

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era digital yang masive saat ini memunculkan berbagai media aplikasi yang tidak hanya menyediakan informasi untuk dibaca namun pengguna juga bisa ikut terlibat untuk menulis pada media aplikasi tersebut. Beberapa media aplikasi yang tersedia juga memiliki jenis informasi yang berbeda-beda, seperti berita, lifestyle, kesehatan, maupun hobi. Salah satunya aplikasi Fanfiction yang menyediakan informasi cerita fiksi, tidak hanya untuk dibaca namun juga bisa menyalurkan kreativitas dengan menulis pada aplikasi tersebut.

Menurut Lammers & Marsh (2015), Fanfiction merupakan platform atau aplikasi yang menyediakan ruang untuk mengekspresikan imajinasi dalam bentuk karya tulisan fiksi. Tulisan fiksi pada aplikasi ini cukup berbeda karena melibatkan tokoh atau pemeran yang merupakan artis, penyanyi, atau tokoh dalam game maupun anime. Begitupun dengan fandom atau kelompok penggemar yang memiliki kesenangan menulis, Fanfiction menghubungkan orang-orang yang seperti itu. Fanfiction sendiri sangat populer dikalangan siswa sekolah karena memiliki genre yang disenangi oleh remaja seusia mereka (Garcia, 2016).

Pada aplikasi Fanfiction, pengguna bisa melakukan kegiatan membaca saja atau membaca sekaligus menulis. Kegiatan membaca dan menulis yang telah diasah sejak dibangku sekolah ini, akan menjadi kemampuan membaca dan menulis yang merupakan bagian dari literasi. Tentunya menulis pada aplikasi Fanfiction memiliki perbedaan dengan menulis surat atau artikel yang diajarkan di sekolah, tidak hanya mengenai plot dan twist cerita namun menulis pada Fanfiction juga dapat membentuk *creative writing* siswa (Bahoric & Elizabeth, 2015).

Bersamaan dengan itu Black (2009), menggunakan Fanfiction sebagai media untuk melihat perkembangan membaca serta menulis pada platform tersebut. Seorang penulis tidak hanya sekedar menulis cerita yang dia bayangkan, namun terdapat beberapa penulis pada Fanfiction yang menulis cerita mereka dengan dua

bahasa atau lebih. Sehingga penulis tidak hanya belajar membangun sebuah imajinasi dalam bentuk tulisan namun juga mengasah kosa kata dengan bahasa yang berbeda pula. Dan ketika cerita tersebut tersampaikan oleh pembaca, pemahaman pembaca merupakan hasil dari pemahaman penulis selama merangkai kalimat atau narasi. Salah satu responden penelitian Lammers dan Marsh (2013), memberikan pendapat yang sama mengenai membaca dan menulis di Fanfiction, bahwa kegiatan menulis di sekolah cukup monoton sehingga siswa tidak bisa memilih sendiri topik atau tema cerita yang ingin mereka kembangkan namun berbeda kondisi jika menulis di Fanfiction. Mereka bebas menulis dengan tokoh atau jalan cerita yang mereka pikirkan dimana hal ini cocok pada Fanfiction.

Eksistensi Fanfiction dalam membaca dan menulis sangat di sambut baik oleh masyarakat dunia. Salah satunya Indonesia dimana Fanfiction sangat di minati oleh remaja dan pelajar sekolah. Penelitian Murwani (2007) membuktikan bahwa adanya budaya partisipasi siswa menggunakan media baru dimana salah satunya ialah Fanfiction. Siswa tidak hanya menulis kemudian menghasilkan karya mereka namun beberapa penikmat Fanfiction juga bersikap sebagai silent reader atau pembaca yang hanya melakukan kegiatan membaca saja, tidak berkomentar atau memberi apresiasi pada penulis.

Keberagaman jenis genre yang diusung oleh Fanfiction tentunya mencakup genre-genre yang sedikit tidak biasa seperti Gay, BDSM, SEX, dan genre dewasa lainnya (Garcia, 2016). Mengingat sebagian besar penikmat Fanfiction merupakan remaja yang masih berada di bawah umur, tentunya hal tersebut menjadi peringatan karena tidak cocok untuk siswa sekolah (Mackey & Mc Clay, 2008). Seperti pada penelitian Selvia (20014), mengenai Rated atau tingkatan genre pada Korean Idol Fanfiction yang berdampak pada perilaku seksual pembaca. Didapatkan pada penelitian tersebut, lima dari tujuh informan yang diteliti telah berperilaku menyimpang pada tingkat seksual.

Hingga Fanfiction memberikan pernyataannya di akun resmi Twitternya bahwa negara Malaysia dan Indonesia telah memblok akses Fanfiction.net (FanfictionPress, 2017). Sebagai gantinya, Wattpad muncul sebagai aplikasi yang memiliki sifat sama seperti Fanfiction. Begitupun dengan respon positif yang

diberikan masyarakat karena dapat menuangkan imajinasi mereka untuk membaca dan menulis lagi.

Platform yang diciptakan oleh Allen Lau dan Ivan Yuen pada tahun 2006 ini memang bertujuan untuk membuat suatu komunitas membaca dan menulis (Tirocchi, 2018), selain itu pembaca dan penulis bisa saling terhubung layaknya aplikasi Fanfiction.net. Setiap bulannya dalam aplikasi Wattpad terdapat lebih dari 60 miliar pengguna baru dan 400 juta lebih cerita yang telah di upload (Wattpad dalam Tirocchi, 2018). Kemunculan Wattpad menjadi suatu bentuk resistensi akan diblokirnya Fanfiction, bahkan di negara lain seperti Filipina dan Kanada platform ini jauh lebih berkembang dibandingkan Fanfiction (Contreras, 2015). Sedikit perbedaan platform ini dengan Fanfiction ialah pada jenis cerita yang lebih general, sehingga tidak hanya cerita fanfiction (cerita penggemar) namun juga cerita fiksi yang lebih luas lagi.

Aplikasi ini cukup memberikan pengaruh besar di masyarakat dunia (Tirocchi, 2018). Bahkan aplikasi tersebut juga ikut mempengaruhi pada industri penerbitan Indonesia dimana banyak sekali novel-novel berlabel Wattpad (Mawardi, 2018). Seperti yang telah disampaikan sebelumnya bahwa Wattpad dapat digunakan untuk membaca dan menulis yang merupakan dasar dari literasi itu sendiri (Sorvik & Sonja, 2015).

Pengembangan literasi menggunakan aplikasi merupakan literasi baru karena adanya campur tangan teknologi dalam praktik literasi (Knobel & Colin, 2007). Jika melihat perkembangan teknologi informasi saat ini tentunya ada berbagai cara untuk mengembangkan literasi, hanya saja bagaimana fokus seseorang dalam praktik literasi untuk mengembangkan literasinya (Lankhear & Knobel, 2006). Memungkinkan pula jika Wattpad dapat digunakan sebagai media untuk mengembangkan literasi membaca dan menulis terlebih pada siswa sekolah.

Bal (2018), meneliti pada salah satu SMP di Turki menggunakan Wattpad untuk pengalaman membaca dan menulis mereka. Dari penelitian tersebut, sebagian besar siswa merasa kegiatan menulis di sekolah cukup membosankan dan dibatasi. Di Wattpad mereka merasakan banyak pengalaman ketika membaca dan menulis seperti perasaan senang dan sedih serta mereka dapat bertemu dengan

orang-orang baru dalam aplikasi tersebut. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa batasan yang diberikan dalam membaca dan menulis dapat mempengaruhi minat siswa dalam hal menulis maupun membaca. Siswa akan merasa terbebani dan tidak bisa mengekspresikan kreatifitas mereka dalam berimajinasi. Dan Wattpad memberikan ruang tersebut dengan bebas pada siswa sehingga literasi membaca dan menulisnya berkembang.

Di Indonesia sendiri, pembelajaran literasi membaca dan menulis menggunakan aplikasi Wattpad memang belum cukup intens di lakukan meski di luar negeri telah dibuktikan bahwa pembelajaran literasi menggunakan Wattpad cukup efektif. Dimungkinkan jika genre dan sifat bebas yang diusung aplikasi Wattpad memberikan rasa tidak percaya pada pengajar untuk diterapkan sebagai pembelajaran literasi membaca dan menulis. Fadhillah (2017) melakukan penelitian analisis stalistika pada cerpen-cerpen fanfiction untuk bisa di jadikan bahan ajar disekolah. Tentu saja analisis tersebut melingkupi tujuan dan materi pembelajaran di sekolah. Penelitian tersebut bertujuan untuk lebih mengembangkan daya imajinasi siswa-siswa ketika membuat cerpen agar tidak monoton. Karena untuk membuat cerita fiksi, dibutuhkan imajinasi dan kreativitas. Sehingga Fadhillah menganalisis kumpulan cerpen *best fanfiction korea* yang bisa di jadikan contoh sebagai bahan ajar untuk membuat sebuah cerpen yang menarik pembaca.

Sama halnya dengan penelitian Rahman & Iwan (2019) yang menguji siswa kursus bahasa inggris untuk menulis dalam bahasa inggris di aplikasi Wattpad. Menulis cerita atau prosa berbeda dengan menulis artikel pada umumnya, oleh karena itu siswa didorong untuk lebih kreatif dalam menulis terlebih dengan bahasa inggris yang memiliki *sentence* berbeda-beda. Dari penelitian ini, siswa tidak hanya belajar membuat sebuah cerita namun pembelajaran mereka selama di kelas bahasa inggris juga akan terasah karena cerita dalam bahasa inggris dan indonesia cukup berbeda. Cara ini juga bisa untuk melihat kemampuan pemahaman siswa dalam berbahasa inggris karena pengajar atau siswa lainnya membaca cerita yang telah dibuat lalu kemudian memberikan respon mengenai cerita yang telah dibuat. Tentunya pada titik ini, pembaca akan mengalami proses

pemahaman ketika membaca, sehingga cerita yang ditulis siswa akan merepresentasikan pemahamannya terhadap pengetahuan yang telah di milikinya. Kegiatan ini sangat menarik bagi siswa karena pembelajaran yang berbeda dan tidak monoton selain itu mereka menyukai aplikasi Wattpad yang cocok dengan kegemaran siswa.

Sama halnya dengan pembelajaran mengkonstruksi cerpen yang dilakukan Salsa (2019), pada SMAN 15 Bandung. Yang mana siswa-siswi seringkali merasa kesulitan mengkonstruksikan atau menggambarkan jalan cerita yang akan mereka buat ketika pengajar memberikan tugas untuk membuat cerpen. Ketika siswa-siswi menggunakan aplikasi Wattpad sebagai percobaan, berfikir kreatif mereka dapat berkembang dengan berbagai referensi yang tersedia dalam aplikasi tersebut. Selain itu ketika menulis, siswa-siswi merasa dipermudah dengan *tools* yang disediakan seperti pemilihan genre, target pembaca, serta menambahkan *hashtag*.

Dari penelitian-penelitian yang telah penulis jelaskan, aplikasi Wattpad tidak hanya dapat mengembangkan literasi membaca dan menulis namun bisa juga digunakan untuk melihat apakah siswa sudah memahami pembelajaran sebelumnya. Dengan begitu, pembelajaran literasi menggunakan aplikasi Wattpad dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran di sekolah, terutama pada bidang-bidang yang berkaitan seperti menulis, membaca, maupun mengolah kosa kata dari berbagai bahasa. Karena aplikasi Wattpad tidak hanya menyediakan ruang dalam bentuk bahasa indonesia dan bahasa inggris, namun juga bahasa Filipina, Thailand, China, dan puluhan bahasa lainnya dari berbagai dunia (Ulfa, 2018).

Dengan fenomena dan literatur penelitian sebelumnya yang telah penulis jelaskan, akan ada beberapa aspek dari aplikasi bacaan Wattpad dapat diterapkan dalam pendidikan (Taddeo, 2019). Sehingga penulis tertarik untuk mengetahui seberapa jauh aplikasi Wattpad dapat digunakan untuk mengembangkan literasi membaca dan menulis pada siswa. Sehingga nantinya dapat diterapkan pada tugas-tugas sekolah siswa yang berkaitan dengan membaca dan menulis. Oleh

karena itu, fenomena tersebut memunculkan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana faktor-faktor yang mendorong penggunaan aplikasi Wattpad dikalangan siswa-siswi SMP & SMA di Surabaya?
2. Bagaimana proses pengembangan literasi berbasis aplikasi Wattpad dikalangan siswa-siswi SMP & SMA di Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang dapat mendorong penggunaan aplikasi Wattpad dikalangan siswa-siswi SMP & SMA di Surabaya.
2. Untuk mengetahui proses pengembangan literasi berbasis aplikasi Wattpad dikalangan siswa-siswi SMP & SMA di Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan lebih detail tentang *literasi as skill* yang meliputi kemampuan membaca dan kemampuan menulis yang sangat penting bagi pembelajaran siswa, sehingga akan dapat diketahui jika pembelajaran tersebut dikembangkan dengan media yang berbeda. Oleh karena itu, Wattpad sebagai media baru pada era saat ini dapat menjadi sebuah terobosan pembelajaran literasi yang efektif dan disenangi oleh siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi cara alternatif bagi pengajar untuk mengembangkan literasi membaca dan menulis pada siswa melalui suatu media aplikasi. Sehingga pembelajaran bisa lebih kreatif dan tidak monoton agar tidak membosankan bagi siswa serta dapat mengembangkan ide-ide siswa melalui membaca dan menulis. Selain itu pembelajaran seperti

ini memanfaatkan teknologi informasi yang terus berkembang sehingga tidak tertinggal dengan negara lain.

1.5 Literature Review

1.5.1 Faktor-Faktor Sosial Budaya yang Mendorong Munculnya Praktik Literasi berbasis Media Aplikasi Wattpad

1.5.1.1 Faktor Sosial

Sosial pertemanan dapat menjadi faktor pendorong penggunaan aplikasi Wattpad. Pengguna yang telah menggunakan aplikasi Wattpad sejak lama, akan merekomendasikannya pada teman sekitarnya untuk menggunakan Wattpad (Kaya, dkk, 2019). Sama halnya dengan komunitas membaca atau menulis yang dapat memotivasi penggunaan aplikasi Wattpad atas saran anggota komunitasnya (MJ Estables, 2019).

Penggunaan aplikasi Wattpad merupakan salah satu bentuk dari social networking atau jaringan sosial yang mana adanya penggunaan internet sebagai penghubung dalam berkomunikasi. Social networking dapat dikatakan sebagai bentuk baru dalam bersosialisasi untuk bisa saling berkomunikasi dan berbagi pengalaman dalam jarak jauh (Issa, 2013). Tidak hanya untuk saling berkomunikasi secara *face-to-face*, social networking juga dapat dikatakan untuk saling bertukar pesan, foto, video, dan berbagai hal di suatu blog atau grub diskusi (Hanna, dkk, 2011). Bertukarnya informasi juga dapat terjadi dalam aplikasi Wattpad yang nantinya akan membentuk jaringan komunitas pada aplikasi tersebut. Lawang dalam Amiruddin (2014), juga menjelaskan jika jaringan sosial akan terbentuk jika adanya rasa saling menginformasikan dan saling membantu dalam bentuk informasi untuk mengatasi atau melaksanakan sesuatu. Sosial media juga dapat menjadi pendorong penggunaan aplikasi Wattpad mengingat aplikasi Wattpad sendiri cukup

sering muncul sebagai iklan dalam sosial media (Contreras, dkk, 2015).

Penggunaan aplikasi Wattpad sebagai media pendukung pembelajaran di sekolah telah banyak dilakukan di luar negeri. Coelho, dkk (2019), menemukan pengajar pada salah satu sekolah di Italy kadang kala menggunakan aplikasi Wattpad untuk pembelajaran membaca dan menulis siswa mereka. Atas dorongan dari lingkungan sekolah, siswa menjadi terbiasa menggunakan media digital untuk membaca dan menulis termasuk pada aplikasi Wattpad.

1.5.1.2 Faktor Budaya

Fanfiction atau fiksi penggemar merupakan salah satu bentuk budaya populer yang dibuat oleh penggemar dari serial televisi ataupun artis (Black, 2007). Menurut Hendrick (2018), penggemar mengikuti perkembangan tokoh idola mereka termasuk cerita fanfiction pada aplikasi Wattpad, sehingga hal itu menjadi modal budaya mereka dalam menggunakan aplikasi Wattpad. Tirocchi (2018), juga berpendapat sama jika tren penggemar BTS atau penyuka cerita klasik dapat menarik minat pembaca pada aplikasi Wattpad.

Bagi seorang penulis juga dapat memulai tulisan mereka di Wattpad karena merupakan seorang penggemar (Syaharani & Adi, 2017). Dalam aplikasi Wattpad juga terdapat istilah *Roleplay* atau bermain peran menggunakan tokoh publik yang dikenal banyak orang, cara ini sering digunakan autor atau penulis untuk menarik minat pembaca ke akun Wattpad mereka (Pratamanti, 2018). Sedikit berbeda dengan fanfiction yang menghasilkan sebuah cerita, pada roleplay seorang author harus berperan sebagai tokoh yang digemari.

Ketenaran Wattpad yang sudah merambah dalam dunia penerbitan hingga karya cetak tersebut berlabel Wattpad,

menjadikan penulis-penulis konvensional ikut tertarik berpindah ke aplikasi Wattpad (Putri, 2019). Kadang kala penulis juga mengincar mendapat jutaan vote dan pembaca agar mendapat eksistensi mereka sebagai penulis Wattpad (Pratamanti, 2018).

1.5.2 Literasi berbasis Media Aplikasi dan Platform Digital

Melihat perkembangan informasi dimasyarakat, tidak menutup kemungkinan ada perkembangan dan perubahan pula pada sebuah literasi. Yang mana Willis dalam Sugihartati (2002), mengkategorikan literasi menjadi tiga perspektif: *literacy as a skill*, *literacy as school knowledge*, dan *literacy as social and school construct*. Penulis mengambil *literacy as a skill* atau literasi sebagai kemampuan sebagai topik penelitian ini yang mana literasi sebagai kemampuan merepresentasikan pada kemampuan membaca dan menulis.

Membaca dan menulis sendiri sudah menjadi kemampuan dasar yang dimiliki semua orang ketika sejak bersekolah, oleh karena itu pembelajaran membaca, menulis dan literasi di sekolah merupakan satu kesatuan dalam ilmu sosial dan perilaku (Freebody, 2007). Sebelum itu pula, Oxenham dalam Freebody (2007), juga berpendapat bahwa seseorang akan disebut *literate* jika telah memperoleh pengetahuan dan kemampuan yang penting untuk melakukan setiap kegiatan. Pengetahuan akan diperoleh ketika seseorang membaca dan memahami bacaannya. Kemudian menjelaskan kembali pemahaman mereka dalam bentuk tulisan untuk bisa di pahami oleh orang lain.

Bormuth dalam Mikulecky & Rad (2016), menjelaskan literasi dapat dikatakan sebagai bentuk kemampuan dalam merespon bacaan. Dalam arti, ketika seseorang dapat merespon bacaan dengan baik, maka dia telah memahami bacaannya dan memiliki literasi yang baik.

Untuk mengembangkan kemampuan membaca dan menulis yang merupakan bagian dari literasi, maka perlu suatu alat atau media untuk mendukung perkembangan literasi mengingat besarnya pengaruh teknologi

informasi yang massive saat ini. Knobel dan Lankshear (2006), menjelaskan literasi dapat di katakan sebagai bentuk literasi baru jika ada hal teknis atau etos baru dalam praktik literasi. Yang mana dalam hal teknis, penggunaan teknologi juga termasuk didalamnya. Karena itu, perkembangan teknologi informasi seperti aplikasi dan platform dapat digunakan untuk mengembangkan literasi.

Bakar (2009), melihat bahwa blog yang merupakan suatu platform dapat digunakan untuk mengembangkan literasi berbahasa pelajar sarjana. Blog tidak hanya digunakan untuk mengembangkan pembelajaran e-learning namun juga dalam berinteraksi sesama pengguna blog. Karena itu pelajar sarjana juga harus membaca serta menulis melalui blog mereka, sehingga hal itu dapat mengasah bahasa Inggris yang mereka gunakan sebagai bahasa ibu dalam blog tersebut. Penggunaan blog sebagai teknologi informasi yang sangat umum dijumpai siswa, dapat meningkatkan praktik-praktik menulis siswa sehingga siswa dapat terus melatih kemampuan menulis yang diimbangi dengan kemampuan membaca agar memperlancar proses penulisan (Gebhard, Shin & Wendy, 2011).

Penelitian yang sama juga dilakukan McGrail & Davis (2011), pada siswa SD. Dengan temuan yang cukup mirip dengan penelitian-penelitian lainnya mengenai kemampuan menulis siswa, adanya hubungan yang cukup erat antara penulis dan pembaca. Siswa tidak hanya menikmati kemampuan menulis mereka yang meningkat namun juga mampu menilai sendiri akan susunan tulisan yang mereka buat melalui komentar pembaca. Dari komentar-komentar yang pembaca berikan, siswa sebagai penulis juga akan mengetahui apa kesalahan dalam tulisan mereka.

Akyol (Aytan, 2017), juga menjelaskan, menulis merupakan suatu kegiatan menggunakan simbol atau tanda untuk mengekspresikan dan menghasilkan hasil pemikiran yang dapat dibaca oleh orang lain. Diimbangi dengan kemampuan membaca yang mana adanya proses kognitif untuk mengolah informasi kemudian menfasirkannya dalam bentuk tulisan secara logis. Sedangkan kemampuan membaca melibatkan pemahaman seseorang

secara decoding atau memahami setiap kata, serta pemahaman linguistik yang memahami bahasa atau teks pada bacaan. Ketika kedua komponen tersebut terpenuhi maka seseorang dapat dikatakan memahami bacaan (Perin, 2013).

Campur tangan teknologi informasi untuk mengembangkan literasi tidak hanya berlaku pada platform, namun juga pada aplikasi-aplikasi membaca dan menulis. Seperti Fanfiction dan Wattpad sebagai contohnya. Aplikasi Fanfiction tidak hanya digunakan untuk membaca dan menulis namun juga melatih pembelajaran bahasa siswa (Razali, 2014). Hal ini juga berlaku pada aplikasi Wattpad yang memiliki sifat sama dengan Fanfiction. Kedua aplikasi tersebut sering kali digunakan sebagai media untuk mengembangkan literasi siswa sekolah karena mengusung cerita fiksi yang sangat di gemari oleh remaja dan juga merepresentasikan dunia yang di impikan, bukan dunia nyata (Razali, 2014).

Aplikasi membaca dan menulis seperti Fanfiction memang telah memberikan dukungan dalam bidang literasi terlebih kemampuan menulis serta memperkaya pembelajaran pemahaman bahasa (Black, 2007). Adanya teknologi informasi pada Fanfiction, disertai internet yang sudah di ketahui oleh banyak siswa, kemampuan literasi konvensional sudah tidak diperlukan lagi (Luke, 2000). Fitur-fitur yang ada pada aplikasi Fanfiction telah sesuai dengan kebutuhan praktik-praktik literasi, dengan demikian cara ini dapat di katakan cara yang populer untuk memperkenalkan literasi (Black, 2005).

Sama halnya dengan aplikasi Wattpad yang saat ini lebih populer dari Fanfiction di dunia. Praktik-praktik membaca dan menulis yang dilakukan menggunakan media ini nilai sangat positif dibandingkan membaca di perpustakaan (Bal, 2018). Membaca cerita fiksi seperti yang ada pada aplikasi Fanfiction maupun Wattpad, dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif pembaca, karena pembaca terdorong mengikuti alur penulis sehingga imajinasi pembaca juga akan tertarik untuk membayangkan suasana atau kejadian dalam cerita (Ayu, 2017). Mar, Oatley dan Peterson (2009) mengatakan jika membaca fiksi juga dapat memberikan pengetahuan tentang emosi sehingga dapat digunakan di kehidupan sosial. Keberhasilan membaca

tentunya diimbangi dengan bacaan yang berujung pada tulisan yang dapat di pahami oleh pembaca (Mata, 2011).

Menulis sendiri dapat diartikan sebagai buah pikiran seseorang yang telah memahami pengetahuan dimana pengetahuan tersebut didapat melalui menyimak, berbicara, dan membaca (Syaharani & Adi, 2017). Dalam aplikasi Wattpad, menulis di ibaratkan sebagai penyampaian pesan dari pengalaman hidup (Putri, 2019). Oleh karena itu gaya penulisan setiap penulis akan berbeda-beda begitupun dengan penguasaan kosa kata dalam tulisan mereka.

Salsa (2019), juga melihat bahwa penggunaan aplikasi Wattpad pada siswa SMA 15 Bandung, memberikan gambaran pada siswa untuk mengkonstruksi tulisan mereka. Tidak hanya memberikan referensi cerita dari berbagai penulis namun juga membantu mereka untuk berimajinasi lebih luas dari cerita-cerita yang ada. Untuk menulis tidak hanya sekedar merangkai kata-kata namun juga bagaimana seorang penulis mampu menuangkan berbagai emosi pada cerita mereka agar tersampaikan pada pembaca. Ulfa (2018), memaparkan dalam penelitiannya jika aplikasi Wattpad sangat membantu mereka dalam memperluas imajinasi (kognisi) saat menulis. Mereka juga akan melibatkan perasaan/*mood* (afeksi) agar mereka bisa menciptakan tulisan yang baik. Selain itu, ketika seseorang telah sering membaca maka akan ada sebuah dorongan (konasi) untuk menulis meski belum terlaksana. Namun setidaknya dorongan untuk menulis cukup dirasa kuat hingga mereka dalam menulis sesuatu yang mereka pikirkan setelah membaca.

Dalam aplikasi Wattpad, adanya praktik komunikasi yang dilakukan pembaca dan penulis dapat dikatakan sebagai *social reading* atau membaca sosial (Linder, dkk, 2013). Social reading berkembang karena adanya teknologi yang mendukung kegiatan membaca untuk mempermudah menyebarkan tulisan ke pembaca secara global. Membaca pada suatu aplikasi atau platform tidak hanya untuk saling berinteraksi sesama pembaca, membaca yang di maksud juga melingkupi pengalaman ketika membaca dalam bentuk aplikasi atau platform. Bloome (1985), juga berpendapat jika

membaca melibatkan hubungan sosial seperti berinteraksi atau membentuk suatu kelompok dengan konteks budaya tertentu. Sehingga nantinya dalam praktik-praktik literasi akan ada faktor-faktor yang mendorong kegiatan literasi membaca dan menulis.

Karadag & Maden (Aytan, 2017), juga menjelaskan jika kemampuan menulis merupakan salah satu dari empat kemampuan dasar bahasa yang mana mereka menyebutnya sebagai bahasa tertulis. Hal tersebut menjelaskan pernyataan sebelumnya, jika dalam menulis terdapat rangkaian kata-kata atau bahasa yang sepatutnya di kuasai oleh penulis itu sendiri.

1.6 Metode dan Prosedur Penelitian

1.6.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang hasil temuannya tidak didapat berdasarkan statistik atau bentuk hitungan lainnya (Strauss & Corbin, 2003). Karena dalam penelitian ini, penulis ingin mengupas lebih jelas pembelajaran literasi menggunakan media Wattpad yang merupakan media baru dan sangat digemari oleh kalangan siswa remaja saat ini. Penelitian ini juga merupakan penelitian kualitatif interpretif, yang berfokus pada interaksi seseorang untuk membentuk suasana sosial (Manning & Adrienne, 2014). Wattpad tidak hanya memberikan ruang bagi pembaca dan penulis untuk menyalurkan kreatifitas mereka, namun juga memberikan ruang sosial dimana pembaca dan penulis bisa saling berhubungan dalam platform tersebut.

Metode penelitian untuk penelitian ini adalah *grounded theory*. Menurut Strauss & Corbin (2003), *grounded theory* atau teoretisasi data merupakan teori yang didapat dari hasil pengumpulan dan analisis data untuk di susun secara sistematis hingga membentuk konsep baru yang terkait dengan fenomena yang diteliti. Dengan demikian, hasil pengumpulan data dan teori yang disusun akan saling berkaitan. Yang menjadi ciri khas dalam metode ini ialah proses pengkodean yang merupakan proses analisis data pada

grounded theory. Menurut Strauss dan Corbin (2003) proses pengkodean merupakan proses mengurai data, mengkonsep kemudian menyusun kembali hingga membentuk suatu konsep baru yang berhubungan dengan fenomena yang ada. Proses pengkodean terdiri dari tiga jenis pengkodean; pengkodean terbuka (*open coding*), pengkodean berporos (*axial coding*), dan pengkodean terpilih (*selective coding*).

1.6.2 Lokasi Penelitian

Spradley dalam Sugiyono (2008), memberikan istilah situasi sosial untuk sebuah populasi yang mana terdapat tiga elemen didalamnya yaitu tempat, pelaku, dan aktivitas. Dari ketiga elemen tersebut telah melingkupi suatu kasus tertentu yang akan di teliti. Penulis melihat bahwa fenomena terkait penggunaan aplikasi Wattpad pada remaja sekolah juga terjadi di kota Surabaya, dimana kota tersebut merupakan salah satu kota metropolitan yang aktif dalam dunia digital. Selain itu menilik dari Sugiyono (2008), adanya keterbatasan tenaga, dana, waktu dan fikiran, yang mana kota Surabaya cukup mudah di jangkau oleh penulis untuk bisa mendapatkan hasil yang maksimal.

1.6.3 Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang didapat oleh peneliti secara langsung seperti observasi, wawancara dan dokumentasi (Sugiyono, 2008). Dan seperti tujuan dari penelitian *grounded theory*, yaitu penemuan berdasarkan data yang didapat, data primer didapat melalui observasi dan wawancara.

Observasi yang dilakukan ialah observasi terus terang, hal ini bertujuan agar informan mengerti maksud dan tujuan peneliti. Tujuan dari observasi terus terang juga untuk memudahkan peneliti ketika melakukan tahap selanjutnya, yaitu *in-dept-interview*. *In-dept-interview* atau wawancara semiterstruktur dimaksudkan agar data yang di kemukakan informan bisa lebih terbuka dengan peneliti. Hal ini juga memudahkan peneliti untuk menggali lebih dalam data-data yang diperlukan selama proses pengkodean.

Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini menggunakan referensi-referensi jurnal terdahulu yang dapat melengkapi data primer serta memudahkan peneliti untuk membuat pertanyaan-pertanyaan awal dalam proses penyampelan. Literatur sebagai data sekunder dalam grounded theory terbagi menjadi 2, yaitu *literature teknis* dan *literature nonteknis*.

Literature teknik berupa laporan terdahulu yang berkaitan dengan penelitian dan karya tulis yang terbentuk dalam makalah teoritis. Literatur ini dapat digunakan sebagai bahan pembandingan data-data yang telah di dapatkan. Lalu literature nonteknis yang berupa, dokumen, catatan, katalog, dan materi yang digunakan sebagai data utama. Ketika peneliti melakukan wawancara juga dapat menggunakan literature nonteknis sehingga dapat mejadi pengantar lapangan pada penelitian grounded theory.

1.6.4 Teknik Penentuan Informan

a. Kriteria Informan

Informan dalam penelitian ini ialah siswa SMP dan SMA di Surabaya yang memiliki dan menggunakan aplikasi Wattpad untuk membaca atau menulis. Selain itu informan juga telah menggunakan aplikasi Wattpad minimal 1-2 tahun untuk melihat perbedaan sebelum menggunakan dan setelah menggunakan aplikasi Wattpad.

b. Jumlah Informan

Melalui prosedur penyampelan, peneliti mendapatkan sebanyak 12 informan yang telah memenuhi kriteria informan. Informan tersebut terdiri dari 5 siswa SMP dan 7 siswa SMA dengan asal sekolah yang berbeda-beda. Kemudian peneliti berfokus pada informan yang dapat memberikan data lebih mendalam lagi. Sehingga pengambilan sampel berfokus pada lima informan sebagai berikut:

Tabel 1.1 Tabel Informan dan Waktu Pelaksanaan Wawancara

No	Nama	Sekolah	Akun Wattpad	Waktu Pelaksanaan
1	Ayu	SMA Khadijah	@ayusuhaimiharuka	10 Feb 2020
2	Sela	SMP 26 Surabaya	@lapycute	13 Feb 2020
3	Fira	SMA 11 Surabaya	@Hzfraaa	17 Maret 2020
4	Hanni	SMA Khadijah	@Hanprxx	16 Mei 2020
5	Fatimah	SMK Dika Wacana	@zahazizah9	5 Juni 2020

c. Prosedur Penyampelan

Penyampelan dalam grounded theory diikuti dengan tujuan dari prosedur tiga pengkodean (Strauss & Corbin, 2003). Penyampelan pertama ialah *penyampelan terbuka* dengan mengajukan pertanyaan berdasarakan literatur terdahulu sebagai pertanyaan awal. Penyampelan ini bertujuan untuk mendapatkan kategori sebanyak mungkin beserta sifat dan ukurannya. Penentuan informan dalam penyampelan ini juga tidak terbatas dan terbuka. Setelah melakukan wawancara pada tahap penyampelan ini peneliti melakukan analisis untuk mendapatkan kategori dan membandingkannya untuk melihat apakah ada konsep awal yang tidak relevan dan perlu diubah.

Penyampelan selanjutnya ialah *penyampelan relasional dan variasional* yang berfokus pada membuktikan hubungan yang telah dilakukan pada proses pengkodean berporos. Penyampelan ini juga sebisa mungkin menemukan sebanyak mungkin perbedaan tingkat ukuran dalam data.

Setelah melihat hubungan kategori, penyampelan selanjutnya ialah *penyampelan pembeda* yang dilakukan dalam proses pengkodean terpilih. Penyampelan ini bertujuan untuk membuktikan alur cerita, hubungan antar kategori dan mengganti penyusunan kategori yang kurang baik. Pada tahap penyampelan ini bisa jadi mengharuskan untuk kembali pada subjek penelitian atau informan. Peneliti juga

melakukan wawancara lebih lanjut dalam tahap ini untuk mengabsahkan teori yang telah dibangun.

1.6.5 Teknik Analisis Data (Pengkodean)

Berdasarkan metode yang peneliti gunakan, *grounded theory*, analisis data berada pada tahap pengkodean. Terdapat tiga pengkodean pada *grounded theory* menurut Strauss & Corbin (2003), yaitu :

1. Pengkodean Terbuka (*open coding*)

Tahap ini merupakan tahap awal dalam analisis data yang telah didapat. Data-data yang terkumpulkan akan di uraikan atau dipisah-pisahkan berdasarkan kategori yang sama, pengkategorian dalam tahap ini masih dalam kategori yang lebih kecil sehingga nantinya akan di dapat banyak kategori yang berbeda-beda. Penngkategorian pada tahap ini juga dapat di katakan sebagai pengkonsepan karena akhir dari kategori akan membentuk konsep yang merupakan dasar analisis dalam metode *grounded theory*. Oleh karena itu, dalam tahap pengkodean ini data benar-benar harus di bandingkan perbedaan dan persamaannya agar nantinya data yang telah di kategorikan dapat dikaitkan satu sama lain untuk ke tahap proses pengkodean selanjutnya. Adapun prosedur pada pengkodean terbuka:

- a) Pelabelan Fenomena : penguraian data mentah yang didapat kemudian membuat gambaran konsep data secara sementara
- b) Penemuan Kategori : mengelompokkan konsep-konsep yang memiliki kesamaan lalu menemukan kelompok konsep mana yang berkaitan dengan fenomena untuk menjadi sebuah kategori
- c) Penamaan Kategori : penamaan kategori yang disesuaikan dengan isi kategori tersebut
- d) Penyusunan Kategori Berdasarkan Sifat dan Ukurannya : katgeori akan dikelompokkan kembali bersadarkan sifat

(karakteristik kategori) dan ukuran (menunjukkan ukuran atau jumlah dari karakteristik).

- e) Variasi Cara Pengkodean Terbuka : dapat dilakukan dengan cara analisis *Baris Per Baris* yang dianalisis tipe frase atau kata. Dan cara *Per Kalimat atau Paragraf* yang dapat dilihat dari gagasan utamanya.
- f) Penulisan Catatan Kode : tahapan ini diambil dari catatan peneliti pada halaman wawancara, catatan lapangan atau dokumen lainnya. Dapat dikatakan tahapan ini merupakan pemberian kode pada setiap catatan yang ditulis peneliti sebagai sebuah memo.

2. Pengkodean Berporos (axial coding)

Prosedur pengkodean berporos dengan menempatkan kembali data dari hasil pengkodean terbuka dengan cara-cara baru yang mana akan membuat hubungan antar kategori. Dalam tahap ini terdapat jenis kategori yang menjadi paradigma *grounded theory* untuk dapat menghubungkan kategori inti dengan kategori lain, sebagai berikut:

- a) Kondisi Kasual : mengacu pada suatu peristiwa atau insiden yang membentuk suatu fenomena.
- b) Fenomena : merupakan gagasan, peristiwa dan kejadian utama yang terdapat suatu tindakan atau interaksi untuk diolah, ditangani, atau dikaitkan dengan hal-hal tersebut.
- c) Konteks : merujuk pada suatu kondisi tertentu yang didalamnya terdapat strategi aksi/interaksi untuk menangani, mengelola, melaksanakan dan memberikan tanggapan pada suatu fenomena.
- d) Kondisi Pemengaruh : mengacu pada kondisi yang lebih luas dan umum yang dapat menjadi suatu penghambat atau pendukung untuk membentuk strategi tindakan/interaksi. Kondisi pemengaruh dapat berupa ruang, waktu, budaya, status

ekonomi, teknologi, karir, sejarah, dan riwayat hidup seseorang.

- e) Strategi Aksi/Interaksi : suatu strategi atau taktik sebagai bentuk tanggapan atau mengatasi pada suatu fenomena. Aksi/interaksi sendiri memiliki sifat tertentu seperti berproses, berorientasi tujuan, tindakan/interaksi yang gagal, dan kondisi pemengaruh.
- f) Konsekuensi : hasil dari tanggapan pada suatu fenomena yang dapat terjadi pada orang, tempat dan benda.

3. Pengkodean Berpilih (Selective Coding)

Tahap ini dapat, dilakukan kembali pemilihan kategori inti yang akan menjadi inti dari fenomena yang didapat. Nantinya kategori inti tersebut akan dihubungkan dengan kategori-kategori lain sehingga akan membentuk sebuah gambaran kenyataan yang terkonseptual secara sistematis. Adapun langkah-langkah penyusunan gambaran kenyataan sebagai berikut :

a) Menjelaskan dan Menganalisis Alur Cerita

Alur cerita yang dimaksud ialah mengkonsepkan cerita deskriptif tentang fenomena yang diteliti. Peneliti akan membuat suatu alur cerita mengenai fenomena yang di dapat untuk menemukan kategori inti yang akan di gabungkan dengan kategori-kategori lainnya. Setelah peneliti dapat menjelaskan secara sistematis, maka dari hasil tersebut akan di analisis kembali pada point mana yang terlihat menonjol sehingga hal tersebut yang akan dijadikan sebuah kategori inti atau fokus dari femonena. Pada tahap penjelasan secara deskriptif kemudian di konseptualisasikan inilah yang dinamakan *alur cerita*. Ketika telah mendapatkan kategori inti atau konseptualisasi cerita, maka perlunya penamaan dari kategori inti tersebut yang sesuai dengannya. Hal inilah yang nantinya akan di hubungkan dengan kategori-kategori lain.

b) Mengkaitkan Kategori Lain di Seputar Kategori Inti

Dalam mengkaitkan kategori inti dengan kategori lain ini perlunya bantuan dari alur cerita yang sebelumnya sudah dibuat. Hal ini bertujuan untuk membantu peneliti agar lebih jelas kategori-kategori mana yang cocok di kaitkan dengan kategori inti. Kemudian hal tersebut juga tidak lepas dengan sifat atau *paradigma* yang sebelumnya ditentukan pada Pengkodean Berporos. Dengan bantuan paradigma yang disusun berdasarkan alur cerita, peneliti akan dipermudah dalam mengkaitkan kategori.

c) Menentukan Sifat dan Ukuran Inti Cerita

Langkah ini hampir sama dengan salah satu tahap Pengkodean Terbuka, namun pada tahap ini kategori inti yang telah dipilih akan di analisis kembali sifat serta urutannya. Hal ini juga untuk mencocokkan bahwa kategori yang dipilih telah cocok untuk menjadi kategori inti. Barulah kemudian, proses pengkaitan di lakukan.

d) Mengabsahkan Hubungan

Setelah dibuat hubungannya antara kategori, akan terlihat suatu kondisi atau pola dari keterkaitan kategori. Dari pola tersebut akan ada konteks tindakan (kondisi) yang ditetapkan hubungannya. Hubungannya berbeda-beda kemudian konteks-konteks tersebut di kelompokkan atau di kategorikan lagi sesuai ukuran dan sifatnya. Nantinya kategori tersebut akan menjadi konsep dasar dari hasil penelitian.

e) Membuktikan Teori

Tahap ini merupakan tahap dimana peneliti harus membuktikan pernyataan-pernyataan yang dibuatnya dalam pembuatan konsep hasil penelitian dengan teori-teori yang sudah ada atau teori seseorang. Hal tersebut menjadi dasar peneliti agar pernyataan yang dibuat semakin kuat dan terbukti bahwa adanya

keterkaitan antar kategori. Acapkali peneliti menemukan suatu kondisi yang tidak sesuai dengan teori. Maka peneliti harus mencari pada kondisi mana yang menyebabkan perbedaan tersebut.

