

## **PENGGUNAAN APLIKASI NOVELTOON UNTUK MENINGKATKAN MEMBACA PEMAHAMAN TEKS CERPEN PADA SISWA KELAS XI-1 SMAN 1 BAITUSSALAM**

Risma<sup>1</sup>, Syarfuni<sup>2</sup>, Wahidah Nasution<sup>3</sup>

Universitas Bina Bangsa Getsempena

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *NovelToon* terhadap kemampuan membaca pemahaman cerpen pada siswa kelas XI-1 SMAN 1 Baitussalam. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Sampel terdiri dari 20 siswa dengan instrumen berupa tes uraian dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 57,45 meningkat menjadi 81,3 pada *posttest*. Uji-t berpasangan menunjukkan t-hitung lebih besar dari t-tabel pada taraf signifikansi 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam pembelajaran. Namun, masih ditemukan kendala seperti kebingungan dalam memilih bacaan, gangguan iklan, dan rendahnya pemanfaatan fitur interaktif. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *NovelToon* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman cerpen siswa.

**Kata Kunci :** Aplikasi *NovelToon*, membaca Pemahaman, Cerpen

### **Abstract**

This study aims to examine the effect of using the *NovelToon* application on students' reading comprehension of short stories in class XI-1 at SMAN 1 Baitussalam. The research employed an experimental method with a *One Group Pretest-Posttest* Design. The sample consisted of 20 students, with data collected through essay tests and observation sheets. The results showed that the average pretest score of 57.45 increased to 81.3 in the posttest. The paired t-test revealed that the t-count was greater than the t-table at the 0.05 significance level, indicating a significant difference. Observations also showed that students were more enthusiastic, active, and engaged in learning. However, challenges such as confusion in selecting stories, advertisement interruptions, and limited use of interactive features were encountered. Therefore, the use of *NovelToon* proved effective in improving students' reading comprehension of short stories.

**Keywords:** *NovelToon* application, reading comprehension, short stories.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan mempunyai peran yang cukup penting dalam kehidupan. Dalam dunia pendidikan membaca menjadi salah satu permasalahan yang sangat sering kita jumpai, mulai dari tingkat sekolah dasar, hingga ke jenjang perguruan tinggi. Salah

satu aspek penting dalam proses pendidikan adalah membaca pemahaman. Menurut Dibia (2018), membaca adalah kegiatan yang bukan hanya melafalkan tulisan, melainkan juga proses memahami makna. Elviriyanti (2024) menyatakan membaca pemahaman merupakan kegiatan menghubungkan pengetahuan dan pengalaman pembaca dengan teks sehingga makna dapat dipahami. Grabe dalam Carrell (2020) melalui teori skema menegaskan bahwa pemahaman bacaan terjadi karena interaksi antara teks dengan skema pengetahuan yang dimiliki pembaca.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka, kemampuan membaca pemahaman mendapatkan perhatian khusus sebagai bagian dari pengembangan kompetensi literasi siswa. Kurikulum ini menegaskan bahwa membaca pemahaman mulai ditekankan. (Nuraida dkk., 2025) diharapkan siswa memiliki kemampuan membaca pemahaman yang baik agar dapat memahami isi bacaan secara mendalam. Pentingnya keterampilan ini diperkuat melalui pelaksanaan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang digunakan pemerintah untuk mengukur kemampuan literasi siswa. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022), AKM menekankan keterampilan memahami bacaan, sehingga membaca pemahaman dipandang sebagai literasi penting dalam Kurikulum Merdeka yang mendukung keberhasilan belajar.

Namun, realita di lapangan menunjukkan kemampuan membaca pemahaman siswa masih rendah. Data UNESCO (2020) menunjukkan minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001 atau satu orang dari 1.000 orang (Warsito dkk., 2023). Nuriyanti dkk. (2025) menemukan siswa kesulitan menentukan ide pokok sehingga berdampak pada kemampuan menyimpulkan isi teks. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurhadi (2019) bahwa rendahnya minat dan motivasi membaca memengaruhi kemampuan siswa memahami isi teks.

Prasetyono (2018:29) menyebut rendahnya minat baca tidak hanya disebabkan faktor internal, tetapi juga eksternal, terbatasnya ketersediaan bahan bacaan yang bervariasi dan sesuai dengan siswa. Padahal, keberagaman jenis bacaan sangat berpengaruh terhadap minat siswa dalam membaca. Padahal, keberagaman jenis bacaan sangat berpengaruh terhadap minat siswa dalam membaca. Di SMAN 1 Baitussalam, hasil observasi menunjukkan siswa enggan membaca, kurang antusias, bahkan menghindari kegiatan membaca. Guru Bahasa Indonesia menegaskan bahwa membahas unsur instrinstik cerpen membutuhkan dua hingga tiga kali pertemuan karena siswa belum mampu menangkap makna teks secara mendalam hanya dalam satu sesi pembelajaran. Siswa lebih sering membaca secara cepat dan dangkal, karena tujuan utama mereka hanyalah menyelesaikan tugas yang diberikan, bukan memahami isi cerita secara menyeluruh.

Selain itu, sarana pendukung literasi di sekolah masih terbatas. Perpustakaan didominasi buku paket, sementara bacaan fiksi seperti cerpen atau novel sesuai minat siswa masih minim. Di SMAN 1 Baitussalam masih didominasi oleh

penggunaan buku paket sebagai media utama dalam pembelajaran. Kurangnya penggunaan media berbasis teknologi membuat siswa bosan dan berdampak pada nilai yang cenderung di bawah KKM. Hal ini membuat pembelajaran cenderung monoton. Gagne dalam Sadiman dkk. (2018:6) menyebut media pembelajaran sebagai komponen penting dalam lingkungan belajar yang dapat meningkatkan motivasi. Sutrisno Hadi (2023) menambahkan, media berfungsi mempermudah penyampaian materi dan membantu pemahaman siswa. Fitria (2021) juga menegaskan, media yang sesuai minat siswa dapat meningkatkan motivasi serta efektivitas belajar mereka.

Di era digital saat ini teknologi informasi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat baca siswa. Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik generasi muda adalah aplikasi *NovelToon*. Menurut Tim WowKeren (2020), *NovelToon* adalah aplikasi digital yang menyajikan bacaan cerpen dan novel dengan sasaran utama remaja. Anisa (2022) menambahkan, *NovelToon* menarik perhatian dengan gaya bahasa ringan, genre beragam, serta tampilan visual interaktif. Rahmawati Mulyaningtyas & Ekafubriyanti (2021) menemukan bahwa aplikasi ini efektif menarik minat siswa dalam pembelajaran prosa karena sesuai kebiasaan digital generasi muda.

Selain itu, Piaget (2022) melalui teori skema menjelaskan bahwa pengetahuan tersimpan dalam peta kognitif skema yang membantu menghubungkan informasi baru dengan yang sudah dimiliki. *NovelToon*, dengan cerita yang dekat dengan kehidupan siswa, dapat memperkuat hubungan tersebut. Dengan fitur komentar, rating dan rekomendasi bacaan, dan interaktif, aplikasi ini juga mendorong keterlibatan emosional siswa. Kemudahan akses, tampilan yang sederhana, dan format teks yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran menjadikan *NovelToon* pilihan yang tepat sebagai media pembelajaran sastra di kelas, serta lebih sesuai dengan permasalahan yang dihadapi di lapangan.

Berdasarkan permasalahan di SMAN 1 Baitussalam dan dukungan teori-teori tersebut, pemanfaatan *NovelToon* diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa khususnya menganalisis unsur instristik pada cerpen. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul: "Penggunaan Aplikasi *NovelToon* untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Teks Cerpen pada Siswa Kelas XI-1 SMAN 1 Baitussalam."

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen pra-eksperimen, yaitu desain *One Group Pretest-Posttest*. Langkah awal dilakukan tes awal *pretest* untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa (O1), kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan aplikasi *NovelToon* (XE), dan selanjutnya dilakukan tes akhir *posttest* untuk melihat perubahan hasil belajar siswa (O2).

Adapun skema rancangannya dapat digambarkan pada tabel berikut:

*Desain One Group Pretest and Posttes*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
01	XE	02

Keterangan:

*Treatment* : Kelompok eksperimen

*Pretest* = Hasil tes kondisi awal

*Posttest* = Hasil dari tes akhir

### **Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 1 Baitussalam yang berjumlah 148 siswa, tersebar dalam 6 kelas. Sampel penelitian adalah kelas XI-1 yang berjumlah 20 siswa, ditentukan dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan kesesuaian kemampuan membaca dengan materi penelitian serta kemudahan akses yang memadai.

### **Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas, yaitu penggunaan aplikasi NovelToon sebagai media pembelajaran dengan bahan ajar cerpen “*Surat untuk Aira*” karya Risma Ris, dan variabel terikat, yaitu kemampuan membaca pemahaman teks cerpen yang diukur melalui tes mencakup pemahaman unsur intrinsik seperti tema, tokoh, latar, alur, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat.

### **Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes dan observasi. Tes diberikan dalam dua tahap, yaitu *pretest* sebelum pembelajaran dengan aplikasi *NovelToon* untuk mengetahui pemahaman awal siswa, dan *posttest* setelah perlakuan untuk mengukur peningkatan kemampuan membaca pemahaman. Instrumen tes berupa soal uraian yang menilai pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik cerpen “*Surat untuk Aira*”.

Selain tes, data juga dikumpulkan melalui observasi untuk melihat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dengan *NovelToon*. Instrumen observasi mencakup kesiapan fasilitas, kesiapan siswa, dan penggunaan media. Observasi ini bertujuan memperkuat hasil tes dengan memberikan gambaran objektif mengenai antusiasme, keaktifan, serta kendala yang dihadapi siswa selama pembelajaran berlangsung.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata mean hasil *pretest* dan *posttest* untuk melihat peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa

setelah menggunakan aplikasi *NovelToon*. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji statistik Chi-Kuadrat ( $\chi^2$ ) untuk memastikan data berdistribusi normal. Uji Chi-Kuadrat ( $\chi^2$ ) dengan rumus sebagai berikut :

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

$\chi^2$ : Statistik Chi-Kuadrat

$O_i$  : Frekuensi Pengamatan

$E_i$ : Frekuensi yang diharapkan

K: Banyak data.

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t berpasangan *pairedt-test* untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Kriteria pengujian adalah: jika  $t$ -hitung  $>$   $t$ -tabel pada taraf signifikansi adalah 0,05 maka  $H_0$  ditolak, artinya terdapat pengaruh signifikan pada penggunaan aplikasi *NovelToon* terhadap kemampuan membaca pemahaman cerpen siswa. Adapun rumus yang digunakan dalam uji *paired t-test* ini adalah sebagai berikut:

Rumus Uji-t :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(n-1)}}}$$

Keterangan:

$Md$  = mean dari deviasi ( $d$ ) antara Pretest dan Posttest

$Xd$  = perbedaan deviasi dan mean deviasi

$\sum x^2 d^2$  = jumlah kuadrat deviasi

$N$  = banyak subjek

Df atau Db  $N-1$

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada satu kelas eksperimen, yaitu kelas XI-1 yang berjumlah 20 siswa. Instrumen berupa tes uraian untuk mengukur pemahaman membaca unsur intrinsik cerpen. Pada pertemuan pertama siswa membaca cerpen pada buku paket siswa yang "Nasihat-Nasihat" A.A. Navis dan mengerjakan *pretest*. Pertemuan kedua membaca cerpen menggunakan aplikasi *NovelToon* cerpen yang berjudul "Surat untuk Aira" karya Risma Ris, lalu diberikan *posttest* dengan soal yang sama. Hasil *pretest* dan *posttest* dibandingkan untuk melihat peningkatan membaca pemahaman siswa setelah penggunaan *NovelToon*. Untuk melihat hasil peningkatan membaca pemahaman siswa dapat pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Daftar Nilai Hasil *Pretest* dan *Posttest* siswa kelas XI-1

NO	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	AF	39	65
2	AS	28	75
3	DMS	57	82
4	DAP	67	82
5	EI	57	98
6	FA	17	75
7	FN	46	71
8	IF	60	78
9	IM	50	78
10	II	25	82
11	MT	75	89
12	MK	42	89
13	NL	67	92
14	RG	78	82
15	RI	55	78
16	SA	57	82
17	SH	75	96
18	SK	57	85
19	WS	78	85
20	ZN	78	82

## Pengolahan Data

### Pengolahan Data *Pretest*

Berdasarkan data di atas, distribusi frekuensi untuk *pretest* siswa diperoleh sebagai berikut:

- Menentukan rentang

$$\text{Rentang} = \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}$$

$$= 78 - 17$$

$$= 61$$

- Menentukan banyaknya kelas interval

$$\text{Banyaknya kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 20$$

$$= 1 + 3,3 (1,30)$$

$$= 1 + 4,29$$

$$= 5,29 \text{ (Diambil } k = 5\text{)}$$

- Menentukan Panjang kelas interval

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\
 &= \frac{61}{5} \\
 &= 12,2 \text{ (Diambil 13)}
 \end{aligned}$$

Tabel 4.2 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Standar Deviasi

Nilai Tes	<i>fi</i>	<i>Xi</i>	<i>Xi</i> <sup>2</sup>	<i>fi.Xi</i>	<i>fi.Xi</i> <sup>2</sup>
17 - 29	2	23	529	46	1.058
30 - 42	2	36	1.296	72	2.592
43 - 55	3	49	2.401	147	7.203
56 - 68	7	62	3.844	434	26.906
69 - 81	6	75	5.625	450	33.750
$\sum$	<b>20</b>	<b>245</b>		<b>1.149</b>	<b>71.509</b>

Berdasarkan tabel di atas diperoleh rata-rata dan standar deviasi sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \bar{x}_2 &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\
 &= \frac{1.149}{20} \\
 &= 57,45
 \end{aligned}$$

Diperoleh nilai rata-rata tes awal adalah  $\bar{x} = 57,45$  dan perhitungan variasi sebagai berikut:

$$s_2^2 = \frac{n(\sum f_i x_i^2) - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$= \frac{20.71509 - (1149)^2}{20(19-1)}$$

$$= \frac{1430180 - 1320201}{380}$$

$$= \frac{109973}{380}$$

$$= 289,41$$

$$= \sqrt{289,41}$$

$$s_2 = 17,01$$

### Pengolahan Data *Posttest*

Pengolahan data untuk *posttest* dilakukan langkah-langkah yang sama dengan data *Pretest*

Menentukan rentang

Rentang = Data terbesar - Data terkecil

$$= 98 - 65$$

$$= 33$$

Menentukan banyaknya kelas interval

$$\text{Banyaknya kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 20$$

$$= 1 + 3,3 (1,30)$$

$$= 1 + 4,29$$

$$= 5,29 \text{ (Diambil } k = 5)$$

Menentukan Panjang kelas interval

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

$$= \frac{33}{5}$$

$$= 6,6 \text{ (Diambil 7)}$$

Tabel 4.3 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Standar Deviasi

Nilai Tes	$f_i$	$X_i$	$X_i^2$	$f_i \cdot X_i$	$f_i \cdot X_i^2$
65 - 71	2	68	4.624	136	9.248
72 - 78	5	75	5.625	375	28.125
79 - 85	8	82	6.724	656	53.792
86 - 92	3	89	7.921	267	23.763
93 - 99	2	96	9.216	192	18.432
$\sum$	20	410		1.626	133.360

Berdasarkan tabel di atas diperoleh rata-rata dan standar deviasi sebagai berikut:

$$\bar{x}_2 = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$= \frac{1.626}{20}$$

$$= 81,3$$

Diperoleh nilai rata-rata tes awal adalah  $\bar{x} = 81,3$  dan perhitungan variasi sebagai berikut:

$$s_2^2 = \frac{n (\sum f_i x_i^2) - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$= \frac{20,133.360 - (1626)^2}{20(19-1)}$$

$$= \frac{2667200 - 2.643.876}{380}$$

$$= \frac{23324}{380}$$

$$= 61,37$$

$$= \sqrt{61,37}$$

$$s_2 = 7,83$$

Analisis data yang dilakukan untuk mengetahui apakah data dari *pretest* dan *posttest* tersebut mempunyai varians yang sama, maka terlebih dahulu harus mempunyai syarat uji normalitas.

### Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan perhitungan sebelumnya, untuk nilai *pretest* siswa diperoleh  $\bar{x}_1 = 57,45$  dengan  $s_1 = 17,01$ . Selanjutnya perlu ditentukan batas-batas interval untuk menghitung luas di bawah kurva normal untuk tiap-tiap kelas interval.

Tabel 4.4 Daftar Uji Normalitas Data *Pretest*

Nilai Tes <i>X<sub>i</sub></i>	Batas Kelas <i>x<sub>i</sub></i>	Z-Score	Batas Luas Daerah (Luas 0-Z)	Luas tiap Kelas Interval	Frekuensi diharapkan ( <i>E<sub>1</sub></i> )	Frekuensi pengamatan <i>O<sub>i</sub></i>
	16,5	-2,40	0,4918			
17- 29				0,0423	0,846	2
	29,5	-1,64	0,4495			
30- 42				0,1417	2,834	2
	42,5	0,87	0,3078			
43- 55				0,1302	2,604	3
	55,5	0,11	0,438			
56- 68				0,1616	3,232	7
	70,5	0,76	0,2764			
69- 81				0,1443	2,886	6
	81,5	1,41	0,4207			

Keterangan:

a. Menentukan  $x_i$  adalah:

Nilai tes terkecil pertama: -0,5 (kelas bawah)

Nilai tes terbesar pertama: + 0,5 (kelas atas)

Contoh: Nilai tes  $17-0,5 = 16,5$  (kelas bawah)

Contoh: Nilai tes  $29 + 0,5 = 30$  (kelas atas)

b. Menghitung Z - Score:

$$\begin{aligned} Z\text{-Score} &= \frac{x_i - \bar{x}}{s_2}, \text{ dengan } \bar{x} = 57,45 \text{ dan } S = 7,83 \\ &= \frac{16,5 - 57,45}{7,83} \end{aligned}$$

$$= \frac{-40,95}{7,83}$$

$$= -5,22$$

c. Menghitung batas luas daerah:

Dapat dilihat pada tabel F lampiran luas dibawah lengkung normal standar dari O ke Z pada Tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Batas Luas Daerah O-Z

Tabel I Luas Di Bawah Lengkung Kurva Normal Dari O S/D Z										
Z	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0,1	0,0398	0,0438	0,0478	0,0517	0,0567	0,0596	0,0636	0,0675	0,0714	0,0753
0,7	0,2580	0,2611	0,2642	0,2673	0,2704	0,2734	0,2764	0,3794	0,2823	0,2852
0,8	0,2881	0,2910	0,2939	0,2967	0,2995	0,3023	0,3051	0,3078	0,3106	0,3133
1,4	0,4192	0,4207	0,4222	0,4236	0,4251	0,4265	0,4276	0,4292	0,4306	0,4319
1,6	0,4452	0,4463	0,4474	0,4484	0,4495	0,4505	0,4515	0,4525	0,4535	0,4545
2,4	0,4918	0,4920	0,4922	0,4925	0,4927	0,4929	0,4931	0,4932	0,4934	0,4936

Misalnya Z-Score = 2,40, maka lihat pada diagram pada kolom Z pada nilai 2,4 (diatas kebawah) dan kolom ke-0 (kesamping kanan). Jadi, diperoleh = 0,4918.

d. Luas 0-Z: Selisih antara batas luas daerah yang satu dengan batas daerah sebelumnya:

Contoh:  $0,4918 - 0,4495 = 0,0423$

e. Menghitung frekuensi harapan ( $E_i$ ) adalah luas daerah X banyak sampel

Contoh:  $0,0423 \times 20 = 0,846$

f. Frekuensi pengamatan ( $o_i$ ) merupakan banyaknya sampel. Sehingga untuk mencari  $\bar{x}$  dapat dicari dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 & \sum_{i=1}^k \frac{(o_i - E_i)^2}{E_i} \\
 &= \frac{(2-0,846)^2}{0,846} + \frac{(2-2,834)^2}{2,834} + \frac{(3-2,604)^2}{2,604} + \frac{(7-3,232)^2}{3,232} + \frac{(6-2,886)^2}{2,886} \\
 &= 1,57 + 0,24 + 0,06 + 4,39 + 3,36 \\
 &= 9,62
 \end{aligned}$$

Berdasarkan pada taraf signifikan  $\alpha = 0,5$  dengan derajat kebebasan  $dk = K - 1 = 6 - 1 = 5$ , maka dari tabel distibusi Chi-kuadrat  $\chi^2 (0,95) (5) = 11,1$  Oleh karena  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  yaitu  $9,62 < 11,1$  maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data *pretest* berdistribusi normal. Berdarkan perhitungan dari data sebelumnya, maka data *posttest* siswa diperoleh  $\bar{x}_2 = 81,3$  dan  $s_2 = 7,83$ . Selanjutnya perlu ditentukan batas-batas kelas interval untuk menghitung luas di bawah normal bagi tiap-tiap kelas interval.

Tabel 4.6 Daftar Uji Normalitas Data Posttest

Nilai Tes	Batas Kelas $x_i$	Z-Score	Batas Luas Daerah (Luas 0-Z)	Luas tiap Kelas Interval	Ferekuensi diharapkan ( $E_i$ )	Frekuensi pengamatan ( $o_i$ )
	64,5	-2,14	0,4838			
65-71				0,0894	1,788	2
	71,5	-1,25	0,3944			
72-78				0,124	2,48	5
	78,5	-0,74	0,2704			
79-85				0,0685	1,37	8
	85,5	0,53	0,2019			
86-92				0,253	5,06	3
	92,5	1,81	0,4549			
93-99				0,0346	0,692	2
	99,5	2,32	0,4895			
						$\sum o_i = 20$

$$\begin{aligned}
 & \sum_{i=1}^k \frac{(o_i - E_i)^2}{E_i} \\
 &= \frac{(2-1,788)^2}{1,788} + \frac{(5-2,48)^2}{2,48} + \frac{(8-1,37)^2}{1,37} + \frac{(3-5,06)^2}{5,06} + \frac{(2-0,692)^2}{0,692} \\
 &= 0,02 + 2,56 + 32,0 + 0,83 + 2,47 \\
 &= 37,88
 \end{aligned}$$

Berdasarkan pada taraf signifikan  $\alpha = 0,5$  dengan derajat kebebasan  $dk = K - 1 = 6 - 1 = 5$ , maka dari tabel distibusi Chi-kuadrat  $\chi^2 (0,95) (5) = 11,1$  Oleh karena  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  yaitu  $37,88 < 11,1$  maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data *pretest* berdistribusi normal.

### Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,5$  dan derajat kebebasan ( $dk = n - 1$ ) dengan kriteria pengujian tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan terima  $H_0$  dalam hal lainnya. Rumusan hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0$ : Tidak adanya pengingkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode eksperimen pada materi membaca pemahaman khususnya dalam menganalisis unsur-unsur instrinstik teks cerpen di SMAN 1 Baitussalam.

$H_a$ : Adanya pengaruh hasil belajar siswa dengan merapkan metode eksperimen pada materi membaca pemahaman khususnya dalam menganalisis unsur-unsur instrinstik

teks cerpen di SMAN 1 Baitussalam.

Tabel 4.7 Uji t Data Siswa Pretest dan Posttest

No (1)	Preetest (2)	Posttest (3)	Gain(d) (4)	Md (5)	Xd (d- Md) (6)	$X^2 d$ (6)
1	39	65	26	29,9	-3,9	15,21
2	28	75	47	29,9	17,1	292,41
3	57	82	25	29,9	-4,9	24,1
4	67	82	15	29,9	-14,9	222,01
5	57	98	41	29,9	-15,9	252,81
6	17	75	58	29,9	28,1	789,61
7	46	71	25	29,9	-4,9	24,1
8	60	78	18	29,9	-11,9	141,61
9	50	78	28	29,9	-1,9	3,61
10	25	82	57	29,9	27,1	734,41
11	75	89	14	29,9	-15,9	252,81
12	42	89	47	29,9	17,1	292,41
13	67	92	50	29,9	20,1	404,01
14	78	82	4	29,9	-25,9	670,81
15	55	78	23	29,9	-6,9	47,61
16	57	82	25	29,9	-4,9	24,01
17	75	96	21	29,9	-8,9	72,21
18	57	85	28	29,9	-1,9	3,61
19	78	85	7	29,9	-22,9	524,41
20	78	82	4	29,9	-25,9	670,81
Jumlah	-	-	598	-	-	5.462,58

$$Md = \frac{d}{n}$$

$$Md = \frac{598}{20}$$

$$Md = 29,9$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka dapat dihitung t sebagai berikut:

$$t = \frac{md}{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}$$

$$t = \frac{29,9}{\frac{5.462,58}{20(20-1)}}$$

$$t = \frac{29,9}{\frac{5.462,58}{380}}$$

$$t = \frac{29,9}{\sqrt{14,37}}$$

$$t = \frac{29,9}{3,79}$$

$$t = 7,8$$

Berdasarkan langkah-langkah yang telah diselesaikan di atas, maka didapat  $t_{hitung} = 7,8$  Kemudian dicari  $t_{tabel}$  didapatkan  $t_{0,95(19)} = 1,72$ . Karena  $7,8 > 1,72$  berarti  $t_{hitung} > t_{1-a}$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *NovelToon*. Peningkatan ini terlihat dari perbedaan nilai rata-rata hasil belajar siswa, yaitu rata-rata *pretest* sebesar 57,45 meningkat menjadi 81,3 pada *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti *NovelToon* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa, khususnya dalam menganalisis unsur intrinsik cerpen, sehingga layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif.



Gambar 4.1 Grafik Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Hasil *Posttest* menunjukkan adanya peningkatan memperbaiki pemahaman siswa menggunakan aplikasi *NovelToon*, namun terdapat beberapa kendala spesifik yang ditemukan selama proses pelaksanaan pembelajaran. Kendala utama dalam

pembelajaran adalah kebingungan siswa menentukan bacaan. Meski guru telah menetapkan cerpen *“Surat untuk Aira”*, namun tampilan awal aplikasi *NovelToon* yang menampilkan banyak rekomendasi cerita, hal itu justru mengalihkan perhatian siswa. Aplikasi *NovelToon* juga menampilkan iklan, dan notifikasi, yang mengganggu fokus siswa. Iklan gambar atau video kerap muncul tiba-tiba, siswa dapat kembali membaca setelah menonton iklan yang berdurasi 15-60 detik, membuat siswa terhenti dan kehilangan konsentrasi. Kendala lain adalah minimnya pemanfaatan fitur interaktif dalam aplikasi. Sebagian besar siswa hanya membaca cerpen tanpa menggunakan fitur komentar, *bookmark*, atau rating. Kurangnya pemahaman tentang fungsi fitur-fitur tersebut menghambat optimalisasi pembelajaran digital berbasis aplikasi.

Untuk mengatasi kendala pembelajaran dengan aplikasi *NovelToon*, peneliti melakukan beberapa upaya. Pertama, membagikan tautan langsung cerpen *“Surat untuk Aira”* agar siswa lebih mudah mengakses teks dan tidak terdistraksi bacaan lain. Kedua, menyarankan siswa mengunduh cerita dan membaca dalam mode offline untuk menghindari gangguan iklan maupun notifikasi. Ketiga, memberikan penjelasan singkat tentang fungsi fitur interaktif disertai tugas, sehingga siswa terdorong memanfaatkannya dalam kegiatan membaca.

Agar strategi berjalan efektif, peneliti melakukan pendampingan aktif selama kegiatan, memastikan siswa fokus pada teks yang ditentukan dan menggunakan aplikasi sesuai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, meskipun *NovelToon* terbukti meningkatkan pemahaman membaca, penggunaannya tetap memerlukan bimbingan dan strategi pengawasan agar pembelajaran lebih terarah dan optimal.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *NovelToon* berdampak positif pada peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas XI-1 SMAN 1 Baitussalam. Nilai rata-rata meningkat dari 57,45 pada *pretest* menjadi 81,3 pada *posttest*. Keberhasilan ini didukung oleh keunggulan fitur-fitur aplikasi, seperti komentar untuk menanggapi teks, rating yang mendorong evaluasi kritis, dan *bookmark* yang memudahkan penandaan bagian penting. Selain itu, *NovelToon* menyediakan banyak cerita dengan genre sesuai minat remaja, gaya bahasa ringan, tampilan menarik, serta fitur interaktif. Karakteristik ini sesuai dengan gaya belajar siswa masa kini yang menyukai media praktis, visual menarik, dan mudah diakses melalui smartphone, sehingga membantu mereka lebih mudah memahami isi cerita.

Hal ini sejalan dengan Anisa (2022) yang menyatakan bahwa antarmuka *NovelToon* dirancang intuitif dan menarik, sehingga mampu membangun keterlibatan emosional pembaca, khususnya remaja. Pendekatan ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, personal, dan bermakna. Temuan ini juga mendukung penelitian Rahmawati Mulyaningtyas dan Ekafubriyanti (2021) yang menunjukkan bahwa *NovelToon* efektif menarik minat siswa dalam pembelajaran prosa

karena sesuai dengan kebiasaan digital generasi muda.

Temuan ini sejalan dengan teori Fitria (2021) yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang menarik serta sesuai kebutuhan siswa mampu meningkatkan efektivitas belajar dan mempermudah pemahaman materi. Pandangan tersebut diperkuat oleh Putra dan Rahman (2022) yang menyatakan bahwa media digital mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang interaktif dan relevan.

Dari aspek kognitif, hasil penelitian ini memperkuat teori skema yang dijelaskan pada Bab II, bahwa pemahaman membaca terbentuk melalui interaksi antara informasi baru dari teks dengan pengetahuan yang telah dimiliki pembaca. Cerpen *"Surat untuk Aira"* dalam *NovelToon* menghadirkan konflik sosial remaja, seperti perundungan dan pencarian jati diri, yang dekat dengan kehidupan siswa. Hal ini memungkinkan mereka menghubungkan isi bacaan dengan pengalaman pribadi, sehingga pemahaman menjadi lebih bermakna. Temuan ini mendukung gagasan Piaget (2022) bahwa skema sebagai peta kognitif berperan penting dalam menyusun dan memahami informasi baru.

Dengan demikian, berdasarkan teori dan temuan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *NovelToon* sebagai media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan pemahaman membaca teks cerpen secara signifikan. Hal ini menunjukkan adanya konsistensi antara hasil penelitian ini dengan dasar teori serta bukti empiris yang mendukung pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sastra di era digital.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis uji statistik normalitas pada hasil belajar siswa kelas XI-1 SMA Negeri 1 Baitussalam, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 57,45 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,3 setelah menggunakan aplikasi *NovelToon*. Hasil uji *t* menunjukkan *thitung* = 7,8 dengan *dk* = 19 pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , sedangkan *tabel* = 1,72. Karena *thitung* > *tabel* ( $7,8 > 1,72$ ), maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan aplikasi *NovelToon* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa.

Hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam membaca pemahaman siswa setelah penggunaan aplikasi *NovelToon*, pembelajaran di lapangan tidak terlepas dari berbagai kendala. Siswa mengalami kebingungan dalam memilih bacaan karena tampilan awal aplikasi menampilkan banyak pilihan cerita populer, sehingga perhatian mereka sering teralihkan dari teks yang ditentukan guru. Selain itu, penggunaan aplikasi dalam kondisi online memunculkan iklan berupa gambar maupun video yang mengganggu fokus siswa. Sebagian siswa juga belum optimal memanfaatkan fitur interaktif seperti komentar, bookmark, dan rating yang sebenarnya dapat memperkaya pemahaman terhadap teks.

Oleh karena itu, agar pemanfaatan aplikasi *NovelToon* lebih efektif dan

berkelanjutan, diperlukan pendampingan aktif dari guru, pelatihan teknis penggunaan fitur, serta dukungan sarana yang memadai. Dengan demikian, *NovelToon* dapat menjadi media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan pemahaman membaca siswa secara optimal.

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan yaitu sekolah diharapkan mendukung pemanfaatan media digital dengan menyediakan fasilitas internet dan pelatihan bagi guru, sehingga guru dapat lebih mudah mengintegrasikan aplikasi seperti *NovelToon* dalam pembelajaran sastra. Pemanfaatan ini akan membantu siswa memahami cerpen secara lebih menyenangkan dan kontekstual, sejalan dengan Kurikulum Merdeka. Agar hasilnya optimal, siswa juga perlu diarahkan untuk menggunakan teknologi secara positif dengan memanfaatkan fitur interaktif yang tersedia. Selanjutnya, peneliti berikutnya diharapkan dapat melengkapi penelitian ini dengan melibatkan kelompok kontrol serta mengeksplorasi platform digital lain, sehingga pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan literasi siswa dapat teruji lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Suratman, A. (2021). Media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Analisa: Journal of Social Science and Religion*, 7(1), 56–65.
- Dewi, O. D. K. I., & Darmayanti, M. A. I. (2023). Pemanfaatan aplikasi NovelToon dalam menulis teks resensi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kuta Selatan. *Jurnal Bahasa Indonesia*, 13(4), 254–264.
- Fadilah, A., Aisyah, F., & Rekan. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat, dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 11–13.
- Ginting, R. F., Anggraini, R., & Zamzami, T. (2024). Pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. *Nashr al-Islam: Jurnal Kajian Literatur Islam*, 6(4), 26–33.
- Gustina, S. A. (2023). *Penggunaan media Joylanda dalam pembelajaran keterampilan membaca cerpen pada siswa SMA Muhammadiyah 08 Ciputat tahun pembelajaran 2023/2024* (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Harianto, E. (2020). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa. *Didaktika*, 9(1), 2–10.
- Harahap, S. M., & Lubis, M. S. (2023). *Memahami bacaan melalui pendekatan kontekstual (inquiry)*. Jakarta: Penerbit NEM.
- Hasan, M., Milawati, D., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Jailani, M. S. (2020). Membangun kepercayaan data dalam penelitian kualitatif. *Primary Education Journal*, 4(2), 19–21.

- Khairani. (2023). *Analisis makna dalam mekato (tradisi lisan) pada upacara adat suku Kluet (kajian antropolinguistik)* (Skripsi, Universitas Bina Bangsa Getsempena).
- Kholid, A., & Luthfiyati, D. (2020). Tingkat membaca pemahaman siswa SMA Kabupaten Lamongan. *Kredo: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 4(1), 17–30.
- Marwati, H., & Waskitaningtyas, K. (2021). *Cerdas cergas berbahasa dan bersastra Indonesia untuk SMA/SMK kelas XI*. Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbudristek.
- Marwati, H., & Waskitaningtyas, K. (2021). *Buku panduan guru cerdas cergas berbahasa dan bersastra Indonesia untuk SMA/SMK kelas XI*. Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbudristek.
- Niam, M. F., Rumahlewang, E., Umiyati, H., Dewi, N. P. S., Atiningsih, S., Haryati, T., Magfiroh, I. S., Anggraini, R. I., Mamengko, R. P., Fathin, S., Mola, M. S. R., Syaifudin, A. A., & Wajdi, F. (2024). *Metode penelitian kualitatif*. Widina Media Utama.
- Mulyaningtyas, R., & Ekafebriyanti, V. (2021). Pemanfaatan NovelToon sebagai media pembelajaran prosa di SMA. *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 2(2), 88–106.
- Nuraida, I. R., Nuriyanti, R., Widyaningsih, Y. I., Adiredja, R. K., & Wasilah, U. (2025). Analisis kemampuan membaca pemahaman dengan mengapresiasi cerpen pada siswa kelas V sekolah dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 8(3), 856–862.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 245–249.
- Saputri, N., & Ritonga, R. (2024). Peningkatan keterampilan membaca pemahaman dengan pemanfaatan aplikasi Let's Read pada siswa kelas V sekolah dasar. *Academy of Education Journal*, 1(2), 1371–1372.
- Sari, S. Y., & Wachidah, L. R. (2024). Penggunaan aplikasi Novelah dalam evaluasi pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X MAN 1 Pamekasan. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 7(3), 1715–1722.
- Sholihah, H. (2023). *Pemanfaatan media aplikasi NovelToon dalam keterampilan menulis cerpen kelas VIII SMPN 13 Tangerang Selatan 2022/2023* (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Soviana, N. (2021). *Analisis pola asuh orang tua untuk meningkatkan kemampuan menghafal huruf hijaiyah anak usia 4–5 tahun di Desa Rukoh Kec. Syahkuala* (Skripsi, Universitas Bina Bangsa Getsempena).
- Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan budaya membaca di Indonesia: Studi pustaka tentang problematika & solusinya. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 22–33.
- Yasin, F. N. (2022). Pengaruh media pembelajaran Big Book dengan metode diskusi untuk meningkatkan kemampuan literasi informasi siswa kelas IV sekolah

- dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(2), 142–152.
- 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* (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Zahroh, N. F., & Kirani, E. D. (2024). Analisis kemampuan membaca pemahaman pada mahasiswa PBSI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1045–1054.