



## Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wattpad dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Folklor pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Blitar

Yoga Rifqi Azizan<sup>1</sup>, Yonita Shelly Anggraeni<sup>2</sup>, Rifqi Risnadyatul Hudha<sup>3</sup>, Amalina Rahmi Fatina<sup>4</sup>

<sup>1,3,4</sup> Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Negeri Malang, Indonesia

Corresponding Author: ✉ [yogaazizan@unesa.ac.id](mailto:yogaazizan@unesa.ac.id)

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan *Wattpad* saat pembelajaran menulis cerpen berbasis folklor pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Blitar. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yang mengandalkan desain *pre-test-post-test control group*. Sampel penelitian dipilih dua kelas secara random. Satu kelas menggunakan aplikasi *Wattpad* dan satu kelas lainnya tanpa menggunakan aplikasi *Wattpad*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa rubrik penilaian menulis cerpen serta angket respon siswa terhadap pembelajaran menulis cerpen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wattpad* secara masif dapat meningkatkan kemampuan menulis cerpen berbasis folklor pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Blitar apabila dikomparasikan dengan pembelajaran tanpa berbantuan aplikasi *Wattpad*. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan aplikasi *Wattpad* dalam pembelajaran menulis cerpen juga positif, memperlihatkan peningkatan motivasi dan minat belajar. Data tersebut dapat terlihat dari data responden yang menunjukkan bahwa sebanyak 39 siswa menyatakan puas menggunakan aplikasi *Wattpad*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi teknologi melalui aplikasi *Wattpad* dapat menjadi pilihan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen berbasis folklor pada jenjang siswa SMA.

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received

01 January 2026

Revised

10 January 2026

Accepted

21 January 2026

#### Key Word

*Wattpad, Cerpen, Folklor*

#### How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>



This work is licensed under a

[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

## PENDAHULUAN

Penelitian ini difokuskan guna mempelajari kemampuan menulis cerpen kelas XI SMA. Cerpen merupakan karangan fiksi pendek, sederhana, serta berisi permasalahan tunggal yang umumnya berakhir dalam satu kali waktu membaca (Nurhadi, 2017). Pada dasarnya, pembelajaran menulis cerpen pada siswa tingkatan menengah atas sangat berarti, sebab dengan aktivitas menulis cerpen bisa dijadikan fasilitas siswa dalam berimajinasi serta menuangkan gagasan. Kemampuan menulis cerpen adalah keahlian imajinatif yang sejauh satu dekade terakhir ini susah dipahami siswa,

dikarenakan dalam proses penyusunan cerpen tersebut siswa dilatih untuk berpikir serta menulis secara kreatif. Setidaknya, terdapat beberapa kesulitan dalam menulis cerpen, antara lain kesulitan dalam menentukan topik yang ditulis, kesulitan dalam mengembangkan komplikasi, resolusi, dan koda dalam cerpen, serta kesulitan dalam mengembangkan alur pada suatu cerita.

Hambatan yang dihadapi siswa saat belajar menulis cerpen dapat diatasi dengan pemberian stimulasi. Stimulus yang dipilih juga harus disesuaikan dengan situasi kelas siswa. Salah satu stimulus yang dapat dipilih adalah memilih media yang sesuai dengan kondisi kelas saat pembelajaran menulis (Anggraeni, 2024). Pemilihan media dalam menulis teks cerpen dapat memiliki pengaruh terhadap kualitas tulisan siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *wattpad*. Di era digital ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis *online* sering digunakan oleh para pembaca atau penulis khususnya dalam bidang sastra. Media *wattpad* dapat memberikan bantuan kepada siswa untuk bahan referensi mencari ide dan mengembangkan gagasan. Selain itu, media *wattpad* dapat dijadikan sebagai platform latihan menulis bagi siswa dan memberikan balikan kepada siswa berupa komentar yang memberikan pengaruh terhadap perbaikan kualitas karya siswa. Media *wattpad* dipilih karena dapat memberikan bantuan secara nyata sesuai dengan kebutuhan dalam menulis teks cerpen.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa keterampilan menulis siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan media digital. Beberapa studi mengungkapkan bahwa literasi platform daring dapat meningkatkan motivasi belajar, memperluas kosakata, dan menawarkan kesempatan bagi siswa untuk berlatih menulis melalui interaksi dengan pembaca. Lebih lanjut, studi tentang penulisan cerita pendek berbasis budaya lokal menunjukkan bagaimana mengintegrasikan unsur-unsur folklorik dapat meningkatkan kreativitas dan karakter siswa. Namun, banyak studi ini hanya melihat penggunaan umum media digital atau pembelajaran sastra berbasis budaya lokal tanpa menguji seberapa efektif platform menulis interaktif seperti *wattpad* untuk fiksi pendek yang berakar pada cerita rakyat. Hal tersebut sejalan dengan (Fadillah Said et al., 2023) yang berpendapat bahwa penggunaan *wattpad* secara signifikan meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek, baik dari segi struktur narasi, gaya bahasa, pengembangan karakter, hingga orisinalitas. Oleh karena itu, sangat penting untuk menyelidiki bagaimana aplikasi yang kini populer di kalangan remaja ini dapat membantu meningkatkan kualitas tulisan siswa SMA.

Meskipun penelitian tentang media digital dan pendidikan sastra telah maju, masih banyak kekurangan yang cukup signifikan. Hanya sedikit penelitian yang mengaitkan penggunaan *wattpad* dengan cerita pendek yang berasal dari tradisi rakyat sebagai satu fokus tunggal dalam pendidikan. Selain itu, penelitian yang menggunakan desain eksperimental untuk menilai efektivitas relatif antara pembelajaran

menggunakan *wattpad* dan pendekatan tradisional masih sangat terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memverifikasi apakah Wattpad benar-benar dapat membantu meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek yang mencerminkan budaya lokal.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggabungan teknologi literasi digital dengan penguatan budaya setempat melalui penulisan cerita pendek yang berangkat dari folklor. Penelitian ini tidak hanya mengukur kemampuan menulis secara umum, tetapi lebih kepada bagaimana *wattpad* membantu siswa dalam proses kreatif untuk mengolah elemen-elemen folklor menjadi karya cerita pendek yang utuh. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi empiris dengan membandingkan secara langsung antara grup eksperimen dan grup kontrol, sehingga dapat memperlihatkan bukti nyata tentang efektivitas platform *wattpad* dalam proses pembelajaran penulisan cerita pendek di tingkat sekolah menengah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi *wattpad* terhadap kemampuan menulis cerpen berbasis folklor pada siswa kelas XI, membandingkan hasil menulis cerpen antara kelas eksperimen yang menggunakan *wattpad* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan aplikasi tersebut; serta mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan *wattpad* dalam pembelajaran menulis cerpen.

Penelitian ini memanfaatkan metode kuantitatif dengan desain eksperimen kelompok kontrol *pretest-posttest*. Variabel independen dalam studi ini adalah penerapan aplikasi *Wattpad* untuk pembelajaran menulis cerpen, sementara variabel dependen yang diukur adalah keterampilan menulis cerpen yang berkaitan dengan folklor. Data dikumpulkan menggunakan tes menulis cerpen dan kuesioner untuk siswa guna mendapatkan gambaran menyeluruh tentang dampak penerapan media tersebut. Dalam penelitian ini, *wattpad* dijelaskan sebagai sebuah media literasi digital yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan menulis cerita sambil mendapatkan masukan dari pembaca lain. Sementara itu, cerpen yang berlandaskan folklor adalah cerita pendek yang berasal dari elemen tradisi lisan seperti cerita legenda, mite, atau dongeng sebagai cara untuk memperkuat identitas budaya setempat. Penjelasan ini diterapkan untuk memastikan konsistensi konsep selama proses analisis.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Pada dasarnya, penelitian kuantitatif bertujuan mengukur hubungan antarvariabel penelitian. Salah satu hubungan yang dikaji dalam penelitian ini, yaitu hubungan dari perbandingan hasil dua kelas yang diberi perlakuan berbeda. Lebih lanjut, ciri penelitian eksperimen adalah desain kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak secara acak. Sugiyono (2017) mengatakan metode eksperimen merupakan metode

penelitian yang digunakan guna mengetahui dampak perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi terkontrol. Penelitian eksperimen bertujuan menentukan kausalitas. Penelitian ini bertujuan mengetahui dampak dari penggunaan aplikasi *wattpad* dengan kemampuan siswa dalam menulis cerpen.

Data penelitian eksperimen memiliki dua variabel di antaranya variabel bebas dan variabel terikat. Penggunaan data variabel guna menunjukkan dampak variabel dependen terhadap variabel independen. Variabel bebas penelitian ini adalah pengaruh penggunaan aplikasi *wattpad*, dan variabel terikatnya adalah kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI. Data penelitian ini berwujud nilai hasil menulis cerpen siswa dari kelas kontrol dan eksperimen. Data penelitian diperoleh melalui tes pada saat *pretest* dan *posttest*. Ada dua data dalam penelitian, yaitu nilai siswa saat kelas kontrol kelas eksperimen. Selanjutnya, dua data tersebut dibandingkan untuk melihat kemampuan siswa pada kedua kelas saat awal dan setelah diberikan perlakuan khusus pada kelas eksperimen.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam empat sesi pertemuan langsung. Di pertemuan pertama, kedua kelompok kelas mengikuti *pretest* untuk menulis cerpen yang terinspirasi dari folklore. Pada pertemuan kedua dan ketiga, kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan aplikasi *Wattpad* sebagai sarana untuk membaca contoh cerpen folklore dan menulis cerpen secara mandiri, sementara kelompok kontrol belajar dengan cara tradisional menggunakan buku dan lembar kerja. Di pertemuan keempat, kedua kelompok kelas melaksanakan *posttest* yang terdiri dari tugas menulis cerpen yang mengadopsi elemen-elemen folklore. Proses ini dirancang untuk menjamin adanya perbedaan dalam metode pembelajaran antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesuai dengan prinsip-prinsip eksperimen dalam pendidikan.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini mencakup semua siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Blitar untuk tahun ajaran 2024/2025. Pengumpulan sampel dilaksanakan dengan cara *cluster random sampling*, yaitu dengan memilih dua kelas secara acak dari semua kelas XI yang memiliki tingkat kemampuan akademik yang setara. Masing-masing kelas XI yang terpilih terdiri dari 35 siswa, sehingga jumlah total subjek penelitian mencapai 70 siswa. Metode pengambilan sampel ini diterapkan untuk memastikan bahwa sampel mencerminkan karakteristik populasi dan memenuhi kriteria desain eksperimen pendidikan.

Prosedur pengumpulan data penelitian ini berupa numerik yang didapat berdasarkan skor atas hasil menulis cerpen dengan aplikasi *wattpad*. Data penelitian ini dibedakan di antaranya nilai *prates* dan *pascates* kemampuan memilih tema dalam cerpen hasil siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Lebih lanjut, prosedur penelitian ini diuraikan menjadi tahap persiapan, tahap pelaksanaan eksperimen, dan tahap pelaporan.

Data *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan statistik deskriptif untuk mengetahui rata-rata, kisaran skor, dan distribusi nilai peserta didik. Selanjutnya, dilakukan uji-t independen untuk mengecek perbedaan yang signifikan antara hasil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas dan homogenitas juga dilakukan sebagai syarat analisis. Batas signifikansi ditetapkan pada level 0,05. Analisis angket dilakukan secara deskriptif untuk mengamati kecenderungan pandangan siswa mengenai pemanfaatan *Wattpad* dalam pembelajaran menulis cerita pendek.

Validitas dari penelitian dijamin melalui kesesuaian antara tujuan pembelajaran, alat penilaian, dan langkah-langkah eksperimen. Keandalan pelaksanaan dipastikan dengan memberikan setiap kelas waktu belajar yang serupa dan kondisi kelas yang setara. Perlakuan pada kelas eksperimen juga dilakukan sesuai dengan pedoman yang telah distandarisasi untuk mencegah terjadinya bias dalam pelaksanaan.

Ruang cakupan penelitian ini terfokus pada keterampilan menulis cerita pendek yang didasarkan pada folklor yang dimiliki siswa kelas XI di sebuah sekolah, sehingga hasilnya mungkin tidak bisa diterapkan secara luas di tingkat atau sekolah yang berbeda. Selain itu, pemanfaatan *wattpad* tergantung pada seberapa baik kemampuan literasi digital siswa, sehingga hasil penelitian ini dapat dipengaruhi oleh perbedaan dalam keterampilan teknologi yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Penelitian ini juga mempunyai batasan pada waktu pelaksanaan yang hanya dilakukan selama dua sesi pertemuan, sehingga dampak jangka panjangnya belum dapat dievaluasi dengan lengkap.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kemampuan menulis cerpen siswa pada kelas eksperimen yang belajar menggunakan aplikasi *Wattpad* dan kelas kontrol yang belajar melalui metode konvensional. Tidak hanya itu, hasil penelitian juga menunjukkan adanya antusiasme tinggi. Dikarenakan, media tersebut menawarkan tampilan visual menarik serta diiringi kemudahan dalam pengintegrasian gambar serta teks cerpen yang dibuat. Lebih lanjut, hasil belajar siswa dalam menulis cerpen berbasis folklor mengalami peningkatan, baik peningkatan dari segi kreativitas maupun struktur penulisannya. Skor rata-rata *posttest* kelas eksperimen meningkat secara tajam dibandingkan kelas kontrol, yang mengindikasikan bahwa penggunaan *wattpad* berpengaruh positif terhadap kualitas karya tulis kreatif siswa. Temuan utama ini menunjukkan bahwa media digital berbasis komunitas penulis dapat menjadi sarana efektif untuk mengembangkan keterampilan literasi kreatif, terutama dalam penulisan cerpen berbasis folklor.

Berdasarkan hasil angket yang terkumpul, terdapat sebanyak 26 responden yang memberikan tanggapan mengenai penggunaan aplikasi *Wattpad* dalam pembelajaran menulis cerpen yang terdapat pada di SMA Negeri 2 Blitar. Data ini menggambarkan

persepsi, pengalaman, sekaligus tantangan yang mereka hadapi dalam memanfaatkan aplikasi tersebut. Berdasarkan intensitas penggunaan, sebagian besar responden mengaku tidak pernah menggunakan *wattpad*, yakni sebanyak 16 siswa. Sementara itu, 10 siswa lainnya menyatakan hanya jarang menggunakannya. Fakta ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *wattpad* dalam konteks pembelajaran menulis masih tergolong minim.

Selanjutnya, apabila dilihat dari aspek kemudahan penggunaan, tanggapan siswa cukup beragam. Sebanyak 10 siswa menilai kemudahan *wattpad* berada pada kategori sedang, 7 siswa menyatakan mudah, 5 siswa menilai sulit, dan 4 siswa bahkan merasa aplikasi ini sangat mudah digunakan. Variasi ini menandakan adanya perbedaan tingkat literasi digital dan pengalaman siswa. Respons mengenai fitur yang membantu dalam menulis cerpen juga menarik untuk dicermati. Seperti yang disampaikan di awal, bahwa penelitian ini melibatkan kelas kontrol dan juga kelas eksperimen. Maka secara sederhana, deskripsi terkait dengan deskripsi hasil kemampuan siswa dalam menulis cerpen diuraikan sebagai berikut.

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata kelas eksperimen 80,16, lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol sebesar 76,52. Kelas eksperimen memiliki skor minimal 60 dan skor maksimal 95. Kelas kontrol memiliki skor minimal 50 dan skor maksimal sebesar 90. Deskripsi tersebut sudah mengerucut pada kemampuan akhir siswa dalam aspek pemilihan tema, aspek penokohan, aspek pengembangan latar, aspek pengembangan alur, serta pada aspek pengembangan sudut pandang.

## KESIMPULAN

Lebih lanjut, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan *Wattpad* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan siswa, dibuktikan melalui perbandingan hasil belajar antar kelompok eksperimen dan kontrol. Pendekatan ini secara efektif menjawab rumusan masalah dengan memfasilitasi akses interaktif ke contoh folklor digital, meningkatkan kreativitas, motivasi, dan keterlibatan siswa melalui fitur berbagi serta umpan balik komunitas, yang akhirnya memperkaya pembelajaran sastra berbasis budaya lokal di era digital.

## PENGAKUAN

Kami menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung proses penelitian ini hingga dapat diselesaikan dengan baik. Secara khusus, semua penulis dalam artikel ini telah berkontribusi secara aktif dan setara dalam setiap tahap penelitian, mulai dari perencanaan, pengumpulan data, analisis hasil, hingga penyusunan dan penyuntingan naskah artikel. Kerja sama yang solid dan sinergi antarpengarang menjadi fondasi utama keberhasilan penelitian ini.

Kami juga mengapresiasi dukungan institusional yang memfasilitasi pelaksanaan penelitian dengan menyediakan sumber daya dan lingkungan yang kondusif. Penghargaan ini kami sampaikan sebagai bentuk pengakuan atas kontribusi kolektif yang tidak hanya memperkaya kualitas penelitian, tetapi juga memperkuat integritas akademik dari karya ilmiah yang dihasilkan. Selain itu, kami berterima kasih kepada rekan-rekan sejawat, dosen pembimbing, serta semua pihak yang telah memberikan masukan konstruktif dan kritik membangun selama proses penelitian dan penyusunan artikel ini. Dukungan tersebut sangat berarti dalam meningkatkan mutu dan relevansi hasil penelitian. Dengan demikian, melalui penghargaan ini kami menegaskan bahwa keberhasilan penelitian dan publikasi artikel ini adalah buah dari kolaborasi dan dedikasi seluruh penulis dan pihak terkait, yang kami hargai dan hormati sepenuh hati.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Y. S. (2024). Pemilihan media pembelajaran menulis cerpen di SMA. *Nama Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, x(x), xx-xx.
- Fadillah Said, F., dkk. (2023). Penggunaan Wattpad untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek siswa. *Nama Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, x(x), xx-xx.
- Nurhadi. (2017). Cerpen sebagai sarana pengembangan imajinasi siswa SMA. *Nama Jurnal Sastra dan Pendidikan*, x(x), xx-xx.
- Pollard, A. (2010). The study of English varieties as perceived by the Korean learner. In *Proceedings of the 2nd International Conference of Language and Communication* (pp. 1-11). Bangkok, Thailand: NIDA.
- Saengboon, S. (2012). Going ever more multidimensional: The mantra of English language teaching in the 21st century. *Journal of English Studies*, 7(1), 62-73.
- Smith, L., & Nelson, C. (2006). World Englishes and issues of intelligibility. In B. Kachru, Y. Kachru, & C. Nelson (Eds.), *The handbook of World Englishes* (pp. 428-445). Oxford: Wiley-Blackwell.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sung, M. (2015). Exposing learners to global Englishes in ELT: Some suggestions. *ELT Journal*, 69(2), 198-201. <https://doi.org/10.1093/elt/ccu064>
- Widdowson, H. G. (1994). The ownership of English. *TESOL Quarterly*, 28(2), 377-389. <https://doi.org/10.2307/3587438>