



PROSIDING SAMASTA

Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia

ANCANGAN PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN DENGAN MENGUNAKAN APLIKASI WEBTOON

Lukluatul Maulidiyah¹⁾, Badriyah Wulandari²⁾

^{1),2)} Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Wiranegara, Jl. Ki Hajar Dewantara 27-29, Pasuruan, Jawa Timur, Indonesia

diyahutami53@gmail.com, diahwulan1988@gmail.com

ABSTRAK

Kualitas alat yang digunakan dalam perencanaan pembelajaran menentukan kualitas pelaksanaan pembelajaran tersebut. Perencanaan yang baik dapat memandu pelaksanaan pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Penelitian ini menggunakan aplikasi webtoon sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran. Webtoon merupakan aplikasi komik yang dapat dibaca secara online. Penelitian ini bertujuan untuk membuat ancangan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi webtoon dalam pelajaran menulis cerpen. Penelitian ini dilakukan agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara inovatif dan kreatif, sehingga tidak membuat siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Adapun tahapan dalam ancangan pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan aplikasi webtoon adalah (1) melakukan observasi terhadap siswa mengenai pembelajaran menulis cerpen, (2) Melihat hasil belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi webtoon, (3) Menerapkan aplikasi webtoon sebagai media dalam proses pembelajaran dengan cara guru memberikan satu judul hikayat yang ada dalam webtoon kemudian siswa menuliskan kembali kedalam bentuk cerpen, (4) melakukan penilaian, terhadap cerpen yang ditulis, (5) melakukan analisis data dari hasil pembelajaran sebelum menerapkan aplikasi webtoon dan sesudah menrapkannya, dan (6) menyatakan efektif atau tidaknya aplikasi webtoon untuk dipakai sebagai media dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: ancangan pembelajaran, webtoon, menulis cerpen

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di kelas seharusnya mampu mendorong kreativitas siswa secara keseluruhan, yang mana pembelajaran ini mampu membuat siswa aktif, mampu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif serta dalam kegiatan pembelajaran seharusnya dilakukan secara kreatif dan menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan.

Untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan keaktifan dalam proses pembelajaran. Keaktifan dalam proses pembelajaran dapat digambarkan sebagai keseimbangan aktivitas antara guru dan siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan proses pembelajaran antara lain guru harus membuat perencanaan sebaik mungkin dan melaksanakannya berdasarkan rencana yang telah dibuat (Nurlaila, 2018). Oleh karena itu guru harus dapat

membuat proses pembelajaran sekreatif mungkin, untuk itu guru dapat melihat minat siswa dari zaman yang semakin berkembang. Dengan menerapkan apa yang disukai siswa dalam proses pembelajaran yang mana dapat membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

Pada dasarnya tujuan penelitian ini dilakukan untuk membuat ancangan pembelajaran dalam materi “Mengembangkan Hikayat dalam Bentuk Cerpen” Seperti yang kita ketahui Bahasa yang digunakan pada cerita rakyat kadang sulit untuk dipahami, oleh karena itu siswa kurang tertarik dalam pembelajaran tersebut, dan dalam hal ini siswa juga merasa kesulitan untuk menuangkan ide kedalam sebuah tulisan.

Hikayat adalah teks Melayu kuno yang berbentuk prosa (Aini & Nuryatin, 2019). Oleh sebab itu, siswa merasa kesulitan memahami Bahasa dalam hikayat karena Bahasa yang digunakan sulit untuk dipahami dan siswa juga kesulitan dalam menuangkan ide untuk mengembangkan hikayat dalam bentuk cerpen. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dalam pelajaran, dan mengakibatkan tidak tercapainya tujuan belajar secara maksimalnya.

Penelitian ini dilakukan untuk membuat ancangan pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan aplikasi *webtoon*. Seiring perkembangan zaman, media sosial banyak digandrungi masyarakat. Seperti yang dikatakan (Laili et al., 2020). Perkembangan zaman membuat penggunaan media sosial sangat diminati oleh masyarakat, karena media sosial tidak hanya memuat berbagai informasi dalam bentuk teks saja, tetapi juga dalam berbagai bentuk lainnya seperti audio, gambar dan video. Contoh layanan menarik yang ditawarkan media sosial adalah komik.

Dalam penelitian ini penulis memanfaatkan komik berbasis *web* untuk menjadi media penunjang dalam proses pembelajaran. Komik berbasis *web* yang terkenal digandrungi oleh anak-anak muda adalah *webtoon*. *Webtoon* adalah kartun animasi atau serial komik yang dipublikasikan secara *online* (Nuratika, 2018). Yang membuat anak-anak muda tertarik untuk menggunakan aplikasi ini adalah, bentuk gambar-gambar serta ceritanya yang disajikan sangat menarik. Dalam *webtoon* juga tersaji banyak cerita dari berbagai macam genre, dari mulai drama, fantasi, kerajaan, komedi, aksi, *slice of life* (sepotong kehidupan), romantic, *thriller* (cerita menegangkan), horror, webnovel, dan juga local. Oleh sebab itu, penulis menggunakan aplikasi *webtoon* sebagai media penunjang dalam pembelajaran menulis cerpen.

Menurut (Puspitasari, 2017) Kemampuan menulis merupakan kemampuan yang kompleks karena menulis menuntut seseorang untuk mengerahkan seluruh kemampuannya berupa penguatan aspek kebahasaan, isi tulisan, teknik menulis, dan juga tentang apa yang akan ditulis dan bagaimana cara menyampaikannya dalam bahasa tulis.

Sesuai dengan pendapat yang disampaikan diatas dapat disimpulkan bahwasannya dalam materi menulis cerpen diperlukan kemampuan memahami aspek-aspek kebahasaan isi tulisan, Teknik penulisan, dan ide-ide kreatif yang akan dituangkan dalam tulisan tersebut. Menulis cerpen merupakan salah satu materi yang dianggap cukup rumit oleh siswa, kesulitan

yang dialami biasanya disebabkan oleh sulitnya siswa dalam menemukan ide, tema, ataupun topik yang akan ditulisnya. Kesulitan siswa dalam menulis cerpen tidak hanya terjadi pada saat mencari ide dan menentukan tema. Banyak siswa mengalami kesulitan ketika mereka harus menuangkan ide mereka ke dalam tulisan. Namun ketika ide sudah didapat dan tema sudah ditentukan, siswa kembali mengalami kesulitan dan berhenti menulis di paragraf pertama. Maka dalam proses menulis cerpen menuntut siswa untuk berpikir kreatif dengan lancar sehingga siswa dapat mengolah kata-kata untuk mengungkapkan ide-ide tersebut.

Adapun keberhasilan penelitian sebelumnya dilakukan oleh Nuratikah dan Aida Sumardi (2018) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Webtoon* Terhadap Keterampilan Menulis Pantun” Dalam hasil penelitain yang dilakukan oleh Nuratikah dan Aida dikatakan bahwa aplikasi *Webtoon* sangat berpengaruh terhadap ketrampilan dan hasil belajar siswa. Oleh karna itu aplikasi *Webtoon* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nur Atika dan Aida dengan penelitian ini yaitu : yang pertama, materi pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian Nuratikah dan Aida materi yang digunakan adalah Menulis Pantun, dan pada penelitian ini materi yang digunakan adalah Menulis Cerpen. Yang kedua, perbedaan pada tujuan penelitian. Yang ketiga, perbedaan pada metode penelitian. Kemudian persamaan penelitian yang dillakukan oleh Nuratikah dan Aida dengan penelitian ini adalah : yang pertama, sama-sama menggunakan aplikasi *webtoon* sebagai media penunjang pembelajaran.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Nuraini (2019) dengan judul “Penggunaan Media *Webtoon* Dalam Pembelajaran Menulis Naskah Drama Siswa Kelas Viii-4 Smp Pgr 1 Ciputat Tangerang Selatan”. Dalam Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Webtoon* baik digunakan sebagai media dalam menulis drama. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nuraini dengan penelitian ini adalah : yang pertama, perbedaan pada tujuan penelitian. Yang kedua,perbedaan pada materi penelitian. Kemudian persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nuraini dengan penelitian ini adalah : sama-sama menggunakan aplikasi *webtoon*.

Penelitian yang ketiga ditulis oleh Meisya (2021) dengan judul “Analisis Ekranisasi *Webtoon* “Terlalu Tampan” Ke Dalam Film Layar Lebar “Terlalu Tampan” Berdasarkan Unsur Naratif Dan Visual” dalam hasil penelitaian yang dilakukan oleh Meisya dikatakan bahwa penggunaan aplikasi *webtoon* untuk dijadikan sebagai film kurang efektif karena sifat kedua media yang cenderung berbeda. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Meisya dengan penelitian ini adalah : yang pertama, Fokus penelitian ini adalah pada ekranisasi alur, tokoh dan latar yang ada pada cerita *webtoon*. Yang kedua, penelitian Meisya menggunakan *webtoon* sebagai penunjang untuk membuat film layer lebar sedangkan penelitian ini menjadikan *webtoon* sebagai media penunjang untuk proses pembelajaran dikelas. Kemudian persamaan penelitian yang dilakukan oleh Meisya dengan penelitian ini adalah : yang pertama, sama-sama menggunakan aplikasi *webtoon* sebagai media penunjang. Yang kedua, sama-sama menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif.

Berdasarkan penjelasan diatas, menyatakan bahwa penelitian ini ditulis dengan judul “Ancangan Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Menggunakan Aplikasi *Webtoon*”

dilakukan dengan tujuan untuk membuat ancangan pembelajaran, agar guru dapat memiliki gambaran untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dengan desain yang menarik, sesuai dengan perkembangan zaman dan tentunya sesuai dengan apa yang tengah diminati siswa. Agar pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini ditulis dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini ditulis hanya sampai pada batas ancangan pembelajaran saja. Adapun tahap ancangan pembelajaran tersebut adalah : (1) melakukan observasi terhadap guru dan siswa mengenai proses pembelajaran menulis cerpen, (2) melihat hasil pembelajaran sebelum menggunakan aplikasi *webtoon* sebagai media penunjang dalam materi pembelajaran menulis cerpen, (3) menerapkan aplikasi *webtoon* sebagai media pembelajaran menulis cerpen, (4) melakukan pengumpulan data berupa teks cerpen yang telah ditulis dengan menggunakan aplikasi *webtoon*, (5) melakukan penilaian terhadap hasil cerpen yang telah ditulis menggunakan aplikasi *webtoon*, (6) menyatakan efektif atau tidaknya menggunakan media penunjang aplikasi *webtoon* dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kinerja guru dalam proses belajar mengajar (Korman, 2021). Perencanaan pembelajaran yang baik tentunya akan membantu guru melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih baik, dan tentunya akan berdampak besar pada hasil atau peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu penulis memilih untuk menggunakan aplikasi *webtoon* sebagai ancangan media penunjang dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini *webtoon* dipilih sebagai media penunjang karena, *Webtoon* merupakan aplikasi berisi komik online yang memiliki segmentasi cukup luas, dilihat dari konten yang disajikan aplikasi ini, mulai dari genre yang populer di kalangan remaja hingga konten dengan konten dewasa. (Nuraini, 2019). Sedangkan menurut (Meisya, 2021) *Webtoon* termasuk dalam komik strip yang dikemas dalam bentuk digital atau lebih dikenal dengan komik digital atau *Webtoon* yang berbentuk satu strip panjang berwarna dan diakses melalui aplikasi bernama *Line Webtoon*. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *webtoon* dapat menjadi salah satu aplikasi yang digandrungi oleh para remaja. Tidak jarang kita temui remaja zaman sekarang yang menyukai gambar kartun seperti yang ada pada *webtoon*, sampai terdapat julukan *wibu* dikalangan masyarakat yang menggemari tokoh-tokoh fiksi. Oleh karena itu penulis meyakini bahwa aplikasi *webtoon* sangat tepat digunakan sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini membahas mengenai mengembangkan hikayat dalam bentuk cerpen. Jadi hikayat itu sendiri termasuk dalam kategori karya sastra lama, sehingga seluruh penyajiannya masih menggunakan bahasa Melayu (Aini & Nuryatin, 2019). Sedangkan cerpen adalah cerita prosa fiktif yang mengungkapkan suatu gagasan melalui bahasa tulis tanpa membutuhkan waktu lama untuk membacanya. Ciri-ciri cerpen adalah bersifat naratif, berbentuk pendek yang dapat dibaca dalam sekali duduk, tidak membutuhkan banyak tokoh,

dan cerita hanya memiliki satu konflik yaitu satu makna, satu krisis dan satu efek untuknya. membaca (Purwanti, 2016).

Rancangan proses Pembelajaran adalah proses sistem untuk merencanakan pembelajaran. Persiapan dilakukan dengan menjelaskan tahapan-tahapan yang akan dilalui dalam proses pembelajaran (Lestari, 2015). Dari teori tersebut peneliti memutuskan menggunakan peta konsep sebagai ancangan pembelajaran guna mempermudah guru dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *webtoon*. Peta konsep yang penulis buat sebagai berikut.



Gambar 1. Ancangan Pembelajaran Menulis Cerpen Dengan Menggunakan Aplikasi *Webtoon*.

Observasi Terhadap Guru dan Siswa

Yaitu hal pertama yang dilakukan pada ancangan pembelajaran dalam penelitian ini adalah melakukan observasi kepada guru dan siswa mengenai minat siswa terhadap pembelajaran Mengembangkan Hikayat dalam Bentuk Cerpen. Apakah siswa sangat antusias dan aktif saat mengikuti pembelajaran tersebut atau malah sebaliknya siswa merasa bosan dan tidak berminat.

Melihat Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Aplikasi Webtoon

Yang kedua melihat hasil atau nilai siswa sebelum diterapkannya media aplikasi *webtoon* dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan guna mengetahui apakah hasil akhir siswa sudah memenuhi tujuan hasil akhir pembelajaran atau belum memenuhi. Dan hal ini juga nantinya untuk membandingkan hasil pembelajaran sebelum menggunakan aplikasi *webtoon* dan sesudah menggunakan aplikasi *webtoon*.

Menerapkan Aplikasi Webtoon Sebagai Media Dalam Proses Pembelajaran

Yang ketiga menerapkan aplikasi *webtoon* sebagai media pembelajaran dalam materi mengembangkan Hikayat dalam Bentuk Cerpen. Dengan cara guru memberikan satu judul *webtoon* bertemakan hikayat, kemudian guru meminta siswa untuk membaca satu judul *webtoon* tersebut untuk mengetahui cerita yang tertulis didalamnya, kemudian guru meminta siswa untuk menuliskan kembali *webtoon* hikayat tersebut dalam bentuk cerpen, dan terakhir guru meminta siswa untuk mengumpulkan hasil cerpen yang ditulisnya.

Melakukan Penilaian Terhadap Cerpen Yang Ditulis Dengan Menggunakan Media Aplikasi Webtoon

Yang keempat menilai cerpen yang telah ditulis siswa dari hasil pembelajaran menggunakan aplikasi *webtoon*. Dalam proses ini guru menentukan apakah pembelajaran siswa memiliki tingkatan atau bahkan penurunan.

Analisis Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Aplikasi Webtoon Dan Sesudah Menggunakannya

Yang kelima yaitu analisis data yang diambil dari hasil belajar siswa menulis cerpen sebelum menggunakan media aplikasi *wetoon* dengan hasil belajar setelah menggunakan media aplikasi *wetoon*. Di sini guru dapat membandingkan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan aplikasi *webtoon* sebagai media penunjang pembelajaran.

Menyatakan efektif atau tidaknya penggunaan aplikasi webtoon dalam proses pembelajaran

Dan yang keenam yaitu menyatakan efektif atau tidaknya penggunaan aplikasi *webtoon* sebagai media pembelajaran. Jika efektif maka guru dapat memakai aplikasi *webtoon* sebagai media penunjang dalam pembelajaran menulis cerpen.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, jika dilihat dari penelitian-penelitaian sebelumnya penggunaan palikasi *webtoon* cukup berpengaruh baik dilihat dari hasil belajar ataupun minat siswa dalam proses pembelajran, yang telah dilakukan dalam penelitian penggunaan *webtoon* sebagai media pembelajaran untuk menulis pantun, naskah drama, ataupun pembuatan film. Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya sampai pada batas ancangan pembelajaran saja. Karena penelitian ini bertujuan untuk memudahkan guru dalam melakukan proses mengajar dengan kreatif sehingga siswa dapat berantusias, aktif, dan tidak merasa bosan saat melakukan proses belajar.

Seperti yang telah dijelaskan penulis diatas bahwa hikayat merupakan bentuk cerita lama, ditulis menggunakan Bahasa yang sulit untuk dipahami, hal ini menjadikan siswa kurang berminat dalam pembelajaran tersebut. Dengan adanya cerita hikayat dalam aplikasi *webtoon*, yang mana cerita tersebut menggunakan Bahasa yang mudah dipahami dan adanya gambar-gambar yang menarik pada tampilan *webtoon* membuat siswa tidak merasa bosan. Namun kelemahan penelitian ini adalah minimnya cerita rakyat yang tersaji dalam *webtoon*, dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu membuat pihak manapun itu yang

berkontribusi dengan aplikasi *webtoon* dapat menyajikan lebih banyak lagi cerita rakyat Indonesia yang berbentuk komik dalam aplikasi *webtoon*.

KESIMPULAN

Rencana ataupun anangan pembelajaran merupakan langkah awal tersusunnya proses pembelajaran. Jika proses pembelajaran dilakukan tanpa adanya rancangan pembelajaran yang baik, maka mustahil proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik pula. Bahkan tanpa adanya rancangan dalam proses pembelajaran dapat mengakibatkan hasil belajar yang dicapai tidak sesuai dengan tujuan awal pembelajaran. Oleh karena itu penulis membuat anangan pembelajaran melalui peta konsep dengan memanfaatkan aplikasi *webtoon* sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, dan juga menjadikan siswa antusias, aktif, dan tidak merasa bosan saat melakukan proses pembelajaran.

REFERENSI

- Aini, I. N., & Nuryatin, A. (2019). Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Pengembangan Buku Komik Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai dan Isi Cerita Hikayat. *Face Threatening Act of Different Ethnic Speakers in Communicative Events of School Context*, 8(1), 104–115. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/24018>
- Korman, A. (2021). Upaya Meningkatkan Kualitas Perencanaan Pembelajaran Guru Sma Negeri I Lembor Selatan Melalui Supervisi Akademik. *EDUNET-The Journal of Humanities and ...*, 1(2), 24–35. <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/je/article/view/1049%0Ahttps://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/je/article/download/1049/513>
- Laili, A. P., Sabhan, & Hermawan, S. (2020). Keterampilan Menulis Cerpen Berdasarkan Komik Webtoon Siswa Kelas Ix-D Mtsn 2 Kota Banjarmasin. *Locana*, 3(1), 10–21. <https://doi.org/10.20527/jtam.v3i1.33>
- Lestari, P. P. (2015). Pengembangan Model Dan Rancangan Pembelajaran Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Dalam Pendidikan Ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional Call of Paper : Pluralisme Dalam Ekonomi Dan Pendidikan*, 98–111.
- Meisya. (2021). *Analisis Ekranisasi Webtoon “Terlalu Tampan” Ke Dalam Film Layar Lebar “Terlalu Tampan” Berdasarkan Unsur Naratif Dan Visual*. 1–17.
- Nuraini. (2019). *Penggunaan media webtoon dalam pembelajaran menulis naskah drama siswa kelas viii-4 smp pgri 1 ciputat tangerang selatan tahun pelajaran 2018/2019*.
- Nuratika, A. S. (2018). Pengaruh Penggunaan Webtoon Terhadap Keterampilan Menulis Pantun. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1.
- Nurlaila. (2018). Urgensi Perencanaan Pembelajaran dalam Peningkatan Profesionalisme Guru. *Jurnal Ilmiah Sustainable*, 1(1), 93–112. <https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/sus/article/view/900>
- Purwanti, Gi. E. (2016). *Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Berbasis Konflik Dengan Menggunakan Metode Mind Mapping Pada Siswa Kelas X Sman 5 Cimahi Tahun Pelajaran 2015/2016*. 14–40.

Puspitasari, A. C. D. D. (2017). Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Kemampuan Menulis Cerpen (Studi Korelasional pada Siswa SMA Negeri 39 Jakarta). *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3), 249–258. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1180>