

Pengaruh Penggunaan Media Digital Aplikasi *Wattpad* terhadap Kemampuan Membaca Siswa SMA Budisatrya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Author:

Winda Vita Puri Dalimunthe¹
Edi Saputra²

Afiliation:

Universitas Islam Negeri
Sumatera Utara^{1,2}

Corresponding email

winda0314212026@uinsu.ac.id¹
edisaputra@uinsu.ac.id²

Histori Naskah:

Submit: 2025-07-18
Accepted: 2025-08-01
Published: 2025-08-04



This is an Creative Commons License This
work is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0
International License

Abstrak:

Kajian ini bertujuan untuk menganalisis dampak pemanfaatan aplikasi *Wattpad* sebagai media digital terhadap kemampuan membaca siswa di SMA Budisatrya dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Alasan utama dilaksanakannya penelitian ini dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia dan urgensi akan metode pengajaran yang inovatif sesuai dengan karakteristik generasi digital adalah rendahnya minat siswa dalam aktivitas membaca. Penelitian ini menerapkan desain quasi-eksperimental serta metodologi kuantitatif. Subjek penelitian dibagi menjadi dua grup: grup kontrol yang mengimplementasikan teknik tradisional, dan grup eksperimen yang memanfaatkan *Wattpad* sebagai sarana bantu belajar. Perbedaan antara skor pra-tes rata-rata 41,5 dan 56,6 pada post-tes menunjukkan bahwa kemampuan membaca kelompok eksperimen telah meningkat secara signifikan. Kelompok kontrol, di sisi lain, hanya mengalami peningkatan dari rata-rata 37,5 menjadi 43,5. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi 0,009 ($< 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok. Uji normalitas dan homogenitas juga membuktikan bahwa data memenuhi parameter untuk uji t. Selain itu, hasil survei menunjukkan bahwa anak-anak lebih termotivasi dan tertarik menggunakan *Wattpad* karena kontennya sesuai dengan usia dan minat mereka. Menurut temuan studi, penggunaan *Wattpad* sebagai alat digital dapat membantu anak-anak menjadi pembaca yang lebih terampil dan mengembangkan minat dalam literasi digital. Hal ini menyiratkan bahwa untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan, pendidik disarankan untuk memasukkan media digital ke dalam pelajaran mereka.

Kata kunci: Bahasa Indonesia; Kemampuan Membaca; Literasi Digital; Media Digital; Motivasi Belajar; Pembelajaran; Teks Cerpen; *Wattpad*.

Pendahuluan

Elemen kunci dalam pertumbuhan pengetahuan dan pemahaman adalah membaca. Literasi membaca, sebagaimana dijelaskan oleh OECD 2019 (Anshori & Damaianti, 2021:62), adalah kemampuan untuk memahami, menerapkan, mengevaluasi, dan merefleksikan melalui penggunaan teks guna mencapai tujuan, mengembangkan pengetahuan dan potensi, serta berpartisipasi dalam masyarakat. (Suryani & Fitriani, 2022). Kemampuan untuk memahami isi materi yang dibaca sama pentingnya dengan kemampuan membaca dengan lancar. Selain kata-kata, materi yang dibaca juga dapat mengandung simbol, angka, atau gambar. Membaca adalah proses mengubah simbol visual menjadi simbol yang dapat dipahami dalam

bahasa, yang meliputi gerakan mata, ucapan dalam pikiran, ingatan, dan kemahiran dalam memahami kata-kata yang dibaca. (Subiako, 2022). Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa membaca adalah proses kegiatan yang melibatkan gerakan mata, ucapan, ingatan sehingga memperoleh informasi dan pengetahuan dari suatu bacaan.

Adapun jenis teks yang diajarkan pada siswa kelas X adalah teks negosiasi, teks biografi, teks puisi dan teks cerpen. Membaca, terutama cerita pendek, merupakan salah satu keterampilan bahasa yang perlu dikuasai oleh siswa dalam kelas bahasa Indonesia. Siswa harus mempunyai bekal untuk meningkatkan minat baca teks cerpen, sebagai calon pemimpin bangsa karena kemampuan minat baca akan berkelanjutan hingga ke perguruan tinggi (McGowan, 2020). Cerita pendek, yang kadang-kadang disingkat menjadi “cerpen,” adalah karya fiksi yang terdiri dari cerita pendek yang hanya mencakup alur cerita. Cerpen, sebagaimana namanya, adalah kisah singkat tentang kehidupan. Oleh karena itu, isi cerita pendek hanya mencakup unsur-unsur esensial dari sebuah cerita. Baik didasarkan pada imajinasi penulis maupun pengalaman nyata mereka, cerita pendek sering mengeksplorasi berbagai gaya cerita, seperti cerita romantis, cerita sedih, dan cerita tentang anak muda. Secara umum, cerita pendek berfokus pada satu kehidupan—lebih khusus lagi, kehidupan protagonis. Cerita pendek sering didefinisikan sebagai cerita yang sebaiknya dibaca dalam satu kali duduk. (Helwig et al., n.d.).

Salah satu bentuk teks yang dipelajari oleh siswa kelas X adalah teks cerita pendek (cerpen), yang memuat unsur cerita singkat namun sarat makna. Cerpen sering kali menjadi jembatan awal bagi siswa untuk menikmati dunia sastra karena isinya yang ringan, dekat dengan kehidupan sehari-hari, dan mudah dipahami (Sutarini & Dwi, 2022). Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya minat baca siswa terhadap teks seperti cerpen masih tergolong rendah. Rendahnya minat baca ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya keterlibatan siswa dengan teks bacaan yang relevan dengan kehidupan mereka, terbatasnya variasi media pembelajaran, dan dominasi penggunaan media sosial untuk hiburan semata. Oleh karena itu, perlu adanya solusi yang inovatif untuk menjembatani kebutuhan literasi siswa dengan perkembangan teknologi yang mereka gunakan sehari-hari. Mengingat bahwa rendahnya literasi membaca dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Indonesia secara keseluruhan, masalah ini harus segera ditangani. (Yusnarti & Suryaningsih, 2021).

Salah satu solusi potensial adalah penggunaan aplikasi *Wattpad*, sebuah platform digital yang menyediakan berbagai cerita fiksi dari berbagai genre yang dapat dibaca secara gratis. *Wattpad* memberikan kemudahan bagi siswa untuk membaca dan menulis cerita secara online, serta membangun interaksi dengan komunitas pembaca dan penulis lainnya. Aplikasi ini telah menjadi populer di kalangan remaja dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan relevan (Kusmayanti, 2021).

Teknologi telah merasuki berbagai aspek kehidupan di era digital saat ini, termasuk pendidikan. Karena teknologi berkontribusi pada perkembangan kepribadian, kemampuan, dan kecerdasan siswa melalui proses pembentukan nilai-nilai dan budaya, pendidikan di Indonesia terus berkembang. (Fitriani & Hidayat, 2023). Seseorang yang berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan disebut pendidik. Menurut definisi fungsionalnya, pendidik adalah seseorang yang mentransfer informasi dan keterampilan serta harus mampu menerapkan metode pengajaran yang efisien. Guru akan memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap hasil belajar jika mereka dapat merancang kelas yang menarik dan menerapkan strategi yang mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Kurikulum telah berubah untuk mengikuti perkembangan zaman, yang merupakan salah satu contoh bagaimana sistem pendidikan telah berkembang dan ditingkatkan untuk mengembangkan kemampuan intelektual siswa. Kurikulum “merdeka” yang kini diterapkan di Indonesia menekankan pendidikan yang memiliki dampak jangka panjang bagi siswa. Kurikulum merdeka tidak

hanya berfokus guna menguatkan kompetensi siswa pada konsep-konsep bidang ilmu (aspek pengetahuan), tetapi berfokus membentuk generasi muda berkarakter, berorientasi sebagai agent of change dan berbudaya dalam menghadapi tantangan masa depan (Kurniawan & Zahra, 2020). Bahasa Indonesia berperan penting dalam pendidikan karena menjadi cerminan karakter bangsa (Devianty, 2017).

Salah satu permasalahan yang masih menjadi fokus perhatian adalah rendahnya minat membaca di kalangan peserta didik. Membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Namun, kemajuan teknologi juga memberikan peluang untuk meningkatkan minat membaca melalui berbagai aplikasi digital. Salah satu aplikasi yang populer di kalangan remaja adalah *wattpad*, sebuah platform untuk membaca dan menulis cerita secara online. *Wattpad* menyediakan berbagai jenis cerita dari berbagai genre yang dapat diakses secara gratis dan juga menyediakan berbagai jenis bacaan, mulai dari cerita pendek, novel, hingga karya tulis lainnya yang dapat diakses dengan mudah oleh pengguna. *Wattpad* memungkinkan pengguna untuk dapat menjadi media yang menarik bagi siswa untuk meningkatkan minat membaca mereka. Sebagai orang tua dan pendidik, merupakan kewajiban kita untuk menjadi mentor dan pengawas yang baik dalam membantu anak-anak mengakses pengetahuan, karena mereka masih belum mampu membedakan antara materi yang berbahaya dan bermanfaat, terutama di era digital ini. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan sejauh mana *Wattpad* dapat meningkatkan minat anak-anak dalam membaca.

Situs media sosial *Wattpad* masih aktif meskipun telah menjadi sorotan media sejak 2006. Menurut *Wattpad*, 45 juta pengguna menggunakan platform ini setiap bulan, dengan total waktu akses mencapai 15 miliar menit. 90% cerita di *Wattpad* dibaca melalui smartphone, dan lebih dari 300 juta di antaranya dibagikan di media sosial. Akibatnya, kita mungkin melihat bahwa aktivitas media yang berkaitan dengan literasi menarik perhatian publik. Aktivitas membaca dan menulis memerlukan kemampuan untuk mengevaluasi, merespons, dan menggunakan bahasa, selain pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan membaca, menulis, memproses, dan memahami informasi. Karena tingkat literasi yang rendah, remaja di Indonesia jarang membaca atau menulis sebagai bagian dari kebiasaan budaya mereka. Di antara 10 negara dengan tingkat literasi terendah, Indonesia kini berada di peringkat ke-60 dari 70 negara. Informasi ini menunjukkan bahwa remaja tidak menyadari nilai pentingnya membaca. (Rahman & Lubis, 2021).

Langkah-langkah penggunaan aplikasi *wattpad* cukup sederhana dan dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja. Pertama, siswa perlu mendaftar atau masuk ke *wattpad* melalui situs atau aplikasinya. Setelah memiliki akun, mereka dapat menjelajahi berbagai cerita dengan fitur pencarian berdasarkan judul, genre, atau nama penulis. Siswa dapat membaca cerita pilihan, menyesuaikan mode baca sesuai kenyamanan, dan bahkan menyimpannya untuk dibaca secara offline. Selain membaca, siswa juga dapat menulis cerita mereka sendiri dengan membuat judul, deskripsi, dan menambahkan sampul. Cerita yang ditulis bisa dipublikasikan dan dibaca oleh pengguna lain. Selain itu, siswa dapat memberikan komentar, memberikan vote, serta mengikuti penulis favorit untuk memperluas pengalaman literasi mereka. Profil pengguna juga dapat disesuaikan, dan cerita favorit dapat disimpan di perpustakaan pribadi untuk akses cepat (Rahman & Lubis, 2021).

Namun, aplikasi *Wattpad* telah berkembang menjadi platform media sosial yang dapat mendorong remaja untuk membaca dan menulis karena dirancang khusus untuk orang-orang yang menyukai aktivitas tersebut, baik melalui artikel, cerita pendek, serial, maupun puisi. Kemampuan untuk bersosialisasi, mengikuti hobi, mendapatkan informasi, dan banyak lagi—termasuk kemampuan untuk mengekspresikan kreativitas—hanyalah beberapa manfaat dari aplikasi ini. Saat ini, banyak orang menggunakan aplikasi *Wattpad*,

terutama para pelajar. Siswa yang kini antusias menulis dan membaca dapat mengekspresikan kreativitas mereka melalui aplikasi ini. (Nuraini & Marlina, 2020).

Buku elektronik, atau e-book, telah sebagian menggantikan buku tradisional sebagai sumber pengetahuan. Tidak dapat dipungkiri bahwa siswa dapat membaca berbagai macam literatur dengan lebih mudah ketika mereka menggunakan buku elektronik. Ketersediaan literatur elektronik dalam bentuk aplikasi komputer dan mobile melengkapi kemudahan ini dengan memudahkan siswa untuk mengakses karya sastra dari berbagai sumber, termasuk *Wattpad*. *Wattpad* adalah platform media sosial online yang memberikan penulis platform penerbitan langsung dan memungkinkan pengguna berinteraksi dengan penulis serta mengakses cerita secara gratis. (Lueke, 2013:1). Pertanyaan yang muncul, bagaimanapun, adalah seberapa besar penggunaan *Wattpad* dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa SMA. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan tersebut dan menentukan bagaimana penggunaan *Wattpad* memengaruhi kemampuan membaca siswa SMA BudiSatrya.

Topik ini dipilih oleh para peneliti karena *Wattpad* dianggap mampu meningkatkan kemampuan literasi, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap kebiasaan membaca individu. Platform ini memberi ruang bagi pengguna untuk mengekspresikan kemampuan menulis serta menumbuhkan minat baca melalui berbagai genre cerita dan karya lainnya yang dapat memperkuat literasi. Penelitian ini bertujuan untuk memperluas wawasan mengenai peran *Wattpad* dalam pengembangan literasi, ketertarikan membaca, dan kreativitas berpikir, serta menyusun rekomendasi untuk program-program masa depan yang berfokus pada peningkatan literasi dan pendidikan masyarakat, khususnya generasi muda.

Peneliti menentukan bahwa *Wattpad* merupakan salah satu platform yang efisien dalam memajukan literasi serta menumbuhkan minat baca di kalangan anak-anak dengan memanfaatkan teknologi yang sudah menjadi bagian dari keseharian mereka. Melalui aplikasi *Wattpad*, para siswa bisa menggunakan waktu luang mereka untuk kegiatan yang positif, memperluas pengetahuan, dan menciptakan suasana belajar yang tidak terbatas hanya di dalam kelas. Tingginya tingkat popularitas *Wattpad* juga bisa dimanfaatkan sebagai strategi untuk membangun budaya literasi dan meningkatkan antusiasme membaca di Indonesia, terutama di antara siswa SMA BudiSatrya.

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan studi ini dijelaskan sebagai berikut. Salah satu di antaranya adalah penelitian yang berjudul "Pengaruh Aplikasi *Wattpad* terhadap Minat Membaca di Bidang Dakwah dan Komunikasi" yang dilaksanakan oleh Saputri (2019) dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk menilai seberapa besar dampak penggunaan aplikasi *Wattpad* terhadap minat membaca di kalangan para pengajar dalam bidang komunikasi dan dakwah. Data untuk penelitian ini dikumpulkan dari mahasiswa yang terdaftar dalam program studi Komunikasi Islam dan Penyiaran. Dokumen dan kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data. Penelitian ini diklasifikasikan sebagai penelitian kuantitatif, dan data dianalisis menggunakan analisis Korelasi Moment Produk. Menurut temuan studi ini, siswa yang mempelajari komunikasi dan Da'wah memiliki minat yang lebih besar untuk membaca saat menggunakan aplikasi mobile *Wattpad*. Aplikasi *Wattpad* digunakan dalam kedua studi ini, di situlah letak kesamaannya. Perbedaan utamanya adalah studi ini berusaha untuk menentukan bagaimana aplikasi *Wattpad* memengaruhi keinginan membaca, sedangkan peneliti berusaha untuk menentukan bagaimana *Wattpad* memengaruhi kemampuan membaca siswa SMA BudiSatrya.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Syamsiah (2020) dari UIN Syarif Hidayatullah Jakarta bertajuk "Hubungan antara Kebiasaan Membaca Melalui Aplikasi *Wattpad* dan Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan pada Tahun Ajaran 2019/2020." Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi hubungan antara kebiasaan membaca yang dilakukan melalui aplikasi

Wattpad dan kemampuan menulis cerpen di antara siswa kelas XI di SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan selama tahun ajaran 2019-2020. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang terdaftar di sekolah tersebut pada tahun ajaran yang relevan.

Kami menggunakan uji hipotesis dan analisis awal selama pengumpulan data. Analisis Korelasi Moment Produk digunakan untuk menganalisis data dalam studi ini, yang termasuk dalam kategori penelitian kuantitatif. Temuan studi ini menunjukkan korelasi yang kuat antara kemampuan menulis cerita pendek siswa dan kebiasaan membaca mereka menggunakan aplikasi *Wattpad*. Aplikasi *Wattpad* digunakan dalam kedua studi ini, di situlah letak kesamaannya. Perbedaannya adalah studi ini berusaha menemukan bagaimana kebiasaan membaca berdasarkan *Wattpad* berhubungan dengan kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas XI SMA, sedangkan peneliti berusaha menemukan bagaimana penggunaan aplikasi *Wattpad* mempengaruhi kemampuan membaca siswa di SMA BudiSatrya.

Berbagai studi sebelumnya mengungkapkan bahwa platform media digital seperti *Wattpad* memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan membaca anak-anak. Salah satunya adalah penelitian oleh Mustika (2020) dari Universitas Airlangga Surabaya, berjudul “Literasi sebagai Keterampilan Membaca dan Menulis Melalui Aplikasi *Wattpad* di Kalangan Remaja Usia Sekolah di Surabaya.” Penelitian ini menemukan bahwa *Wattpad* mampu mendukung pengembangan kemampuan membaca siswa. Tujuan utamanya adalah mengidentifikasi faktor-faktor yang mendorong remaja sekolah di Surabaya untuk menggunakan *Wattpad* dan bagaimana aplikasi tersebut berkontribusi terhadap pembentukan literasi digital. Penelitian ini melibatkan siswa tingkat SMP dan SMA di Surabaya sebagai responden, serta memanfaatkan data primer dan sekunder dalam proses pengumpulan informasi.

Studi ini termasuk dalam kategori penelitian kualitatif, dan analisis teori yang berakar (grounded theory analysis) digunakan untuk menganalisis data. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat motivator internal dan eksternal dalam penggunaan aplikasi *Wattpad* untuk membaca, serta kategori dan subkategori dalam bentuk konsep yang terkait dengan fenomena tersebut. Kemampuan bahasa, fungsi kognitif, dan kecepatan membaca merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan literasi membaca, mulai dari latihan membaca hingga penggunaan *Wattpad*. Aplikasi *Wattpad* digunakan dalam kedua penelitian ini, di situlah letak kesamaannya. Perbedaan utama antara kedua penelitian terletak pada fokus tujuannya. Penelitian sebelumnya menitikberatkan pada pengaruh *Wattpad* terhadap kemampuan membaca siswa SMA BudiSatrya, sedangkan penelitian ini lebih menyoroti faktor-faktor yang mendorong remaja usia sekolah menggunakan *Wattpad* serta bagaimana aplikasi tersebut berperan dalam proses pengembangan literasi mereka.

Berdasarkan penjelasan di atas, tampak bahwa ketiga penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian ini, karena semuanya mengkaji pemanfaatan *Wattpad*. Perbedaan yang mencolok terletak pada fokus penelitian ini, yang menyoroti perubahan dalam kemampuan literasi membaca siswa akibat penerapan program *Wattpad*. Ketertarikan para peneliti untuk mengeksplorasi efek dari penggunaan aplikasi *Wattpad*, yang merupakan salah satu perangkat literasi digital yang baru naik daun, tercermin dalam judul penelitian ini, “Dampak Penggunaan Aplikasi Media Digital *Wattpad* terhadap Kemampuan Membaca Siswa SMA BUDISATRYA dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.”

Studi Literatur

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menyoroti potensi signifikan dari aplikasi media digital seperti *Wattpad* dalam mendukung anak-anak untuk menjadi pembaca yang lebih baik. Contohnya, Mustika (2020) dari Universitas Airlangga di Surabaya melaksanakan sebuah penelitian dengan judul “Literasi sebagai

Keterampilan Membaca dan Menulis Melalui Aplikasi *Wattpad* di Kalangan Remaja Usia Sekolah di Surabaya.” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki berbagai faktor yang mendorong remaja yang bersekolah di Surabaya untuk memanfaatkan aplikasi *Wattpad* dan untuk memahami bagaimana proses perkembangan literasi berlangsung melalui platform tersebut.

Sebagai subjek penelitian, siswa SMP dan SMA di Surabaya menjadi sumber data untuk studi ini. Informasi dikumpulkan menggunakan sumber primer dan sekunder. Studi ini diklasifikasikan sebagai penelitian kualitatif, dan analisis teori yang berakar (*grounded theory analysis*) digunakan untuk menganalisis data. Temuan studi menunjukkan bahwa baik variabel internal maupun eksternal mempengaruhi penggunaan aplikasi membaca *Wattpad*, yang mengakibatkan pembentukan kategori dan subkategori dalam bentuk konsep yang terkait dengan fenomena tersebut.

Kemampuan bahasa, fungsi kognitif, dan kecepatan membaca merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan literasi membaca, mulai dari latihan membaca hingga penggunaan *Wattpad*. Aplikasi *Wattpad* digunakan dalam kedua studi ini, di situlah letak kesamaannya. Walaupun kedua penelitian membahas tentang pemanfaatan *Wattpad* dalam konteks peningkatan literasi, fokus kajian ini tertuju pada pengenalan elemen-elemen yang mendorong adopsi aplikasi *Wattpad* dan proses pengembangan literasi yang terkait dengan aplikasi itu di kalangan remaja yang berada di jenjang pendidikan. Di sisi lain, penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *Wattpad* terhadap kemampuan membaca para siswa di SMA BudiSatrya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ketiga penelitian yang disebutkan memiliki kaitan yang signifikan dengan penelitian ini karena semuanya menelaah pemanfaatan *Wattpad*. Perbedaan utama terletak pada fokus penelitian ini, yaitu pada bagaimana aplikasi *Wattpad* mempengaruhi kemampuan literasi membaca para siswa. Judul penelitian, “Dampak Penggunaan Aplikasi Media Digital *Wattpad* terhadap Keterampilan Membaca Siswa SMA di BUDISATRYA dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia,” menunjukkan ketertarikan peneliti untuk menganalisis efek dari penggunaan aplikasi *Wattpad*, yang merupakan salah satu alat literasi digital terkini yang tersedia saat ini.

Harapan dari penelitian ini adalah agar *Wattpad* tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga bertransformasi menjadi sarana pembelajaran yang efektif, yang mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa. Melalui integrasi *Wattpad* ke dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diharapkan lebih tertarik untuk membaca teks sastra, khususnya cerpen, sekaligus mengembangkan kreativitas dan kemampuan literasi mereka di era digital. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji sejauh mana konsumsi media digital *Wattpad* mempengaruhi kemampuan membaca siswa SMA BudiSatrya. Diharapkan penelitian ini juga dapat menjadi pedoman bagi pendidik dan praktisi dalam mengembangkan strategi pengajaran baru, berbasis teknologi, dan fleksibel untuk meningkatkan literasi siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan desain quasi-eksperimental dengan metode kuantitatif. Pemilihan pendekatan kuantitatif bertujuan untuk memungkinkan analisis data numerik yang sistematis dan objektif melalui penggunaan teknik statistik, yang digunakan untuk menguji hubungan di antara variabel yang ada. Di sisi lain, desain quasi-eksperimental dipilih karena melibatkan dua kelompok yang tidak diacak, tetapi masing-masing kelompok menerima perlakuan yang berbeda, disertai dengan pengujian awal dan akhir. Desain ini digunakan untuk menilai efektivitas intervensi yang diterapkan serta untuk mengukur perubahan yang terjadi dalam hasil belajar peserta secara terkendali.

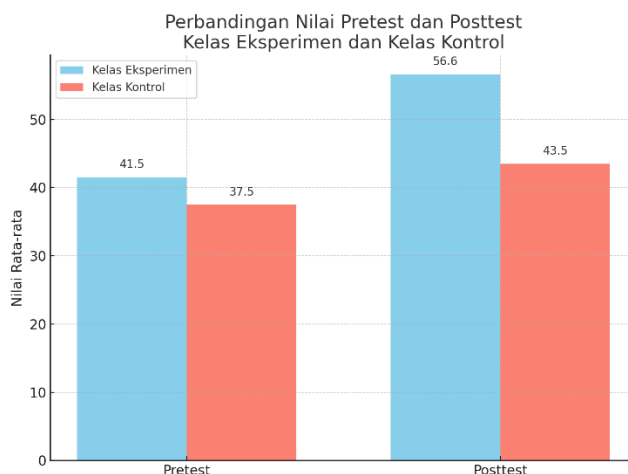
Siswa kelas X di Sekolah Menengah Atas BudiSatrya berperan sebagai subjek dalam penelitian ini. Terdapat dua kelas yang berpartisipasi: kelas X-1, yang memuat 20 siswa yang berfungsi sebagai kelompok kontrol, dan kelas X-2, yang juga terdiri dari 20 siswa yang menjalani perlakuan sebagai kelompok eksperimen. Kelompok kontrol akan mengikuti metode pengajaran konvensional tanpa memanfaatkan *Wattpad*, sedangkan kelompok eksperimen akan mendapatkan pendekatan terapi yang melibatkan pembelajaran membaca cerita pendek melalui aplikasi *Wattpad*. Ujian pra-tes dan pasca-tes kemampuan membaca digunakan sebagai alat penelitian untuk mengukur sejauh mana kemampuan membaca siswa berubah sebelum dan setelah terapi. Selain itu, peneliti mendukung data kuantitatif yang dikumpulkan dengan dokumentasi dan observasi.

Dalam studi ini, akan diterapkan statistik inferensial, khususnya uji t untuk sampel yang tidak saling bergantung (independent sample t-test), guna menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test pada kedua kelompok yang diberikan perlakuan. Selain itu, statistik deskriptif akan diterapkan untuk memberikan gambaran umum mengenai tingkat kemampuan membaca siswa, termasuk nilai rata-rata, simpangan baku, serta distribusi skor. Untuk menentukan sejauh mana penggunaan aplikasi *Wattpad* meningkatkan keterampilan membaca siswa, peneliti juga menggunakan uji koefisien determinasi dan analisis regresi linier dasar (Ummah, 2019). Diharapkan dengan menggunakan metodologi quasi-eksperimental, temuan penelitian ini dapat berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik mengenai efektivitas *Wattpad* sebagai alat pembelajaran literasi membaca bagi siswa sekolah menengah atas.

Hasil

Penelitian ini menerapkan analisis data kuantitatif sebagai metode utama dalam pengolahan data yang diperoleh. Untuk memastikan kevalidan hasil yang diperoleh, digunakan uji statistik inferensial sebagai alat untuk mengevaluasi metode analisis yang diterapkan. Sebelum menguji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yang meliputi uji normalitas dengan menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas varians, untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi dasar yang diperlukan dalam analisis inferensial. Uji t (uji t sampel independen) dalam perangkat lunak SPSS selanjutnya digunakan untuk menguji hipotesis dengan mempertimbangkan tingkat signifikansi 5%. Uji ini digunakan dalam penelitian ini karena menganalisis perbedaan antara dua sampel yang tidak terkait—kelas eksperimen dan kelas kontrol. (Yusnarti, 2021)

Uji coba yang diberikan kepada sampel penelitian menghasilkan hasil penelitian. *PreTest* dan *PostTest* adalah dua jenis uji coba yang digunakan. Pengetahuan awal siswa dievaluasi melalui *PreTest*, sedangkan pengetahuan mereka setelah menerima intervensi dengan aplikasi media digital *Wattpad* pada keterampilan membaca dievaluasi melalui *PostTest*. Gambar 1 menunjukkan hasil rata-rata yang diperoleh siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *PreTest* dan *PostTest*.



Gambar 1 Diagram nilai rata-rata siswa kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan data yang dikumpulkan siswa di kelas eksperimental memiliki pencapaian awal sebesar 41,5, dengan nilai minimum 20 dan nilai maksimum 60. Di sisi lain, siswa di kelas eksperimental mencapai nilai akhir sebesar 56,6, dengan nilai minimum 30 dan nilai maksimum 80. Di kelas eksperimental, terlihat jelas bahwa pencapaian belajar siswa meningkat. Skor minimum 20 dan skor maksimum 50 merupakan tingkat pencapaian awal siswa di kelas kontrol, dengan rata-rata 37,5. Dengan skor minimum 30 dan skor maksimum 80, rata-rata skor pencapaian akhir adalah 43,5.

Setelah mengumpulkan data mengenai capaian belajar dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dilakukan dua jenis uji pra-analisis untuk memastikan kevalidan dan kesesuaian data sebelum melanjutkan ke tahap analisis berikutnya. Uji pertama merupakan uji normalitas yang bertujuan untuk memverifikasi bahwa data capaian belajar siswa terdistribusi dengan normal dan tidak menunjukkan skewness yang berarti. Uji kedua adalah uji homogenitas, yang berfungsi untuk mengevaluasi kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga dapat dipastikan bahwa kedua kelompok memiliki penyebaran data yang setara. Jika hasil dari kedua uji pra-syarat tersebut menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, maka selanjutnya akan dilakukan uji-t sampel independen menggunakan perangkat lunak SPSS. Uji ini bertujuan untuk menilai apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang akan mengindikasikan apakah intervensi yang diberikan kepada kelompok eksperimen memiliki dampak yang berarti pada peningkatan kemampuan membaca siswa.

Tests of Normality							
HASIL	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Pretest Kontrol	,182	20	,082	,911	20	,066
	Posttest Kontrol	,250	20	,002	,911	20	,066
	pretest eksperimen	,156	20	,200*	,926	20	,128
	Posttest Eksperimen	,163	20	,169	,921	20	,102

Tabel 2. Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

Semua data memiliki nilai signifikan $> 0,05$, yaitu 0,066, 0,066, 0,128, dan 0,102, berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, menunjukkan bahwa distribusi data prestasi siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat normal. Untuk memastikan bahwa varians data sama antara kedua kelompok, uji homogenitas kemudian dilakukan.

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	,009	1	38	,925
	Based on Median	,000	1	38	1,000
	Based on Median and with adjusted df	,000	1	38,000	1,000
	Based on trimmed mean	,011	1	38	,916

Tabel 3. Uji Homogenitas Pre Test Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas, diperoleh nilai signifikan yang masing-masing adalah 0.925, 1.000, 1.000, dan 0.916. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa variansi data relatif homogen atau seragam di antara kelompok-kelompok yang diteliti, karena semua nilai tersebut berada di atas 0.05. Setelah data dinyatakan memenuhi kriteria normalitas dan homogenitas, analisis dilanjutkan dengan penerapan uji-t sampel independen menggunakan perangkat lunak SPSS.

Tujuan dari uji ini adalah untuk menilai apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik pada rata-rata kinerja siswa antara grup eksperimen dan grup kontrol. Pemilihan uji-t ini tepat karena metode ini digunakan untuk membandingkan dua kelompok yang memenuhi asumsi parametrik, termasuk distribusi data yang normal serta varians yang homogen. Perbedaan dianggap signifikan jika nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh dari SPSS berada di bawah batas 0,05. Nilai signifikansi ini menunjukkan adanya dampak yang secara statistik signifikan dari perlakuan atau intervensi yang diterapkan pada kelompok eksperimen terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam hal peningkatan keterampilan membaca.

Independent Samples Test

t-test for Equality of Means

		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower
HASIL	Equal variances assumed	,009	-13,000	4,732	-22,580
	Equal variances not assumed	,009	-13,000	4,732	-22,586

Tabel 4. Uji T Post Test Eksperimen dan Kontrol

Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan perbedaan yang signifikan, berdasarkan hasil uji t, yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,009. Hasilnya secara statistik lebih baik untuk kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi *Wattpad* untuk belajar membaca cerita pendek

dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dibandingkan dengan teknik pengajaran tradisional, pendekatan pembelajaran membaca cerita pendek melalui aplikasi *Wattpad* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Peneliti juga membagikan kuesioner kepada siswa di kelompok eksperimen untuk mengetahui respons mereka terhadap proses pembelajaran membaca melalui aplikasi *Wattpad*, guna mendukung temuan analisis kuantitatif dalam studi ini. Hasil pengolahan data dari kuesioner menunjukkan bahwa skor rata-rata adalah 80, yang dianggap memuaskan. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa merespons dengan baik penggunaan media digital dalam proses pembelajaran, serta terdapat peningkatan yang signifikan secara statistik dalam keterampilan membaca mereka.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mengevaluasi pengaruh penggunaan platform media digital *Wattpad* terhadap kemampuan membaca siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) Budisatrya. Berdasarkan analisis hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen serta kelompok kontrol, ditemukan bahwa penerapan *Wattpad* sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata sebelum dan setelah perlakuan diberikan. Rata-rata skor pretest kelompok eksperimen tercatat sebesar 41,5, dengan nilai terendah 20 dan tertinggi 60. Setelah dilakukan intervensi, rata-rata skor posttest meningkat menjadi 56,6, dengan nilai terendah 30 dan tertinggi 80. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Wattpad* dalam proses pembelajaran memberikan kontribusi yang substansial terhadap peningkatan hasil belajar siswa, terutama dalam aspek literasi membaca. Sementara itu, kelompok kontrol, yang tidak memanfaatkan *Wattpad*, menunjukkan skor pretest rata-rata 37,5 dan peningkatan skor posttest yang hanya mencapai 43,5, yang mencerminkan pertumbuhan yang jauh lebih kecil dibandingkan kelompok eksperimen. Perbedaan ini menunjukkan bahwa strategi pengajaran tradisional tanpa media digital seringkali kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Sebelum melakukan evaluasi terhadap hipotesis, peneliti melakukan uji awal, seperti uji normalitas dan uji homogenitas, untuk memastikan bahwa data tersebut sesuai untuk analisis parametrik. Hasil dari uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa semua hasil dari pra-tes dan pasca-tes untuk kelompok eksperimen serta kelompok kontrol memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05 (0,066; 0,066; 0,128; 0,102), yang menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal. Selain itu, hasil dari uji homogenitas Levene menunjukkan bahwa varians data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen, yang dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,925; 1,000; dan 0,916. Oleh karena itu, data memenuhi asumsi homogenitas dan layak untuk dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan uji t sampel independen. Berdasarkan hasil uji t, terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai post-test kedua kelompok. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,009—yang lebih kecil dari batas signifikansi 0,05—menunjukkan bahwa penggunaan *Wattpad* sebagai media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa. Penggunaan *Wattpad*, yang menyediakan beragam narasi, novel, dan teks naratif lainnya, menawarkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan beragam dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran berbasis buku teks konvensional.

Tidak hanya terbukti dari segi peningkatan hasil belajar, dukungan data kuantitatif melalui angket yang disebarkan kepada siswa kelompok eksperimen menunjukkan bahwa siswa juga merespons positif terhadap pembelajaran menggunakan aplikasi *Wattpad*. Nilai rata-rata angket yang mencapai 80, yang termasuk dalam kategori baik, mengindikasikan bahwa siswa merasa tertarik, nyaman, dan termotivasi dalam

membaca teks melalui media digital tersebut. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa membaca di *Wattpad* terasa lebih menyenangkan karena banyak cerita yang sesuai dengan usia mereka, menggunakan bahasa yang ringan, dan alur yang mudah dipahami. Dengan demikian, *Wattpad* tidak hanya berfungsi sebagai sumber bacaan, tetapi juga sebagai media yang meningkatkan literasi digital dan literasi sastra secara bersamaan. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, penggunaan media digital seperti *Wattpad* sangat relevan karena mampu menggabungkan keterampilan literasi tradisional dan digital, sekaligus menumbuhkan minat baca siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif dan personal. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa guru perlu mempertimbangkan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran agar lebih sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Secara teoretis, hasil penelitian ini mendukung pandangan bahwa media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan dunia siswa dapat meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar. Aplikasi *Wattpad* dapat menjadi sarana efektif untuk mengembangkan kemampuan membaca siswa secara intensif, baik dalam aspek pemahaman isi teks, kemampuan menganalisis unsur intrinsik, maupun dalam menumbuhkan minat literasi sastra. Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks cerpen akan menjadi lebih bermakna jika disampaikan melalui pendekatan yang kontekstual dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, temuan ini memberikan implikasi penting bagi pendidik untuk berinovasi dalam pemilihan media pembelajaran yang tidak hanya sesuai dengan kurikulum, tetapi juga dapat menjawab tantangan dan kebutuhan belajar siswa masa kini. Dengan memanfaatkan aplikasi seperti *wattpad* secara tepat dan terarah, pembelajaran tidak hanya akan lebih efektif, tetapi juga menyenangkan dan berdampak positif terhadap pencapaian kompetensi siswa, terutama dalam aspek membaca dan memahami karya sastra.

Kesimpulan

Berdasarkan temuan studi ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital, seperti aplikasi *Wattpad*, secara signifikan meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa SMA Budisatrya yang sedang belajar bahasa Indonesia. Perbedaan yang signifikan dalam rata-rata skor antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *Wattpad* untuk belajar memiliki kemampuan membaca yang lebih unggul dibandingkan dengan mereka yang menggunakan teknik belajar konvensional. Selain itu, sebagian besar tanggapan siswa terhadap penggunaan *Wattpad* cukup positif, menunjukkan bahwa sumber daya online ini mungkin dapat meningkatkan antusiasme dan minat siswa dalam belajar selain prestasi akademik mereka. Untuk meningkatkan literasi membaca siswa dan menyesuaikan metode pengajaran dengan kemajuan teknologi serta karakteristik generasi digital saat ini, disarankan agar guru bahasa Indonesia mulai mengintegrasikan media digital seperti *Wattpad* ke dalam proses pembelajaran, terutama pada teks sastra seperti cerpen. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan integrasi antara tujuan pembelajaran, materi, dan kemampuan serta kesiapan siswa dalam menggunakan teknologi secara bijak dan produktif.

Referensi

- Fitriani, I., & Hidayat, T. (2023). *Pemanfaatan Wattpad dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Sastra Siswa SMA. Edukasi Bahasa dan Sastra*. <https://doi.org/10.24114/ebs.v9i1.5745>
- Helwig, N. E., Hong, S., & Hsiao-wecksler, E. T. (n.d.). *Analisis Rasio Keuangan Dalam Menilai Kinerja Keuangan Pemerintah Daerah Kabupaten Bogor Provinsi Jawa Barat*. 1–14.
- Kurniawan, A., & Zahra, N. (2020). *Persepsi Siswa terhadap Aplikasi Wattpad sebagai Media*

Pembelajaran Sastra di Sekolah Menengah Atas. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia.
<https://doi.org/10.31227/jpbi.v5i2.329>

Kusmayanti, D. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI *WATTPAD* UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PROSA NARASI PADA MAHASISWA SEMESTER 2 PBSI UNIVERSITAS MANDIRI SUBANG. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.

McGowan, U. (2020). Integrated academic literacy development: Learner teacher autonomy for MELTing the barriers. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, 15(4), 29–38.
<https://doi.org/10.53761/1.15.4.6>

Mustika. (2020). *Literasi Sebagai Kemampuan Membaca Dan Menulis Melalui Aplikasi Wattpad Pada Remaja Sekolah Di Surabaya.*

Nuraini, D., & Marlina, L. (2020). *Literasi Digital di Kalangan Pelajar Melalui Platform Wattpad. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia.* <https://doi.org/10.24036/pwjb.v8i3.1152>

Rahman, M. F., & Lubis, A. (2021). *Efektivitas Wattpad Sebagai Media Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.* <https://doi.org/10.32939/jpl.v6i1.887>

Saputri. (2019). Pengaruh Aplikasi *Wattpad* Terhadap Minat Baca Di Bidang Dakwah Dan Komunikasi” Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Subiakto, D. E. (2022). *Pengaruh media sosial Wattpad terhadap perilaku keagamaan karyawan Writer Agency* *READERZEN.*
<http://digilib.uinsby.ac.id/52635/%0Ahttp://digilib.uinsby.ac.id/52635/2/Donna%0Ahttp://dx.doi.org/10.31227/jpbi.v5i2.329>
Subiakto_B71218055.pdf Elvareta

Suryani, D., & Fitriani, L. (2022). Peran Zakat Dalam Menanggulangi Kemiskinan. *Al Iqtishod: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ekonomi Islam*, 10(1), 43–62.
<https://doi.org/10.37812/aliqtishod.v10i1.307>

Sutarini, & Dwi, D. F. (2022). Efektivitas Aplikasi *Wattpad* Sebagai Media. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(1), 78–84.

Syamsiah. (2020). *Hubungan Antara Kebiasaan Membaca Berbasis Aplikasi Wattpad dengan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2019/2020.*

Ummah, M. S. (2019). Pentingnya Pembinaan Kegiatan Membaca sebagai Implikasi Peningkatan Prestasi Belajar Siswa. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>