



Lentera

JURNAL ILMIAH KEPENDIDIKAN

Penerapan Aplikasi Line Webtoon dan Pengaruhnya terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas XI SMA YWKA Palembang

Lisa Triani¹, Houtman^{2*}

¹Universitas Muhammadiyah Palembang

¹trianilisa08@gmail.com, ^{2*}houtman@um-palembang.ac.id

How to cite (in APA Style): Triani, L., Houtman. 2022. Penerapan Aplikasi Line Webtoon dan Pengaruhnya terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas XI SMA YWKA Palembang. *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15 (2) pp. 539-548.

Abstract: *This study aims to determine whether the Line Webtoon application has an effect on students' reading skills which were previously not good enough after using the Line Webtoon application. The type of research used in this study is a quantitative experimental method. The result of the research that has been done is that there is an effect of the Line Webtoon application on reading skills in class XI students of SMA Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang, which is significant because it is proven that t count is greater than t table at a significant level of 0,05%. After comparing the test result of the control class with the experimental class, it was found that t count t tabel $3,188 \geq 0,1982$ at a significant level of 0,05% with dk 68, namely the difference in the average score of 18.76 and the average value of the experimental class was 21.47. thus, the hypothesis which states that "Line Webtoon application affects the reading skills of class XI students at SMA Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang" is proven to be true.*

Keywords: *experimental research, Line Webtoon, reading ability*

PENDAHULUAN

Fungsi media sosial dalam menjangkau khalayak banyak dan mampu membagikan informasi dalam bentuk audio maupun video membuat media sosial mulai dilirik sebagai media periklanan dan kampanye. Teknologi dan perangkat media sudah memasuki aspek kehidupan, dengan media sosial interaksi masyarakat kini tidak terhalang oleh demografis, budaya, dan sebagainya (Abidin, 2012). Media sosial kini tidak hanya sebagai jaringan untuk membuka pertemanan, tetapi berkembang menjadi berbagai tempat untuk bekerja, bisnis, dan bahkan ranah pendidikan tidak terlepas menggunakan media sosial, dimasa sekarang sudah banyak aplikasi yang membantu dalam pendidikan contohnya seperti aplikasi ruang guru yang mana aplikasi tersebut menyediakan jasa untuk membantu mengerjakan soal-soal yang belum dipahami oleh siswa-siswa disekolah. Tidak hanya dalam bentuk teks, juga berupa gambar, musik, video, dan layanan yang ditawarkan media saat ini. Tidak hanya aplikasi ruang guru saja yang dapat membantu dalam

pembelajaran tetapi ada juga aplikasi yang bisa dijadikan alat untuk mendorong minat membaca siswa yaitu, aplikasi *Line Webtoon* yang menyediakan berbagai cerita mulai dari cerita komedi, anak-anak, horor, bahkan dewasa (Surismiati, 2018).

Aplikasi *Line Webtoon* ini sangat bisa dijadikan pacuan untuk membangkitkan kemampuan pembelajaran membaca, karena didalam aplikasi ini tidak hanya membaca yang membuat bosan tetapi disajikan dengan gambar-gambar yang membuat pembaca tertarik untuk membaca. Yang mana dalam hal ini dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca siswa yang merasa kurang tertarik dalam pembelajaran membaca (Jabrohim, 2012). Komik termasuk konten yang mulai memasuki konvergensi media. Komik pada awalnya berbentuk media cetak kini mulai beralih menjadi elektronik dan didistribusikan melalui internet mengubah sifat industri buku dan mengubah cara penjualan buku. Namun, seiring dengan perkembangan dimana internet sudah menjadi pilihan masyarakat untuk mendapatkan informasi dan hiburan, komik mulai memasuki ranah digital mulai dari komik yang diterbitkan pada situs *web*, hingga menjadi layanan media sosial (Medina, 2016).

Menurut Putri (2018) dalam jurnalnya yang berjudul, “Pengaruh Media Sosial *Line Webtoon* terhadap Minat Membaca Komik pada Mahasiswa Universitas Riau” (2018:4), *webtoon* merupakan akronim dari *website cartoon* atau juga disebut sebagai *world wide web+ cartoon* yang merupakan sebuah gambar yang memiliki cerita atau biasa disebut komik dan dipublikasikan dengan menggunakan jaringan internet. Aplikasi *Line Webtoon* terdapat partisipasi yaitu pengguna dapat memberikan kontribusi umpan balik pada layanan tersebut, kemudian media sosial ini terbuka untuk *feedback* dan partisipasi. Pengguna dapat memberikan dukungan dalam bentuk *voting*, komentar dan berbagai konten yang bersifat terbuka. *Line Webtoon* juga memungkinkan sebuah komunitas terbentuk untuk membagikan konten bagi orang yang memiliki minat yang sama. yang terakhir saling terhubung, yakni media sosial berkembang dengan keterhubungan mereka dengan media sosial lain (Murtadlo, 2016).

Menurut Putri (2018:2), segmentasi *webtoon* cukup luas dilihat dari konten yang disajikan pada *Line Webtoon* mulai dari *genre* yang digemari remaja hingga konten yang bermuatan dewasa. Sehingga pembaca yang dijangkau bervariasi mulai dari pelajar, mahasiswa hingga kalangan yang sudah bekerja. Pelajar dan mahasiswa termasuk masyarakat yang menggunakan internet dalam porsi yang cukup besar. Hingga saat ini siswa-siswa di sekolah masih harus menjalankan pelajaran melalui jarak jauh atau (*daring*) dan lebih banyak menggunakan *smartphone* untuk mengakses pelajaran yang diberikan oleh guru. Pemahaman teknologi tersebut tidak hanya dalam dunia pelajaran saja melainkan karena siswa-siswa sudah terbiasa menggunakan internet melalui *smartphone* masing-masing.

Pengajaran Bahasa Indonesia terdiri dari beberapa aspek kemampuan berbahasa dan sastra yaitu aspek keterampilan membaca, menulis, menyimak,

dan berbicara. Empat keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara ini terkait satu sama lain baik kehidupan sehari-hari maupun dalam melakukan proses pembelajaran (Tarigan, 2008). Untuk itu, pembelajaran Bahasa Indonesia harus lebih ditingkatkan lagi baik dari strategi pembelajaran, fasilitas, penunjang maupun penunjangnya. Salah satu aspek yang paling penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah membaca, dengan membaca dapat mengetahui berbagai hal yang belum diketahui dengan membaca, seseorang dapat memperoleh informasi yang diperlukan bahkan memperoleh ilmu baru yang belum diketahui sebelumnya. Memiliki kemampuan ataupun memiliki keterampilan membaca itu sangat penting dalam kehidupan manusia (Silpani, 2019).

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis (Hastomo & Zulianti, 2022). Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas dan makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui. Kalau hal ini tidak terpenuhi, pesan yang tersurat dan tersirat tidak akan tertangkap atau dipahami, dan proses membaca itu tidak terlaksana dengan baik (Sumatri, 2016).

Pustaka yang mendasari penelitian ini adalah penulisan-penulisan hasil penelitian terdahulu. Adapun penelitian efektivitas aplikasi *Line webtoon* untuk meningkatkan keterampilan membaca terhadap siswa SMA antara lain dilakukan oleh Desty (2018) mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi angkatan 2015 Universitas Riau, Pekanbaru. Tahun 2018 Desty menulis eksperimennya yang berjudul, "Pengaruh media sosial *Line Webtoon* terhadap minat membaca komik pada mahasiswa Universitas Riau". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan sebuah media/aplikasi bisa membantu meningkatkan keterampilan membaca siswa. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan, kesamaan dari penelitian sama-sama menggunakan media *Line Webtoon*, sedangkan perbedaannya terdapat pada, yang menjadi objek penelitian. Penelitian terdahulu menggunakan mahasiswa untuk mengetahui minat membaca pada komik, sedangkan yang peneliti sekarang menggunakan siswa untuk mengetahui seberapa besar keterampilan membaca cerpen mereka (Yulandari, 2019).

Latar belakang memilih sekolah ini adalah, karena peneliti sudah mengetahui lingkungan disekolah tersebut dan bagaimana cara pengajaran di sekolah tersebut dan, dilakukan penelitian ini sehingga dapat memberikan hal yang baru bagi siswa-siswa kelas XI dan bagi sekolah sendiri. Latar belakang memilih kelas kelas XI adalah, karena pembelajaran membaca terutama membaca cerpen ada pada kelas XI dan juga Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut, memang ada beberapa siswa yang dalam hal keterampilan membaca belum mencapai di atas rata-rata. Latar belakang memilih penelitian masalah ini, karena kondisi pembelajaran membaca ada di kurikulum 2013, dan kondisi pembelajaran belum terpenuhi. Terkait hal itu, penulis

tertarik untuk melakukan penelitian terhadap aplikasi tersebut dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh aplikasi *Line Webtoon* dan keterkaitannya dengan keterampilan membaca pada siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model kuantitatif. Model kuantitatif merupakan model penelitian yang berbasis pada filsafat positif, yang mana digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, yang umumnya pengambilan sampelnya dilakukan secara random, dan data dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian, lalu dianalisis secara kuantitatif dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Arikunto, 2017). Jenis penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian eksperimen kuantitatif yang dimana metode ini digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu (Sudijino, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Yayasan Wanita Kereta API (YWKA) Palembang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes membaca. Tes membaca menggunakan cerpen sehingga berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa tentang aplikasi tersebut. Analisis data dalam penelitian (a) uji normalitas, (b) uji homogenitas, (c) uji realibilitas, (d) Uji *Koefisien Determinasi* (R_2).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan baik pada tes awal maupun pada tes akhir siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh nilai-nilai sebagai berikut.

- 1) Nilai rata-rata tes awal (*pretest*) kelas kontrol (Y_1) adalah 55,19
- 2) Nilai rata-rata tes akhir (*posttest*) kelas kontrol (Y_2) adalah 67,97
- 3) Nilai rata-rata tes awal (*pretest*) kelas eksperimen (X_1) adalah 56,54
- 4) Nilai rata-rata tes akhir (*posttest*) kelas eksperimen (X_2) adalah 72,88
- 5) Nilai rata-rata kelas eksperimen (M_x) adalah 21,47
- 6) Nilai rata-rata kelas kontrol (M_y) adalah 18,76
- 7) Kuadrat rata-rata kelas eksperimen ($\sum_x 2$) adalah 49,99
- 8) Kuadrat rata-rata kelas kontrol ($\sum_y 2$) adalah 3.750

Selanjutnya, setelah diketahui nilai-nilai di atas, maka dilakukan pengujian hipotesis menggunakan rumus berikut.

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{n_x + n_y - 2}\right) \left(\frac{1}{n_x} + \frac{1}{n_y}\right)}}$$

Keterangan :

M : Nilai rata-rata hasil kelompok

N : Banyaknya subjek

X : Rata-rata nilai X_1 dan X_2

Y : Rata-rata nilai Y_1 dan Y_2

Maka,

$$t = \frac{21,47 - 18,71}{\sqrt{\left(\frac{49,992 + 3,750^2}{36 + 34 - 2}\right)\left(\frac{1}{36} + \frac{1}{34}\right)}}$$

$$t = \frac{2,71}{\sqrt{\left(\frac{16561}{68}\right)\left(\frac{2}{70}\right)}}$$

$$t = \frac{2,71}{\sqrt{\left(\frac{2,499 + 14,06}{68}\right)(0,02)}}$$

$$t = \frac{2,71}{\sqrt{\left(\frac{2,513}{68}\right)(0,02)}}$$

$$t = \frac{2,71}{\sqrt{(36,95)(0,02)}}$$

$$t = \frac{2,71}{\sqrt{0,73}}$$

$$t = \frac{2,71}{0,83}$$

$$t = 3,188$$

Jadi, harga t hitung adalah 3,188, sebelum mengkonsultasikan nilai t_{hitung} pada t_{tabel} terlebih dahulu dicari derajat kebebasannya (DK) dengan rumus berikut ini.

$$DK = (n_1 + n_2 - 2)$$

$$DK = 36 + 34 - 2$$

$$DK = 70 - 2$$

$$DK = 68$$

Setelah DK diketahui, selanjutnya nilai DK tersebut dikonsultasikan dengan nilai DK 68 yang mendekati DK 68 pada t_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh nilai 0,1982. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} atau $3,188 \geq 0,1982$.

Dengan demikian, sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis dalam penelitian ini yakni H_a diterima jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dan H_a jika t mempunyai harga lain, maka H_a yang berbunyi, “ Ada pengaruh aplikasi *Line Webtoon* terhadap keterampilan membaca siswa kelas XI SMA YWKA Palembang” dinyatakan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh aplikasi *Line Webtoon* terhadap keterampilan membaca pada siswa kelas XI SMA YWKA Palembang.

2. Uji Homogenitas

Dasar keputusan pengambilan data homogenitas adalah

- a. jika nilai (*sig*) lebih \geq dari 0,05 maka data tersebut dinyatakan homegen
- b. Jika nilai (*sig*) kurang \leq dari 0,05 maka data tersebut tidak homogen

Table 1. Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL MEMBACA SISWA	Based on Mean	3.618	1	68	.061
	Based on Median	3.178	1	68	.079
	Based on Median and with adjusted df	3.178	1	63.050	.079
	Based on trimmed mean	3.684	1	68	.059

Berdasarkan dari hasil tabel di atas menyatakan bahwa hasil dari uji homogenitas menunjukkan jika nilai (*sig*) \geq besar dari nilai 0,05, maka dapat dikatakan bahwa data yang diuji homogen.

3. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan *croanbach alpha*, realibilitas adalah sebuah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dipercaya dan dapat di andalkan (Sugiyono, 2021). Hasil dari uji reliabilitas menggunakan *croanbach alpha* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Croanbach Alpha</i>	Nilai Signifikan	Kesimpulan
Variabel X Aplikasi <i>Line Webtoon</i>	0,670	0,05	Reliabel
Variabel Y Keterampilan membaca	0,670	0,05	Reliabel

Tabel uji reliabilitas menunjukan nilai *Croanbach alpha* pada kedua variabel lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel adalah realibilitas.

4. Uji Koefisien Determinasi

Tabel 3. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.100 ^a	.010	-.021	9.56893

a. Predictors: (Constant), keterampilan membaca siswa

Pada tabel di atas memperlihatkan bahwa nilai R = 100 dan *koefisien determinasi (R squer)* adalah sebesar 0,010 angka tersebut menunjukukan bahwa pengaruh aplikasi *Line Webtoon* terhadap keterampilan membaca siswa adalah 0,010% dengan kategori sedang. Sementara sisanya sebesar 9,05% di pengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian in.

PEMBAHASAN

1. Tes Awal Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil tes awal (*pretest*) terhadap siswa kelas XI IPS 1 yang menjadi kelas kontrol adalah. Nilai rata-rata kelas kontrol adalah 55,19 (belum memenuhi ketuntasan kriteria minimal) yang ditetapkan SMA Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang, yakni 65-100, nilai tertinggi pada tes awal kelas kontrol yaitu 93,33, yang diperoleh 1 peserta didik, dan nilai terendah pada tes awal kelas kontrol yaitu 13,33, yang diperoleh 1 peserta didik.

2. Tes Awal Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil tes awal (*pretest*) terhadap siswa kelas XI IPA 1 yang menjadi kelas eksperimen adalah. Nilai rata-rata pada tes awal kelas eksperimen adalah 56,54 (belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan SMA Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang, yakni 65-100. Nilai tertinggi pada tes awal kelas eksperimen yaitu 100, yang diperoleh 1 peserta didik, dan nilai terendah pada tes awal kelas eksperimen yaitu 20, yang diperoleh 1 peserta didik.

3. Tes Akhir Siswa Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil tes akhir (*posttest*) terhadap siswa kelas XI IPS 1 yang menjadi kelas kontrol adalah. Nilai rata-rata pada tes akhir kelas kontrol adalah 67,97 (sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan SMA Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang, yakni 65-100. Nilai tertinggi pada tes akhir kelas kontrol yaitu 85, yang diperoleh 1 peserta didik, dan nilai terendah pada tes akhir kelas kontrol yaitu 55, yang diperoleh 1 peserta didik.

4. Tes Akhir Siswa Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil tes akhir (*posttest*) terhadap siswa kelas XI IPA 1 yang menjadi kelas eksperimen adalah. Nilai rata-rata pada tes akhir kelas eksperimen adalah 72,88 (sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan SMA Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang, yakni 65-100. Nilai tertinggi pada tes akhir kelas eksperimen yaitu 93, yang diperoleh 1 peserta didik, dan nilai terendah pada tes akhir kelas eksperimen yaitu 57, yang diperoleh 1 peserta didik. Selanjutnya, berdasarkan hasil perhitungan pada pengujian hipotesis, diperoleh hasil bahwa $t_{hitung} = 3,188$ sedangkan hasil $t_{tabel} = 0,1982$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 3,188 \geq t_{tabel} = 0,1982$. Dengan demikian sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis yakni H_a diterima jika $t_{hitung} \geq t_{(1-\alpha)}$ dan tolak H_a jika t mempunyai harga lain, maka H_a yang berbunyi, “ Ada pengaruh aplikasi *Line Webtoon* terhadap keterampilan membaca siswa pada kelas XI SMA Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang ” dinyatakan diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan bahwa aplikasi *Line Webtoon* berpengaruh terhadap keterampilan membaca pada siswa kelas XI SMA Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang. Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia SMA Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang, bahwa guru memberikan motivasi sebelum memulai pembelajaran selanjutnya materi membaca tersebut diberikan berdasarkan buku paket yang disediakan, serta waktu yang ada sudah sangat cukup untuk dipergunakan dalam memberikan materi pembelajaran. Serta didukung oleh hasil kuesioner, bahwa pembelajaran membaca adalah pelajaran yang menyenangkan, kemudian dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia, guru menggunakan metode bervariasi sehingga membuat siswa lebih mudah untuk memahami pelajaran, dan Jika masih ada siswa yang belum memahami pembelajaran, maka guru Bahasa Indonesia akan mengulangi penjelasan agar siswa lebih dapat memahami pelajaran yang diberikan. Sementara itu, hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel} = 3,188$. Dengan demikian sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis yakni H_a diterima jika $t_{hitung} \geq$ dari t_{tabel} dan tolak H_a jika t mempunyai harga lain, maka H_a yang berbunyi, “ Ada pengaruh aplikasi *Line Webtoon* terhadap keterampilan membaca pada siswa kelas XI SMA Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang ” dinyatakan diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2012). Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter. Bandung: PT Refika Adita.
- Arikunto, S. (2017). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hastomo, T., & Zulianti, H. (2022). The Integration of the KWL (Know, Want, Learn) Strategy and the Zoom Conference in Teaching Reading: An Action Research. *Linguists: Journal Of Linguistics and Language Teaching*, 8(1), 55-66.
- Jabrohim. (2012). Teori Penelitian Sastra. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Medina, D. (2016). Motif Penggunaan Aplikasi Line Webtoon (Study Deskriptif Kuantatif Pada Pengikut Akun Official Line Webtoon ID), 5, 3916-3923.
- Murtadlo, A. Z. (2016). Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif & Inovatif. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Putri, D. M. (2018). Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Pada Mahasiswa Universitas Riau, 1-15.
- Silpani, O. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama dengan Mmenggunakan Media Line Webtoon Pada Siswa Kelas VII SMP NEGERI 1 KOTA BENGKULU, 111, 100-107.
- Sudijono, A. (2017). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sumatri, D. (2016). Model Pembelajaran Cooferatif Intergrated Reading Composition Berpola Lesson Study Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis, 5, 203-211.
- Surismiati. (2018). *Sejarah dan Teori Sastra*. Palembang: Universitas Muhammadiyah Palembang Press.
- Tarigan. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Percetakan Angkasa.
- Yulandari, S. (2019). Pengaruh Line Webton Terhadap Minat Membaca Komik Digital, 5, 5149-2156.

