

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBTOON* UNTUK
MENAFSIRKAN PANDANGAN PENGARANG DALAM *NOVEL***

Suciati, Sumarti, Iing Sunarti

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas
Lampung
Jalan Professor Dokter Ir. Sumantri Brojonegoro No.1, Gedongneneng,
Rajabasa, Bandarlampung, Lampung 35145

Abstract

The problem in this study is the development of webtoon-based literary learning media, the purpose of this study to produce media, test the feasibility of the media, and test the effectiveness of webtoon-based literary learning media to interpret the author's views in the novel *Excuse Me, Kuala Mesuji Karya Fajar* for class XII high school students. This study uses the Research and Development (R & D) method referring to the Borg and Gall model. The results of this study are (1) webtoon-based learning media with the title "Practical Tips for Interpreting the Viewer's Angle through the Webtoon", (2) webtoon media worthy of use as learning media to interpret the author's views according to the results of validation tests from experts, teachers, and peseta students, (3) the webtoon media proved to be effective in increasing students' learning abilities with the acquisition of an average value of pre test 65 and post test 88 with an average effectiveness of 0.71 with a high category.

Keywords: media, webtoon, author's view.

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini ialah pengembangan media pembelajaran sastra berbasis *webtoon*, tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media, menguji kelayakan media, dan menguji efektivitas media pembelajaran sastra berbasis *webtoon* untuk menafsirkan pandangan pengarang dalam novel *Maafkan Aku, Kuala Mesuji Karya Fajar* untuk siswa SMA kelas XII. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R & D) mengacu pada model Borg and Gall. Hasil penelitian ini berupa (1) media pembelajaran berbasis webtoon dengan judul "*Kiat Praktis Menafsir Sudut Pandang Pengarang Melalui Webtoon*", (2) media webtoon layak digunakan sebagai media pembelajaran menafsir pandangan pengarang sesuai dengan hasil uji validasi dari para ahli, guru, maupun peseta didik, (3) media *webtoon* terbukti efektif meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan perolehan nilai rata-rata *pre test* 65 dan *post test* 88 dengan efektivitas rata-rata 0,71 dengan kategori tinggi.

Kata Kunci: media, *webtoon*, pandangan pengarang.

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada kurikulum 2013 mengharuskan guru menguasai teknologi dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Seperti dalam pembelajaran sastra, tujuan akhir pembelajaran sastra yaitu penumbuhan dan peningkatan apresiasi sastra pada siswa. Menurut Hamid (2009:12) tidak tercapainya tujuan pembelajaran sastra disebabkan oleh dua faktor yaitu (1) pengetahuan dan kemampuan dasar dalam bidang kesastraan para guru sangat terbatas. Materi kesastraan yang diperoleh selama ini mengikuti pendidikan formal sangat terbatas, (2) buku dan bacaan penunjang pembelajaran sastra di Indonesia jenjang SMA terbatas. Kalaupun ada, pemanfaatan buku bacaan tersebut belum maksimal karena ada faktor lain yang berkaitan dengan hal ini, yaitu faktor minat membaca siswa yang rendah.

Pendapat lain menyebutkan bahwa pengajaran sastra di SMA masih merupakan bagian dari pengajaran Bahasa Indonesia. Di samping itu, guru kurang berkesempatan melengkapi diri dengan pengalaman sastra. Akibatnya, materi pengajaran lebih menekankan teori dan sejarah sastra, ketimbang apresiasi sastra (Oemarjati, 2007:1). Pengajaran sastra seharusnya lebih ditekankan pada menimbulkan apresiasi sastra daripada pengetahuan teori saja. Teori memang harus diberikan, tetapi bukanlah yang dipentingkan (Badudu, 2008:71).

Mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SMA pada kurikulum 2013 berdasarkan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 terdiri atas dua aspek, yaitu Kompetensi Inti dan Kompetensi

Dasar. Salah satu Kompetensi Dasar yang mempelajari sastra adalah Kompetensi 3.8 dan 4.8 yang terdapat pada kelas XII tingkat SMA. Kompetensi itu ialah menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel yang dibaca dan menyajikan hasil interpretasi terhadap pandangan pengarang baik secara lisan maupun tulis.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di tiga sekolah, para guru dalam pelajaran sastra khususnya KD 3.8 dan 4.8 kelas XII, masih minim menggunakan media pembelajaran, guru hanya memakai buku teks yang telah disediakan oleh pihak sekolah, sehingga pembelajaran sastra kurang menarik minat siswa. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *webtoon* yang digunakan untuk menafsirkan pandangan pengarang pada sebuah novel dalam pembelajaran sastra bagi siswa SMA. Novel yang dijadikan acuan untuk membuat *webtoon* adalah novel *Maafkan Aku, Kuala Mesuji*, karya Fajar.

Novel *Maafkan Aku, Kuala Mesuji* adalah novel yang bercerita tentang bagaimana anak-anak di Kuala Mesuji berjuang untuk mendapatkan pendidikan yang layak, selain itu novel tersebut mengisahkan ketimpangan pembangunan antara kota dan desa. Hal yang lebih ironis adalah pemekaran wilayah yang terjadi beberapa waktu lalu belum memberikan dampak yang positif bagi kehidupan masyarakat di Kuala Mesuji. Atas dasar itulah peneliti menggunakan novel *Maafkan Aku, Kuala Mesuji*, karena syarat akan pesan sosial yang akan disampaikan oleh pengarang.

Penelitian tentang *webtoon* pernah dilakukan oleh Tisa Ashifa

Pravitasari, dan kawan-kawan (2016) “Perancangan *Webtoon* Mengenai Pengaruh Negatif Media Sosial Pada Remaja Wanita di Surabaya. Dalam penelitiannya juga menyatakan tujuan penggunaan *Webtoon* lebih mampu menarik dan memberikan gambaran yang cocok untuk remaja sehingga diharapkan mampu menyadarkan remaja memilih penggunaan media sosial dari kemungkinan terjadinya hal-hal negatif yang disebabkan oleh penggunaan media sosial yang menyimpang.

Penelitian pengembangan tentang *webtoon* juga telah dilakukan oleh Sulistyawati, 2017: 21 “ Bahasa Humor dalam Line *Webtoon* sebagai Bahan Ajar Menulis Teks Anekdote dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X. Hasil penelitian ini adalah bahan ajar teks anekdot berupa bahasa humor dalam *line webtoon*.

Selain itu, penelitian tentang *webtoon* juga pernah dilakukan oleh Raulan dan Sitti Fatimah (2018), dengan judul *Teaching Writing Narrative Text By Using “Webtoon Digital Comic” To Senior High School Students*. Dalam penelitian ini Raulan menyarankan penggunaan media *webtoon* dalam pembelajaran menulis teks naratif untuk siswa SMA. Menurut Raulan penggunaan media *webtoon* memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran, karena tidak terlalu membutuhkan buku karena kegiatannya dilakukan dengan menggunakan gawai atau *smartphone* dan laptop yang terhubung dengan koneksi internet. Dengan mengintegrasikan penggunaan internet, teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran ini, diharapkan guru dan siswa dapat meningkatkan

kesadaran implementasi TIK untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran.

Webtoon adalah singkatan dari *website* dan *cartoon*. *Webtoon* berisi kumpulan gambar bercerita (komik) yang dipublikasikan secara *online*. *Webtoon* dianggap sebagai subgenre dari *manhwa* (komik Korea). Namun, *Webtoon* dan *manhwa* berbeda dalam media publikasi yang digunakan. *Manhwa* dipublikasikan secara fisik berupa buku/majalah, sedangkan *Webtoon* dipublikasikan lewat media internet biasanya pada situs hosting komik (Rizkakhumair, 2014).

Webtoon pertama kali diluncurkan pada tahun 2014, *Webtoon* adalah bagian dari aplikasi *LINE* yang ada di Playstore. *LINE webtoon* adalah sebuah platform penerbitan digital (tersedia di *web* dan *mobile*: Android dan iOS) tidak berbayar bagi para komikus baik pemula atau profesional untuk menampilkan karya komik mereka bagi para pembaca komik di seluruh dunia. Layanan serial *webtoon* ini akan dimutakhirkan per hari dan tersedia dalam berbagai pilihan bahasa, yang membuat para pembaca dari seluruh dunia dapat menikmatinya, termasuk tersedianya pilihan dalam Bahasa Indonesia. Dalam *LINE Webtoon* terdapat layanan dimana para pembaca dapat menemukan isi komik berbasis web (*webcomic*) secara teratur, karena *LINE Webtoon* adalah pionir yang menerapkan sistem harian yang dapat memberikan episode-episode terbaru pada serial-serial populer setiap hari, setiap minggunya (Arifin, 2015: 52).

Berdasarkan teori yang sudah peneliti amati belum ada kajian *webtoon* secara pustaka, teori dikembangkan dari informasi *online* atau daring berupa hasil penelitian jurnal oleh Raulan, dkk. (2018) yaitu,

webtoon dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SMA, membantu guru mengimplementasikan penggunaan internet, memanfaatkan TIK dalam proses belajar dan mengajar, memacu minat siswa, membantu siswa untuk memahami proses penulisan, secara khusus merevisi, mengedit, dan proses penerbitan. Selain itu, *webtoon* juga dapat digunakan untuk meningkatkan literasi siswa karena cerita yang disajikan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti

Keunggulan *webtoon* antara lain ialah gambar dapat di simpan dalam gawai tanpa harus membuka aplikasi *webtoon* sendiri, dan dapat di *zoom-in* dan *zoom-out* apabila teks tidak dapat terbaca. Cara membaca *webtoon* pun tidak sama dengan membaca komik online pada umumnya, *webtoon* dibaca mulai dari atas ke bawah karena *webtoon* sendiri adalah sebuah aplikasi gawai (*handphone*).

Menurut penulis, media pembelajaran berbasis *webtoon* dengan mengangkat pandangan pengarang yang akan disampaikan dalam novel *Maafkan Aku, Kuala Mesuji* Karya Fajar akan lebih menarik karena genre yang terdapat didalam *webtoon* dapat memadukan unsure-unsur cerita, gambar, warna, ungkapan kata-kata, serta tokoh yang ada di dalam novel. Biaya produksi juga lebih murah karena dapat dipublikasikan secara online dibandingkan dengan memproduksi secara fisik berupa buku ajar. Media pembelajaran sastra berbasis *webtoon* dengan tokoh guru, pemuda dan pelajar diharapkan dapat memiliki fungsi ganda, selain digunakan sebagai sebuah media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai media hiburan yang menarik dan efektif sehingga siswa akan lebih mudah

dalam menangkap makna pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan penelitian ini ialah menghasilkan media pembelajaran, menguji kelayakan, dan menguji efektivitas media pembelajaran sastra berbasis *webtoon* untuk menafsirkan pandangan pengarang dalam novel *Maafkan Aku, Kuala Mesuji* karya Fajar untuk siswa SMA.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan berupa penelitian pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2016: 4) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk - produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) dapat didefinisikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Pada penelitian ini, peneliti hanya mengadaptasi 7 dari 10 langkah penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Ketujuh langkah penelitian tersebut yaitu, (1) studi pendahuluan, (2) desain produk, (3) uji validator, (4) revisi produk hasil uji validator, (5) melakukan uji coba terbatas dan revisi produk hasil uji coba terbatas, (6) melakukan uji coba

luas dan revisi produk hasil uji coba luas dan (7) produk akhir

Pada tahap studi pendahuluan ada dua hal yang dilakukan, yaitu studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka, digunakan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoretis, ruang lingkup, keluasan penggunaan, kondisi pendukung, dan langkah-langkah yang paling tepat untuk mengembangkan produk. Sedangkan studi lapangan dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan menilai kebutuhan (*need assessment*) untuk mendapatkan data tentang kondisi awal siswa dan potensi pengembangan media pembelajaran, kesenjangan antara prestasi belajarsiswa dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, kesenjangan penampilan guru dalam pembelajaran, solusi yang diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan tersebut serta kelengkapan sarana dan prasarana penunjang.

Pada tahap desain pembelajaran penelitian mengadaptasi model *ASSURE*, yaitu 1) *analyze learner/* menganalisis peserta didik, 2) *state objectives/* merumuskan tujuan pembelajaran, 3) *select methods, media, and material /* memilih metode, media, dan bahan ajar, 4) *utilize media and material /* memanfaatkan media dan bahan ajar, 5) *require learner participation /* mengembangkan butir-butir tes acuan patokan, 6) *evaluate and revise/* menilai dan memperbaiki. Pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan 3 (tiga) tahap desain pembelajaran dari model *ASSURE* tersebut yaitu tahap 1 hingga 3.

Pada tahap desain dan pengembangan media tahapan ada tiga tahap yang dilakukan peneliti

yaitu, tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Pada tahap uji coba produk meneliti melaukan lima tahap, yaitu 1) validasi ahli, 2) ujicoba kelompok terbatas, 3) revisi produk, dan 4) ujicoba dalam kelompok luas, 5) produk akhir.

Subjek dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu (1) Studi pendahuluan penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data proses pengembangan media yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran menafsirkan pandangan pengarang adalah siswa kelas XII, SMAN 1 Pringsewu, SMAN 1 Kotaagung, dan SMAN 1 Semaka, Tanggamus. (2) Subjek penelitian untuk mendapatkan data kualitas terbatas prototipe pengembangan media pembelajaran *webtoon* adalah siswa kelas XII SMAN 1 Pringsewu, SMAN 1 Kotaagung, dan SMAN 1 Semaka, tanggamus. Guru Bahasa dan Sastra Indonesia kelas di tiga sekolah tersebut dan ahli validasi materi, ahli validasi praktisi dan, ahli desain grafis.

Sumber data dalam penelitian pengembangan ini adalah (1) data proses pengembangan diperoleh dari hasil catatan lapangan (2) data kualitas pengembangan diperoleh dari validator (ahli di bidang materi ajar Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia, ahli praktisi Bahasa dan Sastra Indonesia, dan ahli di bidang desain grafis); data kepraktisan diperoleh dari hasil uji coba media yang dikembangkan dan data keefektifan pengembangan diperoleh dari aktivitas guru dan siswa pemakai media pembelajaran *Webtoon*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini terdiri dari tiga hal, yaitu (1) media pembelajaran berbasis *webtoon* dengan judul "*Kiat Praktis Menafsir Sudut Pandang Pengarang Melalui Webtoon*", (2) media *webtoon* layak digunakan dan siap diimplementasikan sebagai media pembelajaran menafsir pandangan pengarang sesuai dengan hasil uji validasi dari para ahli, guru, maupun peserta didik, (3) media *webtoon* terbukti efektif meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan perolehan nilai efektivitas rata-rata 0,71 dengan kategori sedang.

Dalam proses pertama, peneliti melakukan studi pendahuluan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran, penggunaan dan pemilihan media pembelajaran sastra di SMA yang sesuai dengan Kurikulum 2013, Kompetensi Dasar yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran tersebut, dan teori-teori yang berkaitan dengan penafsiran pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel.

Berdasarkan hasil observasi, dan penyebaran angket yang telah dilakukan analisis untuk mendeskripsikan secara tepat mengenai pengembangan media pembelajaran sastra berbasis *webtoon* dan menafsirkan pandangan pengarang. Hasil analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran sastra menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran sastra berbasis *webtoon* sangat diperlukan yang disesuaikan dengan kesulitan belajar, kebutuhan program dan potensi yang mendukung pengembangan *webtoon* bagi siswa SMA kelas XII. Hasil studi pendahuluan secara keseluruhan

dalam penelitian ini dijadikan sebagai landasan untuk menetapkan desain produk media pembelajaran sastra berbasis *webtoon* untuk siswa SMA Kelas XII.

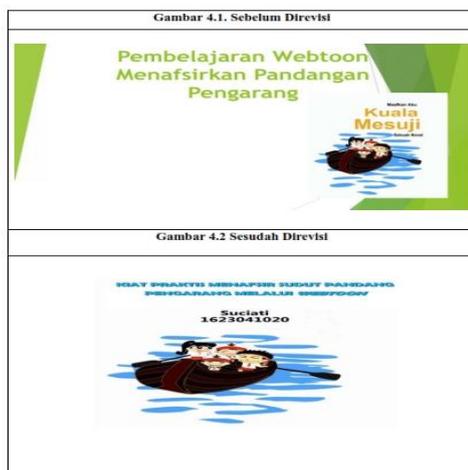
Studi pendahuluan menjadi dasar peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan ialah media pembelajaran *webtoon* untuk menafsirkan pandangan pengarang dalam novel *Maafkan Aku, Kuala Mesuji* Karya Fajar. Spesifikasi penyajian media pembelajaran berbasis *webtoon* ini meliputi, Judul "*Kiat Praktis Menafsir Sudut Pandang Pengarang Melalui Webtoon*", Kompetensi Inti(KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), Prosedur Praktis, Sinopsis, Hasil Produk *Webtoon*, dan Soal Latihan. Penyajian media ini menggunakan gawai/android bisa juga dengan komputer yang terkoneksi dengan internet

Media yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh tiga pakar atau ahli, yaitu ahli media, ahli pembelajaran (praktisi), dan ahli materi.

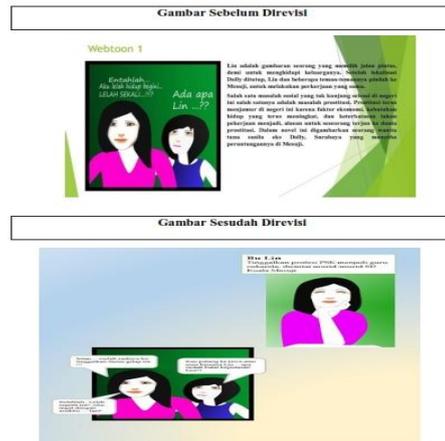
Kegiatan validasi materi dilakukan oleh Dr. Edi Suyanto, M.Pd., validasi ahli praktisi (pembelajaran) oleh Heryanti, M.Pd., dan validasi media dilakukan oleh Ridwan Raafiudin, M.Pd. yang diberikan dua ahli tersebut berupa nilai yang diperoleh dari angket skala 1 sampai 4 dan beserta saran perbaikan. Berikut tabel penilaian yang diberikan ahli/pakar terhadap media *webtoon*.

No.	Aspek	Dr. Edi Suyanto, M.Pd		Heryanti, M.Pd.		Ridwan Raffudin, M.Kom.	
		Skor Presentase	Karakteristik	Skor Presentase	Karakteristik	Skor Presentase	Karakteristik
1.	Kelayakan Isi	94	Sangat Layak	84	Sangat layak		
2.	Kelayakan Bahasa	92	Sangat Layak	88	Sangat layak		
3.	Kelayakan Penyajian Materi	94	Sangat Layak	80	Sangat layak	90	Sangat Layak
4.	Kelayakan Grafis	96	Sangat Layak	84	Sangat layak	78	Layak
Total Rata-rata		94	Sangat Layak	84	Sangat layak	84	Layak

Saran perbaikan dari ahli materi diantaranya yaitu, mengganti judul produk yang awalnya “Pembelajaran Webtoon Menafsirkan Pandangan Pengarang” menjadi “Kiat Praktis Menafsir Sudut Pandang Pengarang Melalui Webtoon.” Mendeskripsikan cerita dalam menafsir pandangan pengarang lebih dihaluskan disesuaikan dengan karakteristik *webtoon*, sehingga kalimat tidak terlalu panjang pada gambar. Saran dari ahli praktisi ialah pembelajaran *webtoon* sudah cukup baik untuk disajikan kepada siswa, namun ada beberapa hal yang perlu diperbaiki seperti, tata cara penulisan dialog dan gambar karakter tokoh agar lebih diperhalus dalam *Webtoon* tersebut. Saran dari ahli media untuk perbaikan, yaitu, ukuran *font* dalam deskripsi cerita terlihat terlalu kecil, penggunaan warna yang cerah pada gambar *webtoon*, dan gambar *webtoon* perlu disesuaikan dengan penjelasan pandangan pengarang.



Pada gambar di atas produk di revisi berdasarkan saran dari pakar yaitu mengganti judul produk yang awalnya “Pembelajaran Webtoon Menafsirkan Pandangan Pengarang” menjadi “Kiat Praktis Menafsir Sudut Pandang Pengarang Melalui Webtoon.” Selain itu saran dari pakar adalah menyederhanakan warna pada cover.

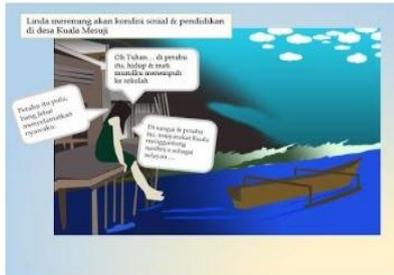


Pada gambar di atas produk di revisi berdasarkan saran dari pakar yaitu menghilangkan deskripsi tentang tokoh. Pada media *webtoon*, diusahakan bahasa yang tidak terlalu panjang dan mudah dimengerti oleh siswa. Gambar tersebut menggambarkan tentang aspek kehidupan sosial yang menceritakan pandangan pengarang terhadap kehidupan seorang wanita bernama Lin yang berprofesi sebagai Pekerja Seks Komersil (PSK) untuk mencukupi kebutuhan hidupnya.

Gambar 4.5 Sebelum Direvisi



Gambar 4.6 Sesudah Direvisi



Gambar diatas menggambarkan bagaimana suasana perkampungan nelayan di Kuala Mesuji. Karena mereka tinggal di pinggir sungai, rumah-rumah mereka pun dibuat seperti rumah panggung.

Gambar 4.7 Sebelum Direvisi



Gambar 4.8 Sesudah Direvisi



Pada gambar ini perbaikan meliputi penambahan dialog pada tokoh guru Erma, agar dapat menggambarkan sosok guru Erma. Gambar tersebut menceritakan pandangan pengarang terhadap

realitas pendidikan dengan keterbatasan jumlah guru.

Gambar 4.9 Sebelum Direvisi



Gambar 4.10 Sesudah Direvisi



Gambar diatas menceritakan pandangan pengarang terhadap kesulitan ekonomi masyarakat di kampung nelayan Kuala Mesuji, sehingga mereka tidak mampu menyekolahkan anak-anaknya di sekolah yang layak.

Gambar 4.11 Sebelum Direvisi

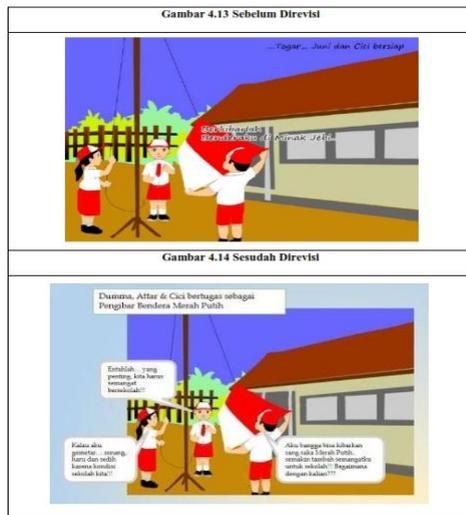


Gambar 4.12 Sesudah Direvisi



Gambar di atas menceritakan pandangan pengarang tentang semangat gotong royong masyarakat

Kuala dalam mempersiapkan tempat untuk upacara bendera.



Gambar di atas menceritakan pandangan pengarang terhadap semangat siswa SD Kuala Mesuji dalam menuntut ilmu dan menunjukkan sikap cinta tanah air.

Setelah dilakukan penilaian oleh pakar dan di revisi sesuai dengan saran, media pembelajaran *webtoon* kemudian dilakukan penilaian kelayakan oleh guru dan siswa di tiga sekolah tempat penelitian. Aspek yang dinilai antara lain aspek kebahasaan, aspek penyajian dan aspek kegrafikan. Penilaian kelayakan produk *webtoon* untuk siswa SMA Kelas XII guru SMAN 1 Kotaagung diperoleh melalui angket. Hasil penilaian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran sastra berbasis *webtoon* ini dikategorikan sangat layak dengan presentase 90,19%.

Penilaian kedua dilakukan oleh guru SMAN 1 Pringsewu. Hasil penilaian guru menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran sastra berbasis *webtoon* ini dikategorikan sangat layak dengan presentase 90,5%.

Penilaian ketiga kelayakan produk *webtoon* dilakukan oleh guru SMAN 1 Semaka, dari guru diperoleh melalui angket. Hasil penilaian guru menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran sastra berbasis *webtoon* ini dikategorikan sangat layak dengan presentase 92,58%.

Selain guru, sebanyak 30 siswa dari masing-masing sekolah juga dilibatkan dalam uji kelayakan produk media pembelajaran *webtoon*, hasil dari uji kelayakan yang dilakukan oleh siswa di SMAN 1 Kotaagung adalah sebanyak 85% dengan jumlah rincian tiap aspeknya, yaitu: (1) kemenarikan *webtoon* sebanyak 84,42% dengan kategori sangat layak; (2) kemudahan penggunaan sebanyak 88,5% dengan kategori sangat layak; dan (3) peran *webtoon* dalam proses pembelajaran sebanyak 85,33% dengan kategori sangat layak.

Uji kelayakan oleh siswa di SMAN 1 Pringsewu diperoleh nilai adalah sebanyak 90,5% dengan jumlah rincian tiap aspeknya, yaitu: (1) kemenarikan *webtoon* sebanyak 91,71% dengan kategori sangat layak; (2) kemudahan penggunaan sebanyak 90% dengan kategori sangat layak; dan (3) peran *webtoon* dalam proses pembelajaran sebanyak 88 % dengan kategori sangat layak.

Uji kelayakan oleh siswa di SMAN 1 Semaka diperoleh nilai sebanyak 90,5% dengan jumlah rincian tiap aspeknya, yaitu: (1) kemenarikan *webtoon* sebanyak 91% dengan kategori sangat layak; (2) kemudahan penggunaan sebanyak 90% dengan kategori sangat layak; dan (3) peran *webtoon* dalam proses pembelajaran sebanyak 88 % dengan kategori sangat layak.

Selain uji kelayakan, produk media pembelajaran *webtoon*, juga

dilakukan uji efektivitas, yang dilakukan di tiga sekolah. Hasil dari uji efektivitas ketiga sekolah itu antara lain, uji efektivitas di SMAN 1 Kotaagung adalah 21,33 dan rata-rata indeks *gain*-nya sebesar 0,71. Rata-rata indeks sebesar 0,71 termasuk pada kategori tinggi. Uji efektivitas di SMAN 1 Pringsewu diperoleh adalah 22,03 dan rata-rata indeks *gain*-nya sebesar 0,73. Rata-rata indeks sebesar 0,73 termasuk pada kategori tinggi. Berdasarkan pada kategori tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa efektivitas pada uji coba penggunaan media pembelajaran sastra berbasis *webtoon* juga dapat dikategorikan tinggi.

Uji coba efektivitas penggunaan media pembelajaran sastra berbasis *webtoon* pada siswa kelas XII di SMAN 1 Semaka, jumlah nilai *N-gain* yang diperoleh adalah 20,70 dan rata-rata indeks *gain*-nya sebesar 0,69. Rata-rata indeks sebesar 0,69 termasuk pada kategori sedang. Berdasarkan pada kategori tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa keefektifitasan pada uji coba penggunaan media pembelajaran sastra berbasis *webtoon* juga dapat dikategorikan sedang. Pencapaian kategori sedang ini diperoleh dari nilai *posttest* yang meningkat sedang dan pembuatan narasi serta gambar tokoh dan latar tempat dari cerita novel dituangkan kedalam produk *webtoon* dianggap cukup mudah dan praktis dipahami siswa dalam menafsirkan pandangan pengarang juga ditunjang oleh banyaknya siswa yang memiliki *handphone* android sehingga memudahkan serta lebih memiliki daya tarik bagi siswa dalam memahami pembelajaran sastra dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *webtoon* menjadi salah satu faktor keberhasilan

penggunaan media ini bagi siswa SMA kelas XII IPA 1 di SMAN 1 Semaka.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran sastra berbasis *webtoon* yang telah dilakukan dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran sastra berbasis *webtoon* dalam novel *Maafkan Aku, Kuala Mesuji* karya Fajar menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang berjudul "*Kiat Praktis Menafsir Sudut Pandang Pengarang Melalui Webtoon*". Spesifikasi produk dalam media pembelajaran ini terdiri atas Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar 3.8 dan 4.8, Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), Prosedur Praktis, Sinopsis, Gambar *Webtoon*, serta soal dan latihan, yang dapat dideskripsikan melalui tokoh, alur dan latar berkaitan dengan pandangan pengarang yang telah sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar berdasarkan Kurikulum 2013 bagi siswa SMA Kelas XII sehingga dapat memudahkan siswa untuk memahami tentang menafsirkan pandangan pengarang dari sebuah karya sastra dalam bentuk sinopsis novel.
2. Media *webtoon* layak dan siap diimplementasikan sebagai media pembelajaran menafsir pandangan pengarang sesuai dengan hasil penilaian dari para ahli, guru Bahasa dan Sastra Indonesia dan siswa SMA Kelas XII SMA

Negeri 1 Kota Agung, SMA Negeri 1 Pringsewu dan SMA Negeri 1 Semaka karena dapat mudah dipahami untuk menemukan, menerangkan, menjelaskan, dan menginterpretasikan pandangan pengarang sehingga dapat mendeskripsikan tentang tokoh, alur dan latar dari novel tersebut berkaitan dengan pandangan pengarang yang telah sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dalam Menafsir Pandangan Pengarang berdasarkan Kurikulum 2013 bagi siswa SMA Kelas XII.

3. Media *webtoon* terbukti mampu menciptakan belajar yang efektif ditunjukkan pada hasil uji coba luas ditiga sekolah. Nilai efektivitas dari ketiga sekolah tersebut adalah sebagai berikut, SMAN 1 Kotaagung sebesar 0,71 masuk dalam kategori tinggi, SMAN 1 Pringsewu sebesar 0,73 masuk dalam kategori tinggi, dan SMAN 1 Semaka sebesar 0,69 masuk dalam kategori sedang. Perolehan nilai rata-rata uji efektifitas dari ketiga sekolah tersebut ialah 0.71 dengan kategori tinggi. Pembelajaran menafsir pandangan pengarang dengan menggunakan media berbasis *webtoon* sangat mudah karena dapat menggunakan gawai/android. Media ini praktis, mudah dibawa kemana-mana sehingga pengguna dapat menggunakannya dimana saja dan kapan saja, sehingga siswa lebih aktif dan fokus untuk menafsirkan pandangan pengarang dalam novel. Media ini juga lebih menarik bagi siswa karena dilengkapi ilustrasi gambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Borg, W.R and Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Badudu, J. S. 2008. *Sari Kesusastraan Indonesia 2*. Bandung: Pustaka Prima.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Pedoman Pemilihan dan Menyusun Bahan Ajar*. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Fajar. 2016. *Maafkan Aku, Kuala Mesuj*. Sleman, Yogyakarta: Diandra Pustaka Indonesia.
- Hamid, Darmadi. 2009. *Dasar Konsep Pendidikan Moral*. Bandung: Alfabeta.
- Kemendikbud, 2018. *Bahasa Indonesia SMA Kelas XII Edisi Revisi*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.
- Oemarjati, Boen S. 2007. *Dengan Sastra Mencerdaskan Siswa, Memperkaya Pengalaman dan Pengetahuan*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Pravitasari, Tisa Ashifa, Ahmad Adib, Anang Tri Wahyudi. 2016. *Perancangan Komik Digital Mengenai Pengaruh Negatif Media Sosial Pada Remaja Wanita di Surabaya*. Surabaya Jurnal DKV Adiwarna Universitas Kristen Petra. Volume 1.

Raulan. 2018. *Teaching Writing Narrative Text By Using "Webtoon Digital Comic" To Senior High School Students*. Journal Of English Language Teaching, Vol. 7, No.4, Tahun 2018. Universitas Negeri Padang.

Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Prinsip-Prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.