PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA FANTASI BERBASIS MEDIA *WEBTOON*

Andi Aqzani Ramadhani, Andi Fatimah Yunus
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Makassar
Jalan Daeng Tata Raya, Makassar, Sulawesi Selatan
ara.rmdhnii11@gmail.com

INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia berada di bawah lisensi *Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.*

ISSN: 2722-2349 (cetak), ISSN: 2720-9377(daring)
https://ojs.unm.ac.id/indonesia

Abstract: Development of a Teaching Model for Writing Fantasy Story Texts Based on *Webtoon* Media. This study aims to produce a product in the form of a model that writes fantasy story texts based on *webtoon* media. The method used in this research is the method of research and development or Research and Development (R&D). The results showed that the *webtoon* media-based fantasy story text writing model resulted in learning activities in a syntax consisting of: preparing students to learn, explaining learning objectives, making observations, offering stimulation and feedback, providing training, presenting the results of learning activities, checking understanding , and provide opportunities for advanced training. Meanwhile, expert and crazy tests on the learning model show the feasibility category.

Keywords: teaching models, fantasy stories, *webtoon* media

Abstrak: Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berbasis Media *Webtoon*. Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah produk berupa model pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis media *webtoon*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model menulis teks cerita fantasi berbasis media *webtoon* menghasilkan kegiatan pembelajaran dalam sintaks yang terdiri dari: menyiapkan siswa untuk belajar, menjelaskan tujuan pembelajaran, melakukan pengamatan, pemberian rangsangan dan umpan balik, memberikan pelatihan, mempresentasikan hasil kegiatan pembelajaran, mengecek pemahaman, dan memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan. Sedangkan uji ahli dan praktisi terhadap model pembelajaran menunjukkan kategori kelayakan.

Kata kunci: model pembelajaran, cerita fantasi, media *webtoon*

Bahasa merupakan tolok ukur perilaku Pemanfaatan media dalam pembelajaran di sekolah sangatlah penting. Hal tersebut didasari oleh manfaat atau kegunaan media tersebut. Pembelajaran di sekolah, media memiliki manfaat untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran dinilai dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian

anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara *siswa* dan lingkungannya, dan kemungkinan *siswa* untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.

Mengingat akan pentingnya sebuah media dalam pembelajaran, muncullah beraneka ragam media serta masing-masing media mempunyai karakter tersendiri. Guru harus berusaha memilih dengan cermat agar dapat digunakan secara tepat. Berbagai macam media pun dapat dipergunakan sebagai alat bantu untuk mengajar, yaitu: media berbasis manusia, media berbasis cetak, media berbasis visual, media berbasis audio, dan media berbasis komputer (Arsyad, 2014).

Media visual merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran dan gambar merupakan media visual yang paling mudah didapat. Dikatakan penting sebab dapat mengganti kata verbal yang cenderung tenaga pendidik gunakan kepada siswa meskipun telah tersedia berbagai media di sekelilingnya yang dapat mendukung penyampaian proses belajarnya. Selain itu media visual dapat mengkonkritkan yang abstrak, dan mengatasi pengamatan manusia. Media visual, khususnya gambar dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya lebih jelas daripada yang idungkapkan oleh kata-kata dengan biaya yang relatif murah (Munadi, 2013).

Dalam pembelajaran bahasa, diketahui bahwa pelajaran teks cerita fantasi membutuhkan media yang tepat untuk membantu tercapainya standar kompetensi yang bersangkutan. Salah satu kompetensi dasarnya yakni menyusun teks cerita inspiratif.Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran teks cerita fantasi adalah siswa dapat membuat cerita lebih menarik serta meningkatkan perhatian siswa dalam belajar dalam bentuk teks cerita fantasi yang dapat dilakukan dengan menyediakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar

Teks cerita fantasi adalah cerita fiksi bergenre fantasi (dunia imajinatif yang diciptakan penulis) yang memanfaatkan unsur imajinasi dan fantasi sehingga membuat cerita lebih menarik. Dengan berbagai fakta yaang telah diuraikan sebelumnya, peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan meningkatkan perhatian *siswa* dalam belajar sehingga dapat menambah motivasi dalam belajarnya dengan memadukan unsur visual dan teknologi. *Webtoon* dipilih karena mempunyai sifat yang sederhana dan menarik dalam penyajiannya selain memanfaatkan teknologi *webtoon* juga disajikan secara ringkas dan mudah dicerna serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Dengan adanya bahasa verbal dan visual dalam *webtoon* ini akan mempercepat pembaca paham akan isi pesan yang dimaksud, karena pembanca terbantu dengan visual atau gambar yang disajikannya yang tidak membuat pembaca bosan.

Meski telah dilaksanakan di sekolah, pembelajaran teks cerita fantasi belum dilaksanakan secara maksimal. Ada beberapa kesulitan *siswa* yang diamati peneliti dalam menulis, yaitu adanya rasa takut memulai dan membuat kesalahan menulis sebuh topik. Mereka kurang mampu membuka dan menyimpulkan, mengorganisasi karangan, mengembangkan paragraf, menata bahasa secara efektif terutama menyusun kalimat, menempatkan kosakata yang tepat, dan menggunakan mekanisme tulisan khususnya teknik penulisan. Siswa menganggap pembelajaran menulis adalah sesuatu yang tidak menarik dan menjenuhkan. Faktor lain yang menyebabkan siswa kurang menyukai pembelajaran menulis khususnya mengarang sebagai beban. *Siswa* sulit menuangkan ide dan gagasannya dalam menulis.

Terdapat dua penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian pertama, Zulkifli (2012) yang berjudul ”Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama islam Berbasis Media Teknolodi Informai dan Komunikasi”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan respons positif dari guru dan menyatakan bahwa model pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Indriani (2019) ”Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Penggunaan Video Cerita”. Hasil penilitan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video cerita memperoleh skor 82,9% atau menunjukkan bahwa penggunaan media

tersebut meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi.Persamaan dari penelitian tersebut sama-sama menggunakan cerita fantasi sebagai subjek sedangkan perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan dengan kedua peneliti tersebut adalah penelitian ini nantinya akan menggunakan media lain yang lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi yang mudah diakses dimana saja.

Berdasarkan uraian sebelumnya, pemanfaatan media *webtoon* dapat menjadi sebuah alternatif yang baik untuk menggairahkan siswa belajar teks cerita fantasi. Hal ini karena media *webtoon* menambah suatu dimensi baru yang dapat menyajikan gambar dan cerita yang menarik pada *siswa* sehingga dapat membantu *siswa* untuk dapat memahami cerita yang dibacanya. Melalui media ini, siswa dapat menyebutkan proses apa yang terjadi di dalamnya. Lebih dari itu, media visual mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat, memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistis dapat disajikan berulang-ulang atau dijeda jika guru ingin menyisipkan suatu penjelasan. Hal ini karena kemampuan itulah maka media visual dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran utama dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2017). Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Recursive, Reflective Design, and Development Model (R2D2).*Model *R2D2* terdiri atas tiga langkah, yakni fokus pendefinisian, fokus desain dan pengembangan, dan fokus desiminasi (Sultan, 2017).

Pada tahap pendefenisian, kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini yaitu mengkaji pembelajaran teks cerita fantasi melalui studi pendahuluan, penetapan spesifikasi produk dan pembentukan tim kerja sama (Sultan, 2017:65). Namun, penelitian ini hanya berfokus pada studi pendahuluan dan spesifikasi produk. Studi pendahuluan ini dilakukan melalui observasi awal dan pembagian angket. Adapun angket yang dibagikan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Labakkang berupa *google form* yang dapat diakses melalui internet. Spesifikasi produk buku model pembelajaran terdiri atas empat unit, yakni unit satu adalah pendahuluan, unit dua berisi teori-teori pendukung buku model, dan unit tiga berisi komponen-komponen model pembelajaran dan unit 4 penerapan model pembeajaran.

Pada tahap fokus pengembangan, dilakukan berdasarkan spesifikasi yang ditetapkan. Pengembangan produk dilakukan melalui serangkaian aktivitas yang terdiri dari; (1) Pendahuluan, (2) Teori-teori pendukung, (3) Komponen-komponen, (4) penerapan model pembelajaran. Tahap pengembangan yang dilakukan, yaitu pengembangan model pembelajaran berbasis *webtoon* dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi.

Pada tahap uji coba produk, dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri atas uji ahli dan praktisi. Uji ahli dan praktisi melibatkan dosen dan guru untuk menanggapi, memberi saran, serta kritik terhadap media yang dihasilkan. uji coba dari ahli dan praktisi dilakukan setelah produk diselesaikan. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui hasil dari pengembangan format produk. Uji coba ahli dan praktisi dilakukan untuk mengetahui kelemahan atau kekurangan yang kemudian dijadikan sebagai bahan evaluasi pengembangan produk.Pengembangan model pembelajaran ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dan teknik analisis kualitatif. Data kualitatif dianalisis dengan melakukan pendeskripsian terhadap penilaian, tanggapan, kritik, serta saran. Sedangkan Analisis data kuantitatif berupa pendeskripsian data skor hasil uji coba ahli dan praktisi terhadap kompenen bahan ajar yang berbentuk angka-angka. Data dianalisis dengan cara mencari rerata setiap indikator penilaian kelayakan produk yang bersumber dari ketiga validator. Berdasarkan skor penilaian ahli dan praktisi terhadap bahan ajar, dianalisis secara deskriptif kuantitatif kemudian dikualasifikasikan dengan mencari rata-rata persentase seluruh aspek berdasarkan rumus Aiken's.

HASIL

Deskripsi Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu model pembelajaran menulis teks cerita fantai berbasis media *webtoon*. Model pembelajaran ini terdiri dari empat bab. Bab 1: pendahuluan, unit 2: teori-teori pendukung, unit 3: komponen-komponen model pembelajaran, unit 4: penerapan model pembelajaran. Selain keempat bagian inti model pembelajaran ini juga dilengkapi beberapa bagian pendukung diantaranya sampul, kata pengantar, daftar isi, daftar rujukan dan riwayat penulis.Secara keseluruhan model pembelajaran ini terdiri dari 37 halaman.

Bagian satu yakni bab pendahuluan pada model pembelajaran ini menguraikan tentang pengguanaan media *webtoon* dan pemanfaatan model pembelajaran yang dapat memaksimalkan kemampuan siswa dalam menulis, khususnya menulis teks cerita fantasi. Bab pendahuluan ini terdiri dari dua bagian yakni (1) latar belakang, dan (2) tujuan model pembelajaran.

Bab dua yakni bab teori-teori pendukung pada model pembelajaran ini menguraikan beberapa teori-teori yang mendukung dan berkaitan dengan model pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbabsis media *webtoon*. Bab dua teridri atas teori belajar yang mendasari model terdiri dari(1) teori humanistik, (2) teori kognitif, dan (3) teori belajar sibernatika. Teori pembelajaran menulis yang meliputi (1) pengertian menulis, (2) tujuan menulis, (3) manfaat menulis, dan (4) tahapan menulis.Teks cerita fantasi, media pembelajaran dam *webtoon*.

Bab 3 menjelaskan bagian komponen-komponen model pembelajaran yang menguraikan tentang sintaks, prinsip reaksi,sistem sosial, sistem pendukung dan dampak instruksional dan pengiring. Kelima komponen tersebut direalisasikan sebagai berikut: Pertama, sintaks yang merupakan bagian terpenting dalam model pembelajaran mengemukakan langkah-langkah atau urutan terperinci kegiatan yang akan dilakukan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis media *webtoon*. Jadi, sintaks yang dimaksud di sini adalah deskripsi model pembelajaran dalam sebuah *action*/kegiatan. Adapun langkah-langkah pembelajaran dalam model pembelajaran ini di uraikan sebagai berikut: menyiapkan siswa untuk belajar, menjelaskan tujuan pembelajaran, melakukan pengamatan, pemberian rangsangan dan umpan balik, memberikan pelatihan, mempresentasikan hasil kegiatan pembelajaran, mengecek pemahaman, dan memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan.

Kedua, prinsip reaksi yaitu memaparkan pola kegiatan yang menggambarkan respon guru yang wajar terhadap siswa, yaitu gambaran bagi guru tentang bagaimana menyikapi dan merespon perilaku-perilaku yang ditunjukkan oleh *siswa* selama mengikuti pembelajran, bagaimana merespon, memberi motivasi dan atau mengarahkan siswa.

Ketiga, sistem sosial dalam pengembangan model pembelajaran menggambarkan peran dan hubungan atau komunikasi antar siswa dengan siswa, siswa dengan guru, serta aturan-aturan yang disepakati dalam proses pembelajaran, misalnya menentukan aktifitas siswa dan guru pada setiap fase pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.

Keempat, sistem pendukung pada tahap realisasi ini ditunjukkan dengan ketersediaan perangkat pembelajaran seperti: buku *siswa*, model pembelajaran, LCD, dan smartphone yang mengemukakan kondisi alat dan bahan yang dibutuhkan oleh suatu model, jadi bukan hanya model itu sendiri tetapi perlu sistem pendukung yang tekah dikemukakan di bab ini.

Kelima, ada dampak instruksional dan pengiring. Tujuan instruksional adalah tujuan pembelajaran yang langsung dapat dilihat dan dinilai langsung pada saat proses pembelajaran maupun pada saat akhir pembelajaran, sedangkan dampak pengiring merupakan tujuan jangka yang diharapakan penulis dan guru yng akan tercapai dalam waktu yang agak lama

Bagian penerapan model pembelajaran memuat satu kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan guru atau dengan kata lain penerapan model pembelajaran ini merupakan uraian dari pola kegiatan yang telah dirancang

pada sintaks bab 3 sebelumnya, yang terdiri dari: kegiatan 1: menyiapkan *siswa* untuk belajar, kegiatan 2: menjelaskan tujuan pembelajaran, kegiatan 3: melakukan pengamatan, kegiatan 4: pemberian rangsangan dan umpan balik, kegiatan 5: memberikan pelatihan, kegiatan 6: mempresentasikan hasil kegiatan belajar, kegiatan 7: mengecek pemahaman, dan kegiatan 8: memberikan kesempatan penerapan lanjutan.

PEMBAHASAN

Model pembelajaran ini berisi pemahaman konseptual, perencanaan pembelajaran hingga penerapannya. Seperti yang telah di kemukakan oleh Rusman (2014), bahwa model pembelajaran sebaiknya memiliki ciri-ciri sebagai berikut: memiliki landasan teori pendidikan, mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu, dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas, memiliki bagian-bagian model seperti: urutan langkah-langkah pembelajaran, adanya prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung, dan memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Misalnya kenaikan hasil belajar.

Selanjutnya untuk perencanaan pembelajaran model pembelajaran ini, memiliki beberapa komponen-komponen yang dijelaskan pada bab tiga, dibuat sesuai dengan yang telah dikemukakan Joyce dan Calhoun (2009) bahwa unsur-unsur komponen-komponen model pembelajaran terdiri atas lima unsur yakni memiliki sintaks, sistem sosial,prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak instruksional dan pengiring.kemudian, untuk sintaks model pembelajaran ini berkiblat pada delapan fase proses pembelajaran yang dikemukakan oleh Gagne (1985), namun telah dimodifikasi peneliti sesuai dengan kebutuhan guru dan *siswa* dalam model pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis media *webtoon*. Sehingga menghasilkan sintaks atau langkah-langkah yang pastinya berbeda dengan model pembelajaran lainnya.

Seluruh kegiatan pada penerapan model pembelajaran merupakan uraian dari komponen-komponen model pembelajaran yang direalisakan dalam satu kegiatan pembelajaran, yang terdiri dari: kegiatan 1: menyiapkan *siswa* untuk belajar, kegiatan 2: menjelaskan tujuan pembelajaran, kegiatan 3: melakukan pengamatan, kegiatan 4: pemberian rangsangan dan umpan balik, kegiatan 5: memberikan pelatihan, kegiatan 6: mempresentasikan hasil kegiatan belajar, kegiatan 7: mengecek pemahaman, kegiatan 8: memberikan kesempatan penerapan lanjutan. Berbahasa Indonesia ditulis dengan mengacu kepada tata tulis dalam Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil uji ahli dan praktisi terhadap model pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis media *webtoon* oleh dua orang ahli yakni Dr. Muhammad Saleh, M. Pd dan Dr. Usman, M.Pd serta Sabariah, S. Pd., M. Pd selaku praktisi (guru) mata pelajaran bahasa Indonesia. Kelayakan produk model pembelajaran tersebut dinilai berdasarkan empat aspek penilaian mencakup: kevalidan aspek pendahuluan, kevalidan aspek teori-teori pendukung, kevalidan aspek komponen-komponen model pembelajaran, dan kevalidan penerapan model pembelajaran. Berdasarkan hasil validitas oleh ahli dan praktisi terhadap model pembelajaran menunjukkan bahwa model pembelajaran ini layak untuk digunakan.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa model pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis media *webtoon*. Hasil akhir dari penelitian ini menghasilkan kegiatan pembelajaran dalam sintaks, yaitu: menyiapkan siswa untuk belajar, menjelaskan tujuan pembelajaran, melakukan pengamatan, pemberian rangsangan dan umpan balik, memberikan pelatihan, mempresentasikan hasil kegiatan pembelajaran, mengecek pemahaman, dan memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan.

Hasil uji ahli dan praktisi dalam penelitian dan pengembangan ini memperoleh nilai pada aspek penilaian pendahuluan 0,94 (sangat layak), teori-teori pendukung 0,90 (sangat layak), komponen model pembelajaran 0,89 (sangat layak), penerapan model pembelajaran 0,82 (sangat layak). Berdasarkan penilaian oleh ahli dan praktisi terhadap model

pembelajaran menunjukkan kategori kelayakan.

REFERENSI

Aiken, L. R. 1985. *Three Coefficients for Analyzing the Reliability, and Validity of Ratings*. Educational and Psychological Measurement.

Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Gagne, R. M. 1985. *The Condition of Learning Theory of Instruction*. New York. Rinehart.

Indriani, M. S. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Penggunaan Video Cerita*. Bali: Undiksha.

Joyce, B., Weil, M., dan Calhoun, E. 2009. *Model's of Teaching Edisi Delapan*. Pustaka Belajar, Yogyakarta.

Munadi, Y. 2013. Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru). Jakarta: Referensi.

Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Sultan. 2017. *Model Bahan Ajar Membaca Kritis dengan Pendekatan Literasi Kritis di Perguruan Tinggi*. *Disertasi.* Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang

Zulkifli, M. 2012. *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).* Makassar: Universitas Negeri Makassar.