

Respons Guru dan Siswa Terhadap Penggunaan Novel Daring dalam Pembelajaran Menulis Teks Drama pada kelas XI

Niken Dyah Ayu Ananda

a310210114@student.ums.ac.id

Gallant Karunia Assidik

gka215@ums.ac.id

Universitas Muhammadiyah Surakarta^{*1,2}

Corresponding author: Niken Dyah Ayu Ananda; email:

a310210114@student.ums.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respons guru dan siswa terhadap penggunaan novel daring dalam pembelajaran menulis teks drama. Pada sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas sudah diminta untuk membuat naskah drama. Guru dan siswa merasa terbantu dengan adanya novel daring saat ini dikarenakan memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran menulis teks drama. Penelitian ini dilakukan di SMAN Colomadu pada kelas 11a, 11b, dan 11c. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 103 siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan metode eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan efektivitas respons guru dan siswa terhadap penggunaan Novel Daring dalam pembelajaran menulis teks drama pada kelas 11 yang dibuktikan melalui uji reliabilitas dengan nilai sebesar 0,813, sehingga data dinyatakan reliabel. Pada hasil uji normalitas menunjukkan nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar 0,006, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,815 > 0,005$, sehingga dinyatakan homogen. Pada tahap terakhir hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Asymp.Sig. (2-sided) sebesar 0,000, sehingga hipotesis diterima. Berdasarkan hasil analisis data, penggunaan Novel Daring yang berupa Wattpad, Webtoon, dan Fizzo Novel efektif dalam pembelajaran menulis teks drama.

Kata Kunci: Respons guru dan siswa, novel daring, menulis teks drama.

Abstract: This study aims to determine the responses of teachers and students to the use of the Online Novel application in learning to write drama texts. In junior high schools and high schools, they have been asked to create drama scripts. Teachers and students feel helped by the existence of the Online Novel application because it makes it easier for teachers and students in the process of learning to write drama texts. This research was conducted at SMAN Colomadu in grades 11a, 11b, and 11c. The population in this study was 103 students. This study used a quantitative method with an experimental method. The results of the study showed the effectiveness of teacher and student responses to the use of Online Novels in learning to write drama texts in grade 11 as evidenced by a reliability test with a value of 0.813, so the data was declared reliable. The results of the normality test showed an Asymp.Sig. (2-tailed) value of 0.006, so the data was declared normally distributed. The results of the homogeneity test showed a significance value of $0.815 > 0.005$, so it was declared homogeneous. In the last stage, the results of the hypothesis test showed an

Asymp.Sig. value. (2-sided) of 0.000, so the hypothesis is accepted. Based on the results of data analysis, the use of Online Novels in the form of Wattpad, Webtoon, and Fizzo Novel is effective in learning to write drama texts.

Keywords: Teacher and student responses, online novels, writing drama texts.

Pendahuluan

Kegiatan menulis sebagai aktivitas menuangkan ide, gagasan, opini, argumentasi ke dalam bentuk tulisan dengan memperhatikan kaidah kebahasaan dalam ragam tulisan. Keterampilan menulis sangat penting bagi pengembangan diri siswa, baik untuk melanjutkan studi ke lembaga pendidikan lebih tinggi ataupun untuk terjun ke masyarakat. Cahyaningrum, dkk (2018) mengatakan bahwa keterampilan menulis sangat penting diajarkan di berbagai jenjang pendidikan. Pendidikan adalah salah satu faktor terpenting dalam menentukan kualitas daya manusia. Selain itu, pendidikan juga berperan besar dalam kemajuan suatu bangsa.

Pengembangan kurikulum merupakan instrumen untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kebijakan pendidikan yang benar akan tampak melalui implementasi kurikulum yang diterapkan karena “kurikulum merupakan jantung pendidikan” yang menentukan berlangsungnya Pendidikan (Munandar, 2017). Menurut UU No.20 tahun (2003) “kurikulum merupakan seperangkat rencana pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan, isi, bahan ajar dan cara yang digunakan dan dijadikan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan nasional”. Merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif. Program yang dipaparkan oleh Kemendikbud dalam peluncuran merdeka belajar ialah dimulainya program sekolah penggerak. Program sekolah ini dirancang untuk mendukung setiap sekolah dalam menciptakan generasi pembelajar sepanjang hayat yang berkepribadian sebagai siswa pelajar Pancasila. Keberhasilan semua itu dibutuhkan peran seorang guru. Pendapat (Ainia, 2020) “Guru sebagai subjek utama yang berperan diharapkan mampu menjadi penggerak untuk mengambil tindakan yang memberikan hal-hal positif kepada peserta didik”. Kurikulum merdeka merupakan penataan ulang dalam

sistem pendidikan nasional di Indonesia yang mana (Yamin & Syahrir, 2020) “mengemukakan bahwa pernyataan tersebut dalam rangka menyongsong perubahan dan kemajuan bangsa agar dapat menyesuaikan perubahan zaman”. Konteks pendidikan saat ini, penggunaan teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Bentuk integrasi teknologi yang menarik adalah penggunaan novel daring sebagai sumber inspirasi dalam pembelajaran menulis teks drama.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka Belajar, pembelajaran berbasis aplikasi digital, seperti penggunaan novel daring, memberikan ruang bagi siswa untuk mengakses sumber belajar yang lebih fleksibel, inovatif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Kurikulum Merdeka Belajar menekankan pada pembelajaran yang bersifat berpusat pada siswa, di mana siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi materi sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka. Pembelajaran berbasis digital ini sangat mendukung karakteristik kurikulum tersebut, karena memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, kolaboratif, dan terhubung dengan dunia nyata. Penggunaan novel daring dalam pembelajaran menulis teks drama juga sangat mendukung prinsip pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) yang ditekankan dalam kurikulum ini. Siswa dapat lebih aktif dalam proses kreatif menulis, serta mengembangkan keterampilan literasi digital yang sangat penting di era modern. Dengan akses mudah ke novel daring, siswa dapat terlibat dalam teks yang lebih kaya dan variatif, sekaligus mengasah keterampilan menulis mereka. Selain itu, Kurikulum Merdeka Belajar mendorong penggunaan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan. Dengan demikian, penggunaan novel daring dalam pembelajaran menulis teks drama tidak hanya memperkaya pembelajaran, tetapi juga menjadikan pembelajaran tersebut lebih kekinian dan terhubung langsung dengan dunia digital yang menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan siswa.

Novel merupakan salah satu sumber bacaan yang bisa dijadikan hiburan untuk mengisi waktu luang. *Gendre* yang dihadirkan, novel menjadi salah satu

bacaan favorit terutama bagi muda mudi. Seiring kemajuan teknologi, pengembangan novel sudah merambah hingga media digital. Penggemar cerita fiksi ini bisa menikmati kemudahan membaca berbagai novel tanpa perlu membeli versi cetak. Penggunaan *laptop* dan *handphone* untuk membaca novel tentunya tidak lepas dari bantuan aplikasi untuk bisa menjalankannya dengan mudah. Ada banyak sekali novel daring atau online saat ini namun diantara beberapa novel daring yang paling populer atau digemari oleh beragam kalangan yaitu ada: *Wattpad*, *Webtoon*, *Fizzo novel*.

Wattpad adalah *platform online* yang memungkinkan pengguna untuk menulis, membaca, dan berbagi cerita secara gratis. *Platform* ini sangat populer di kalangan penulis amatir dan pembaca karena memberikan kesempatan kepada siapa saja untuk menulis dan mempublikasikan karya mereka. *Wattpad* mencakup berbagai genre, mulai dari roman, fantasi, fiksi ilmiah, hingga fanfiction. *Wattpad* sangat terkenal dengan cerita-cerita romantis dan karya-karya yang bersifat lebih ringan, namun sekarang banyak penulis yang mengeksplorasi *genre* lainnya. Penulis yang memulai karier menulis mereka di *wattpad* dan akhirnya mendapatkan perhatian dari penerbit besar atau studio film. Kelebihan dari *wattpad* yaitu bisa publikasi novel karya sendiri, tersedia beragam pilihan novel dari penulis terkenal, dan dapat diakses secara *offline*. Kekurangan dari aplikasi *wattpad* yaitu proses login terkadang mengalami kendala dan terdapat iklan. Terdapat penelitian terdahulu, yaitu Penelitian Hevryka (2023) yang berjudul “Pengaruh Aplikasi Wattpad terhadap Kemampuan Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Pematang Siantar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis naskah drama sebelum menggunakan media aplikasi *wattpad* pada siswa kelas VIII-3 SMP Negeri 3 Pematang Siantar mencapai nilai rata-rata 52, 09, sedangkan kemampuan menulis naskah drama dengan menggunakan media aplikasi *wattpad* pada siswa kelas kelas VIII-3 SMP Negeri 3 Pematang Siantar mencapai nilai rata-rata 75.

Webtoon sebagai aplikasi yang berisi komik daring yang memiliki segmentasi cukup luas yaitu, dilihat dari konten yang disajikan oleh aplikasi ini

mulai dari *genre* yang digemari remaja hingga konten yang bermuatan dewasa. *Webtoon* merupakan sebuah aplikasi yang tepat untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran menulis naskah drama di sekolah. Penggunaan media *webtoon* ini mampu menjadi media kreatif yang dapat meningkatkan minat siswa untuk menulis, terutama dalam pembelajaran menulis naskah drama. Kelebihan dari *webtoon* yaitu, format vertikal yang mudah dibaca, bergama *gendre* dan cerita sesuai selera pembaca. Kekurangan pada *webtoon* yaitu, banyaknya iklan yang mengganggu saat membaca gratis, banyaknya penyelesaian cerita yang tertunda. Terdapat penelitian terdahulu yaitu, penelitian Dewi., dkk (2021) yang berjudul “Penggunaan Line Webtoon Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwasari”. Hasil penelitian Dewi menunjukkan bahwa hasil tes akhir yang telah diperoleh menunjukkan adanya peningkatan. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 82,42. Hasil yang didapat dari nilai kelas kontrol juga mengalami peningkatan. Nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 77,33.

Fizzo novel merupakan aplikasi modern yang saat ini banyak digunakan untuk membaca novel secara digital. Diklasifikasikan sebagai referensi dan aplikasi, *Fizzo novel* memiliki kekuatan untuk membawa perubahan drastis dalam dunia fiksi. Terdapat banyak dampak positif bagi siswa jika mengetahui dengan baik penggunaan aplikasi novel, selain meningkatkan minat baca dan keterampilan menulis, aplikasi ini juga membuka peluang pendapatan bagi orang yang ingin menyumbangkan hasil karyanya yang berbentuk tulisan ke dalam aplikasi *fizzo novel*. Kelebihan dari *fizzo novel* yaitu, akses mudah dan praktis, banyak konten gratis, mudah dinavigasi. Kekurangan dari *fizzo novel* yaitu, beberapa konten berbayar, pengguna gratis sering kali harus menghadapi iklan yang ada, kurangnya kurasi untuk konten berkualitas. Penelitian Purba (2023) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Fizzo Novel* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Drama Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri Medan Tahun Ajaran 2022/2023”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum menggunakan *fizzo novel* kemampuan menulis teks drama siswa menunjukkan

bahwa aspek isi memiliki jumlah nilai sebesar 55,4. Sementara itu, aspek kaidah kebahasaan memiliki nilai sebesar 46,5. Dari perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa masih memiliki nilai dibawah kriteria ketuntasan yang mana jumlah nilai kedua aspek yang masih berada dibawah 70. Sedangkan setelah menggunakan fizzo novel mengalami peningkatan yang dibuktikan bahwa skor total aspek isi mengalami peningkatan menjadi 88,2. Sementara itu, skor total aspek kaidah kebahasaan mengalami peningkatan nilai menjadi 78,75.

Hasil observasi dengan menggunakan wawancara salahsatu guru SMA bahwa beliau mengatakan penggunaan novel daring seperti, *wattpad*, *webtoon*, *fizzo novel* lebih menarik dibaca oleh siswa karena banyak jenis *gendre* di dalam aplikasi tersebut jadi jika bosan bisa langsung ganti ke judul lain. Menggunakan aplikasi novel seperti, *wattpad*, *webtoon*, *fizo novel* tidak menutup kemungkinan jika disuruh membaca siswasepenuhnya akan membaca, terkadang ada juga yang hanya membuka aplikasinya saja namun tidak dibaca melainkan membuka aplikasi lain atau media sosialnya.

Hassanudin (dalam Dewojati 2012: 2) mengungkapkan bahwa drama adalah karya yang memiliki dua dimensi sastra sebagai *gendre* sastra dan dimensi pertunjukan. Definisi drama sebagai suatu *gendre* sastra inti pada suatu karya yang lebih mengarah pada seni pertunjukan dibandingkan sebagai genre sastra (Contessa & Huriyah, 2020). Drama yang ditulis oleh seorang penulis terkadang mengambil dari kisah nyata yang terjadi dikehidupan sehari-hari. Pembelajaran menulis teks drama berkaitan dengan penggunaan novel daring dikarenakan banyak inspirasi yang terdapat pada novel daring. Keterampilan menulis teks drama dalam kalangan siswa pada saat ini masih terbilang rendah. Hal ini disebabkan mereka kurang berminat dalam pembelajaran menulis teks drama. Siswa merasa kesulitan dalam menuangkan gagasan atau ide dalam menulis serta pemilihan diksi yang kurang tepat dalam menulis sebuah teks drama.

Respons siswa juga penting dalam menilai efektivitas penggunaan novel daring dalam pembelajaran. Minat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan menulis teks drama dapat dipengaruhi oleh sejauh mana mereka merespons dan

menghargai sumber inspirasi yang disediakan. Kesempatan untuk mengeksplorasi beragam tema, karakter, dan plot melalui novel daring dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menulis. Namun demikian, respons guru dan siswa tidak selalu bersifat homogen. Beberapa guru dan siswa mungkin menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan novel daring dalam pembelajaran mereka. Faktor-faktor seperti ketersediaan sumber daya, keterampilan teknologi, dan preferensi pembelajaran individu dapat memengaruhi respons mereka terhadap pendekatan ini. Maka dari itu peneliti berniat untuk meneliti Respons Guru dan Siswa Terhadap Penggunaan Novel daring dalam Pembelajaran Menulis Teks Drama Pada Siswa kelas XI. Siswa lebih senang disuruh membaca novel daring dibandingkan dengan novel cetak, karena tampilan novel daring lebih menarik dan memiliki beragam jenis *genre*. Hipotesis penelitian menunjukkan bahwa penggunaan novel daring yang terdiri dari aplikasi *wattpad*, *webtoon*, dan *fizzo novel* sangat efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari beberapa respon guru yang sudah mengimplementasikan novel daring dalam pembelajaran dan respon siswa yang lebih antusias karena terdapat beberapa *genre* di dalam novel daring.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan novel daring dalam pembelajaran menulis teks drama, dengan fokus pada bagaimana novel daring dapat mempengaruhi kemampuan menulis siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan respons guru dan siswa terhadap penggunaan novel daring dalam konteks pembelajaran, serta mengidentifikasi tantangan yang mungkin terjadi dalam implementasinya di kelas.

Metode Penelitian

Desain penelitian ini terdiri dari desain quasi eksperimen. Bentuk penelitian quasi eksperimen berfokus pada desain kelompok kontrol ekuivalen. Desain ini dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berjumlah 30 mahasiswa dari masing-masing kelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian

kuantitatif berdasarkan metode eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan novel daring dalam pembelajaran menulis teks drama pada kelas 11. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri Colomadu, Jl. Fajar Indah, Kel. Baturan, Kec. Colomadu, Kab. Karanganyar, Jawa Tengah 57171. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama 1 (satu bulan), yaitu dari bulan Februari. Penelitian ini berfokus pada siswa kelas 11. Populasi penelitian adalah siswa aktif SMAN Colomadu kelas 11a, 11b, 11c. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling (pemilihan kelas kontrol dan eksperimen berdasarkan sistem undian). Teknik random sampling diambil secara acak sebanyak 100 responden, yaitu 30 siswa untuk kelas eksperimen dan 30 siswa untuk kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu tes (pre-test) dan (post-test) serta menyebarkan angket melalui Google Forms. Instrumen pengumpulan data meliputi angket dan tes. Teknik analisis data sebagai berikut:

a. Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan butir pertanyaan dalam mendefinisikan variabel. Teknik pengujian dalam penelitian ini menggunakan r hitung, hasil r hitung dari output SPSS pada masing-masing pertanyaan dibandingkan dengan r tabel $df = n-2$ dan dihitung taraf signifikannya 56.25% atau 0.5625.

b. Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur kemantapan responden dalam menjawab pertanyaan dalam kuesioner. Kriteria uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan alpha cronbach dengan nilai alpha sebesar 0.8103116.

c. Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan mengetahui apakah data penelitian yang telah terkumpul berdistribusi normal atau tidak. Kriteria dalam

pengujian normalitas adalah jika nilai uji chi-square hitung $\leq$ nilai tabel atau nilai signifikansi ≤ 0.06 maka data tersebut berdistribusi normal.

d. Homogenitas

Uji homogenitas ini bertujuan mengetahui capaian pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan alat bantu Novel Daring. Kriteria dalam pengujian ini adalah jika nilai uji Levene $\leq$ nilai tabel atau nilai signifikansi ≤ 0.815 maka data ini bersifat homogen.

e. Hypothesis

Uji hypothesis digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara pembelajaran menggunakan alat bantu Novel Daring dengan tidak. Uji t dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu data pre-test (sebelum perlakuan) dan data post-test (setelah perlakuan).

Hasil dan Pembahasan

Data yang diperoleh untuk menganalisis Respons Guru dan Siswa Terhadap Penggunaan Novel Daring dalam Pembelajaran Menulis Teks Drama Pada Kelas XI dengan menggunakan beberapa teknik, yaitu 1) uji validitas, 2) uji reabilitas, 3) uji normalitas, 4) uji homogenitas, 5) uji hypothesis.

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden merupakan guru bahasa Indonesia dan siswa kelas 11. Siswa yang terlibat berasal dari SMAN Colomadu kelas 11a, 11b, 11c. Total siswa dari ketiga kelas tersebut yaitu 100 siswa.

1.1 Uji Validitas

Teknik pengujian dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan taraf signifikansi 56.25% atau 0.5625. Data diperoleh 103 responden siswa yang menjawab 15 pertanyaan 15 item pertanyaan pada instrumen penelitian. Penelitian ini diperoleh dari hasil uji validitas sebagai berikut:

Tabel 1

Hasil Uji Validitas Data Per Butir Pernyataan pada Pengujian Instrumen Penelitian

NO	Kategori Item Pertanyaan	Hasil Validitas Data Per Item Pertanyaan
1.	<i>Wattpad</i> dimanfaatkan sebagai media pembelajaran menulis	0,562
2.	<i>Wattpad</i> mudah diakses dan bisa dibaca kapan saja	0,405
3.	<i>Wattpad</i> dapat meningkatkan kosakata dan pemahaman terhadap bahasa Indonesia yang baik dan benar	0,409
4.	<i>Wattpad</i> dapat memengaruhi kreativitas dan imajinasi dalam menulis teks drama	0,684
5.	<i>Wattpad</i> dapat membantu belajar tentang dialog dan karakteristik dari teks drama yang sudah dibaca di <i>wattpad</i>	0,279
6.	<i>Webtoon</i> dapat meningkatkan minat baca dikarenakan terdapat animasi yang bergerak	0,290
7.	<i>Webtoon</i> sangat mudah diakses	0,493
8.	<i>Webtoon</i> dapat membantu mengembangkan imajinasi dalam membuat naskah	0,609
9.	<i>Webtoon</i> sangat digemari peserta didik	0,490
10.	<i>Webtoon</i> dapat membantu belajar memahami struktur dan unsur teks drama	0,658
11.	<i>Fizzo Novel</i> sebagai sumber inspirasi dalam proses menulis	0,623
12.	<i>Fizzo Novel</i> menyediakan audiobook	0,785

	<i>offline</i> dapat membuat peserta didik antusias dalam membaca dan menulis naskah karena bisa digunakan kapan saja	
13.	<i>Fizzo Novel</i> menjadi lebih mudah untuk memahami karakteristik bahasa, gaya penulisan dalam konteks penulisan	0,394
14.	<i>Fizzo Novel</i> merupakan novel daring yang efektif untuk membantu pembelajaran menulis	0,539
15.	<i>Fizzo Novel</i> dapat membantu belajar memahami karakteristik dalam dialog	0,718

Berdasarkan hasil analisis data, semua item pertanyaan menunjukkan koefisien validitas yang signifikan, dengan nilai rata-rata validitas di atas batas minimal yang telah ditetapkan. Hasil ini membuktikan bahwa instrumen penelitian yang digunakan valid dan reliabel untuk mengukur variabel yang diteliti secara akurat. Validitas yang tinggi ini menjamin kualitas pengukuran dan relevansi item dengan tujuan penelitian.

1.2 Uji Reliabilitas

Sebelum menganalisis lebih lanjut hasil penelitian, penting untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data menunjukkan konsistensi yang baik, oleh karena itu dilakukan uji reliabilitas untuk menilai sejauh mana instrumen penelitian menghasilkan data yang konsisten. Hasil uji reliabilitas:

Tabel 2
Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	Value
Cronbach's Alpha	0,8103
Number of Items (N)	15

Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,8103 untuk 15 item pernyataan. Instrumen penelitian ini dapat dinyatakan reliabel berdasarkan kriteria yang menyatakan bahwa nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,8103$ dianggap reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen

memiliki konsistensi internal yang baik dan dapat digunakan untuk mengukur variabel penelitian secara andal.

1.3 Uji Normalitas

Pada tahap ini setelah memastikan konsistensi data melalui uji reliabilitas, langkah selanjutnya adalah menguji distribusi normalitas data. Uji normalitas bertujuan untuk memverifikasi apakah data yang diperoleh mengikuti distribusi normal, yang merupakan salah satu asumsi dasar dalam analisis statistik parametrik. Hasil uji normalitas data adalah sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
DATA	.147	100	.000	.962	100	.006
a. Lilliefors Significance Correction						

Uji statistik yang digunakan untuk menguji normalitas adalah uji Kolmogorov-Smirnov, yang mempunyai kriteria bahwa data dinyatakan berdistribusi normal apabila Asymp. Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$. Berdasarkan hasil pengujian, Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,006 yang berarti lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal.

1.4 Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk menilai apakah varians data di berbagai kelompok konsisten, yang penting untuk memastikan validitas uji parametrik yang mengasumsikan varians yang sama. Hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4
Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
DATA	Based on Mean	.055	1	198	.815
	Based on Median	.001	1	198	.971
	Based on Median and with adjusted df	.001	1	197.434	.971
	Based on trimmed mean	.043	1	198	.837

Double click to

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok data. Kriteria pengujian menyatakan jika nilai signifikansi (Sig.) $\geq 0,815$, maka data dianggap homogen dan dapat dinyatakan memiliki kesamaan antara pembelajaran dengan penggunaan Novel Daring dan tidak menggunakan Novel Daring. Berdasarkan hasil metode mean, diperoleh Levene Statistic sebesar 0.055 dengan nilai signifikansi 0,815 ($>0,05$). Oleh karena itu, data penelitian dinyatakan memiliki varians yang homogen.

1.5 Uji Hypothesis

Setelah melakukan uji reliabilitas, normalitas, dan homogenitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis bertujuan untuk menentukan apakah ada cukup bukti statistik untuk mendukung hipotesis yang diajukan. Uji ini penting untuk menarik kesimpulan tentang hubungan atau perbedaan antara variabel dalam penelitian. Hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

Tabel 5
Hasil Uji Perbedaan

Independent Samples Test										
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
DATA	Equal variances assumed	.055	.815	-1.156	198	.249	-.960	.831	-2.598	.678
	Equal variances not assumed			-1.156	197.996	.249	-.960	.831	-2.598	.678

Analisis data menggunakan uji Chi-Square menghasilkan Asymp. Sig. (2-sided) sebesar 0,000 pada Pearson Chi-Square. Berdasarkan kriteria

pengujian, hipotesis penelitian diterima jika nilai signifikansi menunjukkan hubungan atau perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini diterima.

2. Hasil Pembahasan

Uraian analisis data penelitian ini didasarkan pada beberapa tahapan pengujian, diawali dengan uji validitas. Teknik pengujian didasarkan pada taraf signifikansi 56.25% atau (0.5625). Hasil pengolahan data menunjukkan responden penelitian berjumlah 103 siswa yang menjawab 15 pertanyaan. Berdasarkan analisis yang dilakukan, disimpulkan bahwa data yang diperoleh dinyatakan valid. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hevryka (2023) dalam penelitian berjudul “Pengaruh Aplikasi Wattpad terhadap Kemampuan Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Pematang Siantar”. Penelitian tersebut menggunakan data angket dari 92 responden dianalisis menggunakan taraf signifikansi 5%, dengan nilai r hitung lebih signifikan dari r tabel (0,205). Hasil tersebut menunjukkan bahwa setiap pernyataan dalam angket valid, sehingga mendukung temuan penelitian ini.

Pada penelitian yang membahas tentang peningkatan atau efektivitas *Webtoon* dalam proses pembelajaran menulis juga terbukti dalam penelitian Dewi., dkk (2021) yang berjudul “Penggunaan Line Webtoon Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwasari”. Hasil penelitian Dewi menunjukkan bahwa hasil tes akhir yang telah diperoleh menunjukkan adanya peningkatan. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 82,42. Hasil yang didapat dari nilai kelas kontrol juga mengalami peningkatan. Nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 77,33.

Selanjutnya pada penelitian yang membahas tentang Fizzo Novel membuktikan bahwa ada peningkatan atau efektif dalam pembelajaran menulis, hal tersebut terbukti pada penelitian Purba (2023) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Fizzo Novel Terhadap Kemampuan Menulis Teks Drama Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri Medan Tahun Ajaran 2022/2023”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum menggunakan fizzo novel kemampuan menulis teks drama siswa

menunjukkan bahwa aspek isi memiliki jumlah nilai sebesar 55,4. Sementara itu, aspek kaidah kebahasaan memiliki nilai sebesar 46,5. Dari perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa masih memiliki nilai dibawah kriteria ketuntasan yang mana jumlah nilai kedua aspek yang masih berada dibawah 70. Sedangkan setelah menggunakan fizzo novel mengalami peningkatan yang dibuktikan bahwa skor total aspek isi mengalami peningkatan menjadi 88,2. Sementara itu, skor total aspek kaidah kebahasaan mengalami peningkatan nilai menjadi 78,75.

Simpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini melibatkan 103 responden yang terdiri dari tiga kelas, yaitu 11A, 11B, dan 11C di SMAN Colomadu, dan menunjukkan bahwa penggunaan novel daring memberikan dampak signifikan terhadap keterampilan menulis teks drama pada siswa. Berdasarkan hasil analisis, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan beberapa novel daring efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis drama terbukti benar. Hal ini terlihat dari peningkatan kosakata yang efektif yang digunakan siswa dalam karya tulis mereka, yang menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan novel daring dalam pembelajaran menulis teks drama. Selain itu, respon guru dan siswa terhadap novel daring sebagai media pembelajaran juga menunjukkan bahwa kedua pihak merasa terbantu dengan pendekatan ini. Para guru mengakui bahwa novel daring membantu siswa lebih mudah memahami struktur dan elemen dalam teks drama, sementara siswa merasakan peningkatan dalam keterampilan menulis dan memperkaya kosakata mereka melalui materi yang lebih menarik dan interaktif. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam penelitian selanjutnya yang lebih mendalam mengenai penggunaan novel daring dalam pembelajaran, serta mengkaji lebih lanjut respon guru dan siswa terhadap aplikasi novel daring dalam konteks pembelajaran menulis teks drama. Penelitian lanjutan juga diharapkan dapat mengidentifikasi faktor-faktor lain yang memengaruhi efektivitas penggunaan

novel daring, seperti motivasi siswa dan berbagai jenis novel daring yang digunakan dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Ulfaida, N., & Hasanudin, C. (2022, June). Pemanfaatan aplikasi wattpad sebagai penunjang pembelajaran menulis cerpen di SMA untuk mendukung gerakan merdeka belajar. In *Prosiding Seminar Nasional (Kolaborasi Pendidikan dan Dunia Industri)* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-9).
- Widyaningsih, L., & Assidik, G. K. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Berbasis Pembelajaran Multimodal di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(2), 2157-2172.
- Pratiwi, D. R., Assidik, G. K., & Rahmawati, L. E. (2025). Pembelajaran Keterampilan Membaca Cerpen Profetik Menggunakan Strategi Ganda melalui Bahan Ajar Manual. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 4(1), 61-72.
- Sitio, C. E., & Sisilia, N. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI WATTPAD TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS NASKAH DRAMA PADA SISWA KELAS IX DI SMP RIYADLUL MUBTADIIN: PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI WATTPAD TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS NASKAH DRAMA PADA SISWA KELAS IX DI SMP RIYADLUL MUBTADIIN. *E-Jurnal Pendidikan Mutiara*, 8(2).
- Hevryka, H., Sirait, J., & Tambunan, M. A. (2023). Pengaruh Aplikasi Wattpad terhadap Kemampuan Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Pematang Siantar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 7376-7391.
- Olang, Y., Suryadi, T., Meo, F. I., & Ignasius, I. (2023). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS NASKAH DRAMA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA CERITA RAKYAT PADA SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 2 SEKADAU HULU. *Jurnal Kansasi: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia*, 8(2), 151-161.
- Sulastiani, Y., Sholih, S., & Rusdiyani, I. (2023). ANALISIS RESPON GURU DAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF APLIKASI TEACHMINT PADA MATERI SISTEM ORGANISASI SEL KELAS VII DI SMPN 5 RANGKASBITUNG DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 10(1).
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap dunia pendidikan (studi literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749-756.

- Cahyaningsih, E., & Assidik, G. K. (2021). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan minat belajar pada materi teks berita. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(1).
- Atiah, A. (2021). *Penggunaan Media Film Pendek Dalam Keterampilan Menulis Naskah Drama Kelas Xi Ma Al-Ittihad Pedaleman, Serang Tahun Pelajaran 2020/2021* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar di sekolah penggerak. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6313-6319.
- Janah, M., Prabawa, A. H., Wahyudi, A. B., & Assidik, G. K. (2023, August). Flipbook-Based Digital Teaching Material for Preparation of Creative Writing Fiction at SMP Negeri 1 Tangen. In *International Conference on Learning and Advanced Education (ICOLAE 2022)* (pp. 1324-1338). Atlantis Press.
- Sarmila, B., Madeamin, S., & Herdiana, B. (2022). Peningkatan menulis cerpen melalui aplikasi wattpad pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Luwu Timur. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(3), 266-272.
- Nurfadli, M., & Hasanudin, C. (2023, November). Pemanfaatan Aplikasi Fizzo untuk Meningkatkan Pemahaman dan Daya Tarik Mahasiswa dalam Menulis pada Pembelajaran Abad 21. In *Seminar Nasional Daring Sinergi* (Vol. 1, No. 1, pp. 1086-1093).
- Layinah, S. (2023). *Penggunaan Media Wattpad dalam Pembelajaran Daring Menulis Cerita Pendek di Kelas XI IPA SMAN 1 Abiansema* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Indriani, P., Jaja, J., Kurnia, M. D., & Hasanudin, C. (2022). Utilization of the Wattpad application to improve short story writing skills for students. *MEDIASI Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 3(3), 323-337.
- Haris, M. A., & Hasanudin, C. (2022, July). Pemanfaatan aplikasi fizzo novel untuk meningkatkan keterampilan membaca di SMA. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 2, No. 1, pp. 122-130).
- Nurfadli, M., & Hasanudin, C. (2023, November). Pemanfaatan Aplikasi Fizzo untuk Meningkatkan Pemahaman dan Daya Tarik Mahasiswa dalam Menulis pada Pembelajaran Abad 21. In *Seminar Nasional Daring Sinergi* (Vol. 1, No. 1, pp. 1086-1093).
- Sari, R. W., Firmansyah, D., & San Fauziya, D. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN WATTPAD TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS ULASAN. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1), 45-66.

- Sastromiharjo, A., Cahyani, I., & Evaline, F. P. (2024). MEDIA POWTOON PADA TEKS EKSPLANASI. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 7(1), 19-30.
- Hasan, R. (2024). Penerapan Metode Speed Reading dalam Pembelajaran Membaca untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMKN 3 Takalar. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 7(1), 109-130.
- Kastiyawan, M. A., Hudiyono, Y., & Ahmad, M. R. (2017). Pengembangan media Levidio Storyboard dalam pembelajaran menulis teks ulasan film/drama pada siswa kelas XI Smk. *CaLLs (Journal of Culture, Arts, Literature, and Linguistics)*, 3(1), 15-30.
- Ningrum, D. M. F., Ristiyani, R., & Roysa, M. (2023). Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Menggunakan Aplikasi Wattpad. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 26-32.
- Purba, W. R. D. B., & Lubis, M. J. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Fizzo Novel Terhadap Kemampuan Menulis Teks Drama pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 4 Medan Tahun Ajaran 2022/2023. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 3(4), 169-181.
- Sri Rahayu, D., & San Fauziya, D. (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*, 3(2), 455-464.
- Dewi, C. R. C., & Hasanudin, C. (2023, November). Peran Aplikasi wattpad pada Pembelajaran Menulis Cerpen di Sekolah Menengah Atas. In *Seminar Nasional Daring Sinergi* (Vol. 1, No. 1, pp. 153-159).
- Rosanti, A. A., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Visual Novel pada Materi Penyelenggaraan Rapat Teleconference di SMK IPIEMS Surabaya. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 1444-1457.
- Simanjuntak, N., Naibaho, P., & Arif, S. (2021, July). Pemanfaatan wattpad sebagai media pembelajaran menulis cerita pendek. In *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021 Tema: Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia berbasis digital guna mendukung implementasi merdeka belajar* (pp. 223-228). FBS Unimed Press.
- Ulfaida, N., & Hasanudin, C. (2022, June). Pemanfaatan aplikasi wattpad sebagai penunjang pembelajaran menulis cerpen di SMA untuk mendukung gerakan merdeka belajar. In *Prosiding Seminar Nasional (Kolaborasi Pendidikan dan Dunia Industri)* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-9).
- Dewi, T. I. A., Triyadi, S., & Setiawan, H. (2022). Penggunaan Media Line Webtoon Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwasari. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 100-111.

- Darmawanti, A. A. S. (2022). Aplikasi Webtoon sebagai media pembelajaran membaca. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 11(2), 201-209.
- Masrul, H. (2024). *PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA KOMIK ONLINE BERBASIS WEBTOON TERHADAP PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SMP NEGERI KABUPATEN KUANTAN SINGINGI* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Suhada, D., Fauziyyah, S. G., Kurnia, M. D., & Hasanudin, C. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Webtoon untuk Meningkatkan Minat Baca bagi Peserta Didik. *Jubah Raja: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 1(2), 9-16.
- Ramadhani, A. A., & Yunus, A. F. (2021). Pengembangan model pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis media webtoon. *INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 46-51.
- Haris, M. A., & Hasanudin, C. (2022, July). Pemanfaatan aplikasi fizzo novel untuk meningkatkan keterampilan membaca di SMA. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 2, No. 1, pp. 122-130).
- Yusuf, M. (2023). *Penggunaan Aplikasi Fizzo Novel Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Novel Siswa SMA Negeri 1 Caringin Kabupaten Bogor Jawa Barat Tahun Pelajaran 2022/2023* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah jakarta).
- Nurfadli, M., & Hasanudin, C. (2023, November). Pemanfaatan Aplikasi Fizzo untuk Meningkatkan Pemahaman dan Daya Tarik Mahasiswa dalam Menulis pada Pembelajaran Abad 21. In *Seminar Nasional Daring Sinergi* (Vol. 1, No. 1, pp. 1086-1093).
- Andriana, W. D., Ahmadi, A., & Raharjo, R. P. (2024). Pemanfaatan Novel Berbasis Digital Sebagai Tolok Ukur Literasi Siswa SMKN 2 Probolinggo. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 31-43.

JURNAL ESTETIK

