterampilan menulis adalah kemampuan merangkai kata-kata, menyusunnya menjadi kalimat kemudian tersusunlah sebuah paragraf untuk

mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Kegiatan menulis cerpen dalam kelas merupakan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang masuk ke dalam keterampilan menulis. Kemampuan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Keterampilan menulis tidak akan datang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Menulis cerita pendek adalah seni, keterampilan menyajikan cerita yang di dalamnya merupakan suatu kesatuan bentuk, utuhmanunggal, tidak ada bagian-bagian yang tidak perlu, tetapi juga tak ada sesuatu yang terlalu banyak, semuanya pas, dan mengandung suatu arti. Penggunaan media aplikasi *Webtoon* dalam pembelajaran bertujuan untuk menunjang dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi *Webtoon* adalah salah satu jenis komik online atau komik digital. Aplikasi ini sangat populer di kalangan peserta didik. Di dalamnya terdapat berbagai judul komik yang dibagi menjadi beberapa genre seperti drama, fantasi, komedi, horor, dan *slice of life* yang akan menambah imajinasi anak untuk menulis kembali dalam bentuk cerpen.

C. Hipotesis Penelitian

Menurut (Sugiyono 2016:35) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu rumusan masalah yang akan diteliti. Berdasarkan kerangka teoretis dan konsep di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media komik *Line Webtoon* terhadap kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas XI SMK Swasta GBKP Kabanjahe

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media komik *Line Webtoon* terhadap kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas XI SMK Swasta GBKP Kabanjahe

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara mencari kebenaran dan asas-asas gejala alam, masyarakat, atau kemanusiaan berdasarkan disiplin ilmu yang bersangkutan. Berdasarkan judul penelitian ini mengenai “Pengaruh Media Komik *Line Webtoon* Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Di SMK Swasta GBKP Kabanjahe”. Maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Adapun alasan digunakan metode penelitian ini metode kuantitatif, karena data penelitian ini berupa angka yang didapatkan berdasarkan skor siswa dan menggunakan perhitungan atau analisis statistik. Kemudian penelitian ini dapat diklasifikasikan, bersifat konkret, teramati dan terstruktur (Sugiyono,2018:7;10).

Sementara teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen, sesuai dengan masalah maka yang akan digunakan adalah media komik *Line Webtoon* Diharapkan melalui eksperimen, media tersebut memberi pengaruh terhadap peningkatan kemampuan siswa menulis teks Cerpen. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain quasi experimental dengan jenis *Pretest* dan *Posttest Design*.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas XI SMK Swasta GBKP Kabanjahe, No

3, Kecamatan Kabanjahe, Kabupaten Karo, Sumatera Utara dan penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pembelajaran 2021/2022. Adapun alasan penulis melakukan penelitian disekolah tersebut, antara lain:

- a. Sekolah masih cenderung menggunakan metode yang monoton yaitu metode ceramah dan kerap tidak menggunakan media pembelajaran.
- b. Populasi siswa di sekolah tersebut memadai untuk melakukan penelitian.
- c. Proses belajar tidak timbal balik karena hanya berpusat pada guru sedangkan siswa cenderung pasif.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari objek yang akan diteliti. Dari jumlah populasi ini akan diambil atau ditentukan sampel sebagai perwakilan dari jumlah populasi, dengan syarat jumlah populasi memiliki karakteristik, atau kemampuan yang sama. Jumlah sampel akan menjadi jumlah data dalam penelitian. Apabila ada jumlah populasi lebih dari seribu orang maka tidak mungkin seorang peneliti kuantitatif mampu meneliti populasi tersebut, sehingga diambil sampel penelitiannya.

1. Populasi

Berikut ini pengertian populasi berdasarkan pendapat para ahli, menurut Sugiyono (2018:89): “Populasi adalah objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk digunakan dalam penelitian kemudian ditarik menjadi sebuah kesimpulan”.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Swasta GBKP Kabanjahe yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah siswa 114 siswa

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

No.	Siswa	Jumlah Siswa
1	XI-TBSM-1	26
2	XI TBSM-2	30
3.	XI-TKRO-1	28
4.	XI TKRO-2	30
Jumlah		114

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dalam buku Sugiyono (81:2019) menjelaskan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang terdapat dalam populasi tertentu, apabila populasinya besar maka hanya bisa diambil bentuk sampel dari populasi yang hanya bersifat representatif atau populasi yang mewakili.

Berdasarkan pendapat tersebut, digunakan pengambilan sampel teknik random sampling (teknik acak) dengan *Simple Random Sampling*. Pengambilan sampel dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyediakan potongan kertas sebanyak jumlah kelas yaitu empat kelas.
2. Menuliskan angka 1, 2, 3, 4 dalam potongan kertas.
3. Menggulung semua potongan kertas lalu dimasukkan ke dalam kotak.
4. Kotak yang berisikan gulungan kertas tersebut diacak-acak lalu diambil sebanyak dua gulungan kertas

5. Gulungan kertas pertama sebagai kelas eksperimen dan gulungan kertas kedua sebagai kelas kontrol

Sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu 2 kelas, kelas XI-TBSM-2 (30 Siswa) sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-TKRO-2 (30 Siswa) sebagai kelas kontrol.

D. Variabel Penelitian

Sugiyono (2019:61), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan terikat.

1. Variabel Bebas

Menurut Sugiyono (2019:61) menyatakan bahwa variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media komik *Line Webtoon*.

2. Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2019:61) menyatakan bahwa variabel terikat (*dependent variable*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Y) adalah kemampuan menulis teks cerpen siswa.

E. Desain Eksperimen

Menurut Sugiyono (2019:73) mengatakan bahwa, desain eksperimen yaitu tentang kerangka kerja dari sebuah penelitian yang diambilnya membahas banyaknya kelompok yang diambil untuk diteliti, jika pengambilan kelompok itu dilakukan secara acak (random) atau tidak, jika

dikenai tes awal dan tes akhir atau tidak, bagaimana bentuk perlakuan yang diberikan (jika ada perlakuan), dan berupa jumlah kelompok pengontrol dan kelompok eksperimennya.

Desain penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan model *two-group pretest-posttest design* yang merupakan metode eksperimen yang melibatkan perlakuan yang berbeda antara dua kelompok. Kedua kelompok tersebut diberi pembelajaran menulis cerpen. Untuk kelompok satu sebagai kelas eksperimen diberi pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media komik *Line Webtoon* sebagai media pembelajaran dan kelompok kedua sebagai kelas kontrol diberi pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Desain eksperimen yang dimaksud seperti pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Desain Eksperimen

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₁	X ₂	O ₂

Keterangan:

O₁ = Hasil *Pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

X₁ = Pembelajaran dengan menggunakan media komik *Line Webtoon*

X₂ = Pembelajaran dengan konvensional

O₂ = Hasil *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

F. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:102) Instrumen adalah alat bantu yang digunakan untuk mengukur fenomena atau pun suatu objek yang diamati. Instrumen penelitian digunakan untuk

		<p>peristiwa yang menggerakkan cerita untuk mencapai efek tertentu.</p> <p>d. Siswa kurang mampu menyesuaikan rangkaian peristiwa yang menggerakkan cerita untuk mencapai efek tertentu.</p> <p>e. Siswa tidak mampu menyesuaikan rangkaian peristiwa yang menggerakkan cerita untuk mencapai efek tertentu.</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
3	Penokohan	<p>a. Siswa sangat mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya.</p> <p>b. Siswa mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya.</p> <p>c. Siswa cukup mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya.</p> <p>d. Siswa kurang mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya.</p> <p>e. Siswa tidak mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan</p>	<p>5</p> <p>4</p>

		kehadirannya.	3
			2
			1
4	Latar/Setting	<p>a. Siswa sangat mampu menyesuaikan latar pada cerita baik, latar waktu, tempat maupun suasana.</p> <p>b. Siswa mampu menyesuaikan latar pada cerita baik, latar waktu, tempat maupun suasana.</p> <p>c. Siswa cukup mampu menyesuaikan latar pada cerita baik, latar waktu, tempat maupun suasana.</p> <p>d. Siswa kurang mampu menyesuaikan latar pada cerita baik, latar waktu, tempat maupun suasana.</p> <p>e. Siswa tidak mampu menyesuaikan latar pada cerita baik, latar waktu, tempat maupun suasana.</p>	5
			4
			3
			2
			1
5	Sudut	a. Siswa sangat mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada sudut	5

	Pandang	<p>pandang yang baik dan sesuai dengan cerita. menyatukan alur dan latar yang baik dan sesuai.</p> <p>b. Siswa mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri dalam sudut pandang yang baik dan sesuai dengan cerita.</p> <p>c. Siswa cukup mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada sudut pandang yang baik dan sesuai dengan cerita.</p> <p>d. Siswa kurang mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada sudut pandang yang baik dan sesuai dengan cerita.</p> <p>e. Siswa tidak mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada sudut pandang yang baik dan sesuai dengan cerita.</p>	4
			3
			2
			1
STRUKTUR CERPEN			
1	Orientasi	<p>a. Siswa sangat mampu menyesuaikan jalannya cerita dengan sangat terperinci dan jelas.</p> <p>b. Siswa mampu menyesuaikan jalannya cerita dengan sangat terperinci dan jelas.</p> <p>c. Siswa cukup mampu menyesuaikan jalannya cerita dengan sangat terperinci dan jelas. .</p> <p>d. Siswa kurang mampu menyesuaikan jalannya cerita dengan sangat terperinci dan jelas.</p> <p>e. Siswa tidak mampu menyesuaikan jalannya cerita dengan sangat terperinci dan jelas.</p>	5
			4

			3
			2
			1
2	Abstrak	<p>a. Siswa sangat mampu menciptakan cerita yang memiliki kesan dan bahasa yang menarik.</p> <p>b. Siswa mampu mampu menciptakan cerita yang memiliki kesan dan bahasa yang menarik.</p> <p>c. Siswa cukup mampu menciptakan cerita yang memiliki kesan dan bahasa yang menarik.</p> <p>d. Siswa kurang mampu menciptakan cerita yang memiliki kesan dan bahasa yang menarik.</p> <p>e. Siswa tidak mampu menciptakan cerita yang memiliki kesan dan bahasa yang menarik.</p>	5
			4
			3
			2
			1

3	Komplikasi	<p>a. Siswa sangat mampu memperlihatkan konflik atau permasalahan dalam cerita.</p> <p>b. Siswa mampu memperlihatkan konflik atau permasalahan dalam cerita</p> <p>c. Siswa cukup mampu memperlihatkan konflik atau permasalahan dalam cerita.</p> <p>d. Siswa kurang mampu memperlihatkan konflik atau permasalahan dalam cerita.</p> <p>e. Siswa tidak mampu memperlihatkan konflik atau permasalahan dalam cerita</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
4	Resolusi	<p>a. Siswa sangat mampu memperlihatkan solusi atau jalan keluar dari permasalahan yang ada dalam cerita.</p> <p>b. Siswa mampu memperlihatkan solusi atau jalan keluar dari permasalahan yang ada dalam cerita.</p> <p>c. Siswa cukup mampu memperlihatkan solusi atau jalan keluar dari permasalahan yang ada dalam cerita.</p> <p>d. Siswa kurang mampu memperlihatkan solusi atau jalan keluar dari permasalahan yang ada dalam cerita.</p> <p>e. Siswa tidak mampu memperlihatkan solusi atau jalan keluar dari permasalahan yang ada dalam cerita.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p>

			2
			1
5	Evaluasi	<p>a. Siswa sangat mampu memperlihatkan tokoh menyadari kesalahannya dalam cerita.</p> <p>b. Siswa mampu memperlihatkan tokoh menyadari kesalahannya dalam cerita.</p> <p>c. Siswa cukup mampu memperlihatkan tokoh menyadari kesalahannya dalam cerita.</p> <p>d. Siswa kurang mampu memperlihatkan tokoh menyadari kesalahannya dalam cerita.</p> <p>e. Siswa tidak mampu memperlihatkan tokoh menyadari kesalahannya dalam cerita.</p>	5
			4
			3
			2
			1

6	Koda	<p>a. Siswa sangat mampu memperlihatkan kesimpulan atau akhir dalam cerita.</p> <p>b. Siswa mampu memperlihatkan kesimpulan atau akhir dalam cerita.</p> <p>c. Siswa cukup mampu memperlihatkan kesimpulan atau akhir dalam cerita.</p> <p>d. Siswa kurang mampu memperlihatkan kesimpulan atau akhir dalam cerita.</p> <p>e. Siswa tidak mampu memperlihatkan kesimpulan atau akhir dalam cerita.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
CIRI-CIRI CERPEN			
	Cerita Fiktif	<p>a. Siswa sangat mampu menuangkan ide dan imajinasinya menjadi sebuah cerita.</p> <p>b. Siswa mampu menuangkan ide dan imajinasinya menjadi sebuah cerita.</p> <p>c. Siswa cukup mampu menuangkan ide dan imajinasinya menjadi sebuah cerita.</p> <p>d. Siswa kurang mampu menuangkan ide dan imajinasinya menjadi sebuah cerita.</p> <p>e. Siswa tidak mampu menuangkan ide dan imajinasinya menjadi sebuah cerita.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p>

			1
	Satu Aspek	<p>a. Siswa sangat mampu menulis sebuah cerita yang memilki satu kesan.</p> <p>b. Siswa mampu menulis sebuah cerita yang memilki satu kesan.</p> <p>c. Siswa cukup mampu menulis sebuah cerita yang memilki satu kesan.</p> <p>d. Siswa kurang mampu menulis sebuah cerita yang memilki satu kesan.</p> <p>e. Siswa tidak mampu menulis sebuah cerita yang memilki satu kesan.</p>	5 4 3 2 1
	Penokohan Sederhana	<p>a. Siswa sangat mampu membuat tokoh yang sederhana atau tidak terlalu banyak tokoh yang membuat cerita menjadi rumit.</p> <p>b. Siswa mampu membuat tokoh yang sederhana atau tidak terlalu banyak tokoh yang membuat cerita menjadi rumit.</p> <p>c. Siswa cukup mampu membuat tokoh yang sederhana atau tidak terlalu banyak tokoh yang membuat cerita menjadi rumit.</p> <p>d. Siswa kurang mampu membuat tokoh yang sederhana atau tidak terlalu banyak tokoh yang membuat cerita menjadi rumit.</p> <p>e. Siswa tidak mampu membuat tokoh yang sederhana atau tidak terlalu banyak tokoh yang membuat cerita menjadi rumit.</p>	5 4

			3
			2
			1
	Jumlah Kata	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa sangat mampu membuat cerita berkisar 1400 kata hingga 2300 kata. b. Siswa membuat cerita berkisar 1400 kata hingga 2300 kata. c. Siswa cukup mampu membuat cerita berkisar 1400 kata hingga 2300 kata. d. Siswa kurang mampu membuat cerita berkisar 1400 kata hingga 2300 kata. e. Siswa tidak mampu membuat cerita berkisar 1400 kata hingga 2300 kata. 	5
			4
			3
			2

			1
--	--	--	---

Untuk mencari skor yang diperoleh dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Skortotal} = \frac{\text{jumlahskorperolehan}}{\text{skormaksimum}} \times 100$$

Berikut ada lima kategori dalam menentukan tingkat kemampuan siswa Sesuai pendapat Sudjana (2016:24) yaitu :

Tabel 3.4 Kategori Penilaian Kemampuan Menulis Teks Cerpen

Kategori	Penilaian
Sangat baik	85-100
Baik	70-84
Cukup	55-69
Kurang	40-54
Sangat Kurang	0-39

G. Jalannya Penelitian

Langkah-langkah yang dilaksanakan untuk kelas eksperimen dari penelitian ini dapat dilihat tabel 3.5 dibawah ini:

Tabel 3.5 Tahapan Eksperimen Menulis Teks Cerpen

Kelas	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
(Kelas Kontrol)	Kegiatan Pendahuluan 1. Guru memberikan salam	1. Siswa menjawab salam

<p>Tanpa media</p> <p>komik <i>Line</i></p> <p><i>Webtoon</i></p>	<p>dan memperkenalkan diri melalui <i>Geogle Clasroom</i></p> <p>2. Guru mengabsen siswa dan memberikan motivasi melalui forum <i>Google Clasroom</i></p> <p>3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang harus dikuasai oleh siswa melalui materi pembelajaran yang dibagikan di <i>Google Clasroom</i>.</p>	<p>melalui kolom komentar.</p> <p>2. Siswa mengisi absensi di forum kelas.</p> <p>3. Siswa mendengarkan penjelasan mengenai materi yang disampaikan oleh guru, agar dapat memahami pelajaran yang akan disampaikan.</p>
	<p>Kegiatan inti :</p> <p>1. Guru menyampaikan materi dari kompetensi yang ingin dicapai dalam menulis puisi.</p> <p>2. Guru menjelaskan materi tentang pengertian cerpen, unsur-unsur cerpen, cara menyusun cerpen</p> <p>3. Guru memberikan contoh cerpen.</p> <p>4. Guru memberikan tugas menulis cerpen kepada</p>	<p>1. Siswa mendengarkan penjelasan mengenai materi yang disampaikan oleh guru, agar dapat memahami pelajaran yang akan disampaikan.</p>

	<p>siswa dengan tema “Cita-citaku”</p> <p>5. Guru mulai memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang puisi</p>	
	<p>Kegiatan Penutup</p> <p>Guru menyuruh siswa mengumpulkan tugas menulis ,kemudian menutup pembelajaran .</p>	<p>Siswa mengumpulkan tugas ke forum kelas,</p>
Perlakuan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<p>(Kelas Eksperimen)</p> <p>Menggunakan media komik</p> <p><i>Line Webtoon</i></p>	<p>Pendahuluan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca doa sebelum memulai pembelajaran. 2. Guru memberikan salam, kepada siswa melalui forum baru pada <i>Google Classroom</i> mengabseni siswa dan memberikan motivasi belajar. 3. Guru melakukan persiapan untuk memulai proses pembelajaran. 4. Guru dan siswa bertanya jawab untuk membuka wawasan tentang pokok bahasan yang akan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab salam dan mengisi abesensi dalam forum kelas <i>Google Classroom</i>. 2. Siswa Memahami konsep materi yang dibagi guru agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik, melalui forum kelas. 3. siswa memperhatikan video <i>screen</i> media <i>Line Webtoon</i> tersebut, siswa menonton tayangan dengan seksama dan mendengarkan materi

	<p>dipelajar</p> <p>Kegiatan Inti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menyampaikan materi dari kompetensi yang ingin dicapai dalam menulis cerpen. 6. Guru menjelaskan materi tentang pengertian cerpen, unsur-unsur cerpen dan cara menyusun cerpen. 7. Guru Mengirimkan sebuah video <i>screen</i> berupa media komik <i>Line Webtoon</i> terlebih dahulu, kemudian mengirimkan ke forum <i>Google Classroom</i>, yang bertema tentang: “Cita-Citaku” 8. Guru mengarahkan siswa untuk mengamati dan memahami video <i>screen</i> komik tersebut, serta menuliskan hal-hal yang perlu dicatat oleh siswa sesuai dengan struktur teks cerpen. 9. Guru memberikan tugas siswa dan menyuruh siswa menuliskan teks cerpen sesuai dengan media komik <i>Line Webtoon</i> tersebut. 	<p>tersebut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik melakukan pengamatan dengan memperhatikan(melihat, mendengar dan menulis) hal yang perlu untuk dicatat melalui video tersebut. 5. Setelah, siswa, mendengarkan dan menonton video siswa dituntut untuk menemukan isu/permasalahan yang dibahas melalui video tersebut, kemudian siswa menuliskan teks cerpen melalui video tersebut.
--	--	---

H. Pengumpulan Data

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data dari hasil penelitian yaitu kualitas instrument penelitian dan kualitas pengumpulan data (Sugiyono,137:2019). Salah satu yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitas pengumpulan data yang berhubungan

dengan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Berikut langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini, untuk memperoleh data yaitu :

1. Menstabilasi skor *pretest*,
2. Menstabilasi skor *posttest*,
3. Mencari tabel distribusi frekuensi
4. Mencari hasil rata-rata *pretest* dan *posttest*,
5. Mencari varians dan simpangan baku
6. Melakukan uji normalitas, uji homogenitas dan hipotesis

I. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2019:147) analisis data adalah proses pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis data yang dihasilkan dari seluruh responden, kemudian peneliti menyajikan data dari variabel yang telah diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Dalam penelitian ini data yang digunakan adalah data kuantitatif, karena gambaran datanya menggunakan ukuran, jumlah atau frekuensi yaitu nilai menulis siswa. Setelah data terkumpul. Maka akan dilakukan analisis data untuk mencapai hasil yang maksimal. Untuk Analisis data tersebut, peneliti akan memaparkan hasil penelitian berdasarkan rumus yang digunakan sebagai berikut:

Teknik analisis data adalah cara-cara yang digunakan untuk mengolah data. Model penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Setelah data yang diperoleh, teknik analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Mentabulasi skor kelas eksperimen dan kelas kontrol
2. Menyusun data dalam tabel distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama, menentukan rentang dan banyak kelas menggunakan rumus. (Sudjana, 2016: 47)

(a) Penentuan rentang (j) diambil nilai tertinggi kemudian dikurangkan dengan nilai terendah.

$$j = X_{\text{maks}} - X_{\text{min}}$$

(b) Penentuan banyak kelas (K) digunakan aturan Sturges, yaitu:

$$K = 1 + (3,3) \log n$$

(c) Penentuan panjang Kelas (p).

$$p = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}}$$

(d) Membuat daftar distribusi frekuensi sesuai dengan rantang dan kelas masing- masing

3. Menghitung nilai rata-rata (mean)

Untuk menghitung nilai rata-rata, dapat digunakan rumus (Sudjana, 2016, 67):

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan :

\bar{x} = nilai rata-rata (mean)

$\sum f_i$ = jumlah data/sampel

$\sum f_i x_i$ = produk perkalian antara frekuensi dengan tanda kelas (xi)

4. Menghitung Varians (S^2) dan Simpangan Baku (S).

Untuk menghitung nilai varians data , dapat digunakan rumus (Sudjana,2016;95):

$$S^2 = \frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}$$

Sedangkan simpangan baku dicari dengan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

1. Uji Normalitas Variabel Penelitian

Uji normalitas data ini bertujuan untuk melibatkan apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji Lilliefors (Sudjana 2016:46) dengan langkah-langkah sebagai berikut: Menyusun siswa dari skor rendah ke skor yang tinggi. Uji normalitas dengan menggunakan uji Lilliefors, ditempuh prosedur sebagai berikut (Sudjana, 2016:466-467)

- a. Data-data x_1, x_2, \dots, x_n dijadikan baku z_1, z_2, \dots, z_n dengan menggunakan rumus: (Sudjana, 2016:92):

$$Z_i = \frac{(x_i - \bar{x})}{S}$$

(\bar{x} dan S masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel)

- b. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan data distribusi normal baku kemudian dihitung peluang dengan rumus : $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$
- c. Selanjutnya dihitung proporsi z_1, z_2, \dots, z_n yang lebih kecil atau sama dengan z_i . Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$, maka

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$

Menghitung Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$ kemudian menentukan harga mutlaknya.

- d. Menentukan harga terbesar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Harga penelitian dapat dibandingkan nilai L_o dengan nilai kritis L_o yang diambil dari daftar tabel uji Lilliefors dengan taraf $\alpha = 0,05$ dengan kriteria pengujian $L_o < L_{tabel}$ maka sampel distribusi normal atau $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka populasi kontribusi normal, jika $L_{hitung} \geq L_{tabel}$ maka populasi tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menghitung apakah data mempunyai varians yang homogen atau tidak, maka rumus yang digunakan adalah (Sudjana, 2016:249-250):

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}} \quad \text{atau} \quad F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = Varian dari kelompok lebih besar

S_2^2 = Varian dari kelompok lebih kecil

Kriteria Pengujian

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka kedua sampel mempunyai varians yang sama

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka kedua sampel tidak mempunyai varians yang sama.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan kepada kedua kelas untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Pengujian dilakukan dengan dua cara, yaitu:

a. Uji Kesamaan Rata-rata *Pretest* (Uji Dua Pihak)

Uji dua pihak (*two tail*) digunakan untuk melihat bahwa kemampuan awal kedua kelas tidak berbeda secara signifikan, uji dua pihak (*two tail*) digunakan jika persamaan populasi dalam hipotesis dinyatakan sama dengan (=) atau tidak sama dengan (\neq). Hipotesis yang diuji berbentuk:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Dengan ketentuan sebagai berikut:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ Kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen sama dengan kemampuan awal siswa pada kelas kontrol.

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ Kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen tidak sama dengan kemampuan awal siswa pada kelas kontrol.

Keterangan:

\bar{x}_1 = Skor rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

\bar{x}_2 = Skor rata-rata hasil belajar kelas kontrol

Jika data penelitian berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan rumus (Sudjana, 2016:94)

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Untuk mencari varians gabungan, dapat dihitung dengan rumus :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 1}$$

Keterangan :

t = Distribusi t

\bar{x}_1 dan \bar{x}_2 = nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol

n_1 dan n_2 = jumlah sampel kelas eksperimen

S_1^2 dan S_2^2 = varians sampel eksperimen dan kontrol

Maka kriteria pengujiannya adalah H_0 diterima jika $-t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)} < t < t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)}$, dengan $t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)}$ didapat dari distribusi t dengan peluang $(1 - \frac{1}{2} \alpha)$ dan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$, dan dalam hal lainnya, H_0 ditolak.

b. Uji Kesamaan Rata-rata Posttest (Uji Pihak Kanan)

Uji- t satu pihak digunakan untuk mengetahui pengaruh Pengaruh Media Komik *Line Webtoon* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan menulis cerpen siswa berdasarkan kemampuan akhir pada kedua kelas sampel. Uji satu sisi (*one tail*) digunakan jika parameter populasi dalam hipotesis dinyatakan lebih besar ($>$) atau lebih kecil (\leq). Hipotesis yang diuji berbentuk:

$$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 > \mu_2$$

dimana:

$$\mu_1 = \text{Skor rata-rata hasil belajar kelas eksperimen}$$

$$\mu_2 = \text{Skor rata-rata hasil belajar kelas kontrol}$$

Rumus uji t yang digunakan adalah:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Untuk mencari varians gabungan , dapat dihitung dengan rumus :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

t = distribusi t

\bar{x}_1 dan \bar{x}_2 = nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol

n_1 dan n_2 = jumlah sampel kelas eksperimen

S_1^2 dan S_2^2 = varians sampel eksperimen dan kontrol

Kriteria pengujian adalah ditolak H_0 jika $t > t_{1-\alpha}$ diperoleh dari daftar distribusi t dengan peluang $(1 - \alpha)$ dan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$, dan dalam hal lainnya, H_0 ditolak.