

**PENGARUH APLIKASI *LINE WEBTOON* TERHADAP
KETERAMPILAN MEMBACA PADA SISWA KELAS XI
SMA YAYASAN WANITA KERETA API (YWKA)
PALEMBANG**

SKRIPSI

OLEH

LISA TRIANI

NIM 312018002



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
AGUSTUS 2022**

**PENGARUH APLIKASI *LINE WEBTOON* TERHADAP
KETERAMPILAN MEMBACA PADA SISWA KELAS XI
SMA YAYASAN WANITA KERETA API (YWKA)
PALEMBANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Universitas Muhammadiyah Palembang

**untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjanah Pendidikan**

Oleh

Lisa Triani

NIM 312018002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
AGUSTUS 2022**

Skripsi oleh Lisa Triani ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Palembang, 4 Agustus 2022

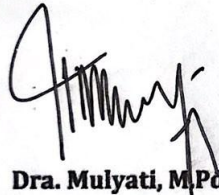
Pembimbing I,

A handwritten signature in black ink, consisting of several fluid, overlapping strokes that form a stylized, somewhat abstract shape.

Dr. Houtman, M.Pd.

Palembang, 4 Agustus 2022

Pembimbing II

A handwritten signature in black ink, featuring a large, prominent initial letter followed by a series of smaller, connected loops and strokes.

Dra. Mulyati, M.Pd.

Skripsi oleh Lisa Triani ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 16 Agustus 2022

Dewan Penguji,



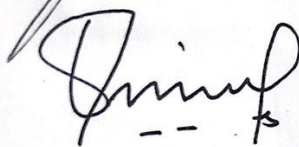
Dr. Houtman, M.Pd.

Ketua



Supriatini, S.Pd., M.Pd.


Anggota



Surismiati, S.Pd., M.Pd.

Anggota

**Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia,
Palembang,**



**Dra. Mulyati, M.Pd
NIDN. 0228106501**



**Mengesahkan
Dekan FKIP UM**



**Dr. H. Rusdy AS., M.Pd
NIDN. 0007095908**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lisa Triani
NIM : 312018002
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Telp/Hp : 087895788077

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

Pengaruh Aplikasi *Line Webtoon* Terhadap Keterampilan Membaca pada Siswa Kelas XI SMA Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang
Beserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang ditetapkan untuk itu, apabila di kemudian ternyata pernyataan saya tidak benar atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang, Agustus 2022

yang menyatakan,



Lisa Triani

NIM. 312018002

Motto:

“Tetaplah membumi meski kamu bisa melanggit, dan tetaplah diam meski orang meremehkan kemampuanmu dan setiap orang mempunyai cerita masing-masing dalam setiap impian yang akan dicapai, kamu tidak bisa membandingkan jarak terbang seseorang hanya karena dia tertinggal”

Persembahan:

- ❖ Orang tuaku tercinta dan tersayang Ayahanda Santari dan Ibunda Eliya yang selalu memberikan doa, restu, semangat, cinta dan kasih sayang yang tanpa batas, serta memberikan dukungan moril dan materil demi keberhasilan dan masa depanku.***
- ❖ Saudaraku tercinta Muhammad Hidayat, Septi Rahmawati, keponakanku M. Yusuf As-sidqi yang selalu menjadi rumah paling terbaik untuk melepas penat disela-sela kekalutan diri.***
- ❖ Untuk orang yang selalu membantu dalam segala hal, memberikan support yang begitu luar biasa Erico Cahya Putra***
- ❖ Sahabat seperjuangan Drintia Yolanda dan Nindi Pratiwi Agustin Virta terima kasih sudah memberikan banyak pelajaran baik buruk maupun hal baik dalam hidup ini.***
- ❖ Terima kasih kepada seluruh dosen FKIP Program Studi Bahasa Indonesia khususnya yang telah membimbingku Bapak Dr. Houtman, M.Pd dan Ibu Dra. Mulyati, M.Pd., yang tak pernah lelah dan selalu sabar telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi.***
- ❖ Almamater kebanggaan.***

ABSTRAK

Triani, Lisa. 2022. *Pengaruh Aplikasi Line Webtoon Terhadap Keterampilan Membaca Pada Siswa Kelas XI SMA YWKA Palembang*. Skripsi Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Strata Satu (S1), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palembang, Pembimbing : (I) Dr. Houtman, M.Pd., (II) Dra. Mulyati, M.Pd.

Kata kunci: keterampilan membaca, dan aplikasi *Line Webtoon*.

Latar belakang dalam penelitian ini adalah sebagian siswa yang masih belum dapat membaca dengan baik dan benar. Selain itu, siswa banyak mengalami kesulitan dalam memahami sebuah bacaan. Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh aplikasi *Line Webtoon* terhadap keterampilan membaca pada siswa kelas XI SMA Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi *Line Webtoon* berpengaruh terhadap keterampilan membaca siswa yang tadinya kurang baik menjadi baik setelah adanya penggunaan aplikasi *Line Webtoon* ini. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif eksperimen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu kuesioner, tes, dan wawancara. Hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu ada pengaruh aplikasi *Line Webtoon* terhadap keterampilan membaca pada siswa kelas XI SMA Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang signifikan karena terbukti bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05%. Setelah membandingkan hasil tes kelas kontrol dengan kelas eksperimen diperoleh bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ $3,188 \geq 0,1982$ pada taraf signifikan 0,05% dengan dk 68, yaitu adanya perbedaan nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 18,76 dan nilai rata-rata kelas eksperimen 21,47. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa “aplikasi *Line Webtoon* berpengaruh terhadap keterampilan membaca siswa kelas XI SMA YWKA Palembang” terbukti kebenarannya dapat diterima. Kesimpulan Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan bahwa aplikasi *Line Webtoon* berpengaruh terhadap keterampilan membaca pada siswa kelas XI SMA Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang. Saran Siswa hendaknya lebih meningkatkan aktivitas belajarnya, apalagi di era teknologi seperti sekarang sudah banyak aplikasi-aplikasi yang mempermudah untuk menunjang kegiatan belajar meskipun tidak di sekolah atau di kelas. Kepala sekolah dapat dijadikan pertimbangan untuk menambah fasilitas sekolah, seperti LCD agar guru juga dapat memperlihatkan sebuah metode belajar tidak hanya dengan buku paket saja.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan nikmat, rahmat, dan ridhonya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Aplikasi *Line Webtoon* terhadap Keterampilan Membaca pada Siswa Kelas XI SMA Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang”

Skripsi ini disusun untuk melengkapi persyaratan Pendidikan Program Sarjanah (S1), Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada pembimbing 1 Dr. Houtman, M.Pd., dan pembimbing II Dra. Mulyati, M.Pd yang senantiasa ikhlas dalam meluangkan waktu, memberikan masukan serta motivasi dan saran selama penyusunan skripsi.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang Dr. H. Rusdy AS, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Dra. Mulyati M.Pd., dan seluruh Dosen serta karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala Sekolah Menengah Pertama SMA YWKA Palembang Umaridi S.Ag., guru Bahasa Indonesia kelas XI Sri Ningsih S.Pd., yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini. Selain itu, ucapan terkhusus kepada Ayahanda Santari dan Ibunda Eliya yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materil serta keluarga besar maupun teman-teman yang selalu memberikan motivasi dan doanya atas keberhasilanku.

Dengan kerendahan hati, semoga Allah SWT, senantiasa membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang dan

menjadi bahan rujukkan, pemikiran, serta perkembangan untuk penelitian selanjutnya.

Palembang, Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT KETERANGAN PERTANGGUNG JAWABAN PENULISAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Asumsi Penelitian.....	6
G. Hipotesis Penelitian.....	6
H. Kriteria Pengujian Hipotesis.....	7
I. Variabel Penelitian.....	7
J. Daftar Istilah.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	
A. Pengertian	
Membaca.....	9
1. Tujuan Membaca.....	9

2. Pengertian <i>Line Webtoon</i>	13
3. Kelebihan dan Kekurangan dari Aplikasi <i>Line Webtoon</i>	14
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	15

BAB III METODE PENELITIAN.....

A. Metode Penelitian.....	17
1. Metode Penelitian.....	17
2. Jenis Penelitian.....	17
B. Rancangan Penelitian.....	18
C. Populasi, sampel, Instrumen, dan Teknik Pengambilan Sampel.....	19
1. Populasi.....	19
2. Sampel.....	19
3. Instrumen.....	19
4. Pengumpulan Data.....	20
D. Analisi Data.....	20

BAB IV HASIL PENELITIAN.....

A. Deskripsi Data.....	26
1. Deskripsi Data Tes Awal Kelas Kontrol.....	26
2. Deskripsi Data Tes Akhir Kelas Kontrol.....	36
3. Deskripsi Data Tes Awal Kelas Eksperimen.....	48
4. Deskripsi Data Tes Akhir Kelas Eksperimen.....	58
B. Deskripsi Data Kuesioner.....	72
C. Deskripsi Data Wawancara Guru Bahasa Indonesia.....	72
D. Pengujian Hipotesis.....	75

BAB V PEMBAHASAN.....

A. Pembahasan Data Tes.....	81
B. Perbedaan antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	82
C. Pembahasan Data Kuesioner.....	83
D. Pembahasan Data Wawancara.....	83

BAB VI PENUTUP.....

A. Kesimpulan.....	84
B. Saran.....	84

DAFTAR PUSTAKA.....

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR LAMPIRAN

1. Proposal Skripsi
2. Usulan Judul Skripsi
3. Surat Undangan Seminar Proposal
4. Daftar Hadir Mahasiswa
5. Bukti Telah Memperbaiki Proposal Skripsi
6. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi
7. Surat riset
8. Surat Balasan Penelitian Dari Sekolah
9. Silabus
10. Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP)
11. Instrumen Penelitian
12. Lembar Penilaian Tes Keterampilan Membaca
13. Angket atau Kuesioner
14. Instrumen Wawancara Guru
15. Kartu Laporan Kemajuan Bimbingan Skripsi
16. Dokumentasi Penelitian
17. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).....	7
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	18
Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	19
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	20
Tabel 3.4 Rubik Penilaian.....	22
Tabel 4.1 Hasil Nilai Tes Awal Kelas Kontrol.....	34
Tabel 4.2 Hasil Nilai Tes Akhir Kelas Kontrol.....	43
Tabel 4.3 Perbedaan Hasil Nilai Tes Kelas Kontrol.....	45
Tabel 4.4 Hasil Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen.....	56
Tabel 4.5 Hasil Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen.....	66
Tabel 4.6 Perbedaan Hasil Nilai Tes Kelas Eksperimen.....	68
Tabel 4.7 Data Kuesioner.....	72
Tabel 4.8 Jawaban Wawancara Guru.....	75

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fungsi media sosial dalam menjangkau khalayak banyak dan mampu membagikan informasi dalam bentuk audio maupun video membuat media sosial mulai dilirik sebagai media periklanan dan kampanye. Teknologi dan perangkat media sudah memasuki aspek kehidupan, dengan media sosial interaksi masyarakat kini tidak terhalang oleh demografis, budaya, dan sebagainya. Media sosial kini tidak hanya sebagai jaringan untuk membuka pertemanan, tetapi berkembang menjadi berbagai tempat untuk berkerja, bisnis, dan bahkan ranah pendidikan tidak terlepas menggunakan media sosial, di masa sekarang sudah banyak aplikasi yang membantu dalam pendidikan contohnya seperti aplikasi ruang guru yang mana aplikasi tersebut menyediakan jasa untuk membantu mengerjakan soal-soal yang belum dipahami oleh siswa-siswa di sekolah. Tidak hanya dalam bentuk teks, juga berupa gambar, musik, video, dan layanan yang ditawarkan media saat ini. Tidak hanya aplikasi ruang guru saja yang dapat membantu dalam pembelajaran tetapi ada juga aplikasi yang bisa dijadikan alat untuk mendorong minat membaca siswa yaitu, aplikasi *Line Webtoon* yang menyediakan berbagai cerita mulai dari cerita komedi, anak-anak, horor, bahkan dewasa.

Aplikasi *Line Webtoon* ini sangat bisa dijadikan pacuan untuk membangkitkan kemampuan pembelajaran membaca, karena di dalam aplikasi ini tidak hanya membaca yang membuat bosan tetapi disajikan dengan gambar-gambar yang membuat pembaca tertarik untuk membaca. Yang mana dalam hal ini dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca siswa yang merasa kurang tertarik dalam pembelajaran membaca

Komik termasuk konten yang mulai memasuki konvergensi media, konvergensi media adalah penggabungan atau pengintegrasian media-media yang ada untuk digunakan dan diarahkan ke dalam satu titik tujuan. Komik pada awalnya berbentuk media cetak kini mulai beralih menjadi elektronik dan didistribusikan melalui internet mengubah sifat industri buku dan mengubah cara penjualan buku. Namun, seiring dengan perkembangan dimana internet sudah menjadi pilihan masyarakat untuk mendapatkan informasi dan hiburan, komik mulai memasuki ranah digital mulai dari komik yang diterbitkan pada situs *web*, hingga menjadi layanan media sosial.

Menurut Desty Maya Putri dalam jurnalnya yang berjudul, “Pengaruh Media Sosial *Line Webtoon* terhadap Minat Membaca Komik pada Mahasiswa Universitas Riau” (2018:4), *webtoon* merupakan akronim dari *website cartoon* atau juga disebut sebagai *world wide web+ cartoon* yang merupakan sebuah gambar yang memiliki cerita atau biasa disebut komik dan dipublikasikan dengan menggunakan jaringan internet.

Aplikasi *Line Webtoon* terdapat partisipasi yaitu pengguna dapat memberikan kontribusi umpan balik pada layanan tersebut, kemudian media sosial ini terbuka untuk *feedback* dan partisipasi. Pengguna dapat memberikan dukungan dalam bentuk *voting*, komentar dan berbagai konten yang bersifat terbuka. *Line Webtoon* juga memungkinkan sebuah komunitas terbentuk untuk membagikan konten bagi orang yang memiliki minat yang sama. yang terakhir saling terhubung, yakni media sosial berkembang dengan keterhubungan mereka dengan media sosial lain.

Menurut Desty (2018:2), segmentasi *webtoon* cukup luas dilihat dari konten yang disajikan pada *Line Webtoon* mulai dari *genre* yang digemari remaja hingga konten yang bermuatan dewasa. Sehingga pembaca yang dijangkau bervariasi mulai dari pelajar, mahasiswa hingga kalangan yang sudah bekerja.

Pelajar dan mahasiswa termasuk masyarakat yang menggunakan internet dalam porsi yang cukup besar. Hingga saat ini siswa-siswa di sekolah masih harus menjalankan pelajaran melalui jarak jauh atau (*daring*) dan lebih banyak menggunakan *smartphone* untuk mengakses pelajaran yang diberikan oleh guru. Pemahaman teknologi tersebut tidak hanya dalam dunia pelajaran saja melainkan karena siswa-siswa sudah terbiasa menggunakan internet melalui *smartphone* masing-masing.

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

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

Pustaka yang mendasari penelitian ini adalah penulisan-penulisan hasil penelitian terdahulu. Adapun penelitian efektivitas aplikasi *Line webtoon* untuk meningkatkan keterampilan membaca terhadap siswa SMA antara lain dilakukan oleh Desty (2018) mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi angkatan 2015 Universitas Riau, Pekanbaru. Tahun 2018 Desty menulis eksperimennya yang berjudul, "Pengaruh media sosial *Line Webtoon* terhadap minat membaca komik pada mahasiswa Universitas Riau". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan sebuah media/aplikasi bisa membantu meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan, kesamaan dari penelitian sama-sama menggunakan media *Line Webtoon*, sedangkan perbedaannya terdapat pada, yang menjadi objek penelitian. Penelitian terdahulu menggunakan mahasiswa untuk mengetahui minat membaca pada komik, sedangkan yang peneliti sekarang menggunakan siswa untuk mengetahui seberapa besar keterampilan membaca cerpen mereka.

Latar belakang memilih sekolah ini adalah, karena peneliti sudah mengetahui lingkungan disekolah tersebut dan bagaimana cara pengajaran di sekolah tersebut dan, dilakukan penelitian ini sehingga dapat memberikan hal yang baru bagi siswa-siswa kelas XI dan bagi sekolah sendiri.

Latar belakang memilih kelas kelas XI adalah karena pembelajaran membaca terutama membaca cerpen ada pada kelas XI dan juga Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut, memang ada beberapa siswa yang dalam hal keterampilan membaca belum mencapai di atas rata-rata.

Latar belakang memilih penelitian masalah ini, karena kondisi pembelajaran membaca ada di kurikulum 2013, dan kondisi pembelajaran belum terpenuhi.

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

B. Batasan Masalah

Batasan masalah adalah ruang lingkup masalah atas upaya membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas atau lebar sehingga penelitian ini bisa fokus untuk dilakukan. Hal ini dapat dilakukan agar pembahasannya tidak terlalu luas kepada aspek-aspek yang jauh dari relevansi sehingga penelitian ini bisa dilakukan dengan baik. Batasan masalah juga merupakan konsep yang digunakan agar mengkomunikasikan upaya-upaya peneliti untuk membatasi atau mempersempit ruang lingkup masalah yang telah teridentifikasi dan masalah tersebut diyakini akan diteliti.

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Luas lingkup hanya meliputi informasi mengenai aplikasi *Line Webtoon* seputar pengaruhnya terhadap keterampilan membaca.
2. Informasi yang disajikan yaitu, *Line Webtoon* sebagai aplikasi komik *moderen* yang di publikasikan melalui internet yang banyak di minati oleh anak-anak remaja saat ini.

C. Rumusan Masalah

Menurut Sugiyono (2012:35), rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Berikut ini masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh aplikasi *Line Webtoon* ini dalam mengembangkan keterampilan membaca

pada siswa dengan menggunakan aplikasi ini, apakah membuat siswa lebih berminat dalam membaca.

D. Tujuan Penelitian

Menurut Jabrohim (2012:34), tujuan adalah sesuatu yang ingin dicapai, tujuan harus diperjelaskan agar arah penelitian dapat mencapai sasaran yang diharapkan. Secara umum tujuan ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah aplikasi *Line Webtoon* ini berpengaruh terhadap keterampilan membaca siswa yang tadinya kurang baik menjadi baik setelah adanya penggunaan aplikasi *Line Webtoon* ini.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Mengembangkan keterampilan berbahasa terutama pada keterampilan membaca.
- b. Membantu siswa memperbaiki kesalahan-kesalahan dalam ejaan membaca dan memahami sebuah bacaan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan pengajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca dengan menggunakan media elektronik siswa kelas XI di SMA Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk siswa, guru, dan peneliti.

a. Untuk Siswa

Dapat meningkatkan kemampuan keterampilan membaca dan menjadikan sebuah aplikasi bukan hanya sebatas aplikasi namun juga dapat bermanfaat untuk pembelajaran.

b. Untuk Guru

Menjadi bahan acuan dan memberi evaluasi terhadap guru-guru di sekolah tentang pentingnya media elektronik berbasis sastra untuk mengetahui seberapa jauh berpengaruh nya media *Line Webtoon* terhadap kemajuan dalam belajar Bahasa Indonesia.

c. Untuk Peneliti

Diharapkan menambah wawasan dan pengetahuan akan pentingnya penggunaan media dalam mengembangkan dan memotivasi siswa melalui sebuah aplikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

F. Asumsi

- a. Aplikasi *Line webtoon* didesain dengan semenarik mungkin untuk menarik minat pembaca.
- b. Aplikasi *Line webtoon* juga mempunyai fitur-fitur yang bisa dijadikan sebagai penyemangat dalam membaca, seperti jika kita sudah selesai membaca satu cerita/komik maka kita bisa memberi like atau komentar dari apa yang sudah kita baca tadi.
- c. Membaca merupakan salah satu yang pembelajarannya harus mengetahui konsep-konsep agar dapat meningkatkan kreatifitas kita dalam belajar dan memperluas wawasan.
- d. Pembelajaran membaca juga perlu penunjang agar belajar jadi lebih efektif dan tidak membosankan apabila hanya monoton dan tidak menggunakan media dalam pembelajaran.

Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti apakah ada pengaruh aplikasi *Line webtoon* terhadap keterampilan membaca pada siswa kelas XI Sma Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang.

G. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2021:99) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Peneliti mengemukakan dua hal hipotesis yaitu H_0 (Hipotesis nol) dan H_a (hipotesis alternatif).

Hipotesis alternatif disebut juga hipotesis kerja. Sedangkan hipotesis nol dirumuskan karena teori yang digunakan masih diragukan keandalannya.

1. jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ tolak H_0 artinya, jika t_0 sama dengan atau lebih besar dari pada harga kritik t_{tabel} (t_t) pada taraf signifikan 5% maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) di terima. Dengan demikian, “ Terdapat pengaruh yang signifikan dari pengaruh aplikasi *Line Webtoon* terhadap keterampilan membaca pada siswa kelas XI SMA Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang.”
2. Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ tolak H_a , terima H_0 artinya, jika t_0 lebih kecil dari pada harga kritik tabel (t_t) pada taraf signifikan 5% maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nihil (H_0) diterima. Dengan demikian, “Tidak Terdapat pengaruh yang signifikan dari pengaruh aplikasi *Line Webtoon* terhadap keterampilan membaca pada siswa kelas XI SMA Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang.”

Dalam penelitian ini hipotesis yang akan diteliti berdasarkan pernyataan yang dikemukakan sebelumnya, yakni H_a artinya, jika t_0 sama dengan atau lebih besar dari pada harga kritik alternatif dari pengaruh aplikasi *Line Webtoon* terhadap keterampilan membaca pada siswa kelas XI SMA Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Palembang

Keterangan:

Tes “t”: jenis tes statistik dalam penelitian komparatif

H_0 : Hipotesis nihil (hipotesis nol)

H_a : Hipotesis Alternatif

T_{hitung} : tes hitung (tes observasi)

T_{tabel} : harga kritik “t” (tabel nilai “t” yang tercantum pada tabel.

H. Variabel penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut. Variabel penelitian terdiri dari variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (sugiyono, 2021:169)

- a. Variabel bebas/ X (independen): aplikasi *Line Webtoon*
- b. Variabel terikat/ Y (dependen): keterampilan membaca pada siswa

I. Daftar Istilah

- a. Pengaruh merupakan daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang Arikunto (2006:37).
- b. *Line Webtoon*, menurut Lim dan Ha (seperti dikutip Ji,2016) *Webtoon* adalah pengabungan dari dua kata yaitu "*website*" dan "*cartoon*" , yang berarti komik yang diterbitkan melalui media laman dan disesuaikan untuk layar komputer.
- c. Keterampilan adalah kemampuan untuk menggunakan akal, fikiran, ide, kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut.
- d. Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan. Tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Adita.
- Arikunto, s. (2014). *prosedur penelitian*. jakarta: rineka cipta.
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jabrohim. (2012). *Teori Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Medina, D. (2016). *Motif Penggunaan Aplikasi Line Webtoon (Study Deskriptif Kuantatif Pada Pengikut Akun Official Line Webtoon ID)*, 5, 3916-3923.
- Murtadlo, A. Z. (2016). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif & Inovatif*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Prayoga, R. (2019). *PENGARUH MODEL MAKE A MATCH TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS PANTUN SISWA KELAS VII SMP NEGERI 26 PALEMBANG*. Palembang.
- putri, D. m. (2018). *Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Pada Mahasiswa Universitas Riau*, 1-15.
- Silpani Oktarina, S. d. (2019). *Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama dengan Mmenggunakan Media Line Webtoon Pada Siswa Kelas VII SMP NEGERI 1 KOTA BENGKULU*, 111, 100-107.
- Sudijono, A. (2017). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sumatri, D. (2016). *Model Pembelajaran Cooferatif Intergrated Reading Composition Berpol Lesson Study Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis*, 5, 203-211.
- Surismiati. (2018). *Sejarah dan Teori Sastra*. Palembang: Universitas Muhammadiyah Palembang Press.
- Tarigan. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Percetakan Angkasa.
- Yulandari, S. (20019). *Pengaruh Line Webton Terhadap Minat Membaca Komik Digital*, 5, 5149-2156.

