

EFEKTIVITAS WEBTOON “GULA-GULA” TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA DAN PEMAHAMAN TANDA BACA PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Zahra Meyliana¹, Linda Zakiah², M. Syarif Sumantri³

^{1, 2, 3}PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

zahrameyliana_1107621069@mhs.unj.ac.id¹, lindazakiah@unj.ac.id²
syarifsumantri@unj.ac.id³

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the effectiveness of "Gula-Gula" webtoon to improve students' reading skills as well as punctuation comprehension. The proposed research was conducted through a quasi experiment with a non-equivalent control group design. The subjects in this study were fourth grade students of SD Negeri 7 Jatiwaringin, Pondok Gede District, Bekasi City. The webtoon media used is entitled "Gula-Gula" which tells the daily life of grade IV students at school. The results of this study show that the use of the webtoon "Gula-Gula" can improve reading skills and understanding of punctuation. The results of data calculations show that the Paired Samples Statistics Sig is 0.041 and the results of the Paired Samples Test Sig 2-tailed = 0.128 This shows that the use of webtoon media "Gula-Gula" has a significant effect on improving reading skills and understanding of punctuation in grade IV elementary school students, webtoon media "Gula-Gula" can be used as an alternative/supporting learning medium.

Keywords: Reading Skills, Webtoon, Punctuation

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui efektivitas webtoon “Gula-Gula” untuk meningkatkan keterampilan membaca serta pemahaman tanda baca siswa. Penelitian yang diusulkan ini dilakukan lewat quasi experiment dengan desain the non-equivalent control group. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 7 Jatiwaringin Kecamatan Pondok Gede Kota Bekasi. Media webtoon yang digunakan berjudul “Gula-Gula” yang menceritakan keseharian siswa kelas IV di sekolah. Hasil dari penelitian ini menunjukkan penggunaan webtoon “Gula-Gula” dapat meningkatkan keterampilan membaca serta pemahaman tanda baca. Hasil perhitungan data menunjukkan bahwa Sig Paired Samples Statistics 0,041 dan hasil Paired Samples Test Sig 2-tailed = 0,128. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media webtoon “Gula-Gula” memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca dan pemahaman tanda baca pada siswa kelas IV sekolah dasar, media webtoon “Gula-Gula” dapat dijadikan perantara alternatif/pendukung pembelajaran.

Kata Kunci: Keterampilan membaca, webtoon, tanda baca

A. Pendahuluan

Membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan bahasa

utama dan merupakan bagian integral dari kemampuan komunikasi tertulis. Dalam konteks komunikasi tertulis,

simbol-simbol suara bahasa dikonversi menjadi simbol-simbol tulisan atau huruf. Pada tahap awal belajar membaca, fokus utamanya adalah mengembangkan kemampuan untuk melakukan konversi ini, terutama pada masa anak-anak, terutama saat mereka memulai tahun pertama di sekolah. (Harianto, 2020)

Keterampilan membaca dasar adalah kemampuan anak dalam membaca dengan lancar dan jelas dengan memperhatikan berbagai rangkaian huruf vokal, konsonan, gabungan konsonan dan diftong dalam suatu kata dan kalimat dengan penggunaan lafal dan intonasi yang tepat secara lancar dan jelas. (Hasmi, 2017). Membaca yang efektif tidak hanya melibatkan pemahaman teks, tetapi juga mengenali dan menggunakan tanda baca dengan benar dan tepat. Tanda baca memberikan petunjuk penting tentang struktur kalimat, intonasi, dan makna yang dimaksudkan. Dengan memahami peran setiap tanda baca, pembaca dapat menafsirkan teks dengan lebih akurat dan menghindari kebingungan dan kesalahpahaman. Tanda baca sangat penting dalam menulis, karena membantu kita untuk memahami arti dari tulisan tersebut.

Oleh karena itu, tanda baca sangat untuk memastikan kalimat dalam sebuah paragraf mudah dipahami sehingga tidak terjadi kesalahan makna yang disampaikan oleh penulis (Sapari & Elhawwa, 2023).

(Putra, 2020) menyebutkan bahwa Indonesia menduduki peringkat kedua dari bawah soal literasi dunia, yang berarti minat membaca masyarakat Indonesia sangat mengkhawatirkan, hanya sebesar 0,001%. Artinya hanya 1 dari 1000 orang yang rajin membaca buku. Fakta kedua didasarkan riset bertajuk *World's Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada maret 2016 lalu, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 di bawah Thailand dan di atas Bostwana.

Kementrian komunikasi dan Informatika dalam artikelnya (2022) menyebutkan bahwa dalam hal infrastruktur untuk mendukung membaca, peringkat Indonesia ada di atas negara-negara Eropa. Dilihat dari latar belakang tersebut sangat diperlukan adanya media pembelajaran yang mendukung minat baca siswa ataupun masyarakat meningkat. Media pembelajaran

harusnya mengikuti perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi dalam dunia digital berimbas pada perkembangan komik yang awalnya berbentuk cetak, namun kini menjadi komik digital. Sistem Pendidikan yang baik dapat meningkatkan daya saing bangsa Indonesia melalui sumber daya manusia yang baik pula (Ermayati & Sulisworo, 2016). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca adalah aplikasi Webtoon. (Harianto, 2020). Manfaat aplikasi webtoon mendapat pengalaman baru dalam membaca komik, selain itu webtoon bermanfaat sebagai komunikasi melalui fitur komentar dengan sesama pembaca webtoon maupun kreator komik dalam webtoon (Putri & Lubis, 2018). Oleh karena itu, webtoon membantu untuk menyampaikan informasi dalam bentuk kumpulan gambar yang dipublikasikan secara digital (Nurhayanah dkk., 2021).

Menurut Rizka dalam (Siwi et al., 2018) webtoon merupakan kepanjangan dari website dan Cartoon (kartun) serta berisi kumpulan gambar-gambar seperti komik yang dipublikasikan secara digital melalui web dan dapat diakses dengan

mudah melalui smartphone android/ios, laptop, tablet dan lainnya yang perlu terhubung ke data internet. Sejalan dengan (Hamidah, 2020) guru dapat memanfaatkan webtoon untuk menunjang pembelajaran dalam suasana baru, yakni komik digital berbasis web, memperluas pengetahuan dan mengimplementasikan kehidupan sehari-hari siswa yang ada pada cerita webtoon tersebut. Selain itu, media pembelajaran webtoon cocok untuk usia anak sekolah dasar. Palsnya webtoon menyajikan gambar-gambar lucu berwarna-warni dan pengambarannya bersifat konkret. Seperti pada pernyataan (Wahyu Nuning B, 2016) bahwa perkembangan kognitif anak di usia 7 sampai 12 tahun yang masih duduk di bangku sekolah dasar meliputi ciri berpikir rasional, pemahaman suatu konsep, klasifikasi suatu benda dan mampu menyelesaikan permasalahan secara konkret. (Nurhayanah dkk., 2021).

(Yulandari & Soedarsono, 2019) melakukan penelitian mengenai pengaruh LINE Webtoon terhadap minat membaca komik digital dan diteliti menggunakan metode analisis deskriptif secara kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut 85% responden berpendapat bahwa LINE Webtoon baik, dan diperoleh 83% terhadap persentase minat baca, sedangkan pengujian korelasi diperoleh angka sebesar 0,852, sehingga memiliki hubungan yang kuat. Dapat disimpulkan bahwa 72,5% mempengaruhi minat membaca komik digital. Penelitian oleh (Aucla, 2019) dengan judul “Pengaruh LINE Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Digital” Pembahasan ini berfokus pada penggunaan aplikasi LINE Webtoon terhadap minat membaca komik di kalangan remaja. Hasil penelitian menunjukkan proporsi variabel LINE Webton termasuk ke dalam katagori baik dengan presentase sebesar 84%, dan uji korelasi menunjukkan nilai sebesar 0,852 maka tingkat korelasi antara kedua variabel menunjukkan derajat hubungan kuat. Berdasarkan dari perhitungan koefisien determinasi didapat nilai pengaruh LINE Webtoon terhadap minat membaca komik digital sebesar 72,5%. (Darmawanti, 2022).

Berdasarkan situasi tersebut maka disusunlah konsep penelitian mengenai efektivitas webtoon “Gula-Gula” terhadap peningkatan

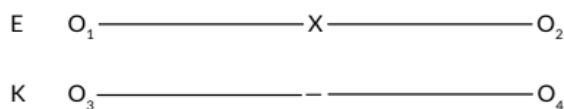
keterampilan membaca dan pemahaman tanda baca pada siswa kelas 3 sekolah dasar. Berfungsi untuk melihat kelebihan yang dimiliki platform tersebut untuk mengetahui sejauh mana peningkatan keterampilan membaca dan pemahaman siswa dengan menggunakan webtoon ini. Webtoon ini muncul sebagai sumber daya pembelajaran yang menarik, karena memiliki potensi untuk menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman tanda baca kepada siswa kelas 4 sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Jatiwaringin 7 Kecamatan Pondok Gede Kota Bekasi. Dengan subjek penelitian siswa kelas IV A dengan jumlah 24 siswa dan kelas IV B dengan jumlah 23 siswa.

Penelitian yang dilaksanakan ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment). Desain ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain eksperimen yang

digunakan adalah nonequivalent control group design. Diformulasikan sebagai berikut:



Gambar 1. Rancangan Desain Penelitian

(Sumber: Sugiyono, 2017: 116)

Keterangan

X = Perlakuan

O₁ = Pre-test pada kelompok eksperimen

O₂ = Post-test pada kelompok eksperimen

O₃ = Pre-test pada kelompok kontrol

O₄ = Post-test pada kelompok kontrol

Pada nonequivalent control group design ini terdapat dua kelompok yaitu, kelompok eksperimen pada siswa kelas IV A dan kelompok kontrol pada siswa kelas IV B. Sebelum diberikannya perlakuan pada kelompok eksperimen, maka kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan pre-test. Kemudian diberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen yaitu dengan memberi perlakuan berbantuan media webtoon

yang berjudul “Gula-Gula”. Setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen, lalu kedua kelompok diberikan post-test untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca dan pemahaman siswa kelas IV di SDN Jatiwaringin 7 dengan menggunakan media webtoon “Gula-Gula”

Untuk memperoleh kelas yang ekuivalen dari segi akademik, maka dua kelas sampel yang terpilih diberikan pre-test. Menurut (Dantes, 2023) “Pemberian pre-test biasanya digunakan untuk mengukur ekuivalensi atau penyeteraan kelompok” dapat diartikan skor hasil pre-test bertujuan untuk kesetaraan sampel dan mengukur kemampuan awal sampel. Setelah diberikan pre-test data dari kedua kelompok tersebut diuji kesetaraan menggunakan uji-t.

Sebelum menganalisis kesetaraan, data pre-test kedua kelompok sampel terlebih dahulu memenuhi uji prasyarat normalitas sebaran data dengan teknik Kolmogorov-Smirnov dan homogenitas varians dengan Uji Fisher (F). Setelah data hasil pre-test memenuhi uji prasyarat normalitas

sebaran data kemudian dilanjutkan dengan uji-t untuk menguji kedua kelompok setara atau tidak setara.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian yaitu nonequivalent control group design. Sedangkan untuk data yang dianalisis adalah data peningkatan keterampilan membaca dan pemahaman tanda baca siswa kelas IV pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah dilakukan pengundian sampel, ditetapkan seluruh siswa kelas IV A SD Negeri Jatiwaringin 7 menjadi kelompok eksperimen,

sedangkan seluruh siswa kelas IV B SD Negeri Jatiwaringin 7 menjadi kelompok control. Kelas eksperimen diberikan perlakuan sebanyak 2 kali dengan berbantuan media webtoon “Gula-Gula”, sedangkan kelas kontrol hanya dibelajarkan secara konvensional sebanyak 2 kali.

Dari hasil analisis menggunakan SPSS diperoleh data Tabel 1 menampilkan nilai pretest dan posttest dari kelompok eksperimen dan kelompok control dengan parameter: nilai statistic, jumlah sampel, dan nilai. Tabel tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 1
Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil	Pretest Eks	.141	24	.200*	.963	24	.491
	Posttest Eks	.153	24	.149	.924	24	.071
	Pretest Contr	.111	23	.200*	.961	23	.478
	Posttest Contr	.202	23	.016	.921	23	.071

Pada tabel 2 menampilkan uji homogenitas berdasarkan nilai rata-rata data posttest dari kelompok

eksperimen maupun kelompok control dengan nilai Sig (0,401) > (0,05), maka data dinyatakan homogen.

Tabel 2
Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil	Based on Mean	.719	1	45	.401
	Based on Median	.403	1	45	.529

Based on Median and with adjusted df	.403	1	42.953	.529
Based on trimmed mean	.644	1	45	.426

Pada tabel 3 dan 4 menampilkan uji independent simple t-test yang dimana peneliti mencari perbedaan signifikan hasil posttest dengan kelompok eksperimen yang menggunakan media webtoon "Gula-Gula" dengan kelompok control yang

menggunakan media konvensional yaitu buku Bahasa Indonesia.

Tabel 3 menampilkan nilai postests dari kedua kelompok dengan parameter: jumlah sampel, rata-rata, standar deviansi, dan standar rata-rata error.

Tabel 3
Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Kel Eksperimen	24	41.75	3.429	.700
	Kel Control	23	40.52	4.198	.875

Pada tabel 4 menampilkan uji beda nilai pretest dan posttest sesudah perlakuan/penggunaan media webtoon "Gula-Gula" dengan menunjukkan Nilai Sig (2-tailed = 0,128) > (0,05) maka Ho ditolak.

Postest	24	40.52	1.096	1.228
		(4.198)		

Jadi, ada perbedaan signifikan antara rata-rata peningkatan keterampilan membaca dan pemahaman tanda baca pada kelas IV A yang menggunakan media Webtoon "Gula-Gula" dengan kelas IV B yang menggunakan media konvensional Buku Bahasa Indonesia. Dengan kata lain penggunaan media webtoon "Gula-Gula" berpengaruh terhadap hasil posttest dari kelompok eksperimen.

Tabel 4
Uji T-Test

Test	N	Statistika		Paired T-Test	
		M (Std.D)	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest	24	41.75 (3.429)	401	1.101	1.228

Pada kelompok eksperimen, penerapan media Webtoon “Gula-Gula” dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan membaca serta pemahaman tanda baca pada siswa, siswa juga merasa lebih terhibur dengan membaca Webtoon “Gula-Gula” ini karena gambar serta cerita yang menarik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media Webtoon yang berjudul “Gula-Gula” ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan membaca dan pemahaman tanda baca setelah siswa membaca webtoon “Gula-Gula”. Hal ini menunjukkan bahwa Webtoon dapat menarik perhatian siswa untuk membaca, hal ini pastinya dapat meningkatkan keterampilan membaca serta pemahaman tanda baca siswa. Penggunaan media Webtoon “Gula-Gula” dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam membaca dikarenakan siswa membaca sambil melihat gambar serta warna yang menarik.

Dari hasil penelitian ini dapat disampaikan beberapa saran diantaranya: 1. Guru dapat menggunakan media webtoon sebagai penunjang/pendukung alternatif pembelajaran dengan memperhatikan pemahaman siswa mengenai keterampilan membaca dan pemahaman tanda baca untuk siswa, 2. Guru dapat menggunakan media konvensional seperti buku cerita ataupun buku Pelajaran untuk memperhatikan peningkatan keterampilan membaca dan pemahaman tanda baca untuk siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, K., Setiawati, R., Ningtyas, D. M., Febiola, F., & Primasari, C. H. (2022). Analisis User Experience pada Aplikasi Line Webtoon. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2), 403-410.
- Dantes, N. (2023). *Desain eksperimen dan analisis data*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Darmawanti, A. A. S. (2022). Aplikasi Webtoon sebagai Media Pembelajaran

- Membaca. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 11(2), 201-209.
- Faidah, U. S. (2018). *Resepsi Pembaca Terhadap Webcomic di LINE Webtoon* (Doctoral dissertation, Universitas Diponegoro).
- Hariato, Erwin. Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Didaktika. Jurnal Pendidikan*. Vol. 9. No. 1. Sulawesi: IAIN Palopo. 2020.
- Karnita, R., Satub, N. P., & Kusuma, F. A. (2023). Webtoon Pupus Dropout of School as Educational Media of Gender Equality for Young Generation. *Indonesian Journal of Computing, Engineering, and Design (IJoCED)*, 5(2), 89-101.
- Nuryanah, N., Zakiah, L., Fahrurrozi, F., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3050-3060.
- Putri, D. M., & Lubis, E. E. (2018). *Pengaruh media sosial line webtoon terhadap minat membaca komik pada mahasiswa universitas riau* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energ. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1).
- Yulandari, Z. D., & Soedarsono, D. K. (2019). Pengaruh Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Digital. *eProceedings of Management*, 6(2)