

Pemanfaatan Media Digital *Webtoon* Nusantara Droid War Karya Vega Mandalika untuk Mengenalkan Tokoh Pewayangan Cerita Rakyat Nusantara kepada Siswa SMA

Naufal Abdunnashir*, Nazla Maharani Umaya, Setia Naka Andriyan
Universitas PGRI Semarang
abdunnashirnaufal@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk mengenalkan tokoh pewayangan, cerita rakyat, legenda nusantara kepada siswa SMA khususnya kelas 12, serta untuk meningkatkan minat baca siswa melalui *webtoon* Nusantara Droid War. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Dari hasil pengumpulan data yang dilakukan disekolah dapat disimpulkan bahwa lebih dari 74,2% siswa telah membaca *webtoon* tersebut dan sisanya masih jarang membacanya atau masih tidak tau soal *webtoon* tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan cara membekas siswa kuisioner yang berisikan 10 pertanyaan, kemudian siswa diminta untuk membaca beberapa chapter/halaman dari *webtoon* Nusantara Droid War yang telah dibagikan sebelumnya dan kemudian siswa diminta memberikan tanggapan dari *webtoon* tersebut. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian siswa di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang suka membaca terutama membaca *webtoon*.

Kata kunci: pemanfaatan media digital *webtoon*, pengenalan tokoh pewayangan, cerita rakyat nusantara, minat baca masyarakat

Abstract

The purpose of the study was to introduce wayang characters, folklore, archipelago legends to high school students, especially grade 12, as well as to increase students' reading interest through the Nusantara Droid War webtoon. This study uses a qualitative descriptive research method. From the results of data collection conducted in schools, it can be concluded that more than 74.2% of students have read the webtoon and the rest still rarely read it or still do not know about the webtoon. Data collection was done by giving students a questionnaire containing 10 questions, then students were asked to read several chapters/pages of the Nusantara Droid War webtoon that had been distributed previously and then students were asked to provide responses from the webtoon. From this research, it can be concluded that some students at SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang like to read, especially reading webtoons.

Keywords: utilization of webtoon digital media, introduction of wayang figures, indonesian folklore, community reading interest

Histori Artikel

Aritkel Masuk
7 Januari 2024

Artikel Diterima
14 Januari 2024

Artikel Terbit
16 Januari 2024

Pendahuluan

Pada era serba digital ini tentu membaca dalam jaringan (daring) sudah menjadi hal yang wajar bagi sebagian besar masyarakat di Indonesia saat ini terutama bagi kalangan muda. Untuk menunjang kebutuhan tersebut sekarang ini mulai banyak platform/aplikasi baca daring yang beredar saat ini seperti halnya *webtoon*, *ciayo comic*, serta *mangatoon* yang menyediakan sajian berupa komik *online* untuk dibaca. Dengan adanya hal itu dibuatlah skripsi ini untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut. Yang pertama apa manfaat dari membaca secara daring bagi pendidikan bahasa Indonesia untuk siswa SMA terutama membaca komik, yang kedua apakah hal tersebut berpengaruh terhadap minat baca masyarakat saat ini, dan yang terakhir masuknya unsur sejarah seperti cerita rakyat, tokoh pewayangan, legenda, dan tokoh masyarakat dalam komik digital sebagai sarana pembelajaran bagi siswa SMA. Beberapa hal tersebut adalah apa yang akan dibahas nantinya. Minat baca komik digital di Indonesia saat ini cukup baik, hal itu dapat dilihat dari semakin banyaknya aplikasi baca komik *online* di Indonesia saat ini sebut saja *Line Webtoon* siapa yang tidak tau dengan platform ini dengan komik andalannya seperti *Noblesse*, serta beberapa komik lainnya serta komik lokal yang beberapa memiliki unsur Indonesia dalam ceritanya seperti *Jajan squad* yang berfokus tentang pengenalan makanan dan jajanan khas Indonesia kepada pembaca, atau *Mantradeva* yang bercerita tentang kisah sang penari dan penyanyi komik yang berasal dari Bali ini menceritakan tentang sebuah ramalan yang telah dilanggar, dalam ceritanya penggambaran dunia/bumi digambarkan menurut kepercayaan hindu bali serta terdapat beberapa tokoh dalam cerita rakyat seperti Pan Balang Tamak, Acupak, dan Granting. Adapun serial komik *Nusantara Droid War* komik ini bercerita tentang permainan droid yang dalam komik ini para droidnya adalah tokoh-tokoh dalam cerita rakyat, legenda, tokoh masyarakat serta tokoh pewayangan yang ada di Nusantara.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Bagaimana peran media digital *webtoon* *Nusantara Droid War* dalam memperkenalkan tokoh pewayangan cerita rakyat *Nusantara*? Bagaimana dampak penggunaan media digital *webtoon* *Nusantara Droid War* dalam pemahaman tokoh pewayangan cerita rakyat *Nusantara* bagi siswa?

Penelitian ini berjudul “Pemanfaatan Media Digital *Webtoon* *Nusantara Droid War* Karya Vega Mandalika Untuk Mengenalkan Tokoh Pewayangan Cerita Rakyat *Nusantara* Kepada Siswa SMA Kelas 12” agar tidak menimbulkan adanya kesalahan pengertian dalam memahami penelitian ini, maka perlu ditegaskan istilah-istilah berikut. Model pembelajaran adalah suatu strategi/cara pembelajaran yang dipilih oleh guru dan kemudian member siswa kemudahan agar dapat tercapai tujuan dari pembelajaran yang efektif dan efisien (Ngatmini, 2010:74).

Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi terhadap penerima informasi. Sedangkan digital merupakan sarana untuk menyebarkan media tersebut baik itu dalam bentuk tulisan melalui media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, *Whatsapp*, ataupun *Line*, bisa juga melalui siaran seperti *Youtube* ataupun *Televisi*. Dengan demikian media digital dapat disimpulkan sebagai suatu teknologi yang cukup membantu serta mempermudah dalam berkomunikasi, membaca berita, serta yang lainnya karna dapat dibawa kemana-mana dengan hanya satu gawai atau *smartphone* dapat banyak informasi didalamnya. Media adalah perangkat lunak (*software*) media pertama atau lambang/symbol berisi pesan atau informasi yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan media kedua sebagai perangkat kerasnya (*hardware*), yakni sebagai sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut (Sadiman, 1990:19).

Komik adalah cerita bergambar (di majalah surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik adalah cerita yang bertekankan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata (Franz & Meir, 1994:55.12). Sedangkan menurut Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics*, menatakan bahwa komik merupakan gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya. Hampir seluruh teks komik tersusun dari hubungan antara gambar atau lambang visual dan kata-kata atau lambang verbal. Gambar dalam komik merupakan gambar-gambar statis yang berurutan yang saling berkaitan satu dengan yang lain membentuk sebuah cerita. (<https://kreativv.com/apa-itu-webtoon/>).

Pewayangan atau wayang merupakan suatu bentuk pentas teradisional yang ditampilkan oleh seorang pencerita dengan memakai boneka dan sejenisnya sebagai media pentas. Wayang adalah kesenian tradisional warisan budaya leluhur bangsa Indonesia, ini telah dinobatkan sebagai “Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity” oleh UNESCO pada tahun 2003 silam. Penobatan wayang sebagai mahakarya dunia yang berasal dari Indonesia oleh PBB ini tidak ayal membuat kesenian ini kemudian dilirik oleh banyak warga dunia. (Trisanti, 2020:01).

Istilah “wayang” menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Balai Pustaka, 2005), diartikan sebagai berikut. Boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda, dan sebagainya). Biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang, pertunjukan wayang, bayang-bayang. Sedangkan pengertian wayang menurut Bausastra Jawi (Balai Pustaka, 2002) adalah, Bentuk atau rupa yang terjadi disebabkan dari barang yang terkena sorot; Perwujudan orang atau barang lainnya yang dibuat dari kulit. (Yasasusastra, 2011:1-2).

Cerita rakyat merupakan cerita yang menyebar melalui masyarakat sejak lampau, cerita ini diceritakan secara turun temurun dari generasi sebelumnya hingga ke generasi sekarang ini. Hal tersebut merupakan salah satu ciri khas khusus bagi Negara yang memiliki beraneka ragam budaya dan sejarah, seperti yang dimiliki Indonesia (Faozan Tri Nugroho, 2021).

Legenda atau Cerita Legenda merupakan salah satu jenis cerita rakyat. Legenda merupakan bagian dari kisah-kisah yang berkembang dimasyarakat dan menjadi populer didalamnya. Hampir disetiap daerah memiliki cerita legendanya sendiri-sendiri. Legenda merupakan kisah yang menceritakan suatu kisah atau seseorang yang berada dimasa lampau. Legenda juga mengandung pesan moral dan nilai kehidupan (Anugerah, 2021:1).

Dalam pembuatan artikel ini saya menggunakan *webtoon* sebagai bahan penelitian. Berikut ini adalah beberapa kajian pustaka yang penulis dapatkan. Yang pertama adalah Pengaruh Penggunaan *Webtoon* Terhadap Keterampilan Menulis Pantun yang dibuat Oleh Nuratikah, mahasiswi Universitas Muhammadiyah Jakarta ini menjadikan *webtoon* sebagai sarana untuk mengetahui keterampilan menulis pantun pada siswa. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan *webtoon* sebagai kajian dalam penelitian yang dibuat, perbedaannya adalah jika Nuratikah menggunakan *webtoon* untuk mengetahui keterampilan menulis pantun yang mana siswa sekarang ini minim dalam pelajaran bahasa Indonesia terutama pada pembelajaran pantun yang melatar belakangi pembuatan dari skripsi milik Nuratikah ini dengan dibuatnya skripsi tersebut ia berharap siswa dapat lebih memahami pembelajaran bahasa Indonesia, adapun *webtoon* yang mengandung unsur pantun sebagai contohnya adalah *webtoon* yang berjudul Ngopi, Yuk! Karya dari Ssisifafa dan Romi Hernadi yang mana dalam *webtoon* ini disetiap akhir cerita selalu menyematkan pantun ataupun kata motivasi

untuk pembacanya, sedangkan saya memanfaatkan *webtoon* untuk membantu siswa dalam pengenalan tokoh dalam cerita rakyat dan pewayangan yang terdapat dalam *webtoon* Nusantara Droid War yang mana selain untuk mengetahui jumlah minat baca masyarakat terutama siswa SMA juga untuk mengenalkan tokoh-tokoh dalam cerita rakyat serta tokoh pewayangan pada masyarakat terutama siswa SMA melalui *webtoon* Nusantara Droid War karya dari Vega Mandalika ini. Selain itu masih ada satu lagi yaitu, Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Drama Dengan *Webtoon* di Kelas VIII SMP yang dibuat oleh Aulika Ika Atika, mahasiswi asal Universitas Lampung ini menjadikan *webtoon* sebagai pembahasan dalam tesis yang dibuatnya, persamaan yang terdapat dari tesis yang dibuat oleh Aulika dan artikel yang saya buat adalah sama-sama menggunakan *webtoon* sebagai judul dalam pembahasannya sedang perbedaannya adalah jika yang saya buat berfokus kepada pengenalan tokoh cerita rakyat dan pewayangan yang terdapat dalam *webtoon* Nusantara Droid War untuk mengetahui Minat baca masyarakat terutama siswa SMA, sedang tesis yang dibuat oleh Aulika terfokus dalam bagaimana memanfaatkan *webtoon* sebagai sarana siswa dalam membuat teks drama, jadi dalam pembahasannya Aulika menjadikan *webtoon* sebagai sarana bagi siswa kelas VIII SMP dalam menulis teks drama. Ada juga skripsi yang dibuat oleh Dini Anggia Prawesti yang berjudul Pengaruh Penggunaan Aplikasi Bacaan Digital Terhadap Tingkat Minat Baca Kalangan Mahasiswa Universitas Airlangga. Dalam skripsinya Dini juga memanfaatkan media digital sebagai sarana untuk mengetahui jumlah minat baca namun bedanya jika saya memanfaatkan *webtoon* Nusantara Droid War sebagai sarana untuk mengetahui tingkat minat baca siswa SMA sedangkan Dini memanfaatkan media baca digital sebagai sarana dalam mengetahui tingkat minat baca pada Mahasiswa.

Hal-hal yang mendasari dari dibuatnya artikel ini antara lain adalah Rendahnya Tingkat Minat Baca Pada Masyarakat, Pemanfaatan Media Digital Sebagai Sarana Membaca *Online*, Minat Baca Masyarakat, dan Pengenalan Tokoh Pewayangan dan Cerita Rakyat Melalui Komik Digital. Dalam hal ini komik digital seperti *webtoon* cukup membantu dalam mengenalkan tokoh pewayangan dan cerita rakyat melalui komik yang diterbitkan oleh salah satu komikus lokal yang tentunya memiliki nuansa Nusantara didalamnya. Dengan diselengi beberapa konflik yang terjadi dalam cerita tersebut membuat pembaca menjadi semakin penasaran akan kelanjutan dari cerita yang telah disajikan.

Rendahnya Tingkat Minat Baca Pada Masyarakat. Seperti yang telah kita ketahui bahwa tingkat minat baca masyarakat Indonesia merupakan salah satu yang terendah didunia. Hal itu terjadi karena beberapa faktor, salah satunya adalah sulitnya atau tidak adanya akses sarana membaca didaerah-daerah pelosok yang membuat warganya menjadi kurang minat baca. Dikutip dari www.kominfo.co.id UNESCO Indonesia berada pada urutan kedua dari bawah soal literasi dunia, artinya Indonesia memiliki minat baca yang sangat rendah. Menurut UNESCO Indonesia memiliki jumlah minat baca yang sangat memprihatinkan, hanya 0,001% yang artinya dari 1000 orang Indonesia hanya 1 orang yang rajin membaca! Riset berbeda bertajuk *World's Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada Maret 2016 lalu, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat 60 dari 61 negara dengan minat baca yang rendah, persis berada dibawahnya Negara Thailand (59) dan diatasnya Negara Botswana (61). Padahal, dari segi penilaian infrastruktur untuk mendukung dalam membaca, Indonesia memiliki peringkat diatas Negara-Negara Eropa. Kutipan lainnya diambil dari perpustakaan kemendagri.go.id pada bulan maret 2021 Indonesia berada diperingkat 62 dari 70 negara dari segi tingkat literasi terendah, atau berada di 10 negara terendah dengan tingkat literasi yang reendah. Hal ini berdasarkan

survei yang dilakukan oleh Program from International Student assessment (PISA) yang dirilis Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) pada tahun 2019. Tingkat literasi Indonesia pada penelitian 70 negara berada dipringkat 62, ujar Staf Ahli Menteri Dalam Negeri (Mendagri), Suharja Diantoro pada Rapat koordinasi nasional bidang perpustakaan tahun 2021. Lebih lanjut, Kepala Perpustakaan M. Syarif Bando mengatakan persoalan Indonesia adalah rendahnya tingkat literasi.

Media digital sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari bagi masyarakat ini, seperti smartphone dengan hanya benda sekecil itu dapat memuat banyak hal, seiring berkembangnya teknologi smartphone menjadi semakin canggih dengan fitur-fitur terbaik yang ditawarkannya terutama dalam bidang pencarian, bentuknya yang kecil dan mudah dibawa kemana-mana membuat benda ini cukup penting untuk masyarakat sekarang ini. Lalu, apa pengaruhnya terhadap pendidikan dan minat baca bagi masyarakat sekarang ini? Pengaruh media digital seperti Smartphone bisa dibilang cukup besar bagi masyarakat dengan bentuknya yang kecil dan mudah dibawa tidak heran bahwa banyak masyarakat yang memanfaatkan smartphone mereka untuk membaca novel kesayangan mereka, membaca komik online seperti webtoon atau pun membaca berita via online/daring selain praktis hal itu lebih mudah dilakukan daripada harus membawa buku tebal kemana-mana atau harus membawa koran yang walaupun tipis namun cukup besar, bagi yang tidak punya waktu pastilah smartphone menjadi sebuah pilihan bagi sebagian besar masyarakat sebagai sarana membaca disaat waktu luang mereka.

Seperti yang telah disebutkan diatas bahwa Indonesia merupakan Negara dengan minat baca yang rendah bahkan berada diurutan ke 60 dari total 61 negara dengan minat baca yang rendah. Sebelumnya sudah pernah ada penelitian mengenai minat baca di Indonesia salah satunya adalah Mustafa (2012) ia mengatakan apabila diurutkan dari angkat 1 hingga 7 hal itu dapat menuntukkan tingkat baca yang terdapat pada provinsi Sulawesi Utara, Kalimantan Selatan, Riau, Sumatra Utara, Sulawesi Selatan, Kalimantan Timur rata-rata minat bacanya hanya sebesar 3,2. Dari angka tersebut dapat disimpulkan bahwa minat baca masyarakat di Indonesia cukup rendah. Ada lagi yang menyatakan bahwa minat baca Mahasiswa Indonesia juga tergolong rendah. Pernyataan ini didukung oleh temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Hardianto (2007) mengatakan bahwa tingkat minat baca Mahasiswa FIP UNY tergolong rendah, dimana memperoleh angka 79,20%. Angka tersebut diperoleh dari data kuesioner yang menyebutkan bahwa sebagian mahasiswa menjawab “kadang-kadang” pada kuesioner tersebut. Sedangkan mahasiswa yang memiliki minat baca tinggi hanya sekitar 19,50% saja. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa minat baca di Indonesia bisa dibilang cukup mempresihatinkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat baca masyarakat di Indonesia masih sangatlah rendah, namun dapat dilihat dari data pembaca webtoon yang setiap tahunnya terus meningkat dapat menandaan bahwa minat baca masyarakat mulai ada sedikit perkembangan, dilansir dari hot.detik.com jumlah pembaca webtoon di Indonesia bisa dibilang cukup banyak dari 35 juta pengguna aktif bulanan di seluruh dunia, “Indonesia menjadi pasar tertinggi dengan 6 juta pengguna aktif yang sudah mengunduh aplikasi *Line Webtoon* perbulan Agustus 2016, ucap Kim Jun Koo selaku pencetus dari aplikasi komik digital *Line Webtoon*, dalam diskusinya di acara “*Line Webtoon X Popcorn Asia 2016*” di ajang Popcorn Asia Jum’at, 12-08-2016

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono .2015:96). Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasari dari teori yang relevan, dan belum didasari oleh fakta- fakta empiris yang

didapatkan dari mengumpulkan data. Jadi hipotesis juga dapat disimpulkan sebagai jawaban secara teoritis terhadap rumusan masalah belum jawaban yang empiris dengan data yang ada. Dalam uraian tersebut maka hipotesis dapat disimpulkan sebagai berikut webtoon Nusantara Droid War merupakan sarana bagi siswa SMA untuk mengenal Tokoh Pewayangan, Cerita Rakyat, dan Legenda yang ada di Nusantara, serta dengan adanya *webtoon* ini dapat membantu untuk meningkatkan minat baca masyarakat terutama siswa SMA.

Metode

Metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif, metode penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu metode yang digunakan untuk menemukan pengetahuan terhadap subjek penelitian pada suatu saat tertentu. Kata deskriptif berasal dari bahasa latin “*descriptivus*” yang berarti uraian. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai subjek penelitian dan perilaku subjek penelitian pada suatu periode tertentu. Penelitian deskriptif kualitatif berusaha mendeskriptifkan seluruh gejala atau keadaan yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan. Penelitian deskriptif tidak memerlukan administrasi yang rigid atau kaku, seperti keharusan pengontrolan terhadap suatu perlakuan. Dalam penelitian deskriptif kebanyakan tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tapi lebih menggambarkan “apa adanya” tentang sebuah subjek dalam social setting. Penelitian deskriptif kualitatif berusaha menemukan sesuatu yang berarti sebagai alternative dalam mengatasi sebuah masalah penelitian melalui prosedur ilmiah yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan secara social setting dan subjek mandiri, yaitu tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan social setting dan subjek yang berbeda. Nasution (1992:12) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif pada hakikatnya adalah mengamati orang dalam lingkungannya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pengertian dan pemahaman tentang suatu peristiwa atau perilaku manusia dalam suatu organisasi atau institusi. Berbeda dengan penelitian yang bersifat kuantitatif, dalam penelitian kualitatif, desain tidak ditentukan sebelumnya. Namun demikian, fungsi desain tetap sama yaitu digunakan dalam penelitian untuk menunjukkan rencana penelitian tentang bagaimana melangkah maju (Bogdan & Biklen, 1990)

Variabel bebas adalah variable yang mempengaruhi variable lain, variable bebas dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media digital webtoon dalam peningkatan minat baca masyarakat. Variable terikat adalah variable yang dipengaruhi oleh variable bebas. Variable terikat dalam penelitian ini adalah pengenalan tokoh pewayangan, cerita rakyat nusantara.

Populasi adalah keseluruhan orang yang menjadi sasaran penelitian. Dari keseluruhan pupulasi ini yang tentunya sangat banyak dan luas, maka dibatasi atau diambil sebagian saja dari populasi tersebut. Populasi target ini dikelompokkan dan dianggap dapat mewakili karakter populasi secara keseluruhan. Populasi ini dikenal juga dalam penelitian sosial dan budaya sebagai situasi sosial (social setting). Dari populasi target populasi target ditetapkan sebagian saja di antaranya, dengan karakter yang sama yang dinamakan dengan sampel. Sampel adalah bagian kecil dari populasi yang dianggap dapat mewakili populasi secara keseluruhan. Populasi dan sampel ini berada dalam situasi sosial, kalau situasi sosial lebih fokus pada lokasi, sedangkan populasi dan sampel lebih fokus pada orang atau dikenal dengan subjek. Karakteristik populasi dan sampel biasanya dibagi menjadi dua. Pertama homogeny, dan kedua

heterogen. Karakteristik populasi dan sampel yang homogeny, adalah krakter yang dimiliki oleh suatu populasi relative sejenis, artinya walaupun jumlah populasi yang besar tetapi kalau dia memiliki karakter yang sejenis, maka sampel yang ditetapkan tidak perlu besar, cukup 5% saja sudah mewakili populasi tersebut. Bahkan dalam penelitian kualitatif tidak mesti didasarkan pada prosentase, tetapi dapat dilakukan dengan menetapkannya sesuai kebutuhan, baik secara snowball sampling atau puiposive sampling.

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara agar peneliti dapat mengumpulkan data seperti: angket, interview, observasi, dan sebagainya (Sukmadinata, 2012:231). Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan cara nontes: Teknik nontes merupakan suatu alat penelitian yang dipergunakan untuk mendapatkan data yang tidak atau paling tidak secara tidak langsung, berkaitan dengan tingkah laku kognitif. Penilaian yang harus dilakukan dengan teknik nontes terutama jika informasi yang diperoleh berupa tingkah laku afektif, psikomotor, dan lain-lain yang tidak secara langsung berkaitan dengan tingkah laku kognitif. Penelitian yang berupa teknik nontes bisa dibedakan menjadi lima macam yaitu pengamatan, kuisisioner, skala bertingkat, daftar cocok wawancara, dan riwayat hidup. Teknik nontes dapat diartikan sebagai teknik penelitian yang dilakukan tanpa menggunakan teknik tes yang disediakan. Teknik ini dilakukan melalui pengamatan secara teliti dan tanpa menguji peserta didik. Nontes biasanya dilakukan untuk mengukur hasil belajar yang berkenaan dengan soft, terutama yang berhubungan dengan apa yang diketahui atau dipahaminya.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti itu sendiri untuk mengetahui seberapa jauh penelitian kualitatif deskriptif siap dilakukan penelitian yang selanjutnya akan terjun kelapangan. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument nontes. Instrumen nontes adalah alat penelitian yang digunakan untuk mendapatkan informasi keadaan tester tanpa dengan alat tes tertentu. Teknik nontes merupakan teknik penilaian untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik, sikap, atau pun kepribadian (Arikunto, 2010:157). Bentuk instrument nontes adalah lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi yang berupa foto atau gambar dalam kegiatan belajar mengajar dan lainnya.

Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif digunakan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal (Sugiyono, 2010:333). Cara agar peneliti mengetahui bagaimana minat baca siswa SMA dan mengenai pengenalan tokoh pewayangan, cerita rakyat nusantara dalam *webtoon* Nusantara Droid War, pada siswa SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang, peneliti menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian tersebut berupa beberapa pertanyaan yang diajukan untuk siswa kemudian ditarik kesimpulan. Data kualitatif diperoleh dari analisis data nontes, berupa hasil jawaban dari beberapa pertanyaan yang diberikan kepada siswa di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang, serta data observasi dengan menggunakan rumus presentase.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Frekuensi}}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Frekuensi: Jumlah jawaban ya dan tidak dari pertanyaan yang diberikan. N: Jumlah siswa keseluruhan Hasil pengamatan dari pemanfaatan media digital *webtoon* Nusantara Droid War untuk pengenalan tokoh pewayangan, cerita rakyat nusantara

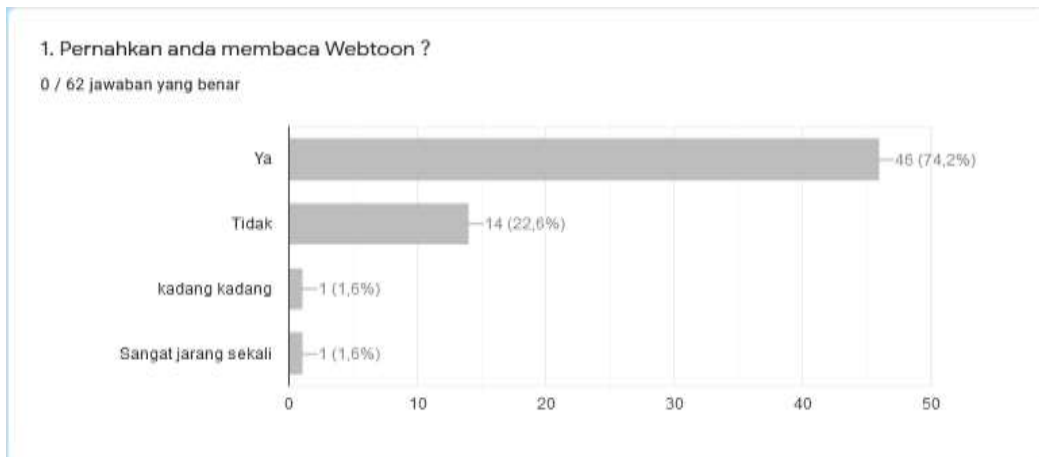
serta mengetahui jumlah minat baca pada siswa kelas SMA dapat mencapai ketuntasan apabila hasil presentase siswa lebih dari atau sama dengan 78% atau jika siswa yang menjawab ya lebih banyak dari siswa yang menjawab tidak. Teknik penyajian dari hasil analisis data dalam penelitian ini adalah penyajian secara kualitatif, yaitu mendeskripsikan hasil analisis objek penelitian yang didapat dari angket dan dokumentasi dan data observasi. Selain itu disajikan angka-angka untuk mempermudah membaca dan mendeskripsikan hasil penelitian dari pengenalan tokoh dari pewayangan, cerita rakyat nusantara melalui Pemanfaatan Media Digital *Webtoon Nusantara Droid War Karya Vega Mandalika Untuk Mengenalkan Tokoh Pewayangan Cerita Rakyat Nusantara Kepada Siswa SMA pada siswa SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang tahun ajaran 2020/2021*.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dokumentasi didapat melalui proses pengisian kuisioner yang dilakukan oleh siswa kelas 12 melalui google forms. Serta data dari nama-nama siswa yang telah mengisi kuisioner sejumlah 62 orang yang semuanya adalah siswi perempuan. Kuisioner terdiri dari 10 pertanyaan yang kemudian dijawab oleh siswa berdasarkan pendapatnya masing-masing, jawaban dalam kuisioner dibagi menjadi ya, tidak, dan lainnya. Hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam mengetahui berapa banyak siswa di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang kelas 12 yang telah membaca *webtoon Nusantara Droid War* dan berapa banyak siswa yang belum membacanya. Melalui jawaban yang telah diberikan kita dapat mengetahui tingkat ketertarikan siswa terhadap minat baca dalam membaca *webtoon* dan lainnya. Hasil data yang dikumpulkan dalam penelitian ini merupakan data yang didapat melalui pengisian kuisioner yang telah diberikan kepada siswa dan tidak melalui tes.

Hal itu dilakukan karena masih sulitnya dalam penelitian secara langsung, karena terkendala oleh pembelajaran siswa yang sebagian masih belajar dirumah atau daring. Jadi penelitian dalam penulisan skripsi ini dilakukan lewat daring dengan cara mengirimkan link kuisioner kepada siswa melalui grup whatsapp kelas mereka masing-masing. Walaupun kurang begitu efektif namun siswa tetap mengisi kuisioner dengan cukup antusias dan cepat, hal itu dapat dilihat dari jumlah siswa yang telah mengisi kuisioner tersebut mengalami peningkatan yang cukup cepat dalam waktu yang singkat dari awalnya hanya ada sekitar 10 siswa yang telah mengisi kuisioner tersebut hingga kemudian bertambah menjadi 30 siswa dan seterusnya hingga akhirnya terkumpul sebanyak 62 siswa yang telah mengisi kuisioner tersebut dalam kurun waktu 3 hari. Ada sekitar 10 pertanyaan yang terdapat dalam kuisioner yang diberikan kepada siswa untuk dijawab, salah satunya adalah menanyakan apakah mereka membaca *webtoon* atau tidak dan jawaban yang diberikan cukup memuaskan karena 46 siswa menjawab iya dan 14 siswa menjawab tidak, serta 2 lainnya menjawab sangat jarang dan kadang-kadang. Hal itu menunjukkan minat baca siswa di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang cukup bagus dalam membaca komik ataupun novel.

Diagram batang dari jawaban untuk pertanyaan Pernahkan anda membaca Webtoon? Dalam penelitian pemanfaatan media webtoon Nusantara Droid War untuk mengetahui minat baca serta pengenalan tokoh pewayangan dan cerita rakyat nusantara pada siswa SMA.



Gambar 1. Grafik jumlah minat baca melalui Webtoon

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jumlah minat baca pada siswa SMA, melalui webtoon Nusantara Droid War. Selain itu melalui webtoon tersebut dapat juga untuk mengenalkan tokoh pewayangan, cerita rakyat, dan legenda nusantara kepada siswa, melalui penelitian ini dapat dilihat bahwa siswa cukup sering membaca webtoon, namun sayangnya masih banyak siswa yang belum mengenal webtoon Nusantara Droid War sebagai bahan bacaan mereka. Tahap awal sebelum melakukan penelitian adalah dengan mendatangi sekolah secara langsung yaitu di SMA Islam Sultang Agung 1 Semarang, kemudian menemui guru untuk meminta ijin untuk melakukan penelitian disekolah, setelah berdiskusi diputuskan bahwa penelitian akan dilakukan kepada kelas 12. Setelah kelas ditentukan kemudian membuat daftar pertanyaan dalam kuisisioner dan kemudian disebarkan kepada siswa melalui grup whatsapp kelas karena pembelajaran sebagian masih melalui daring dan sebagian sudah mulai tatap muka.

Selama penelitian guru juga ikut mengawasi siswa, dengan demikian siswa dapat mengisi kuisisioner secara keseluruhan. Penelitian berjalan dengan lancar dan siswa juga cukup antusias dalam mengisi kuisisionernya, dari hasil yang telah diisi dapat disimpulkan bahwa siswa cukup banyak yang sudah membaca webtoon untuk mengisi waktu luang mereka, ada 46 siswa atau sekitar 74,2% yang sudah membaca atau tahu soal webtoon dan 14 siswa atau sekitar 22,6% siswa yang tidak pernah membaca atau belum tahu adanya webtoon dan 2 siswa yang sudah membaca namun sangat jarang dan kadang-kadang.

Dengan penelitian ini diharapkan siswa lebih memiliki minat dalam hal membaca, agar mereka akan lebih paham dengan apa yang dipelajari disekolah, dengan langkah awal membaca webtoon seperti Nusantara Droid War yang mengenalkan nama-nama tokoh pewayangan, cerita rakyat, dan legenda Nusantara, Ngopi Yuk!!! Yang mengajarkan pentingnya kerja keras dan terdapat banyak pantun motivasi disetiap akhir chapter atau akhir halaman, Jajan Squad yang memperkenalkan jajanan khas seluruh nusantara dengan disajikan dengan cukup menarik, selain itu masih

banyak *webtoon* yang mengajarkan sebuah tanggung jawab, nilai persahabatan dan lainnya.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan kepada siswa kelas 12 SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang, melalui penelitian Pemanfaatan Media Digital *Webtoon* Nusantara Droid War Karya Vega Mandalika Untuk Mengenalkan Tokoh Pewayangan Cerita Rakyat Nusantara Kepada Siswa SMA. Dari kuisioner yang telah dibagikan dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang telah membaca *webtoon* terutama *webtoon* Nusantara Droid War. Hal ini dapat dilihat dari hasil jawaban yang diberikan oleh siswa pada kuisioner yang telah dibagikan. Lebih dari 46 siswa menjawab pernah membaca *webtoon* dari 62 siswa yang mengisi kuisioner yang telah dibagikan, sementara 14 lainnya menjawab tidak dan 2 lainnya menjawab kadang-kadang dan jarang. Untuk yang sudah membaca *webtoon* Nusantara Droid War sendiri berjumlah 12 siswa dan 50 siswa lainnya belum membacanya atau baru mulai ingin membacanya. Siswa menjawab kuisioner dengan sangat baik, mereka memilih jawaban sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan yang telah diberikan, siswa memiliki kesadaran akan pentingnya minat baca bagi mereka, dengan pada awalnya dimulai dari membaca sebuah *webtoon* untuk mengisi waktu luang yang memberi mereka pengetahuan tambahan soal pengenalan tokoh pewayangan, cerita rakyat, dan legenda Nusantara melalui *webtoon* Nusantara Droid War dan yang lainnya.

Berdasarkan dari jawaban siswa dalam kuisioner, lebih dari setengahnya telah membaca *webtoon* dan tahu soal *webtoon* Nusantara Droid War, namun hanya ada 12 siswa dari total 46 siswa yang telah membaca *webtoon* yang sudah membaca Nusantara Droid War sementara sisanya membaca *webtoon* lain. Tapi hal itu sudah cukup baik karena seiring berjalannya waktu mereka akan membaca *webtoon* tersebut, dengan memanfaatkan media digital diharapkan dapat meningkatkan keefektifan dalam proses belajar mengajar disekolah sekarang ini. Dapat disimpulkan bahwa *webtoon* Nusantara Droid War dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar untuk mengenalkan tokoh pewayangan, cerita rakyat, dan legenda Nusantara, adapun *webtoon* lain yang dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran adalah *webtoon* Ngopi Yuk!!! Yang mana dalam *webtoon* tersebut terdapat pantun disetiap akhir cerita, jadi siswa dapat belajar pantun dari *webtoon* tersebut dan yang lainnya.

Daftar Pustaka

Mandalika, Vega. 2015. "Webtoon Nusantara Droid War"

Nuratikah. 2019. "Pengaruh Penggunaan Webtoon Terhadap Keterampilan Menulis Pantun" <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasi/article/view/3316>

Prawesti. 2021. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Bacaan Digital, terhadap Tingkat Minat Baca, di Kalangan Mahasiswa Universitas AIRLANGGA. <http://respository.unair.ac.id/72398/>

<http://kreativv.com/apa-itu-webtoon/>. 2022