

KEEFEKTIFAN MEDIA *WEBTOON* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERITA PENDEK PADA SISWA KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH 5 YOGYAKARTA

Vania Arista Ekaputri¹, Hartono²

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBSB Universitas Negeri Yogyakarta

Email: vaniaarista.2019@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menguji perbedaan kemampuan menulis cerita pendek pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *webtoon* dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media *webtoon*; (2) Menguji keefektifan media *webtoon* dalam pembelajaran menulis cerita pendek pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Jenis penelitian ini kuantitatif yang dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel yaitu XI IPS 1 (kelas kontrol) dan XI IPS 2 (kelas eksperimen). Prosedur penelitian dengan tahapan *pretest*, pemberi perlakuan, dan *posttest*. Kelayakan instrumen tes diuji dengan pengisian angket validasi oleh validator ahli yaitu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBSB UNY dan guru bahasa Indonesia. Instrumen penelitian diperoleh validitas dan reabilitas yaitu 1,00. Pemerolehan data berupa tes awal dan tes akhir. Pengumpulan data berupa hasil nilai *pretest* dan *posttest* menulis cerpen bertema bebas. Teknik analisis data melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji T-Test, dan uji N-Gain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Terdapat perbedaan kemampuan menulis cerpen yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *webtoon* dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media *webtoon* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta dengan uji T-Test *pretest-posttest* kelas eksperimen dengan Sig. 0,000 dan kelas kontrol dengan Sig. 0,024; (2) Pembelajaran menulis cerpen dengan media *webtoon* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis cerpen tanpa menggunakan media *webtoon* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta dengan uji N-Gain Score kelas eksperimen ($g = 0,47$) dan kelas kontrol ($g = 0,32$) yang memiliki kategori sedang.

Kata Kunci: keefektifan, media *Webtoon*, menulis cerpen

ABSTRACT

This study aims to: (1) Test the difference in the ability to write short stories in grade XI students of SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta between students who participated in learning using webtoon media and students who participated in learning without using webtoon media; (2) Testing the effectiveness of webtoon media in learning to write short stories in grade XI students of SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. This type of quantitative research was carried out at SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. This study used two classes as samples, namely XI IPS 1 (control class) and XI IPS 2 (experimental class). Then, the research procedure with the stages of pretest, treatment giver, and posttest. The feasibility of the test instrument is carried out by filling out a validation questionnaire by expert validators, namely lecturers of Indonesian Language and Literature Education FBSB UNY and high school Indonesian teachers. This research instrument obtained validity and reliability of 1.00. Data acquisition in the form of initial tests and final tests. Data collection in the form of pretest and posttest scores writing free-themed short stories. Data analysis techniques through normality test, homogeneity test, T-Test, and N-Gain test. The results of this study showed that: (1) There was a significant difference in the ability to write short stories between students who participated in learning using webtoon media and students who participated in learning without using webtoon media in grade XI students of SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta with the experimental class pretest-posttest T-Test test with Sig. 0.000 and the control class with Sig. 0.024; (2) Learning to write short stories with webtoon media is more effective than learning to write short stories without using webtoon media in grade XI students of SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta with the N-Gain Score test of the experimental class ($g = 0.47$) and control class ($g = 0.32$) which has a medium category.

Keywords: *effectiveness, Webtoon media, short story writing*

PENDAHULUAN

Media merupakan bentuk perantara sarana komunikasi. Sebagai perantara untuk menyampaikan informasi maka media penting digunakan dalam proses pembelajaran. Dewasa ini perkembangan IPTEK mendorong upaya pembaharuan teknologi dalam proses pembelajaran. Pengajar dituntut untuk membuat media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu membangkitkan minat peserta didik. Salah satu media yang diharapkan mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik adalah melalui media gambar.

Media yang dapat memuat banyak gambar dan banyak digemari oleh remaja yaitu *webtoon*. *Webtoon* merupakan aplikasi berupa komik daring yang memuat segmentasi cukup luas dilihat dari konten yang tersaji dalam aplikasi ini mulai dari genre yang digemari remaja hingga dewasa. Pengembangan komik dalam era digital ini diinterpretasikan dalam tiga situasi, yakni; sebagai master, kemungkinan menjadi master, atau sebagai bagian yang dikendalikan (McCloud, 2008 dalam Darmawanti, 2022: 202).

Menurut kesimpulan Levie dan Levie (sebagaimana yang dikutip oleh Siwi, Syofyan, Hayari 2018: 48), penggunaan rangsangan visual membuktikan peningkatan hasil pembelajaran terutama dalam hal mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan mengaitkan fakta serta konsep.

Dale (sebagaimana yang dikutip oleh Siwi, Syofyan, Hayari 2018: 48) menyampaikan estimasinya bahwa sekitar 75% dari hasil pembelajaran berasal dari penggunaan penglihatan, sekitar 13% dari pendengaran, dan sisanya, sekitar 12%, dari indera lainnya. Dia juga menyoroti bahwa tingkat keabstrakan pesan dapat ditingkatkan ketika pesan tersebut diwakili dalam bentuk lambang seperti gambar, bagan, atau grafik.

Pada proses pembelajaran, diperlukan media untuk mendukung dan menarik minat peserta didik. Salah satu jenis media yang dianggap memiliki potensi untuk menarik perhatian pelajar adalah media *webtoon*. *Webtoon* termasuk ke dalam media visual karena bentuk visualnya berupa gambar yang disertai balon-balon teks yang membentuk sebuah cerita. Alur cerita yang disajikan dalam gambar pada *webtoon* serta balon kata yang memperjelas cerita diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan imajinasi.

Webtoon dikembangkan karena

semakin banyak masyarakat khususnya remaja mengakses internet melalui gawai yang dimilikinya. Pengembangan *webtoon* di Indonesia sendiri sudah mulai marak, hal ini dapat kita lihat dari berkembangnya aplikasi *webtoon* seperti *line webtoon*, *ngomik* dan berbagai situs *webtoon* lainnya. Seperti yang dikemukakan Susanti (2019 melalui Rahayu, Wikanengsih, Fauziya 2020: 457) bahwa “penggunaan media *webtoon* dapat memberikan stimulus yang positif dalam proses berpikir siswa dalam merangkai kata-kata, menyusun alur, menentukan judul, menggambarkan tokoh di setiap dialog dan hal ini disebabkan dalam media *webtoon* terdapat komik cerita sangat digemari oleh siswa, setiap munculnya dialog selalu diiringi dengan gambar tokoh dalam *Webtoon*”.

Bentuk visual yang menarik pada *webtoon* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, salah satunya yaitu pembelajaran menulis cerita pendek. Peserta didik dapat menyusun ide-ide berdasarkan gambar dan dialog pada balon kata. Selain itu, media *webtoon* diduga dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Melalui gambar dan dialog pada *webtoon*, peserta didik lebih mudah menangkap makna yang terkandung di dalamnya. Harapannya adalah bahwa ini akan membantu siswa dalam mengembangkan daya imajinasi dan menghasilkan gagasan-gagasan inovatif dalam proses mengekspresikan cerita melalui tulisan.

Kegiatan menulis cerita pendek merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Menulis merupakan kegiatan pembelajaran bahasa yang tidak mudah untuk dilakukan. Diperlukan media yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan media harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Guru hendaknya menggunakan media yang efektif dalam pembelajaran menulis cerita pendek.

Dikutip dari TribunKaltim.co penggunaan *webtoon* yang mudah untuk diakses, tersedianya komik dari berbagai negara bahkan lokal, untuk melihat *chapter* yang sedang dibaca cukup *scroll* hingga bawah itu adalah *chapter* yang sedang dibaca, *webtoon* juga tidak mengandung iklan yang sering kali mengganggu ketika sedang membaca, serta banyaknya komik yang bisa dipilih berdasarkan genre yang ingin dibaca.

Webtoon memiliki fitur keamanan yang cukup ramah terhadap anak sehingga

tersaring berdasarkan usia. Hal ini dipertegas oleh Iqbal dalam situs TribunKaltim.co bahwa *webtoon* memiliki kebijakan yang cukup baik untuk pembaca yang berada di bawah umur, untuk membaca komik yang dapat diakses pada usia 18 tahun ke atas perlu verifikasi terlebih dahulu.

Jika media *webtoon* dikaitkan dengan keterampilan menulis yang memiliki peranan penting khususnya menulis teks cerita pendek diduga dapat mengembangkan kepribadian dan kreativitas peserta didik. Melalui menulis teks cerita pendek, peserta didik dapat mengungkapkan ide, gagasan, imajinasi, dan pemikiran yang ada dengan media tulis.

Seperti yang dinyatakan oleh Dalman (2016: 3), menulis merupakan suatu bentuk komunikasi yang melibatkan pengiriman pesan atau informasi tertulis kepada orang lain menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Kegiatan menulis melibatkan beberapa elemen, seperti penulis sebagai pengirim pesan, konten tulisan, saluran atau media yang digunakan, dan audiens atau pembaca. Pendapat lainnya diutarakan Tarigan (2021: 3) menyimpulkan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain.

Kasupardi dan Supriatna (2010: 5) menyatakan bahwa menulis pada hakikatnya adalah sebuah proses yang memanfaatkan simbol-simbol (huruf) untuk menyusun, mencatat, dan mengomunikasikan gagasan serta dapat merangkum aspirasi yang bisa menghibur, memberikan informasi, dan meningkatkan pemahaman atau pengetahuan.

Selain itu, Munirah (2015: 4) menyatakan bahwa menulis adalah suatu bentuk komunikasi yang menggunakan bahasa sebagai mediumnya. Ini terwujud dalam bentuk tulisan yang terdiri dari urutan huruf yang memiliki makna lengkap dengan semua unsurnya, seperti ejaan dan tanda baca. Aktivitas menulis juga merupakan proses untuk menyampaikan ide, pesan, sikap, dan opini kepada pembaca melalui penggunaan simbol-simbol atau lambang-lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati baik oleh penulis maupun pembaca.

Berdasarkan beberapa pandangan yang telah disampaikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa menulis adalah suatu kemampuan komunikasi yang dilakukan secara tidak

langsung, tanpa kehadiran tatap muka, dengan menggunakan bahasa sebagai medianya seperti lambang-lambang (huruf), menyusun, mencatat serta hal-hal yang dapat menampung informasi, pesan, gagasan, dan pengetahuan bagi pembacanya.

Keterkaitan keterampilan menulis dengan pembelajaran menulis teks cerita pendek adalah dalam menulis memunculkan ide-ide, gagasan, opini mengenai suatu hal yang dituangkan dalam bentuk tulisan. Dilihat dari hal ini sangat berpengaruh pada proses pembelajaran menulis teks cerita pendek yang membutuhkan ide, gagasan, serta opini sang penulis untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dengan menerapkan kaidah-kaidah kebahasaan serta unsur-unsur dalam teks cerita pendek yang sesuai sehingga membentuk sebuah tulisan yang menarik pembaca.

Untuk menerapkan penggunaan media *webtoon* dalam pembelajaran menulis cerita pendek maka akan dilakukan penelitian di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Berdasarkan hasil observasi melalui *website* <https://smamuh5yk.sch.id/> SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta diperoleh keterangan bahwa SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta belum memiliki prestasi dalam bidang sastra terutama penulisan cerita pendek. Selain itu, melalui observasi secara langsung peneliti memilih peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta dikarenakan (a) peserta didik malas, kurang tertarik, dan kurang termotivasi dengan pembelajaran menulis teks cerita pendek. (b) peserta didik merasa kurang memiliki keahlian dalam menulis fiksi atau cerita pendek (c) belum diterapkannya media *webtoon* dalam pembelajaran menulis cerita pendek.

Penggunaan *webtoon* menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis cerita pendek selain penggunaan buku sekolah. Ini juga terkait dengan pola perilaku yang bijaksana dari siswa SMA dalam memanfaatkan teknologi. Sehingga, *webtoon* bisa dijadikan solusi bagi peserta didik dalam menggunakan teknologi dengan baik dan bijak, serta belajar dengan cara yang menyenangkan.

Melalui pemanfaatan perkembangan teknologi yang terus berkembang dan sumber daya yang memadai, baik siswa maupun guru dapat mengoptimalkan penggunaan mereka, tidak hanya terpaku pada contoh teks cerita pendek atau buku teks dalam materi cerita

pendek. Terkait dengan pemanfaatan media yang tepat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran kepada siswa, penulis melakukan penelitian dengan desain eksperimen untuk mengetahui keefektifan media yang digunakan untuk menulis cerita pendek pada peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini dilakukan oleh Yulandari dan Sudarsono (2019) dengan judul “Pengaruh LINE Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Digital”. Kemudian, penelitian lain dilakukan oleh Oktarina, Susetyo, dan Gumono (2019) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama dengan Menggunakan Media *Line Webtoon* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen (Sugiyono, 2021: 111).

Pada penelitian eksperimen ini menggunakan desain eksperimen semu dengan rancangan *control group pretest-posttest design*. Penelitian eksperimen berusaha menentukan apakah suatu perlakuan mempengaruhi hasil sebuah penelitian. Pengaruh ini dinilai dengan cara menerapkan perlakuan tertentu pada satu kelompok, dan tidak menerapkannya pada kelompok yang lain. Kedua kelompok ini diberikan tes awal dan tes akhir. Kemudian, menentukan bagaimana dua kelompok tersebut sesuai hasil akhir.

Dalam model ini, sebelum dimulai perlakuan kedua kelompok diberi tes awal atau *pretest* untuk mengetahui kondisi awal kedua kelompok (Y1). Selanjutnya pada kelompok eksperimen diberi perlakuan (X) dan pada kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Setelah selesai perlakuan kedua kelompok diberi tes lagi sebagai *posttest* (Y2).

Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2023. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta, Kompleks Perguruan Muhammadiyah, Jl. Purwodiningratan NG I No.902 A. Ngampilan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta

Pada penelitian ini, populasi yang ditetapkan adalah siswa kelas XI SMA

Muhammadiyah 5 Yogyakarta yang berjumlah 77 siswa. Teknik penentuan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* dilakukan dengan cara mengambil sampel dari populasi dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang digunakan menggunakan *purposive sampling* adalah dua kelas dengan latar peminatan yang sama. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh dua kelas yang akan dijadikan sampel penelitian yaitu XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol.

Variabel bebas pada penelitian ini adalah media *webtoon* karena teknik ini akan digunakan untuk perlakuan pada kelompok eksperimen. Variabel terikat merupakan hasil yang telah dicapai peserta didik setelah memperoleh perlakuan. Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menulis teks cerita pendek setelah diberi perlakuan yang berupa penggunaan media *webtoon*.

Prosedur penelitian yang dilakukan melalui 3 (tiga) tahap. **Tahap pertama** yaitu tahap praeksperimen. Tahap praeksperimen, dilakukan tes awal berupa kemampuan menulis cerita pendek pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tes tersebut bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam menulis cerita pendek sebelum diberi perlakuan.

Tahap perlakuan, perlakuan diberikan untuk mengetahui peningkatan keterampilan subjek dengan memberikan perlakuan berbeda pada kedua kelompok. Perlakuan yang dilakukan dengan menggunakan media *webtoon* pada kelompok eksperimen yaitu kelas XI IPS 2 dan pembelajaran tanpa menggunakan media *webtoon* pada kelas kontrol yang dilakukan di kelas XI IPS 1.

Tahap Pascaeksperimen, pada tahap ini, siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diberikan tes akhir. Pemberian tes ini bertujuan untuk melihat perbedaan kemampuan menulis teks cerita pendek setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *webtoon*. Hasil tes digunakan untuk menentukan pengaruh yang ditimbulkan akibat perlakuan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes menulis cerita pendek. Validitas yang digunakan adalah validitas isi. Materi menulis teks cerita pendek sesuai dalam kurikulum 2013 yang digunakan di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Untuk

mengetahui validitas instrumen dalam penelitian ini, instrumen tersebut akan dikonsultasikan pada ahlinya dalam hal ini yaitu dosen pembimbing dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

Tes tersebut digunakan untuk mengetahui kemampuan awal (*pretest*) dan kemampuan akhir (*posttest*) siswa dalam menulis cerita pendek. Tes dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penilaian hasil tes menulis cerita pendek dilakukan berdasarkan instrumen penilaian yang telah dibuat. Kriteria penilaian untuk tugas menulis cerita pendek bersumber dari Nurgiyantoro (2016: 480-481). Pedoman penilaian telah disesuaikan dengan pembelajaran menulis cerita pendek

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar. Tes awal digunakan untuk melihat kemampuan awal siswa, sedangkan tes akhir digunakan untuk melihat kemampuan akhir menulis cerita pendek. Kedua tes ini diterapkan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya akan dinilai dengan pedoman penilaian yang disusun sebelumnya. Data yang dihasilkan dari kedua tes tersebut akan digunakan untuk membuktikan hipotesis yang telah dibuat sebelumnya.

Teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah teknik tes (*pretest* dan *posttest*). Teknik tes digunakan untuk menjangkau data-data siswa baik yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*, berupa kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek bertema bebas dengan memperhatikan unsur-unsur membangun cerpen.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *uji-t* atau *t-test* untuk menguji perbedaan kemampuan menulis teks cerita pendek antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *webtoon* dan kelompok kontrol yang diajar tanpa menggunakan media *webtoon*. Sehingga dapat diketahui pula keefektifan antara keduanya dengan uji N-Gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen yang menggunakan data statistik atau angka-angka. Penelitian ini menggunakan rancangan *control group pretest-posttest design*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis cerita pendek pada peserta didik kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *webtoon* dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media *webtoon*. Selain itu, mengetahui pembelajaran menulis cerita pendek dengan menggunakan media *webtoon* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis cerita pendek tanpa menggunakan media *webtoon* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang terdiri dari XI MIPA 1, XI IPS 1, dan XI IPS 2 dengan jumlah 77 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 44 peserta didik yang diambil melalui *purposive sampling*. Sugiyono, (2021: 133) menyatakan *purposive sampling* merupakan cara mengambil sampel dengan cara pertimbangan tertentu, yaitu pemilihan sampel dari populasi dilakukan dengan menentukan topik dan tujuan dari penelitian, menentukan kriteria dari sampel yang dibutuhkan secara spesifik, menentukan populasi yang akan diambil sampelnya, dan menentukan menentukan sampel yang dinilai layak untuk dijadikan data dalam penelitian. Kriteria yang digunakan untuk menentukan sampel yaitu kelas yang dipilih memiliki latar peminatan yang sama dan peserta didik yang melakukan tes sebanyak dua kelas. Dari teknik tersebut, diperoleh kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen.

Variabel dalam penelitian ini ada dua macam yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Melalui pendapat Sugiyono (2021: 69) yang menyatakan bahwa variabel bebas merupakan variabel yang menjadi sebab perubahan sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini variabel bebas adalah media *webtoon*, sedangkan variabel terikat adalah keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Deskripsi perbedaan keterampilan menulis cerita pendek peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol secara prosedur penelitian dari tahap praeksperimen yaitu tes awal (*pretest*), tahap eksperimen dengan penguasaan perlakuan, dan tahap pascaeksperimen yaitu tes akhir (*posttest*) yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Deskripsi Kondisi Awal Kemampuan Menulis Cerita Pendek pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kondisi awal peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta sebelum mendapatkan *pretest* adalah peserta didik belum menerima pembelajaran cerita pendek dan tidak banyak materi cerpen yang mereka ingat. Oleh karena itu, pada saat peserta didik ditanya oleh guru hanya sedikit yang mampu menjawab atau peserta didik hanya diam tidak menjawab.

Kemampuan awal peserta didik dalam menulis cerita pendek dapat diketahui melalui hasil tes awal (*pretest*). Pada saat *pretest*, peserta didik diberi tes untuk menulis teks cerita pendek dengan tema bebas. Jumlah peserta didik pada saat dilakukan *pretest* adalah 21 peserta didik untuk kelas eksperimen dan 23 peserta didik untuk kelas kontrol. Namun, hanya ada 42 data peserta didik yang dapat diperoleh karena pada kelas kontrol terdapat satu peserta didik yang tidak pernah masuk dan satu peserta didik yang tidak dapat hadir.

Tabel I. Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	N	Min.	Max.	Mean
<i>Pretest</i> kelompok kontrol	21	23	78	53,57
<i>Pretest</i> kelompok eksperimen	21	21	75	49,14

Hasil *pretest* menulis cerita pendek peserta didik kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta menunjukkan kemampuan peserta didik dalam menulis cerita pendek masih tergolong rendah. Hal ini bisa dilihat dari rerata nilai kelas eksperimen sebesar 49,14 dan kelas kontrol sebesar 53,57.

Kemampuan menulis cerita pendek yang masih tergolong rendah tersebut berkaitan dengan struktur cerpen yang tidak mereka ingat dan unsur pembangun cerpen yang sulit dikembangkan oleh peserta didik. Struktur cerpen tersebut terdiri dari abstrak, orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi dan koda. Sedangkan unsur pembangun cerpen terdiri dari unsur intrinsik yaitu tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sarana cerita dan unsur ekstrinsik yaitu unsur-unsur yang berada di luar karya sastra, tetapi secara tidak langsung memengaruhi bangunan atau sistem organisme karya sastra.

Kendala utama yang dihadapi peserta didik saat *pretest* yaitu menentukan tema dari cerita

yang ingin dibuat. Selain itu, peserta didik juga kurang mampu untuk menentukan ide cerita dalam mengembangkan alur cerita dan penokohan dari tokohnya. Hal ini menunjukkan bahwa menentukan tema, ide tulisan dalam mengembangkan alur cerita, dan penokohan dari tokoh dalam cerita menjadi kendala utama dalam proses pembelajaran menulis cerita pendek.

Peserta didik merasa kesulitan dalam mengembangkan alur cerita sehingga sebagian besar peserta didik kurang memunculkan konflik dalam ceritanya. Peserta didik hanya menceritakan bahwa terdapat konflik dalam cerita tersebut namun tidak diceritakan konflik yang dialami oleh tokoh dalam ceritanya. Kemudian, terdapat beberapa peserta didik yang langsung mengakhiri ceritanya karena kesulitan untuk mengembangkan idenya. Selain itu, dalam penggunaan tanda baca, pemilihan kata, dan penulisan huruf belum terlalu diperhatikan oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan pada tes awal (*pretest*) peserta didik belum diberikan pembelajaran tentang cerpen dan menulis cerpen.

2. Perbedaan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Antarkelas

a. Proses Pembelajaran

Hasil *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan keterampilan menulis cerita pendek yang masih rendah. Setelah *pretest* dilakukan, kedua kelas tersebut mendapatkan perlakuan. Peserta didik pada kelas eksperimen diberi perlakuan menulis cerpen dengan menggunakan media *webtoon* sehingga peserta didik diminta untuk mengunduh aplikasi *webtoon* di gawai masing-masing, sedangkan pada kelas kontrol diberi perlakuan menulis cerita pendek tanpa menggunakan media *webtoon*. Peneliti menggunakan teks cerpen sebagai media pembelajaran untuk kelas kontrol.

Amalia dan Doyin (2016: 39) mengemukakan juga bahwa tahap penulisan cerita pendek meliputi tahap prapenulisan, penulisan dan pascapenulisan. **Prapenulisan**, pada tahap ini tema ditetapkan dan informasi yang diperlukan untuk cerita pendek dikumpulkan. **Penulisan**, tahap ini dimulai dengan kegiatan menulis kalimat pertama untuk mempermudah peserta didik, penulisan awal kalimat bisa dipicu melalui penggunaan media *webtoon*. **Pascapenulisan**, paragraf yang tersusun kemudian disunting bahasa dan penggunaan tanda bacanya.

Pada tahap perlakuan, peserta didik kelas eksperimen mendapatkan materi mengenai unsur-unsur pembangun cerpen dan *webtoon*. Proses pembelajaran tersebut menggunakan metode *project based learning*. Kemudian peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari 4 peserta didik. Meskipun sudah membentuk kelompok, setiap peserta didik secara mandiri membaca *webtoon* yang telah ditentukan oleh guru. Hal ini dimaksudkan supaya peserta didik dapat lebih fokus dalam membaca *webtoon*. *Webtoon* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu “Mera, Puti, dan Emas”, “Bulan”, dan “Jajan Squad” karena cerita pendek erat sekali dengan kehidupan sehari-hari, hal itu yang mendasari pemilihan tiga cerita tersebut. Ketika sedang membaca, peserta didik juga harus mengamati gambar yang terdapat di dalam cerita agar dapat memahami isi cerita di dalamnya.

Setelah selesai membaca *webtoon*, peserta didik secara berkelompok mendiskusikan isi dan unsur-unsur pembangun cerpen. Selanjutnya, setiap kelompok menuliskan hasil diskusinya dan menuliskannya di papan tulis dan kelompok lain melengkapi pemaparan kelompok sebelumnya sesuai hasil diskusi kelompoknya. Berdasarkan hasil diskusi yang telah dituliskan di papan tulis, peserta didik menyepakati tema utama yang akan digunakan untuk menulis cerpen.

Tema yang telah disepakati dijadikan dasar untuk membuat kerangka. Peserta didik secara berkelompok membuat kerangka cerpen dalam memilih dan menandai gambar-gambar pada *webtoon* berdasarkan tema yang telah ditentukan dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen yang telah didiskusikan. Langkah selanjutnya peserta didik membuat cerpen berdasarkan kerangka yang telah dibuat dengan memperhatikan unsur pembangun cerpen.

Setiap kelompok bertukar cerpen untuk mengoreksi organisasi isi, bahasa, ejaan, kalimat, dan tanda baca. Cerpen yang telah dikoreksi kemudian dikembalikan kepada pemiliknya. Peserta didik secara berkelompok memperbaiki cerpen berdasarkan kalimat yang benar, ejaan, organisasi isi, bahasa, dan tanda baca. Setelah diperbaiki peserta didik mengumpulkan hasil akhirnya kepada guru. Namun, tahap ini tidak dapat dilaksanakan karena keterbatasan waktu pembelajaran.

Pada kelas kontrol, peserta didik juga melakukan tanya jawab mengenai unsur-unsur

pembangun cerpen. Proses pembelajaran kelas kontrol juga menggunakan metode *project based learning*. Namun, pada kelas kontrol pembelajaran menulis cerpen tidak menggunakan media *webtoon*. Kemudian, peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari 4 peserta didik. Peserta didik hanya diberi teks cerpen yang sama disetiap kelompok.

Setelah mendapatkan materi dari guru, peserta didik membaca teks cerpen yang sebelumnya telah diberikan oleh guru. Peserta didik secara berkelompok menganalisis isi dan unsur-unsur pembangun cerpen yang telah dibaca. Langkah selanjutnya, peserta didik menyepakati tema berdasarkan hasil analisis tersebut. Kemudian, membuat cerpen berdasarkan tema yang telah disepakati. Peserta didik harus memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen yang telah dibaca.

Kegiatan terakhir yang dilakukan peserta didik yaitu menukarkan cerpen dengan kelompok lain kemudian memperbaiki cerpen berdasarkan kalimat yang benar, ejaan, organisasi isi, bahasa, dan tanda baca. Lalu, setelah diperbaiki akan diserahkan kepada guru. Namun, tahap ini tidak dapat dilaksanakan karena keterbatasan waktu pembelajaran,

Setelah mendapat perlakuan, peserta didik diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil akhir kemampuan menulis cerpen. Langkah yang dilakukan dalam *posttest* sama dengan *pretest*. Peserta didik membuat cerpen baru bertema bebas dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerita pendek, ejaan, tanda baca, penataan paragraf dan penggunaan diksi di dalamnya.

Perbedaan kemampuan menulis cerpen terjadi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol karena pada kelas eksperimen mendapat perlakuan menggunakan media *webtoon* yang membantu peserta didik dalam berimajinasi. Gambar yang berwarna dan teks yang terdapat pada balon kata membantu peserta didik untuk lebih termotivasi membaca dan menangkap isi bacaan. Peserta didik lebih aktif berdiskusi dalam menganalisis unsur-unsur pembangun cerpen yang terkandung di dalam bacaan.

Adapun pada peserta didik kelas kontrol terdapat kesulitan dalam menentukan inti dari bacaan. Pada saat perlakuan masih terdapat peserta didik yang menulis cerpen tanpa memperdulikan unsur-unsur pembangun cerpen yang terkandung dalam bacaan, tanda baca yang kurang diperhatikan, dan penggunaan diksi. Hal ini disebabkan kurangnya minat dalam

membaca media yang diberikan yaitu berupa teks.

b. Rerata Nilai Pretest dan Posttest

Perbedaan kemampuan menulis kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dari rata-rata nilai pada saat *pretest* dan *posttest*.

Tabel II. Rerata Nilai Pretest-Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Tes	Mean
Kelompok Kontrol	<i>Pretest</i>	53,57
	<i>Posttest</i>	63,24
Kelompok Eksperimen	<i>Pretest</i>	49,14
	<i>Posttest</i>	73,10

Hasil nilai rata-rata kelas kontrol setelah melakukan *pretest* adalah 53,57 dan setelah melakukan *posttest* sebesar 63,24. Selisih kemampuan menulis kelas kontrol 9,67. Hasil ini berbeda dengan kemampuan menulis cerpen pada kelas eksperimen. Hasil nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 49,14 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 73,10. Selisih nilai kemampuan menulis kelas eksperimen sebesar 23,96. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan menulis kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

c. Perbandingan Data Statistik Pretest-Posttest Kemampuan Menulis Cerpen Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel III. Perbandingan Data Statistik *Pretest-Posttest* kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	N	Nilai terendah	Nilai tertinggi	Mean	Median	Modus
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	21	21,00	75,00	49,14	43,00	40,00
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	21	60,00	90,00	73,10	72,00	63,00
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	21	23,00	78,00	53,57	55,00	40,00
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	21	40,00	81,00	63,24	63,67	70,00

Berdasarkan data hasil *pretest* kelas kontrol, nilai terendah yang didapat adalah 23 dan nilai tertinggi 78 dengan nilai rata-rata (mean) *pretest* kelas kontrol 53,57; median 55; dan nilai yang sering muncul (modus) 40. Sedangkan pada penilaian *posttest*, nilai terendah yang didapat adalah 40 dan nilai tertinggi 81 dengan nilai rata-rata (mean) *pretest* kelas kontrol 63,23; median 63,66; dan nilai yang sering muncul (modus) 70.

Hasil analisis data kelas kontrol berbeda dengan kelas eksperimen. Pada *pretest* kelas eksperimen, nilai terendah yang didapat adalah 21 dan nilai tertinggi 75 dengan nilai rata-rata (mean) 49,14; median 43; dan nilai yang sering

muncul (modus) adalah 40. Sedangkan pada penilaian *posttest* kelas eksperimen, nilai terendah yang didapat adalah 60 dan nilai tertinggi 90 dengan nilai rata-rata (mean) 73,10; median 72; dan nilai yang sering muncul (modus) 63. Tabel di atas menunjukkan adanya perbedaan *pretest-posttest* kemampuan menulis cerpen antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *webtoon* dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran menulis cerpen tanpa menggunakan media *webtoon*.

d. Distribusi Frekuensi

Perbedaan kemampuan menulis cerpen kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Data hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dianalisis menggunakan distribusi frekuensi untuk dikumulasikan ke dalam beberapa kategori yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi dengan cara berikut.

Tabel IV. Kategori Distribusi Frekuensi

Interval	Kategori
$X < M - 1,5SD$	Sangat Rendah
$M - 1,5SD < X \leq M - 0,5SD$	Rendah
$M - 0,5SD < X \leq M + 0,5SD$	Sedang
$M + 0,5SD < X \leq M + 1,5SD$	Tinggi
$M + 1,5SD < X$	Sangat Tinggi

Keterangan:

M = Mean

SD = Standar Deviasi

Distribusi frekuensi kelas eksperimen yang mendapat perlakuan media *webtoon* dan kelas kontrol yang tanpa menggunakan media *webtoon*.

Tabel V. Kategori Frekuensi *Pretest* Kelas Kontrol

Kategori				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Rendah = $X < 30,5$	2	9.5	9.5	9.5
Rendah = $30,5 < X \leq 45,5$	5	23.8	23.8	33.3
Sedang = $45,5 < X \leq 60,5$	6	28.6	28.6	61.9
Tinggi = $60,5 < X \leq 75,5$	7	33.3	33.3	95.2
Sangat Tinggi = $X > 75,5$	1	4.8	4.8	100.0
Total	21	100.0	100.0	

Tabel VI. Kategori Frekuensi *Pretest* Kelas Eksperimen

Kategori				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Rendah = $X < 28$	1	4.8	4.8	4.8
Rendah = $28 < X \leq 42$	9	42.9	42.9	47.6
Sedang = $42 < X \leq 56$	5	23.8	23.8	71.4
Tinggi = $56 < X \leq 70$	5	23.8	23.8	95.2
Sangat Tinggi = $X > 70$	1	4.8	4.8	100.0
Total	21	100.0	100.0	

Tabel VII. Kategori Frekuensi *Posttest* Kelas Kontrol

Kategori				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Rendah = $X < 48$	1	4.8	4.8	4.8
Rendah = $48 < X \leq 58$	7	33.3	33.3	38.1
Sedang = $58 < X \leq 68$	4	19.0	19.0	57.1
Tinggi = $68 < X \leq 78$	8	38.1	38.1	95.2
Sangat Tinggi = $X > 78$	1	4.8	4.8	100.0
Total	21	100.0	100.0	

Tabel VIII. Kategori Frekuensi *Posttest* Kelas Eksperimen

Kategori				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Rendah = $59,5 < X \leq 68,5$	9	42.9	42.9	42.9
Sedang = $68,5 < X \leq 77,5$	3	14.3	14.3	57.1
Tinggi = $77,5 < X \leq 86,5$	8	38.1	38.1	95.2
Sangat Tinggi = $X > 86,5$	1	4.8	4.8	100.0
Total	21	100.0	100.0	

Jika dilihat dari distribusi frekuensi pretest-posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen, Keterampilan awal menulis cerpen siswa dalam kategori sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan tinggi tersebar dengan karegori rendah lebih tinggi. Hal tersebut disebabkan karena peserta didik merasa kesulitan dalam menciptakan ide, mengembangkan alur cerita, dan mengembangkan karakter toko. Namun, setelah pembelajaran menulis cerpen yang dikenakan perlakuan sebanyak tiga kali menggunakan media *webtoon* peserta didik terbantu dalam menentukan ide, alur cerita, dan penokohan dalam cerpen yang dibuat. Hal ini berdampak pada saat *posttest* yang membuat tidak ada kategori sangat rendah.

Setelah mengetahui distribusi frekuensi maka dapat dilihat juga perbedaan kemampuan menulis cerpen dari data awal dan akhir yang

diperoleh dari hasil selisih antara *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, dilakukan analisis *normalized gain* yang dapat dilihat pada lampiran untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis peserta didik. Berdasarkan analisis *normalized gain* dan distribusi frekuensi keterampilan menulis cerpen dapat dikatakan bahwa pengaruh penggunaan media *webtoon* lebih besar dibanding pembelajaran tanpa media *webtoon*.

Untuk menguji signifikansi data kemampuan menulis cerpen tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) atau uji hipotesis maka harus dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

B. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Tabel IX. Hasil Uji Normalitas

Data	Shapiro-Wilk		Keterangan
	Std. Deviation	Sig.	
<i>Pretest</i> Kontrol	15.439	0,525	Normal
<i>Pretest</i> Eksperimen	14.101	0,054	Normal
<i>Posttest</i> Kontrol	10.825	0,685	Normal
<i>Posttest</i> Eksperimen	9.581	0,069	Normal

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan *Shapiro-Wilk* pada data *pretest* kedua kelas maka, dapat dikatakan bahwa data terbukti bersistribusi normal. Hal tersebut dibuktikan dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki *Sig.* $> 0,05$ yaitu 0,525 dan 0,054. Kemudian, Data *posttest* kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Hal tersebut dibuktikan dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen miliki *Sig.* $> 0,05$ yaitu 0,685 dan 0,069.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa data *pretest-posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal yang dibuktikan dengan *Sig.* $> 0,05$ yang menunjukkan setiap kelas memiliki signifikansi lebih dari 0,05. Sehingga, hasil analisis tersebut membuktikan bahwa data *pretest* tersebut adalah normal.

2. Uji Homogenitas

Tabel X. Hasil Uji Homogenitas

Data	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i> Kontrol dan Eksperimen	0,694	Homogen
<i>Posttest</i> Kontrol dan Eksperimen	0,824	Homogen

Hasil uji menunjukkan bahwa sigifikansi *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 0,694. Kemudian, *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 0,824. Kedua hasil uji homogenitas tersebut menunjukkan bahwa signifikansi lebih dari 0,05. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa hasil *pretest-posttest*

kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut homogen. Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian yang homogen.

C. Uji Hipotesis

1. Hipotesis Pertama

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan menulis cerpen secara signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *webtoon* dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media *webtoon* di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta maka, perlu dilakukan uji *independent samples t-test* dengan syarat hipotesis pertama diterima jika hipotesis nol ditolak. H_0 ditolak jika signifikansi kurang dari dengan 0,05.

$H_0: P \geq 0,05$

(Nilai peluang kesalahan lebih dari atau sama dengan 0,05)

Tidak terdapat perbedaan kemampuan menulis cerita pendek signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menulis cerita pendek dengan menggunakan media *webtoon* dan siswa yang mengikuti pembelajaran menulis cerita pendek tanpa menggunakan media *webtoon* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

$H_a: P < 0,05$

(Nilai peluang kesalahan kurang dari 0,05)

Terdapat perbedaan kemampuan menulis cerita pendek yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menulis cerita pendek dengan menggunakan media *webtoon* dan siswa yang mengikuti pembelajaran menulis cerita pendek tanpa menggunakan media *webtoon* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

Tabel XI. Hasil Uji T-Test Sampel Bebas

Data	T	Df	P	Keterangan
Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	0,972	40	0,338	$P > 0,05 =$ tidak signifikan
Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	-3,125	40	0,003	$P < 0,05 =$ signifikan

Tabel XII. Hasil Uji T-Test Sampel Sampel Berhubungan

Data	T	Df	P	Keterangan
Pretest-Posttest Kontrol	2,349	40	0,024	$P < 0,05 =$ signifikan
Pretest-Posttest Eksperimen	6,439	40	0,000	$P < 0,05 =$ signifikan

Uji *independent samples t-test* dilakukan untuk mengetahui terdapat perbedaan atau tidak

kemampuan menulis cerpen antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data diperoleh dari *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum dilakukan uji *paired samples t-test*, kemampuan menulis cerpen harus lolos uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis, maka dilakukan uji hipotesis. Pada tabel XI menunjukkan hasil uji hipotesis pertama dengan uji *independent samples t-test* nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai Sig. 0,338. Jika nilai Sig. lebih dari 0,05 maka H_0 diterima yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam tes awal (*pretest*) kemampuan menulis cerpen. Hal ini disebabkan karena kedua kelas belum menerima perlakuan.

Setelah kelas kontrol dan kelas eksperimen diberi perlakuan, hasil *posttest* sangat berbeda dengan hasil *pretest*. Pada tabel XI menunjukkan hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan uji *independent sample t-test* diperoleh nilai Sig. 0,003. Jika nilai Sig. kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menulis cerpen menggunakan media *webtoon* dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran menulis cerpen tanpa menggunakan media *webtoon*. Berdasarkan uji hipotesis terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam pembelajaran menulis cerpen.

Pada tabel XII, hasil uji-t *pretest-posttest* kelas kontrol menunjukkan nilai Sig. 0,024. Pada tabel XII juga menunjukkan hasil uji-t *pretest-posttest* kelas eksperimen memperoleh nilai Sig. 0,000. *Pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara peserta didik kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran menggunakan media konvensional yaitu teks cerpen dengan peserta didik kelas kontrol yang belum dikenakan media media konvensional yaitu teks cerpen pada peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

Selain itu, pada kelas eksperimen juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menulis cerpen menggunakan media *webtoon* dengan peserta didik yang

belum diberi media *webtoon* dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Namun, perbedaan kedua kelompok dapat dilihat dari hasil *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang tertera pada tabel XVI.

2. Hipotesis Kedua

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap keefektifan pembelajaran menulis cerita pendek dengan menggunakan media *webtoon* dibandingkan dengan pembelajaran menulis cerita pendek tanpa menggunakan media *webtoon* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta maka, perlu dilakukan uji *N-gain* dengan syarat hipotesis kedua diterima jika hipotesis nol ditolak. H_0 *gain score* kelas eksperimen lebih rendah dari *gain score* kelas kontrol.

N-gain digunakan untuk mengetahui peningkatan nilai dari hasil tes yang telah dilakukan dalam penelitian. Uji *N-gain* rata-rata skor data awal (*pretest*) dan skor data akhir (*posttest*) dibandingkan dan diuji pengkatannya. Hari dari uji *N-gain* dibandingkan dengan kriteria *N-gain* hitung $\leq 0,3$ maka peningkatannya rendah, *N-gain* hitung $< 0,7$ maka peningkatannya sedang, dan *N-gain* hitung $\geq 0,7$ maka peningkatannya tinggi.

$H_0: g_E \leq g_K$
(*Gain score* kelompok eksperimen **lebih rendah** dari *gain score* kelompok kontrol)

Pembelajaran menulis cerita pendek dengan menggunakan media *webtoon* tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis cerita pendek tanpa menggunakan media *webtoon* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

$H_a: g_E > g_K$
(*Gain score* kelompok eksperimen **lebih tinggi** dari *gain score* kelompok kontrol)
Pembelajaran menulis cerita pendek dengan menggunakan media *webtoon* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis cerita pendek tanpa menggunakan media *webtoon* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

Tabel XIII. N-Gain Skor *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	N	Mean	Selisih Kenaikan	Normalized Gain Score	Kategori
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	21	49,14	23,94	0,47	Sedang
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	21	73,10			
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	21	53,57	9,67	0,32	Sedang
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	21	63,24			

Kemudian, dilakukan uji hipotesis kedua yang dapat dilihat pada tabel XIII bahwa berdasarkan data *pretest-posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui bahwa angka kenaikan nilai rerata kelas eksperimen sebesar 23,94 dan kelompok kontrol sebesar 9,67. Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-gain score* menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) *N-gain score* untuk kelas eksperimen adalah 0,47 ($g = 0,47$) yang berarti score tersebut masuk dalam kategori sedang yaitu $< 0,07$. Sedangkan, berdasarkan hasil perhitungan uji *N-gain score* menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) *N-gain score* untuk kelas kontrol adalah 0,32 ($g = 0,32$) berarti score tersebut masuk dalam kategori sedang yaitu $< 0,07$.

Perhitungan *N-gain score* menunjukkan bahwa kelas eksperimen ($g = 0,47$) dan kelas kontrol ($g = 0,32$) memiliki kategori yang sama yaitu sedang. Meskipun kategori kelas eksperimen dan kelas kontrol sama, *N-gain score* kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol, sehingga H_0 ditolak yaitu *N-gain score* kelas eksperimen lebih tinggi dari *N-gain score* kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yaitu terdapat perbedaan yang signifikan terhadap keefektifan pembelajaran menulis cerita pendek dengan menggunakan media *webtoon* dibandingkan dengan pembelajaran menulis cerita pendek tanpa menggunakan media *webtoon* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

Berdasarkan kedua hasil uji hipotesis tersebut, kedua hipotesis diterima. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara terdapat peserta didik dan guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih merasa terbantu dalam pembelajaran menulis cerpen. Peserta didik juga merasa lebih paham dalam pembelajaran menulis cerpen karena mudah digunakan, tampilan yang penuh gambar berwarna dan balon-balon kata, dan alur yang tidak membingungkan. Sedangkan, berdasar

pada hasil wawancara guru dapat disimpulkan bawa media *webtoon* ini belum pernah digunakan untuk pembelajaran media *webtoon*. Sebelumnya proses menulis cerpen sebelumnya peserta didik kurang mampu merangkai sebuah kalimat. Namun, sekarang mayoritas peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan *webtoon* sehingga juga menciptakan kondisi kelas yang kondusif. Berbanding ketika pembelajaran menggunakan media teks cerpen, peserta didik banyak mengeluhkan bacaan yang panjang.

Oleh karena itu, jika dilihat dari penjelasan di atas dapat dinyatakan bahwa *webtoon* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Gambar media *webtoon* memudahkan siswa dalam menentukan alur cerita. Warna pada *webtoon* membuat siswa lebih tertarik dalam melaksanakan pembelajaran. Balon kata memudahkan siswa dalam memahami isi cerita. Pembelajaran dapat disesuaikan dengan alokasi waktu yang telah ditentukan. Penggunaan media *webtoon* dalam pembelajaran menulis cerpen dapat membantu siswa dalam membuat kerangka dengan cara memilih gambar-gambar pada *webtoon* kemudian dituliskan dalam wujud peta konsep. Pembelajaran menggunakan media *webtoon* memudahkan siswa dalam mengakses karena mudah untuk didapatkan dan digunakan.

Keefektifan media *webtoon* dapat dilihat dari hasil skor kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas eksperimen. Pada saat *pretest* kelas kontrol, bahwa dari 21 peserta didik pada kelas kontrol, yang memperoleh kategori sangat rendah sebanyak 2 peserta didik, rendah sebanyak 5 peserta didik, sedang sebanyak 6 peserta didik, tinggi 7 peserta didik, dan sangat tinggi 1 peserta didik. Skor terendah 21 dan skor tertinggi 75 dengan rata-rata 49,14. Hasil yang berbeda terlihat pada kelas eksperimen.

Pada saat *pretest* kelas eksperimen, bahwa 21 peserta didik pada kelas eksperimen, yang memperoleh kategori sangat rendah sebanyak 1 peserta didik, rendah sebanyak 9 peserta didik, sedang sebanyak 5 peserta didik, tinggi sebanyak 5 peserta didik, dan sangat tinggi sebanyak 1 peserta didik.

Pada saat *posttest* kelas kontrol, bahwa dari 21 peserta didik pada kelas kontrol yang memperoleh kategori sangat rendah sebanyak 1 peserta didik, rendah sebanyak 7 peserta didik, sedang sebanyak 4 peserta didik, tinggi sebanyak 8 peserta didik, dan sangat tinggi sebanyak 1 peserta didik. Hasil yang berbeda

terlihat pada kelas eksperimen.

Pada saat *posttest* kelas eksperimen bahwa dari 21 peserta didik pada kelas eksperimen yang memperoleh kategori sangat rendah tidak ada, rendah sebanyak 9 peserta didik, sedang sebanyak 3 peserta didik, tinggi sebanyak 8 peserta didik, dan sangat tinggi sebanyak 1 peserta didik.

Gain score dapat diketahui dengan melihat selisih mean *pretest* dan *posttest* kedua kelompok. Hasil analisis data menunjukkan perhitungan *N-gain score* bahwa kelas eksperimen ($g = 0,47$) dan kelas kontrol ($g = 0,32$) memiliki kategori yang sama yaitu sedang. Meskipun kategori kelas eksperimen dan kelas kontrol sama, *N-gain score* kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

Sehingga H_0 ditolak yaitu *N-gain score* kelas eksperimen lebih tinggi dari *N-gain score* kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yaitu terdapat perbedaan yang signifikan terhadap keefektifan pembelajaran menulis cerita pendek dengan menggunakan media *webtoon* dibandingkan dengan pembelajaran menulis cerita pendek tanpa menggunakan media *webtoon* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan menulis cerita pendek yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menulis cerita pendek dengan menggunakan media *webtoon* dan siswa yang mengikuti pembelajaran menulis cerita pendek tanpa menggunakan media *webtoon* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.
2. Menunjukkan bahwa pembelajaran menulis cerita pendek dengan menggunakan media *webtoon* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis cerita pendek tanpa menggunakan media *webtoon* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

Dalman. (2015). *Keterampilan Menulis*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.

- Darmawanti, A.A.S. (2022). *Aplikasi Wabtoon sebagai Media Pembelajaran membaca*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia, Volume 11 Nomor 2. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/773
- Kasupardi, E., & Supriatna. (2010). *Pengembangan Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT. Multi Kreasi Satudelapan.
- Munirah. (2015). *Pengembangan Keterampilan Menulis Paragraf*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nurgiyantoro, B. (2016). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Oktarina, S., Susetyo., & Gumono. (2019). *Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama dengan Menggunakan Media Line Webtoon Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu*. Jurnal Ilmiah KORPUS Volume 3 Nomor 1. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/korpus/article/view/7351/3601>
- Rahayu, D. S., Wikanengsih., & Fauziya, D. S. (2020). *Pembelajaran Menulis Teks Drama Pada SMP Kelas VIII Menggunakan Model Example Non Example Media Komik Berbasis Teknologi Informasi*. Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia) Volume 3 Nomor 4. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/viewFile/5158/pdf>
- Siwi, M. K., Syofyan, R., & Hayati, A. F. (2018). *Pengembangan Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Mengajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Micro Teaching di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang*. PAKAR PENDIDIKAN. Volume 16 Nomor 1. <http://pakar.pkm.unp.ac.id/index.php/pakar/article/view/36>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Tarigan, H. G. (2021). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: ANGKASA.
- Yulandari, Z. D., & Soedarsono, D. K. (2019). *Pengaruh LINE Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Digital*. e-Proceeding of Management Volume 6, Nomor 2. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/10561>
- Sumber lain
[https://id.wikipedia.org/wiki/Webtoon_\(penerbit\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Webtoon_(penerbit)) .
<https://kaltim.tribunnews.com/2019/04/15/gemar-baca-komik-via-hp-ini-keunggulan-aplikasi-webtoon-versi-remaja-balikpapan?page=all>.