



**PEMANFAATAN NOVELTOON
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PROSA DI SMA**
Rahmawati Mulyaningtyas dan Valentina Ekafebriyanti

rahmawatimulyaningtyas@gmail.com dan febrianti142000@gmail.com
UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Abstrac

“Cybersastra” is a literary activity that utilizes electronic media or the internet. Prose genre literature as a means of entertainment and learning materials currently can be accessed through digital technology. One of online application that can be used to access prose digitally is NovelToon. The purpose of this research is to explain how to apply NovelToon, to explain NovelToon’s strengths and weaknesses, as well asto use NovelToon as a prose learning media in high school level. This research uses a qualitative approach. This research method uses content analysis. Documentation and note-taking techniques are data collection techniques in this research. The results of this research indicate that the use of the NovelToon application begins with creating a user account, both as a writer and as a reader of the novel work. The advantage of NovelToon is the audio feature that can be added to each story so that readers can listen to the contents of the story in addition to reading it. In addition, there is a review of the novel work from the NovelToon team so that the novel work is in higher quality. One of the drawbacks of this application is that the latest story chapters tend to be published for a long time depending on the duration of the assessment of the novel work. In addition, the majority of novel works are in the romantic genre. The use of NovelToon as a prose learning

media can be reviewed from the patterns and strategies for its use in learning.

Keywords: *cybersastra, NovelToon application, prose learning media.*

Abstrak

Cybersastra atau sastra siber adalah aktivitas sastra yang memanfaatkan media elektronik atau internet. Sastra bergenre prosa sebagai salah satu sarana hiburan dan bahan pembelajaran saat ini dapat diakses melalui teknologi digital. Salah satu aplikasi daring yang dapat digunakan untuk mengakses prosa secara digital ialah NovelToon. Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan cara penggunaan NovelToon, menjelaskan keunggulan dan kelemahan NovelToon, serta pemanfaatan NovelToon sebagai media pembelajaran prosa di SMA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian ini menggunakan analisis isi (*content analysis*). Teknik dokumentasi dan catat merupakan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi NovelToon diawali dengan membuat akun pengguna, baik sebagai penulis maupun pembaca karya. Keunggulan NovelToon adalah fitur audio yang bisa ditambahkan pada setiap cerita sehingga pembaca dapat mendengarkan isi cerita selain membacanya. Di samping itu, adanya *review* karya dari tim NovelToon sehingga karya semakin berkualitas. Salah satu kelemahan aplikasi ini adalah bab cerita terbaru cenderung lama terbit tergantung pada durasi penilaian karya. Selain itu, mayoritas karya bergenre romantis. Pemanfaatan NovelToon sebagai media pembelajaran prosa dapat ditinjau dari pola dan strategi pemanfaatannya di dalam pembelajaran.

Kata Kunci: sastra siber, aplikasi NovelToon, media pembelajaran prosa.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan komunikasi berdampak pada segala bidang. Setiap aspek kehidupan terintegrasi dengan teknologi

internet. Seiring dengan perkembangan teknologi internet, hampir semua hal dapat diakses dengan mudah dan cepat. Perkembangan teknologi internet juga turut berpengaruh pada dunia sastra. Saat ini dengan kecanggihan teknologi internet, karya sastra berupa prosa, puisi, drama dapat diakses secara digital. Farahiba (2016:2) menyatakan bahwa perkembangan pesat teknologi internet berdampak pada dunia sastra. Berbagai situs yang menyajikan informasi tentang sastra semakin bermunculan sehingga lahir istilah sastra siber. Septriani (2016:3) menambahkan bahwa sastra siber muncul seiring perkembangan masyarakat yang semakin modern serta teknologi komputer dan internet yang begitu pesat.

Sastra siber dapat diartikan sebagai sastra yang terdiri dari berbagai jenis karya yang disampaikan melalui media elektronik. Semenjak adanya platform IT, sastra siber telah ada yang memungkinkan pengguna komputer untuk leluasa mengakses karya melalui media internet. Sementara itu, meskipun terdapat beberapa kesamaan dalam segi penyampaiannya dengan media cetak, karya dalam sastra siber dinilai memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan. Internet seolah memberikan ruang kebebasan tanpa sensor. Setiap orang dapat menampilkan karyanya dan mengapresiasi karya dari seluruh dunia. Pegiat sastra dapat berkarya dan mudah memublikasikannya dengan memanfaatkan internet sebagai sarana sosialisasi yang tak terbatas. Hal senada disampaikan oleh Ibda (2014) bahwa sastra siber dapat menjadi sarana untuk berekspresi bagi semua kalangan yang ingin menuangkan ide dan imajinasinya melalui karya sastra. Dengan adanya sastra siber, memudahkan seseorang untuk mengunggah karyanya secara bebas. Solihati (2014:42) menyatakan bahwa peran sastra siber terhadap sastra Indonesia antara lain sebagai sarana publikasi sastra, sebagai media berkomunikasi antarpenulis, sebagai media belajar bagi penulis pemula.

Rejo (2014) menyatakan bahwa kemunculan sastra siber ditanggapi secara beragam. Ada pihak yang mengapresiasi positif dan ada yang menanggapi negatif keberadaan sastra siber. Yusanta & Wati (2020:1) menyatakan bahwa sisi positif adanya sastra siber,

baik bagi penulis maupun pembaca adalah kemudahan dalam penyebaran atau publikasi karya sastra hingga ke segala penjuru dunia melalui internet. Selain itu, sastra siber memberikan sarana bagi penulis untuk menuangkan idenya ke dalam media siber tanpa harus mengikuti berbagai ketentuan khusus dari penerbitan. Di samping itu, pembaca dapat dengan mudah dan cepat dalam menikmati karya sastra. Namun, ada pula sisi negatifnya yaitu karya sastra dapat diakses oleh semua kalangan tanpa filter dan ketentuan. Jadi, karya sastra yang mengandung unsur kekerasan dan vulgar (seharusnya bagi usia 18 ke atas) dapat diakses dengan mudah.

Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, bahan bacaan seperti koran, buku, novel, cerpen, dan lain-lain. dapat diakses melalui internet. Fitriani (2007:67) menyatakan bahwa bahan bacaan seperti buku, koran, majalah, dan bacaan tercetak lainnya, berangsur-angsur digantikan oleh media elektronik. Sastra pun mengalami hal serupa yang semula tercetak menjadi kemasan digital. Bahkan, terdapat beberapa aplikasi yang menjadi sarana menulis maupun membaca prosa. Hal ini senada dengan pernyataan Yusanta &Wati (2020:2) bahwa telah ada berbagai aplikasi siber yang memberikan wadah kepada pengarang untuk menulis karya sastra kemudian karya tersebut dapat diakses oleh pembaca secara gratis. Hal senada dikemukakan oleh Anggraeni &Wati (2020:8) bahwa sastra siber telah melahirkan berbagai jenis aplikasi dan situs untuk menulis karya sastra seperti Wattpad, Blogspot, Bobo.grid.id, dan lain-lain. Salah satu aplikasi tersebut adalah NovelToon. Aplikasi NovelToon memiliki keunggulan dibandingkan aplikasi lain yaitu adanya fitur suara (audio). Apabila penat membaca, maka pembaca dapat mendengarkan cerita melalui fitur audio tersebut.

Siswa SMA berada pada usia remaja. Pada masa ini, para remaja ini memiliki kecenderungan dalam mencari jati diri. Oleh karena itu, guru dapat mengarahkan minat dan bakat mereka dalam sebuah pembelajaran. Dengan metode dan media yang tepat, guru dapat menyampaikan materi sekaligus dapat mengembangkan keterampilan dan menumbuhkan motivasi sesuai bakat dan minat siswa dalam sebuah pembelajaran. Menurut Meriyati (2015:31) usia

siswa sekolah menengah atas tergolong pada masa remaja. Usia remaja sering disebut sebagai masa pencarian jati diri. Hal yang dapat dilakukan guru untuk memenuhi kebutuhan remaja adalah memfasilitasi siswa untuk dapat mengembangkan keterampilan yang sesuai minat dan bakatnya misal sarana olahraga, kesenian, dll.

Berdasarkan Kurikulum 2013, materi prosa diajarkan pada jenjang sekolah menengah atas. Terdapat sekitar lima belas kompetensi dasar yang membahas terkait prosa (cerpen dan novel) pada jenjang SMA. Pembelajaran prosa membutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk mencapai targetnya. Oleh karena itu, salah satu aplikasi untuk membaca dan menulis prosa bernama NovelToon dapat menjadi media untuk mendukung pembelajaran prosa pada jenjang SMA. Selain untuk memenuhi capaian mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013, guru dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam mengapresiasi maupun menulis prosa dengan memanfaatkan aplikasi NovelToon. Sari dkk. (2020:193) menjelaskan bahwa pembelajaran sastra bertujuan agar siswa dapat memahami dan mempelajari makna yang diajarkan oleh guru dan makna yang terdapat dalam karya.

Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan aplikasi NovelToon sebagai media pembelajaran prosa. Fokus penelitian meliputi cara penggunaan NovelToon, keunggulan maupun kelemahan NovelToon, serta pemanfaatan NovelToon sebagai media pembelajaran. Manfaat penelitian adalah guru dapat menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran sastra dengan beberapa cerita yang dimodifikasi. Selain itu, siswa dan guru dapat menghasilkan prosa yang diunggah ke aplikasi ini sehingga dapat dibaca dan diapresiasi oleh khalayak.

KAJIAN LITERATUR

Media pembelajaran merupakan salah satu hal pokok dalam sebuah pembelajaran. Media pembelajaran dapat mendukung tercapainya target pembelajaran. Hal senada dinyatakan oleh Widiatmoko dkk. bahwa media pembelajaran penting untuk mendukung pembelajaran (2020:72). Media sebagai sarana

untuk menyampaikan materi dari guru kepada siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sesuai tujuan. Oleh karena itu, guru menyiapkan media yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Mulyaningtyas dan Khasanah (2021:224) menjelaskan bahwa sebagai fasilitator guru perlu menyediakan media yang sesuai target pembelajaran. Mulyaningtyas dan Nurjanah (2021:22) menambahkan bahwa wujud media pembelajaran beraneka macam. Media berbasis komputer sebagai media yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini dapat digunakan, baik dalam pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka di kelas.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat ditinjau dari pola dan strateginya. Hal ini senada dengan gagasan Mulyaningtyas (2020:125) bahwa pemanfaatan media pembelajaran perlu direncanakan dan dirancang secara sistematis. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan pola dan pemanfaatan media pembelajaran agar media dapat dimanfaatkan dengan maksimal. Menurut Sadiman dkk. (2012:190-197) terdapat beberapa pola pemanfaatan media pembelajaran. Pola pemanfaatan media pembelajaran meliputi (1) pemanfaatan media pembelajaran dalam situasi kelas; (2) pemanfaatan media di luar situasi kelas, dibagi menjadi tiga yaitu (a) pemanfaatan secara bebas; (b) pemanfaatan media secara terkontrol; dan (c) pemanfaatan media secara perorangan, kelompok, atau massal. Di samping itu, Daryanto menjelaskan hal senada tetapi dengan istilah, urutan, dan perincian yang berbeda. Daryanto (2016:205-212) menjelaskan bahwa teknik penggunaan media pembelajaran terdiri dari (1) penggunaan media berdasarkan tempat, dibagi menjadi yaitu (a) penggunaan media di kelas dan (b) penggunaan media di luar kelas.

Selanjutnya, (2) penggunaan media tidak terprogram. (3) Penggunaan media secara terprogram. (4) Variasi penggunaan media, dibagi menjadi tiga yaitu (a) media dapat digunakan secara perorangan; (b) media dapat digunakan secara berkelompok; dan (c) media yang digunakan secara massal. Mulyaningtyas dalam buku berjudul *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia* (2020:125) menyatakan bahwa pola pemanfaatan media antara lain (1) pola

pemanfaatan media berdasarkan tempat penggunaan media, dibagi menjadi dua yaitu (a) pemanfaatan media di dalam situasi kelas dan (b) di luar situasi kelas. (2) Pola pemanfaatan ditinjau dari terkontrol dan tidak terkontrolnya penggunaan media, dibagi dua yaitu (a) pemanfaatan media secara bebas dan (b) pemanfaatan media secara terkontrol. (3) Pola pemanfaatan media berdasarkan jumlah pemakainya terdiri dari tiga hal yaitu (a) secara perorangan, (b) secara kelompok, dan (c) secara massal.

Meskipun dinyatakan dengan istilah, urutan, maupun perincian berbeda, maksud ketiga ahli di atas cenderung sama. Berdasarkan ketiga pernyataan ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pola pemanfaatan media pembelajaran dapat dikaji berdasarkan tiga hal yaitu konteks tempat, penggunaan media secara bebas dan terkontrol, serta jumlah pemakai media pembelajaran. Selain pola pemanfaatan, terdapat pula strategi pemanfaatan media yang harus dipertimbangkan oleh guru. Hal ini agar media pembelajaran dapat maksimal digunakan dalam pembelajaran. Menurut Sadiman (2012:197-200) strategi pemanfaatan media terdiri dari tiga hal yaitu (1) persiapan sebelum menggunakan media; (2) kegiatan selama menggunakan media; (3) kegiatan tindak lanjut.

Menurut Muliadi (2018:1) prosa merupakan karya sastra yang disebut cerpen, cerber, dan novel. Bentuk penulisan karya berupa prosa selalu diawali lima hingga tujuh ketukan atau spasi dari pias kiri pada setiap alinea baru. Prosa dalam konsep sastra disebut juga dengan fiksi atau teks naratif. Karya fiksi mengacu pada karya yang menarasikan sesuatu yang bersifat rekaan dan khayal. Hal senada dikemukakan oleh Hairuddin dan Radmila (2018) bahwa prosa dalam sastra disebut pula dengan fiksi. Prosa atau fiksi bermakna sebuah karya naratif menceritakan sesuatu bersifat khayal, rekaan, dan tidak berdasarkan hal yang nyata. Abrams (dalam Muliadi 2018:5) menjelaskan bahwa fiksi mengarah pada prosa naratif yang terdiri dari cerpen dan novel.

Perkembangan teknologi berpengaruh pula pada bidang sastra. Karya sastra yang awalnya dapat diperoleh secara tercetak

dalam bentuk buku, sekarang dapat diakses dengan mudah melalui internet. Salah satu aplikasi yang menyediakan sarana untuk memproduksi dan mengapresiasi karya sastra terutama genre prosa adalah NovelToon. NovelToon merupakan aplikasi yang menyediakan novel atau cerpendalam bentuk digital. Hal ini senada dengan gagasan Praningrum dan Wati (2021:13) bahwa NovelToon merupakan platform webnovel yang dapat diakses secara gratis. Aplikasi ini memuat karya-karya bermacam genre. Aplikasi NovelToon pertama kali dirilis pada 4 Agustus 2019. Pengguna aplikasi ini dapat membaca maupun menulis cerita. Cerita yang ada dalam aplikasi ini terdiri dari dua bentuk yaitu bentuk teks dan *chat*. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur *audiobook*. Fitur ini memungkinkan pembaca dapat menyimak cerita yang dinarasikan melalui suara. Aplikasi ini dapat diakses secara gratis.

METODE PENELITIAN

Pendekatan kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah analisis isi. Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain (1) mengkaji aplikasi NovelToon dan membaca referensi yang terkait; (2) menandai serta mencatat hal-hal yang terkait dengan tujuan penelitian; (3) mengelompokkan dan menganalisis hal-hal yang sesuai dengan tujuan penelitian; (4) memaparkan hasil penelitian secara menyeluruh dan membuat simpulan. Teknik dokumentasi dan catat merupakan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Aplikasi Novel Toon sebagai data primer, sedangkan sumber referensi lain sebagai data sekunder. Aktivitas dalam analisis data meliputi mereduksi data, menyajikan data, dan penarikan simpulan. Analisis data dilakukan secara terus-menerus hingga data valid. Krippendorff (2004:87) menjelaskan bahwa analisis isi dapat menghasilkan jawaban verbal untuk setiap pertanyaan penelitian. Menurutnya komponen dalam analisis isi terdiri dari *unitizing* (peng-unit-an), *sampling* (pengambilan sampel), *recording/coding* (perekaman), *reducing data to manageable representations* (pengurangan/penyederhanaan data), *abductively inferring contextual phenomena* (pengambilan simpulan),

dan *narrating the answer to the research questions* (penarasian) jawaban dari pertanyaan penelitian (Krippendorff, 2004:83).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Cara Penggunaan NovelToon

NovelToon merupakan sebuah aplikasi yang menyajikan prosa dapat diakses secara gratis maupun berbayar (dalam judul cerita tertentu). Hal senada dikemukakan oleh Rafi (2021) bahwa NovelToon adalah aplikasi yang menyediakan novel digital secara gratis maupun berbayar. NovelToon dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menulis maupun mengapresiasi karya sastra berbentuk novel. NovelToon merupakan aplikasi baca novel di Indonesia yang ditujukan untuk pembaca remaja (Tim WowKeren, 2020). Wahyuni (2020:105) menyatakan bahwa NovelToon merupakan sebuah aplikasi yang dapat diunduh dari *playstore* android melalui gawai. NovelToon menyajikan novel-novel yang menarik dan original. Anggraeni dan Wati (2020:9) menambahkan bahwa adanya aplikasi atau situs kontensastra dapat digunakan untuk menulis dan membaca karya.

NovelToon dapat digunakan dengan beberapa tahapan. Apabila pertama kali menggunakan aplikasi tersebut, maka pengguna harus mendaftar terlebih dahulu. Saat mendaftar, pengguna akan diminta untuk memilih jenis kelamin, mengisi tanggal lahir, dan preferensi bahasa. Rossa (2020) menyatakan bahwa saat pengguna mendaftar untuk pertama kali, pengguna diminta untuk memilih jenis kelamin dan mengisi tanggal lahir. Hal ini agar NovelToon dapat merekomendasikan jenis novel yang sesuai dengan usia pengguna. Para penulis setelah mendaftar dapat langsung mengunggah naskah cerita dengan cara *klik* naskah lalu tekan tanda (+) yang ada di kanan bawah disertaimengisi informasi novel. Selanjutnya, pengguna dapat menulis *chapter*. Setelah diunggah, para pembaca dapat membacanya. Semakin banyak pembaca serta interaksi mereka di kolom komentar dan menyukai cerita maka tingkat popularitas dari bacaan akan naik. Di sisi lain, para pembaca dalam aplikasi NovelToon dapat langsung membaca sebuah novel, dengan cara

memilih novel yang akan dibaca. Pembaca dapat juga mencari judul novel yang ingin dibaca dalam kolom pencarian.

Aplikasi NovelToon memiliki beragam jenis genre yang menarik untuk dibaca. Rafi (2021) menyatakan bahwa genre dalam NovelToon antara lain romantis, fantasi, modern, komedi, *time travel*, kehidupan sekolah dll. Selain genre yang beragam, aplikasi NovelToon menyediakan berbagai fitur. *Pertama* fitur *chat*, fitur ini memungkinkan pembaca dapat berkomunikasi dengan penulis cerita. *Kedua*, fitur poin dan koin yang bisa digunakan oleh penulis. Fitur ini dapat digunakan oleh penulis jika ingin mengunci cerita novelnya sehingga membuat para pembaca harus membayarnya dengan koin dan poin tersebut untuk membaca karyanya. Kemudian, poin dan koin tersebut dapat berfungsi untuk menaikkan level penulis di NovelToon. *Ketiga*, fitur *searching* atau pencarian yakni fitur yang digunakan untuk mencari berbagai genre novel yang sesuai keinginan pembaca dengan cara mengetikkan nama penulis atau judul dari novel yang ingin dibaca.

Keempat, fitur *contribute* atau kontribusi. Fitur ini memungkinkan seseorang bukan hanya sebagai pembaca saja, melainkan bisa berkontribusi untuk menuliskan novel yang kemudian bisa dipublikasikan dan dibaca oleh banyak orang. *Kelima*, fitur *ranking*. Fitur ini berfungsi mempermudah pembaca dan pihak aplikasi pengembang mengapresiasi terhadap semua karya novel. Pada sistem *ranking* ini terdapat dua jenis pemeringkatan yakni *ranking* jumlah *vote* dan *ranking* karya baru. Fitur *vote* memungkinkan pembaca karya novel yang ada di aplikasi NovelToon dapat memberikan penilaian dan dukungan kepada penulis agar menciptakan karya yang berkualitas dan menarik. Fitur *vote* ini juga sebagai acuan untuk penilaian terhadap novel. Semakin banyak *vote*, maka semakin tinggi *ranking* dari novel tersebut.

Keenam, fitur unduh dapat memungkinkan pembaca dapat mengunduh novel favorit agar bisa dibaca setiap waktu tanpa batasan. Pada aplikasi NovelToon, seorang pembaca dapat mengunduh novel favoritnya. *Ketujuh*, fitur audio bisa digunakan apabila pembaca

merasa bosan membaca, maka pembaca bisa menjadi pendengar dari sebuah cerita novel dalam aplikasi NovelToon. Dengan adanya fitur audio, pembaca bisa mendengarkan novel yang berbentuk audio tanpa perlu membacanya. *Kedelapan*, fitur rak buku yang berfungsi untuk mempermudah pembaca mengoleksi berbagai macam buku yang sudah atau belum dibaca, layaknya sebuah perpustakaan. Hal senada dikemukakan oleh Tim WowKeren (2020) bahwa pembaca NovelToon dapat membuat perpustakaan dengan mengunduh novel dan membacanya secara luring. Apabila pembaca malas membaca novel dalam bentuk teks, maka NovelToon memiliki fitur berupa *podcast* maupun *audiobooks* sehingga pembaca dapat menyimak cerita favoritnya.

Kesembilan, fitur kontes dalam aplikasi NovelToon. Fitur kontes menyediakan berbagai lomba yang bisa diikuti oleh semua pihak dengan tawaran hadiah-hadiah yang menarik. Hal ini dapat menarik para penulis untuk menghasilkan karya yang berkualitas. Aplikasi NovelToon merupakan aplikasi menulis cerita daring yang menarik dari segi ekonomi. Hal ini karena NovelToon rutin mengadakan lomba-lomba menulis dengan hadiah belasan juta rupiah. Selain itu, penulis yang dapat menghasilkan sebuah cerita novel dengan apresiasi terbanyak dari pembaca, karyanya akan diterbitkan oleh penerbit yang bekerja sama dengan NovelToon. Ketika seorang penulis mengunggah atau mengirimkan ceritanya ke NovelToon, maka cerita tersebut tidak langsung dipublikasikan melainkan cerita tersebut akan di-*review* terlebih dahulu oleh tim NovelToon. *Review* ini umumnya selama tiga hari, bahkan dapat lebih. Aplikasi NovelToon juga memberikan penghasilan kepada penulis cerita yang telah menyelesaikan tulisannya sebanyak 20 bab dengan 20.000 kata dengan rincian 1 bab itu harus berjumlah 1.000 kata. Hal ini dilakukan agar penulis bisa mengajukan kontraknya dan jika telah diterima maka otomatis penulis akan mendapatkan penghasilan per bulan (Muinah, 2020).

2. Keunggulan dan Kelemahan NovelToon

NovelToon sebagai aplikasi membaca dan menulis daring memiliki kelebihan maupun kekurangan. Kelebihan NovelToon sebagai media alternatif dalam menumbuhkan literasi melalui sastra siber antara lain 1) aplikasi NovelToon memiliki berbagai macam genre novel, seperti genre fantasi, komedi, romantis, modern, perjalanan waktu, kehidupan sehari-hari, dll. Hal ini senada dengan penjelasan dalam Bungkul.com (2021) bahwa genre dalam NovelToon cenderung unik. Ada genre fantasi timur, fantasi urban, fantasi barat, roman, *teen*, dsb. 2) Tampilan NovelToon sangat menarik minat pembaca karena disuguhkan dalam bentuk dan susunan yang mudah dipahami serta sederhana. Hal ini sesuai dengan pendapat Rafi (2021) bahwa UI (*user interface*) aplikasi NovelToon lebih simpel dan ringan. 3) NovelToon memberikan ruang yang dibutuhkan oleh para penulis novel untuk mempublikasikan karya, dan tentunya hasil karya tersebut dilindungi oleh *copyright*.

4) Hasil karya novel akan mendapat apresiasi penilaian dari para pembaca yang nantinya penulis karya novel akan mendapatkan penghasilan dan penghargaan. Hal ini sesuai dengan penjelasan dalam Campuspedia.id bahwa penulis yang menerbitkan karya di NovelToon akan mendapatkan pembaca dan penggemar serta berbagai penghargaan. NovelToon menerapkan bagi hasil iklan, pendapatan berbayar, dan *reward* pembaca. Selain itu, penulis bisa menerima pendapatan pokok melalui aplikasi tersebut. 5) Novel-novel pada aplikasi NovelToon menarik dan ada yang dapat diakses secara gratis. 7) Novel-novel yang disuguhkan adalah novel terbaru yang diterbitkan dari para penulis NovelToon. 8) Aplikasi NovelToon menyediakan audio saat para pembaca merasa bosan dalam membaca suatu novel. Wahyuni (2020:107) menjelaskan bahwa selain novel, NovelToon juga dapat digunakan untuk menulis cerpen. Ada dua jenis cerita yang dapat ditulis dalam NovelToon yaitu bentuk teks dan *chat*.

Kekurangan aplikasi NovelToon antara lain 1) ketika seorang pembaca akan menikmati sebuah novel maka harus tersambung

atau terkoneksi dengan jaringan internet agar bisa membaca cerita tersebut. Jadi, penggunaan NovelToon harus dalam keadaan daring. Namun, jika ingin membaca dalam keadaan *offline* atau luring maka pembaca harus mengunduh terlebih dahulu *chapter* atau bab-bab pada novel tersebut. Jika sudah terunduh maka pembaca tidak perlu menghidupkan data selulernya untuk terhubung dengan internet. Hal ini agak sedikit merepotkan pembaca. Selain itu, (2) terkadang *review* cerita berlangsung lama sehingga belum ada jadwal yang pasti dalam mengakses bab terbaru dari sebuah cerita novel. Shanti (2019) menyatakan bahwa dalam aplikasi NovelToon terdapat tahap penilaian atau *review*. Tiap bagian cerita yang dikirim akan masuk ke meja kerja NovelToon untuk dilihat kelayakan cerita. Durasi tahap ini tergantung pada banyaknya cerita yang masuk atau panjangnya cerita yang dikirimkan. Oleh karena itu, terkesan *update* cerita cenderung lama. Selain itu, (3) mayoritas karya populer bergenre romantis, terkesan bahwa genre tentang pengembangan karakter kurang diminati oleh penulis dan pembaca.

3. Pemanfaatan NovelToon sebagai Media Pembelajaran Prosa di SMA

Perkembangan teknologi saat ini berpengaruh pada bidang pendidikan. Pembelajaran yang dulu dilakukan secara klasikal menggunakan media papan tulis, saat ini dapat menggunakan kecanggihan teknologi seperti komputer maupun internet. Guru dapat memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang bertebaran di dunia maya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan dapat berupa multimedia, situs web, aplikasi, e-perpustakaan, dll. Hal senada dinyatakan oleh Arianti dkk. (2020:169) bahwa seiring masa teknologi semakin berkembang terdapat beberapa situs yang dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran.

Pola pemanfaatan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi NovelToon dapat ditinjau dari tiga hal. *Pertama*, ditinjau dari tempat penggunaan media pembelajaran, NovelToon dapat digunakan dalam situasi kelas. Hal ini agar guru dapat membimbing

sekaligus mengawasi penggunaan NovelToon sebagai media pembelajaran prosa, baik membaca maupun menulis cerpen atau novel. Selama pandemi Covid-19 yang mengharuskan adanya pembelajaran daring atau jarak jauh, guru tetap membimbing maupun mengawasi meskipun tidak semaksimal pada saat dalam ruang kelas. Guru tetap memantau proses membaca maupun menulis siswa, bahkan membuka konsultasi apabila siswa merasa kesulitan dalam menggunakan media maupun menyampaikan idenya dalam media.

Kedua, pola pemanfaatan media ditinjau dari terkontrol atau tidak terkontrolnya penggunaan media. Penggunaan aplikasi NovelToon sebagai media pembelajaran membaca maupun menulis cerpen atau novel dilaksanakan secara terkontrol. Artinya, ada kontrol dari guru untuk melaksanakan kegiatan membaca maupun menulis prosa melalui media. Daryanto (2016:209) menjelaskan bahwa sebelum memanfaatkan media, guru lebih dulu menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Konteks media ini digunakan dalam sebuah rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk suatu tujuan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

Ketiga, pola pemanfaatan media ditinjau dari jumlah pemakainya. Media ini dapat digunakan secara individu maupun secara berkelompok. Apabila selama pandemi Covid-19 pembelajaran jarak jauh dilakukan, maka siswa dapat membaca maupun menulis prosa secara individu. Begitu pula pada saat pembelajaran tatap muka dalam ruang kelas, guru dapat memberikan tugas menggunakan media secara individu maupun kelompok tergantung pada alokasi waktu dan kedalaman materi. Misal, kegiatan membaca atau menulis cerpen melalui media dapat dilakukan secara individu, sedangkan membaca dan menulis novel dapat dilakukan secara berkelompok untuk menghemat waktu.

Strategi pemanfaatan aplikasi NovelToon sebagai media pembelajaran prosa terdiri dari tiga hal yaitu persiapan sebelum menggunakan media; kegiatan selama menggunakan media; tindak lanjut setelah menggunakan media. (1) Persiapan sebelum

menggunakan media, guru dapat memilih cerpen atau novel yang sesuai (untuk kegiatan membaca). Guru memilih tema tertentu untuk ditulis siswa (dalam kegiatan menulis). Kemudian, guru memberikan petunjuk penggunaan aplikasi NovelToon kepada siswa. Lalu, siswa dapat mempelajari petunjuk penggunaan aplikasi NovelToon. Hal ini untuk mempermudah siswa dalam belajar dengan memanfaatkan media. Hal ini senada dengan gagasan Mulyaningtyas bahwa petunjuk penggunaan media dapat mempermudah siswa belajar dalam menggunakan media (2020:130). Selain itu, guru dan siswa mempersiapkan alat sebagai pendukung penggunaan media. Misal ponsel pintar, sinyal stabil (dari WiFi maupun paket data), dan aplikasi NovelToon yang telah terpasang dalam ponsel pintar.

Selanjutnya, (2) kegiatan selama menggunakan media. Siswa harus berfokus terhadap kegiatan yang ditentukan oleh guru. Apabila siswa diminta untuk membaca cerpen melalui aplikasi NovelToon, maka mereka harus melaksanakannya. Apabila siswa diminta menulis cerpen, mereka juga harus fokus menulis melalui aplikasi NovelToon. Guru dapat mengawasi kegiatan selama menggunakan media. Apabila siswa merasa kesulitan dalam penggunaan media, maka mereka dapat mencatat atau menuliskan pertanyaan yang nantinya disampaikan kepada guru. Setelah itu, (3) kegiatan tindak lanjut. Kegiatan tindak lanjut dilakukan guru dengan cara membahas kegiatan selama menggunakan media (membaca dan menulis) dan kesulitan yang dialami oleh siswa. Kalau kegiatan membaca, siswa diberi tugas menjawab pertanyaan untuk menguji pemahaman mereka kemudian dibahas bersama. Apabila kegiatan menulis, guru dapat mengulas hasil tulisan siswa kemudian siswa secara individu atau berkelompok merevisi tulisannya.

Salah satu metode pembelajaran sastra untuk mendukung pemanfaatan media aplikasi NovelToon adalah menulis cerita secara mandiri sesuai pengalaman. Siswa dapat dibimbing untuk menulis setiap tahapan cerita dengan bantuan kata tanya seperti siapa, mengapa, apa, dan bagaimana? Lalu, dalam keterampilan membaca, guru dapat memberikan tugas membaca teks cerpen kemudian memberi tugas sesuai dengan target pembelajaran. Dalam aktivitas

membaca dapat dibagi menjadi tiga tahapan yaitu tahap prabaca, tahap saat membaca, dan tahap pascamembaca. Hal ini senada dengan gagasan Lazar (2009:83) yaitu dalam kegiatan membaca dapat dibagi menjadi tiga kelompok yaitu prabaca, saat membaca, dan pascabaca. Di sisi lain dalam aktivitas menulis, siswa dapat menuliskan ceritanya dengan bantuan kata tanya.

PENUTUP

Sastra siber memunculkan adanya aplikasi dan situs yang menyajikan karya sastra sehingga dapat diakses setiap waktu dan di setiap tempat. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menulis dan membaca prosa adalah NovelToon. NovelToon dapat digunakan dengan beberapa langkah mulai dari mendaftar akun sebagai penulis atau pembaca hingga mengunggah karya atau membaca karya. NovelToon memiliki keunggulan maupun kelemahan yang dapat dipertimbangkan oleh para pengguna. Para pengguna dapat memanfaatkan NovelToon sebagai wahana untuk mengekspresikan ide sekaligus mengapresiasi dan mengkritik karya sastra. Guru pun dapat memanfaatkan cerita dalam aplikasi NovelToon sebagai bahan pembelajaran sastra khususnya prosa dengan memilih karya yang sesuai dengan target pembelajaran. Selain itu, guru dan siswa dapat mengunggah karyanya ke dalam NovelToon sehingga dapat diapresiasi oleh khlayak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. R.& Wati, R. (2020). Sastra Misterius dalam Dunia Siber Masa Kini. *Literasi: Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 4 (1): 8-14. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/literasi/article/download/3082/3027>, diakses pada 7 Mei 2021.
- Arianti, F.F., Sutrimah, dan Hasanudin, C. (2020). Flipped Classroom dan Aplikasi Schoology: Analisis Keterampilan Menulis

- Teks Biografi. *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 1(2): 165-186. <https://ejournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/tabasa/article/download/2591/1167>, diakses pada 8 Agustus 2021.
- Bungkul.com. (2021). 8+ Situs dan Aplikasi Menulis yang Menghasilkan Uang 2021. <https://bungkul.com/situs-dan-aplikasi-menulis-yang-menghasilkan-uang/>, diakses pada 9 Mei 2021.
- Campuspedia.id. tt. Pengen Dapat Uang dari Menulis? Segera Simak Tips Berikut! <https://campuspedia.id/news/tips-dapat-uang-dari-menulis/>, diakses 9 Mei 2021.
- Farahiba, A. S.(2016). Eksistensi Sastra Cyber sebagai Media Komunikasi Antarbangsa. *Prosiding Seminar Nasional Sosiologi Sastra Susastra FIB UI* tanggal 10-11 Oktober, Depok, Indonesia. <https://susastra.fib.ui.ac.id/wp-content/uploads/81/2017/01/12-Makalah-Ayyu-Subhi-Eksistensi-Sastra-Cyber-sebagai-Media-Komunikasi-Antarbangsa-pro.pdf>
- Fitriani, L. (2007). Sastra Cyber di Indonesia. *LiNGUA Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra* 2 (2): 66-74. <http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/humbud/article/download/567/933>
- Ibda, H. (2014). Integrasi Sastra Siber dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI untuk Menjawab Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. *Seminar Nasional Lembaga Bahasa STAINU Temanggung 1*. <https://stainutmg.ac.id/wp-content/uploads/2019/05/30.-Ibda-Integrasi-Sastra-Siber-dalam-Pembelajaran-Bahasa-Indonesia-SDMI-dalam-Menjawab-Era-Revolusi-Industri-4.0-dan-Society-5.0-prosiding.pdf>, diakses pada 7 Mei 2021.
- Krippendorff, Klaus. (2004). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*. Thousand Oaks: Sage Publications, Inc.
- Lazar, Gillian. (2009). *Literature and Language Teaching: A Guide for Teachers and Trainers*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Meriyati. (2015). *Memahami Karakteristik Peserta Didik*. Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung.
- Muinah, Fathiyah. (2020). *Aplikasi Menulis yang Menghasilkan Duit Booktube Indonesia*. <https://youtu.be/iPNyVr5yxoQ>, diakses pada 31 Juli 2021.
- Muliadi. (2018). *Buku Ajar Telaah Prosa (Sebuah Terapan)*. Makassar: De La Macca.
- Mulyaningtyas, R. (2020). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Alim's Publishing.
- Mulyaningtyas, R dan Khasanah, U. (2021). Media Cici Drama dalam Pembelajaran Teks Drama Kelas VII. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* 1(1): 222-243. <http://178.128.61.209/index.php/jtbi/article/view/3778/1516>, diakses pada 7 Agustus 2021.
- Mulyaningtyas, R. dan Nurjanah, E. (2021). Media Perkuliahan Daring di Jurusan TBIN IAIN Tulungagung. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(1): 21-31. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JIP/article/view/775/556>, diakses pada 8 Agustus 2021.
- Praningrum, Harum Ika dan Rianna Wati. 2021. Berbagai Topik Sastra dalam Ranah Cyber: dari Popularitas hingga Komunitas Cerita Bertopik Misteri. *Literasi: Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya* 5(1):11–19.
- Rafi. (2021). 5 Aplikasi Baca Novel Gratis. 15 Januari, sinarnews.id <https://sinarnews.id/5-aplikasi-baca-novel-gratis/>, diakses pada 9 Mei 2021.
- Rejo, U. (2014). Memosisikan Sastra Siber sebagai Lahan Baru dalam Penelitian Sastra Mutakhir di Indonesia. 1 (2). <http://dx.doi.org/10.26740/parama.v1n2.p%25p>
- Rossa, V. (2020). Isi Waktu dengan Membaca, Coba Cek 7 Aplikasi Novel Online ini. 4 Agustus, suara.com <https://www.suara.com/lifestyle/2020/08/04/171651/isi-waktu-dengan-membaca-coba-cek-7-aplikasi-novel-online-ini?page=all>, diakses pada 8 Mei 2021.

- Sadiman, dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sari, I. A., Sulaeman A., Haerudi. (2020). Pendidikan Karakter dalam Kumpulan Cerpen *Transit*Karya Seno Gumira Ajidarma dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*,1(2): 187-210. <https://ejournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/tabasa/article/download/2691/1170>, diakses pada 8 Agustus 2021.
- Septriani, H. (2016). Fenomena Sastra Cyber: Sebuah Kemajuan atau Kemunduran?. *Prosiding Seminar Nasional Sosiologi Sastra Susastra FIB UI* tanggal 10-11 Oktober, Depok, Indonesia. <https://susastra.fib.ui.ac.id/wp-content/uploads/81/2017/01/13-Makalah-Hilda-Septriani.pdf>
- Shanti. (2019). Aplikasi NovelToon, Adiknya Mangatoon. 28 November, Shan's Journal <http://jurnalisylashantisavitriniwyn.blogspot.com/2019/11/aplikasi-noveltoon-adiknya-mangatoon.html>, diakses pada 9 Mei 2021.
- Solihati, N. (2014). Penyimpangan Bahasa Puisi dalam Sastra Siber. *BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 13 (1): 40-49, <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/bahtera/article/view/808/715>, diakses 17 Mei 2021.
- Tim WowKeren. (2020). Isi Waktu Luang dengan Baca Berbagai Cerita Menarik, Ini 7 Rekomendasi Aplikasi Baca Novel. 26 Desember, *wowkeren.com*<https://wowkeren.com/berita/tampil/00345152.html>, diakses pada 8 Mei 2021.
- Wahyuni, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas IX.2 SMP Negeri 3 Batanghari dengan Menggunakan Media NovelToon Semester 1 Tahun Ajaran 2018/2019. *Journal Education of Batanghari* 2(8):103-115. <https://ojs.hr-institut.id/index.php/JEB/article/view/73/63>, diakses pada 9 Mei 2021.
- Widiatmoko, D. A., Nina W., Yanuar B. A. (2020). Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi sebagai Media Pembelajaran

Menulis Teks Berita. *Tabasa: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1): 70-80. <https://ejournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/tabasa/article/download/2618/900>, diakses pada 5 Agustus 2021.

Yusanta, F. B.& Wati, R. (2020). Eksistensi Sastra Cyber:Webtoon dan Wattpad Menjadi Sastra Populer dan Lahan Publikasi bagi Pengarang. *Jurnal Literasi*, 4 (1):1-7. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/literasi/article/viewFile/3080/3023>