



Pemanfaatan Novel Berbasis Digital Sebagai Tolok Ukur Literasi Siswa SMKN 2 Probolinggo

Wahyu Dian Andriana ^{a,1*}, Anas Ahmadi ^{a,2}, Resdianto Permata Raharjo ^{a,3},

^a Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

¹ wahyu.23003@mhs.unesa.ac.id*; ² anasahmadi@unesa.ac.id; ³ resdiantoraharjo@unesa.ac.id

* penulis korespondensi

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Received, Mei 2024

Accepted, Mei 2024

Published, Juni 2024

Kata Kunci:

Novel, Digital, Literasi, Siswa, SMKN 2 Probolinggo

Cara Mengutip:

Andriana., *et al.* (2024). Pemanfaatan Novel Berbasis Digital Sebagai Tolok Ukur Literasi Siswa SMKN 2 Probolinggo. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 12 *Special Issue*(1), pp 31-43.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan novel berbasis digital dan tingkat literasi siswa SMKN 2 Probolinggo. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-XI jurusan TKR dan Kelas XII jurusan TKJ serta jawaban dari responden terkait perspektif siswa dalam pemanfaatan novel digital sebagai tolok ukur literasi siswa SMKN 2 Probolinggo. Data penelitian ini berupa kata, frasa, dan kalimat berdasarkan sumber data penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni survei (kuesioner) berupa angket melalui *googleform* dan teknik simak serta catat. Teknik analisis data yang digunakan adalah model Miles dan Huberman, meliputi reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat literasi siswa SMKN 2 Probolinggo masih rendah dan platform novel berbasis digital dinilai belum efektif dalam meningkatkan literasi siswa di sekolah tersebut. Akan tetapi, sebagian siswa telah memanfaatkan platform novel berbasis digital, meliputi *Wattpad*, *Fizzo Novel*, *Ipusnas*, dan lain sebagainya. Pemilihan novel berbasis digital tersebut berdasarkan pada keberagaman jenis genre buku atau cerita yang disajikan dalam *platform* tersebut. Akan tetapi, keragaman novel berbasis digital yang digunakan oleh siswa berbanding terbalik dengan tingkat literasi siswa SMKN 2 Probolinggo.

Abstract

This study aims to describe the utilization of digital-based novels and the literacy level of students of SMKN 2 Probolinggo. The type of research used is qualitative research. The data sources in this study are students in Class X-XI of the TKR department and Class XII of the TKJ department as well as answers from respondents related to students' perspectives on the utilization of digital novels as a measure of literacy of SMKN 2 Probolinggo students. This research data is in the form of words, phrases, and sentences based on the research data source. The data collection techniques used are surveys (questionnaires) in the form of questionnaires through Google Forms and listening and recording techniques. The data analysis technique used is the Miles and Huberman model, including reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of this study show that the literacy level of students at SMKN 2 Probolinggo is still low and the digital-based novel platform is considered ineffective in improving student literacy at the school. However, some students have utilized digital-based novel platforms, including Wattpad, Fizzo Novel, Ipusnas, and so on. The selection of digital-based novels is based on the diversity of book genres or stories presented on these platforms. However, the diversity of digital-based novels used by students is inversely proportional to the literacy level of SMKN 2 Probolinggo students.

PENDAHULUAN

Literasi digital memiliki peran penting bagi kehidupan setiap orang di era digitalisasi saat ini. Peran penting itu tampak melalui dampak yang ditimbulkan dari literasi dalam kehidupan bermasyarakat sehingga perlu wawasan berpikir dan pengetahuan yang luas sebagai kunci

komunikasi untuk masyarakat yang beradab (Prihatin *et al.*, 2020). Hal itu disebabkan literasi digital berpengaruh terhadap pengembangan pribadi setiap orang karena melibatkan kemampuan komunikasi, berpikir kritis, kolaborasi, serta kemampuan kreatif dan inovatif seseorang (Muliani, dkk., 2021). Kondisi tersebut dipengaruhi oleh kemampuan teknologi dalam mendorong pembangunan dalam berbagai dimensi kehidupan (Reddy *et al.*, 2020). Dengan begitu, literasi digital menjadi pilar utama untuk menghadapi hal itu dan perlu untuk terus ditingkatkan dalam berbagai aspek kehidupan.

Literasi digital cenderung dikaitkan dengan literasi media dan multiliterasi (Pangrazio *et al.*, 2020). Hal itu diartikan sebagai kemampuan untuk meleak teknologi sesuai kebutuhan saat ini. Dalam hal ini literasi digital perlu diprioritaskan seiring perkembangan teknologi (Falloon, 2020). Maka dari itu, perlu adanya peningkatan literasi digital bagi setiap orang untuk memperkuat kemampuan yang dimiliki dalam menginterpretasikan dan menyampaikan informasi serta meningkatkan kapasitas mereka secara inovatif. Sebab seseorang dapat dikatakan berhasil dalam dunia literasi apabila ia mengerti dan memproses informasi yang diperoleh melalui bacaan (Apriyani, 2020). Dengan literasi, seseorang tidak hanya memahami isi teks tetapi juga akan mengubah pemikiran dan bertindak sesuai dengan pemahamannya tersebut (Ahmadi *et al.*, 2019). Hal itu dapat didukung melalui pemanfaatan novel berbasis digital bagi generasi muda untuk meningkatkan literasi.

Novel berbasis digital memiliki berbagai jenis genre buku, cerita, atau tulisan yang tersebar secara luas di berbagai *platform* tersebut. Pemanfaatan novel itu dapat menjadi salah satu media atau langkah untuk membentuk pribadi seseorang agar menjadi berkualitas, seperti memiliki kecerdasan baik emosional maupun spiritual, mampu berpikir logis, kritis, dan mampu memecahkan setiap permasalahan (Kusumawardani *et al.*, 2024). Selain itu, pemanfaatan novel berbasis digital untuk melaksanakan aktivitas literasi dapat menjadi upaya dalam membentuk budi pekerti seseorang agar memiliki budaya literasi dalam dirinya (Fadli *et al.*, 2020). Kecenderungan dalam pemanfaatan novel berbasis digital dapat mencerminkan tingkat kecakapan literasi seseorang, seperti kemampuan dalam mengembangkan pemikirannya dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan jawaban dan gagasan dari satu topik (Ahmadi, Darni, *et al.*, 2019). Sebab, semakin tinggi kecenderungan seseorang dalam memanfaatkan novel berbasis digital dalam aktivitas literasi berarti semakin tinggi pula kesempatan bagi mereka untuk melihat dunia melalui perspektif yang beragam dan inovatif.

Keberlangsungan hal tersebut perlu adanya minat dan motivasi dari setiap orang untuk memanfaatkan novel berbasis digital sebagai pendukung kebutuhan literasi mereka. Minat dan motivasi tersebut merupakan faktor internal yang muncul dari dalam diri setiap orang sehingga perlu ada pemicu untuk membangkitkan dua hal itu. Maka dari itu, perlu adanya dorongan mental untuk menggerakkan dua faktor tersebut yang nantinya juga dapat menggerakkan seseorang untuk melakukan aktivitas literasi (Adha *et al.*, 2024). Kedua hal itu perlu dibangun secara kuat sebagai pondasi utama terlaksananya literasi. Hal tersebut terbukti melalui fakta di lapangan bahwasanya minat dan motivasi seseorang dalam literasi dapat memengaruhi pemanfaatan novel berbasis digital. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa memanfaatkan novel berbasis digital sebagai upaya yang efektif dan efisien dalam melakukan aktivitas literasi tidak mampu memicu bangkitnya minat dan motivasi literasi siswa SMKN 2 Probolinggo. Kondisi itu tentu saja juga dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal yang juga berperan di dalamnya.

Maka dari itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan novel berbasis digital di kalangan siswa SMKN 2 Probolinggo. Selain itu, penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui tingkat literasi siswa SMKN 2 Probolinggo dengan menggunakan tolok ukur pemanfaatan novel berbasis digital. Di samping itu, penelitian ini memberikan manfaat praktis dan teoretis yang dapat merancang strategi peningkatan literasi yang lebih efektif,

memanfaatkan dan menerapkan teknologi digital dalam literasi, dan memajukan integrasi teknologi pendidikan di Indonesia.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan perspektif baru mengenai pemanfaatan novel berbasis digital sebagai tolok ukur literasi siswa SMKN 2 Probolinggo di era 5.0. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap literatur pendidikan digital tentang bagaimana platform berbasis cerita dapat menjadi sarana strategis dalam kehidupan dan tantangan teknologi saat ini. Hal tersebut relevan dengan kehidupan saat ini karena tantangan adaptasi teknologi semakin kompleks dan membutuhkan strategi yang inovatif dan efektif. Lebih daripada itu, juga dapat membuka jalan untuk mengeksplorasi lebih mendalam terkait bagaimana teknologi dalam pendidikan dapat disesuaikan dan mendukung tujuan pendidikan nasional khususnya di Indonesia.

TINJAUAN PUSTAKA

Pemanfaatan novel berbasis digital adalah satu integrasi teknologi digital dalam pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Hal tersebut didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya yang memberikan pandangan terkait peluang novel berbagai digital sebagai media peningkatan literasi digital. Al Falaq *et al* (2021) mengaji mengenai potensi platform *wattpad* sebagai media pengajaran sastra. Hasil penelitian menunjukkan bahwa platform *wattpad* dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk mencapai kompetensi sastra. Platform tersebut dinilai perlu digunakan dalam pembelajaran di kelas untuk meningkatkan pemahaman sastra di kalangan mahasiswa.

Ananda & Rakhmawati (2022) mengungkapkan bahwa platform *wattpad* memiliki peluang media pembelajaran sastra bagi siswa SMA untuk meningkatkan minat literasi digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa platform *wattpad* membantu guru mengembangkan pembelajaran sastra di era perkembangan teknologi dan strategi tersebut membantu siswa untuk tidak perlu lagi terfokus di kertas, baik untuk menulis maupun membaca. Wirayuda (2023) juga mengungkapkan bahwa minat baca di kalangan mahasiswa terindikasi mulai menurun di era digital sehingga perlu upaya untuk meningkatkan hal tersebut, salah satunya melalui platform *wattpad*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa platform *wattpad* menjadi salah satu cara untuk menarik minat baca di kalangan mahasiswa. Sebab, platform tersebut mudah diakses dan dijangkau sehingga proses kreatif mereka akan terus berjalan.

Sutarini & Dwi (2022) mengaji mengenai keefektifan *wattpad* dalam meningkatkan minat baca siswa kelas XI SMK YPK, Medan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa platform *wattpad* terbukti efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca di kalangan siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa tersebut terbukti bukti signifikan yang menunjukkan bahwa penggunaan *wattpad* berkontribusi secara positif terhadap peningkatan minat baca mereka. Pratiwi & Dewi (2023) juga mengaji hal serupa mengenai potensi *wattpad* sebagai media literasi digital yang membantu siswa meningkatkan keterampilan literasi mereka di era digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *wattpad* sebagai media literasi digital terbukti efektif untuk meningkatkan minat membaca dan kemampuan menulis siswa. *Wattpad* tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis, tetapi juga memiliki peran penting dalam lingkungan pendidikan. *Wattpad* memfasilitasi interaksi secara gratis antara penulis dan pembaca sehingga memberikan kesempatan kepada mereka untuk berbagi dan mengakses karya tulis yang pada akhirnya dapat memperkaya minat baca dan kreativitas siswa.

Literasi Digital

Literasi diartikan sebagai kemampuan individu untuk memanfaatkan keterampilan dan potensi yang dimilikinya dalam mengelola serta memahami informasi. Hal tersebut terintegrasi dalam aktivitas sehari-hari, seperti membaca, menulis, berhitung, dan menyelesaikan masalah

(Idhartono, 2022). Hal itu membuktikan bahwa kemampuan literasi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk literasi tersebut kemudian disajikan dalam bentuk teknologi canggih disebut literasi digital (Ramadhan, 2023). Literasi digital merupakan keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan teknologi digital secara efektif, meliputi kemampuan mengakses, mengorganisir, memahami, mengplatformkan, mengomunikasikan, menilai, dan menghasilkan informasi secara aman dan efektif dengan menggunakan berbagai alat digital (Isabella, *et al.*, 2023).

Literasi digital juga mencakup kemampuan untuk berkomunikasi dengan efektif melalui media digital, menilai keakuratan dan relevansi informasi, serta menciptakan konten digital yang inovatif dan informatif. Literasi digital juga berpengaruh terhadap keterampilan sosial siswa (Amin, *et al.*, 2023). Dalam praktiknya, literasi digital melibatkan interaksi yang efektif melalui berbagai platform media sosial dan alat komunikasi digital yang dapat mengajarkan siswa cara berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang lain secara *online*. Kemampuan ini dinilai penting karena mendorong pengertian lintas budaya dan empati mengingat siswa melakukan interaksi dengan berbagai latar belakang yang berbeda. Selain itu, literasi digital juga membantu siswa dalam membangun dan memelihara hubungan sosial serta mengelola konflik dan berpartisipasi dalam diskusi grup secara lebih efektif (Nurlinah, *et al.*, 2023).

Novel Berbasis Digital

Novel berbasis digital merupakan salah satu produk yang dihasilkan dari revolusi digital (Toharoh & Setyawati, 2024). Novel berbasis digital merupakan media sastra siber yang berupa situs website dan platform yang dirancang khusus untuk mendukung karya sastra berupa novel (Fahmy, *et al.*, 2023). Novel berbasis digital dirancang untuk mengembangkan dunia sastra dengan memperluas jangkauan pembaca. Platform novel berbasis digital memberikan kesempatan kepada penulis untuk mempublikasikan karya mereka secara *online*. Hal itu tidak hanya membuka pintu bagi penulis baru untuk mencari audiens tetapi juga menyediakan cara yang mudah bagi pembaca untuk menemukan dan menikmati berbagai bentuk sastra salah satunya novel dari manapun. Novel digital menandai perubahan signifikan dari bentuk buku cetak (tradisional) ke format yang lebih modern dan dapat diakses secara *online* menggunakan teknologi digital.

Keberadaan novel digital memberikan kemudahan dan fleksibilitas yang tidak dapat ditandingi oleh buku fisik. Selain itu, novel digital sering kali disertai dengan fitur-fitur interaktif, seperti kata yang dapat dicari, catatan yang bisa ditambahkan, dan teks yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembaca. Hal tersebut memudahkan pembaca untuk mengakses berbagai judul buku. Novel digital menjadi salah satu media yang memengaruhi minat membaca terutama di kalangan generasi muda (Arlovin, *et al.*, 2024). Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kemudahan aksesibilitas, variasi konten, fitur interaktif, dan komunitas *online* dalam platform novel digital. Faktor-faktor tersebut dapat menciptakan lingkungan yang mendukung dan memotivasi generasi muda untuk terus membaca dan terlibat dalam kegiatan literasi. Selain itu, juga dapat mendorong pertumbuhan literasi di kalangan generasi muda.

METODE

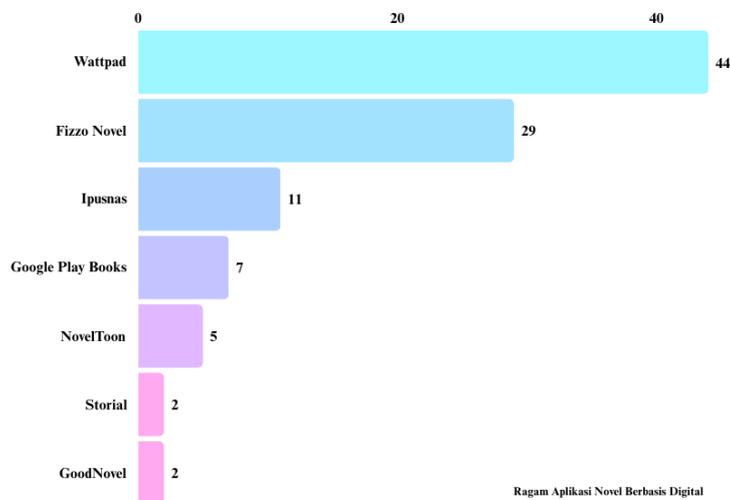
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini dilakukan di SMKN 2 Probolinggo. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-XI jurusan TKR dan kelas XII jurusan TKJ 1. Responden tersebut dipilih secara acak dengan teknik *purposive sampling* karena sampel relevan dengan tujuan penelitian dan mudah didekati atau ditemui oleh peneliti (Lenaini, 2021). Selain itu, sumber data penelitian ini juga menggunakan jawaban dari responden terkait perspektif siswa dalam pemanfaatan novel digital sebagai tolok ukur literasi siswa SMKN 2 Probolinggo. Data

penelitian ini berupa kata, frasa, kalimat, dan paragraf berdasarkan pada sumber data penelitian. Hasil jawaban responden yang diperoleh sebanyak 45 data penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu survei (kuesioner) berupa angket melalui *googleform* yang dibagikan mulai tanggal 2-6 Mei 2024. Teknik tersebut dipilih untuk memperoleh data terkait platform novel digital yang digunakan, alasan memilih platform tersebut, alasan tidak memilih platform lain, dan frekuensi literasi siswa. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan teknik simak dan catat. Teknik simak digunakan untuk memperoleh data penelitian dengan cara menyimak jawaban responden, sedangkan teknik catat digunakan untuk menyiapkan data penelitian dengan cara mencatat data-data yang diperoleh saat proses simak (Syaira & Hermendra, 2024). Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah Miles dan Huberman, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan (Annisa & Mailani, 2023). Reduksi data digunakan saat melakukan penelitian ke lapangan dengan observasi literasi siswa SMKN 2 Probolinggo dan menyebarkan angket penelitian pada responden. Penyajian data digunakan setelah data penelitian telah dikategorikan kemudian disajikan dalam bentuk narasi untuk mempermudah interpretasi data. Terakhir, penarikan simpulan digunakan untuk membuat simpulan berdasarkan hasil data penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil survei (kuesioner) dengan penyebaran angket melalui *googleform* pada responden yang terpilih terkait platform novel berbasis digital terdapat jawaban yang beragam. Keberagaman platform novel digital yang dipilih oleh responden disajikan melalui diagram berikut



Gambar 1. Diagram Ragam Platform Novel Berbasis Digital

Berdasarkan Gambar 1 tersebut dapat diketahui bahwa siswa SMKN 2 Probolinggo dominan menggunakan platform *Wattpad* untuk menunjang aktivitas literasi mereka. Hal tersebut menandakan bahwa platform *Wattpad* populer di kalangan siswa SMKN 2 Probolinggo dibandingkan dengan platform novel digital lainnya. Popularitas *Wattpad* di kalangan siswa menunjukkan bahwa platform tersebut lebih diminati oleh mereka karena keberadaannya yang mudah diakses. Hal tersebut membuktikan bahwa *Wattpad* memberikan kemudahan akses bagi pengguna untuk menikmati karya sastra sebagai bentuk atau produk dari revolusi digital. Putri (2019) menyampaikan bahwa siswa memiliki minat dan motivasi yang lebih untuk menggunakan *Wattpad* dalam meningkatkan kemauan membaca karena lebih menyukai cerita yang

dipublikasikan secara *online* sebab dinilai lebih praktis. Sebagaimana juga disampaikan oleh Hilaliyah *et al.*, (2024) bahwa *Wattpad* merupakan salah satu platform yang populer di kalangan pembaca dan penulis, terutama di kalangan generasi milenial dibanding platform lain karena telah diunduh sebanyak 100 juta lebih. Akan tetapi, hal itu tidak menutup peluang muncul platform lain yang sejenis yang berfokus pada sastra dan bahasa di dunia digital, seperti *Fizzo Novel*.

Fizzo Novel merupakan platform populer kedua setelah *Wattpad* yang juga secara dominan digunakan oleh siswa SMKN 2 Probolinggo. Sebagaimana dijelaskan oleh Hilaliyah *et al.*, (2024) bahwa *Fizzo Novel* telah diunduh sebanyak 50 juta lebih dan hal itu menunjukkan bahwa platform tersebut juga menjadi platform populer di kalangan generasi milenial. Hal itu disebabkan platform *Fizzo Novel* memiliki kemiripan dengan *Wattpad* yang menyediakan berbagai jenis genre dan fitur, seperti karya klasik, drama, penulis terkenal, tren terbaru, *romance*, horor, dan berbagai fitur lain. Akan tetapi, platform *Fizzo Novel* memiliki satu perbedaan dan menjadi sebuah kelebihan, yaitu platform tersebut memberikan upah atau gaji pada pembaca maupun penulis. Sebagaimana disampaikan oleh Selviani & Fendiyanto (2023) bahwa *Fizzo Novel* memiliki fitur poin yang dapat ditukarkan oleh uang setiap kali menggunakannya, baik untuk membaca maupun menulis. Fitur itu memberikan keuntungan bagi pembaca maupun penulis. Hal tersebut menjadi alasan bagi siswa SMKN 2 Probolinggo untuk lebih memilih *Fizzo Novel*.

Persaingan ketat tersebut menimbulkan kesenjangan pada platform lainnya yang kurang dikenal oleh siswa SMKN 2 Probolinggo, seperti platform *Storial* dan *GoodNovel*. Hal itu terbukti melalui hasil survei yang menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang menggunakan dan memanfaatkan dua platform tersebut untuk aktivitas literasi mereka. Kondisi tersebut menandakan bahwa eksistensi dua platform itu mulai terancam oleh platform-platform yang dikenal lebih dulu atau menawarkan hal yang menguntungkan bagi pembaca dan penulis. Sebagaimana disampaikan oleh YB, Anang (2023) bahwa platform *Storial.co* telah berhenti beroperasi secara permanen karena persaingan ketat di industri penerbitan secara digital, tidak memperoleh karya yang berkualitas dari penulis, dan lain sebagainya. Sebagaimana juga disampaikan oleh Inez (2022) bahwasanya platform *GoodNovel* membatasi pembaca dalam membaca karya sastra hingga selesai dan pembaca harus membayar dengan koin agar dapat menyelesaikannya. Di samping itu, masih terdapat platform novel digital lainnya, seperti *Ipusnas*, *Google Play Books*, dan *NovelToon* yang dipilih dan digunakan oleh siswa SMKN 2 Probolinggo untuk aktivitas literasi. Ketiga platform novel digital tersebut mampu menjaga eksistensinya dengan cara bersaing secara kompetitif dan terus berupaya untuk mengembangkannya.

Dominasi penggunaan pada beberapa platform novel digital pada siswa SMKN 2 Probolinggo dipengaruhi oleh faktor-faktor yang menunjang kelebihan platform tersebut. Hal itu tentu saja berdasarkan pada pengalaman siswa selama menggunakan platform yang dipilih untuk mendukung aktivitas literasi mereka. Pengalaman itu membawa suatu platform pada penilaian baik atau buruk. Penilaian tersebut dapat diketahui melalui respon siswa terkait alasan penggunaan suatu platform novel digital itu dibandingkan platform lainnya. Respon siswa dapat diketahui melalui gambar diagram yang disajikan berikut

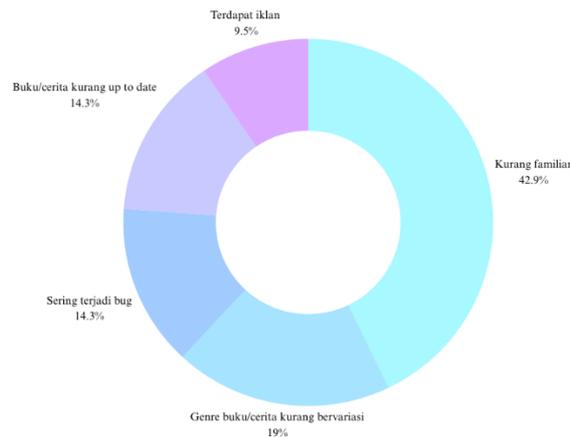


Gambar 2. Diagram Respon Pengguna Platform Novel Berbasis Digital

Berdasarkan Gambar 2 dapat diketahui bahwa siswa SMKN 2 Probolinggo memilih untuk menggunakan platform novel berbasis digital tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yang sekaligus menunjukkan kelebihan dari platform tersebut. Adapun beberapa alasan siswa menggunakan platform novel berbasis digital yang dipilih karena bagi mereka platform tersebut menyediakan berbagai jenis genre buku atau cerita, mulai dari cerita fiksi, non-fiksi, antologi puisi, kumpulan kutipan (*quotes*), dan lain sebagainya. Keragaman jenis genre buku atau cerita dalam platform novel berbasis digital juga didukung oleh fitur platform yang mudah diakses dan interaktif, baik bagi pembaca maupun penulis. Kemudahan akses dan fitur yang interaktif memberikan kesan dan pengalaman yang baik bagi pengguna platform tersebut karena dapat menghadirkan rasa kenyamanan saat menggunakan platform itu. Sebagaimana disampaikan Widiastuti *et al.*, (2022) bahwasanya siswa cenderung memilih bacaan sastra digital yang lebih mudah diakses, praktis, menarik, efisien, lebih ekonomis, dan akses terhadap bacaan lebih sederhana. Hal tersebut tentu saja dapat terus menumbuhkan dan meningkatkan motivasi siswa SMKN 2 Probolinggo untuk melakukan literasi.

Tidak hanya itu, setiap siswa juga menilai bahwa platform novel berbasis digital yang mereka pilih selalu menyajikan cerita atau tulisan baru hampir setiap harinya. Hal itu menarik minat untuk terus mengikuti, mengeksplor, dan mencari cerita atau tulisan baru dalam platform tersebut. Minat tersebut tumbuh karena juga didukung oleh beberapa faktor, seperti tidak mengandung unsur iklan dan tidak membayar. Dua hal tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa dalam memilih suatu platform novel berbasis digital untuk mendukung aktivitas literasi mereka. Selain itu, platform yang mereka pilih juga memiliki fitur koin yang dapat mengukur sejauh mana aktivitas literasi mereka. Fitur tersebut menjadi penanda bahwa semakin banyak koin yang terkumpul itu artinya siswa sering melakukan aktivitas literasi dan begitu sebaliknya. Koin yang terkumpul tersebut dapat ditukarkan dengan uang melalui dompet digital. Hal itu juga menjadi daya tarik bagi siswa untuk terus melakukan aktivitas literasi kapanpun dan di manapun. Faktor lain yang menjadi pertimbangan siswa dalam memilih platform novel berbasis digital yakni stabilitas platform saat dijalankan. Siswa cenderung memilih platform yang minim terjadi bug karena hal tersebut dapat memengaruhi suasana hati mereka saat melakukan aktivitas literasi.

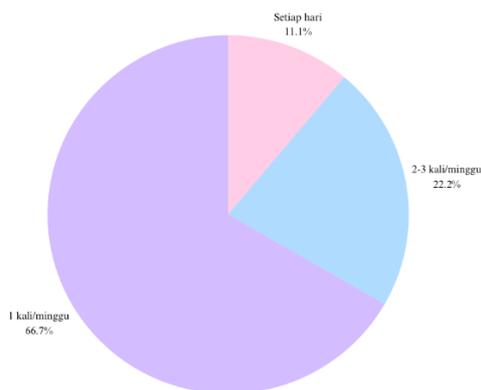
Beberapa alasan yang telah diberikan oleh siswa SMKN 2 Probolinggo terkait platform novel berbasis digital yang dipilih membuat peneliti juga ingin mengetahui alasan mereka tidak menggunakan platform lainnya. Alasan tersebut dapat diketahui melalui gambar diagram yang disajikan berikut.



Gambar 3. Diagram Faktor Tidak Memilih Platform Novel Berbasis Digital lain

Berdasarkan Gambar 3 dapat diketahui bahwa siswa SMKN 2 Probolinggo tidak memilih platform novel berbasis digital lain selain yang digunakan oleh mereka karena beberapa faktor atau alasan yang sekaligus menunjukkan kelemahan dari platform yang tidak dipilih tersebut. Adapun faktor atau alasan tersebut, yakni mereka merasa kurang *familiar* dengan platform novel berbasis digital lainnya. Hal itu membuat mereka harus adaptasi dan mengenal kembali fitur-fitur yang ada di platform. Sebagaimana disampaikan oleh Rohmatika *et al.*, (2020) bahwa masalah tersebut menjadi masalah yang sering dihadapi oleh siswa karena menurut mereka perlu waktu untuk mempelajari platform baru. Faktor lainnya juga dipengaruhi oleh kurang beragamnya jenis genre buku atau cerita yang ada di platform lainnya dan mereka menilai bahwa platform yang dipilih lebih unggul dari segi apapun. Selain itu mereka juga menilai bahwa platformnya cenderung terjadi *bug* dan buku atau cerita yang disajikan kurang *up to date* dalam menyajikan tulisan sehingga membuat pembaca sering kali merasa bosan dan jenuh karena tidak ada sesuatu hal yang baru dalam platform itu. Tidak hanya itu, iklan yang ada di dalam platform membuat pembaca merasa terganggu saat mereka melakukan aktivitas literasi. Oleh karena itu, siswa SMKN 2 Probolinggo memilih menggunakan platform novel berbasis digital yang populer dan ramah bagi pengguna.

Pemilihan platform novel berbasis digital dapat memengaruhi minat dan motivasi siswa SMKN 2 Probolinggo untuk melakukan aktivitas literasi. Akan tetapi hal tersebut tidak mampu menentukan tingkat kecakapan literasi siswa SMKN 2 Probolinggo. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dalam melakukan giat literasi. Kurangnya keterlibatan aktif siswa SMKN 2 Probolinggo dalam aktivitas literasi dapat diketahui melalui gambar diagram berikut.



Gambar 4. Diagram Frekuensi Penggunaan Novel Berbasis Digital

Berdasarkan Gambar 4 dapat diketahui bahwa siswa SMKN 2 Probolinggo kurang terlibat aktif dalam melakukan aktivitas literasi. Hal tersebut dapat dibuktikan bahwa sebagian besar responden melakukan literasi sebanyak satu kali dalam seminggu. Kondisi itu menunjukkan bahwa siswa SMKN 2 Probolinggo kurang memiliki minat dan motivasi terhadap upaya peningkatan literasi, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Hal tersebut berbanding terbalik dengan siswa yang melakukan aktivitas literasi secara rutin setiap hari. Kesenjangan tersebut membuktikan bahwa minat dan motivasi literasi siswa SMKN 2 Probolinggo masih rendah sehingga terjadi ketidakseimbangan antara siswa yang konsisten membaca dan siswa yang kurang membaca. Sebagaimana disampaikan oleh Haslinda *et al.*, (2022) bahwa tingkat literasi dasar di Indonesia dinilai rendah karena generasi saat ini cenderung lebih memilih untuk menghabiskan waktunya pada media sosial sehingga kurang minat dalam dunia literasi. Hal tersebut membuat sebagian besar siswa merasa enggan untuk memanfaatkan atau sekadar membuka platform novel digital. Kurangnya minat siswa untuk melakukan literasi mengakibatkan kualitas sumber daya manusia juga menjadi rendah. Kondisi tersebut membuktikan bahwa penggunaan novel digital dinilai belum efektif dalam meningkatkan literasi siswa SMKN 2 Probolinggo. Keadaan itu tentu saja dipengaruhi beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya minat dan motivasi siswa untuk melakukan aktivitas literasi, baik faktor internal maupun eksternal. Hal itu dapat diketahui melalui gambar diagram berikut.



Gambar 5. Diagram Faktor Rendahnya Minat dan Motivasi Siswa dalam Literasi

Berdasarkan Gambar 5 dapat diketahui bahwa rendahnya minat dan motivasi siswa SMKN 2 Probolinggo untuk melakukan aktivitas literasi disebabkan oleh beberapa faktor, seperti jadwal kegiatan di sekolah yang terlalu padat. Hal tersebut membuat siswa merasa mudah lelah dan

mengantuk sehingga lebih memilih untuk beristirahat daripada melakukan aktivitas literasi. Kondisi itu tentu saja dapat memengaruhi pemahaman siswa terhadap isi bacaan. Selain itu, siswa SMKN 2 Probolinggo juga lebih memilih untuk menghabiskan waktu mereka dengan kegiatan atau mencari hiburan lainnya, seperti bermain *game*, berselancar di media sosial, pergi bermain bersama teman, menonton film, dan sebagainya. Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas literasi siswa SMKN 2 Probolinggo masih tergolong rendah karena sebagian siswa masih menganggap bahwa aktivitas literasi mudah membuat mereka merasa bosan dan jenuh ketika melihat banyak tulisan. Sebagaimana disampaikan oleh Karomah (2020) bahwa faktor internal tersebut muncul dari rasa malas dan banyaknya aktivitas yang dimiliki oleh siswa, seperti kegiatan ekstrakurikuler dan organisasi sehingga kurang memiliki waktu untuk memanfaatkan platform novel digital. Sementara faktor eksternal muncul karena kurangnya dukungan dari lingkungan, seperti keluarga. Hal itu juga disampaikan oleh Haslinda *et al.*, (2022), rendahnya minat siswa terhadap literasi disebabkan anggapan bahwa buku atau bacaan merupakan hal yang membosankan untuk dilakukan. Oleh karena itu, perlu upaya tindak lanjut untuk terus menumbuhkan dan meningkatkan literasi pada siswa SMKN 2 Probolinggo, seperti upaya giat literasi melalui berbagai platform interaktif yang menunjang aktivitas tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tingkat literasi siswa SMKN 2 Probolinggo ditinjau dari pemanfaatan novel berbasis digital masih dikatakan rendah. Selain itu, hasil penelitian juga membuktikan bahwa platform tersebut dinilai belum efektif untuk meningkatkan literasi di sekolah tersebut apabila ditinjau dari segi frekuensi penggunaan platform novel berbasis digital dan faktor rendahnya minat dan motivasi siswa dalam melakukan aktivitas literasi. Akan tetapi, masih ada sebagian dari responden yang menunjukkan minat dan motivasi literasi yang tinggi. Dari hal tersebut juga dapat diketahui bahwa siswa SMKN 2 Probolinggo masih memiliki keinginan untuk memanfaatkan berbagai novel berbasis digital yang sudah ada untuk menunjang kebutuhan literasi mereka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian siswa SMKN 2 Probolinggo telah menggunakan platform novel berbasis digital dalam aktivitas literasi. Siswa SMKN 2 Probolinggo menggunakan berbagai jenis platform, mulai dari *Wattpad*, *Fizzo Novel*, hingga *GoodNovel*. Pemilihan berbagai jenis platform tersebut berdasarkan pada pengalaman siswa, testimoni pengguna lain, dan kelebihan dari platform yang bersangkutan. Pemilihan tersebut didasarkan pada keberagaman jenis genre buku atau cerita yang disajikan, fitur platform yang mudah digunakan dan interaktif, buku atau cerita selalu *up to date*, dan lain sebagainya. Hal tersebut tentu saja menjadi alasan bagi siswa SMKN 2 Probolinggo untuk lebih menggunakan platform novel berbasis digital yang telah mereka pilih berdasarkan pertimbangan sebelumnya daripada platform lainnya. Siswa SMKN 2 Probolinggo menilai bahwa platform lainnya kurang familiar bagi mereka sehingga mereka perlu adaptasi untuk memahami fitur dari platform tersebut. Selain itu, mereka juga menilai bahwa genre buku atau cerita yang disajikan di dalamnya kurang bervariasi bahkan tulisannya pun kurang *up to date*. Hal tersebut memengaruhi minat dan motivasi siswa SMKN 2 Probolinggo untuk melakukan literasi.

Pengaruh minat dan motivasi siswa SMKN 2 Probolinggo untuk melakukan literasi berdampak pada keterlibatan aktif mereka dalam memanfaatkan platform novel berbasis digital. Dapat dikatakan bahwa mereka kurang aktif dalam memanfaatkan platform tersebut untuk melakukan aktivitas literasi. Hal itu disebabkan oleh faktor internal, seperti jadwal kegiatan yang terlalu padat sehingga membuat siswa merasa mudah lelah dan lebih memilih untuk beristirahat atau mencari hiburan lainnya yang dirasa tidak menguras pikiran apabila melakukannya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan platform novel berbasis digital perlu diterapkan dalam

pembelajaran, salah satunya melalui pembelajaran bahasa Indonesia. Hal tersebut dapat membantu meningkatkan literasi siswa SMKN 2 Probolinggo sebagai bentuk implementasi literasi dalam pembelajaran.

Dari hasil tersebut, beberapa rekomendasi diberikan untuk penelitian selanjutnya yang bisa membantu memperdalam pemahaman tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan. Pertama, ada kebutuhan untuk meneliti lebih lanjut mengenai hubungan langsung antara penggunaan novel digital dan prestasi akademik siswa, khususnya dalam pembelajaran yang memerlukan keterampilan literasi tinggi. Kedua, akan bermanfaat untuk melakukan studi komparatif yang mengevaluasi efektivitas pembelajaran dengan novel digital dibandingkan dengan metode pembelajaran literasi tradisional untuk mengidentifikasi aspek-aspek spesifik yang membuat pembelajaran digital lebih menarik atau efektif. Dengan rekomendasi tersebut diharapkan pendidikan dapat terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan generasi mendatang di era digital dengan lebih efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Adha, G., Mufarizuddin, Hardi, V. A., Ananda, R., & Aprinawati, I. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Menggunakan Media Audio Visual pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di UPT SDN 010 Siabu. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 96–109. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8486>
- Ahmadi, A., Darni, Murdiyanto, & Nuria, R. H. (2019). Reader's Response and Learning Writing Psychological Perspective. *Journal of Arts and Humanities*, 8(7), 11–15. <http://dx.doi.org/10.18533/journal.v8i9.1710>
- Ahmadi, A., Sodik, S., Setiawan, S., Pratiwi, Y., & Reny Hariyati, N. (2019). Learning Writing through Psychowriting Perspective. *Advances in Language and Literary Studies*, 10(1), 4. <https://doi.org/10.7575/aiaac.all.v.10n.1p.4>
- Al Falaq, J., Suprayogi, S., Susanto, F. N., & Ul Husna, A. (2021). Exploring The Potentials of *Wattpad* For Literature Class. *Indonesian Journal of Learning Studies IJLS*, 1(2), 98–105.
- Amin, A. M., Adiansyah, R., & Hujjatusnaini, N. (2023). The Contribution of Communication and Digital Literacy Skills to Critical Thinking. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 11(3), 697–712. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v11i3.30838>
- Ananda, I., & Rakhmawati, A. (2022). Pembelajaran Sastra Populer Sebagai Peningkatan Literasi Digital Dengan Penggunaan Media Platform *Wattpad* : Studi Kasus. *Research in Education and Technology (REGY)*, 1(1), 36–45. <https://doi.org/10.62590/regy.v1i1.6>
- Annisa, I. S., & Mailani, E. (2023). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Miles Dan Huberman Di Kelas IV Sd Negeri 060800. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 6469–6477.
- Apriyani, T. (2020). Pembelajaran Sastra Populer Berbasis *Wattpad* Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Baca Tulis. *Suar Betang*, 15(1), 107–116. <https://doi.org/10.26499/surbet.v15i1.152>
- Arlovin, T., Kusrini, & Kusnawi. (2024). Analisis Sentimen Review Pengguna Platform Fizzo Novel di Google Play Menggunakan Algoritma Naive Bayes. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (JINTEKS)*, 6(1), 65–70.
- Fadli, R. I., Nugraha, A. S., Raharjo, R. P., Sulton, A., & Sari, R. H. (2020). Model Pembelajaran Inovatif Guru Sma Abdul Hadi Dengan Strategi Literasi. *ABIDUMASY Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.33752/abidumasy.v1i1.649>
- Fahmy, Z., Rohman, F., Pristiwati, R., Islam, U., Walisongo, N., Semarang, U. N., & Semarang, U. N. (2023). Komodifikasi Novel pada Platform Sastra Siber: Studi Pragmatisme Penulis

- Novel di Platform Fizzo. *Geram: Gerakan Aktif Menulis*, 11(2), 68–78.
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Haslinda, F., Maghfiroh, N., & Fadillah, S. R. (2022). Buku Digital Sebagai Media Pengembangan Literasi. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, 1, 576–584.
- Hilaliyah, H., Yulianto, B., Sodiq, S., & Supratno, H. (2024). Cyber -Bahasa-Sastra pada Platform di Playstore sebagai Model Pembelajaran Bahasa-Sastra Mutakhir. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 10(2), 2029–2039.
- Idhartono, A. R. (2022). Literasi Digital Pada Kurikulum Merdeka Belajar Bagi Anak Tunagrahita. *Devosi: Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 12(2), 91–96. <https://doi.org/10.36456/devosi.v6i1.6150>
- Inez. (n.d.). *Platform Penghasil Uang GoodNovel, Penulis atau Pembaca Sama-sama Dapat Cuan*. TribunJateng.com. [https://jateng.tribunnews.com/2022/03/21/platform-penghasil-uang-goodnovel-penulis-atau-pembaca-sama-sama-dapat-cuan#:~:text=Meski memiliki banyak nilai plus,platform penghasil uang Dong Bao](https://jateng.tribunnews.com/2022/03/21/platform-penghasil-uang-goodnovel-penulis-atau-pembaca-sama-sama-dapat-cuan#:~:text=Meski%20memiliki%20banyak%20nilai%20plus,platform%20penghasil%20uang%20Dong%20Bao).
- Isabella, Iriyani, A., & Lestari, D. P. (2023). Literasi Digital sebagai Upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital. *Jurnal Pemerintahan dan Politik*, 8(3), 167–172. <https://doi.org/10.36982/jpg.v8i3.3236>
- Karomah, D. M. (2020). Faktor Penyebab Rendahnya Minat Peserta Didik dalam Mengimplementasikan Perpustakaan Digital (Studi Kasus: MAN 1 Blitar). *LibTech: Library and Information Science Journal*, 1(2), 1–17.
- Kusumawardani, Y., Rahmawati, I. Y., & Muttaqin, M. 'Azam. (2024). Implementasi Literasi Dasar Untuk Menstimulasi Kemampuan Berbahasa Pada Anak Usia Dini di TK Kusuma Bangsa 02 Tambakmas. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 122–130. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8826>
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39. <https://doi.org/http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- Muliani, A., Karimah, F. M., Liana, M. A., Pramudita, S. A. E., Riza, M. K., & Indramayu, A. (2021). Pentingnya Peran Literasi Digital bagi Mahasiswa di Era Revolusi Industri 4.0 untuk Kemajuan Indonesia. *Journal of Education and Technology*, 1(2), 87–92.
- Nurlinah, Hartono, & Murnihati. (2023). Integrasi Teknologi Pembelajaran dalam Upaya untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa SMA Kelas XI SMA Negeri 1 Pangkep. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 1131–1136.
- Pangrazio, L., Godhe, A. L., & Ledesma, A. G. L. (2020). What is digital literacy? A comparative review of publications across three language contexts. *E-Learning and Digital Media*, 17(6), 442–459. <https://doi.org/10.1177/2042753020946291>
- Pratiwi, S., & Dewi, T. U. (2023). Pemanfaatan *Wattpad* Sebagai Media Literasi Digital. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 229–236. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.18625>
- Prihatin, Y., Raharjo, R. P., & Kholifatu, A. (2020). Reading Skills Problems and Their Solutions. *Journal Of Archaeology Of Egypt/Egyptology*, 17(8), 731–742.
- Putri, R. A. (2019). Pemanfaatan Platform *Wattpad* Dalam Memotivasi Siswa Untuk Menulis Cerita. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1), 58–65. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v3i1.2697>
- Ramadhan, A. (2023). Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan Optimalisasi Literasi Digital Terhadap Generasi Z dan Merekonstruksi Moral Menuju Pendidikan Berkualitas Perspektif SDGs 2030. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2), 161–167.

- Reddy, P., Sharma, B., & Chaudhary, K. (2020). Digital Literacy: A Review of Literature. *International Journal of Technoethics*, 11(2), 65–94. <https://doi.org/10.4018/IJT.20200701.oa1>
- Rohmatika, A., Arianto, P., & Putra, R. M. (2020). Studi Penggunaan Platform Padlet pada Kelas Menulis. *Nivedana : Jurnal Komunikasi & Bahasa*, 1(2), 148–162.
- Selviani, F., & Fendiyanto, P. (2023). Buku Digital Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 144–147.
- Sutarini, & Dwi, D. F. (2022). Efektivitas Platform *Wattpad* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Baca. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.52060/mp.v7i1.751>
- Syaira, M. Z., & Hermendra. (2024). Analisis Gaya Bahasa Satire Pada Lirik Lagu “Kami Belum Tent” Karya Grup Band Feast Kajian Semantik Kognitif. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 157–164.
- Toharoh, T., & Setyawati, D. P. (2024). The Impact of Using Digital Novel Applications on the Psychology of Adolescents in the 21st Century Era. *Proceedings International Conference of Bunga Bangsa (ICOBBA)*, 2(1), 32–41.
- Widiastuti, Y., Lestari, O. W., & Ambarwati, A. (2022). Preferensi Media Bacaan Sastra Siswa SMAN 1 Kraksaan: Cetak atau Digital? (Literature Reading Media Preferences of SMAN 1 Kraksaan Students: Print or Digital?). *Kembara: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 8(2), 272–287. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara>
- Wirayuda, A. W. (2023). Pemanfaatan Platform *Wattpad* untuk Meningkatkan Minat Baca bagi Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian, Pengabdian, dan Diseminasi Program*, 1–6.
- YB, Anang. (2023). *Storial.co Tutup Permanen*. GhostWriter Indonesia. <https://ghostwriterindonesia.com/storial-co-tutup-permanen/>