

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab I ini diuraikan mengenai a) latar belakang masalah, b) batasan masalah, c) rumusan masalah, d) tujuan penelitian, e) kegunaan penelitian, f) hipotesis penelitian, g) penegasan istilah, h) sistematika pembahasan.

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi sekarang ini mendorong banyak perubahan dalam kehidupan manusia mulai dari era informasi ke era digital dalam pemanfaatan segala bidang. Perkembangan ilmu teknologi di era digital seperti ini merupakan sebuah wadah untuk memajukan pengetahuan masyarakat di semua kalangan terhadap penggunaan teknologi digital. Menjadi hal yang tidak wajar apabila pada era modern saat ini seseorang sama sekali tidak mengenal kecanggihan dunia digital atau gadget. Untuk mencari informasi atau berita pada zaman sekarang ini pun sangat mudah untuk didapat. Selain itu, dampak adanya aplikasi-aplikasi maupun media sosial dapat membangun karakter seseorang yang lebih senang untuk melihat ataupun mendengarkan daripada membaca. Berdasarkan Kepala Kantor Perpustakaan Nasional Sri Sularsih, dalam acara “Safari Gerakan Nasional Gemar Membaca” 2015, menyebutkan sebagai berikut.

“Sebanyak 10 persen masyarakat Indonesia yang umurnya di bawah 10 tahun gemar membaca dan 90 persen penduduk gemar nonton televisi dan tidak suka membaca. Artinya, minat baca masyarakat Indonesia sangat rendah.”

Kutipan diatas menjelaskan bahwa sekitar 90% jumlah orang Indonesia lebih suka melihat televisi dibandingkan membaca buku. Masalah membaca buku seringkali menjadi isu penting di Indonesia, terutama dalam dunia pendidikan. Sangat tidak mudah untuk mendorong masyarakat dalam hal membangun budaya membaca dan sangat berakibat fatal bagi kemajuan bangsa dan negara. Situasi ini semakin runyam ketika revolusi terjadi dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi yang serba digital dengan menggunakan *smartphone*. *Smartphone* yang menyajikan informasi dalam bentuk film, video pendek dalam beragam aplikasi yang dapat dengan mudah, murah, dan bebas diakses oleh siapapun bagi yang memiliki *smartphone* dan terkoneksi dengan internet.

Berdasarkan pendapat pada artikel Kompasiana, menurut Gulo (2021) orang lebih suka melihat apa saja tayangan yang ada di dalam *smartphone*, dengan beragam media sosial yang menyajikan tayangan-tayangan pendek dan menarik mata. Hanya dibutuhkan mata dan pendengaran saja tanpa mengandalkan kemampuan membaca. Setiap penonton memiliki kebebasan untuk menikmatinya. Untuk itu, budaya membaca pada seseorang harus lebih ditingkatkan.

Minat baca seseorang mempunyai pengaruh yang besar terhadap kebiasaannya dalam membaca. Apabila seseorang membaca tanpa mempunyai kemauan maka orang tersebut tidak akan membaca dengan serius dan sepenuh hati. Apabila seseorang membaca atas kemauan dan kehendaknya sendiri maka orang tersebut akan membaca dengan sepenuh hati. Apabila seseorang

sudah terbiasa dengan membaca, kebiasaan tersebut akan dilakukan secara terus-menerus. Selain itu, kegemaran membaca memberikan dampak yang positif untuk orang tersebut. Minat membaca yang tinggi menjadikan minat belajar yang tinggi pula, sehingga membuat orang tersebut memiliki wawasan pengetahuan yang luas. Seseorang yang senang membaca akan memiliki pengetahuan yang luas akan buku yang dibacanya.

Diambil dari Kominfo, Devega (2017) menyebutkan, UNESCO (*United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization*) menyebutkan bahwa Indonesia memiliki urutan kedua dari bawah perihal literasi dunia. Hal tersebut dapat diartikan bahwasannya minat baca di Indonesia sangatlah rendah. Berdasarkan data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan, yaituhanya 0,001%. Artinya dari 1000 masyarakat Indonesia hanya satu orang yang rajin membaca.

Padahal dari kebiasaan membaca dapat memengaruhi kemampuan yang lain seperti halnya menulis dan berbicara. Dari menulis dan berbicara itulah masyarakat juga dapat menumbuhkan rasa empati dan rasa ingin tahunya dengan menyampaikan sebuah pendapat dari permasalahan-permasalahan yang terjadi. Jika dilihat secara sekilas sangat banyak aplikasi yang menyediakan wadah bagi masyarakat umum, baik anak-anak maupun orang dewasa untuk membaca atau mengembangkan bakatnya dalam dunia literasi. Aplikasi yang banyak kita kenal sebagai novel *online* ini selain menyediakan berbagai novel *online* dalam beberapa genre juga mampu mewadahi kreativitas masyarakat dalam hal berliterasi.

Aplikasi novel *online* merupakan aplikasi bacaan novel yang selain membaca juga dapat menulis karya sastra, baik itu novel ataupun kumpulan cerpen karya kita sendiri. Aplikasi novel *online* biasanya menyediakan novel dengan berbagai genre, mulai dari fiksi hingga nonfiksi, bahkan fantasi sekalipun. Aplikasi tersebut berguna bagi masyarakat karena sifatnya yang praktis dan tidak menyusahkan. Tidak perlu lagi untuk pergi ke perpustakaan dan meminjam novel favoritmu, atau membawa-bawa buku kemana-mana, yang mana hal ini sangat disukai oleh para remaja dan masyarakat lainnya.

Dalam hal ini, peneliti mengambil salah satu aplikasi novel *online*, yaitu Wattpad. Wattpad merupakan komunitas *online* bagi para penulis dan pembaca. Aplikasi ini memiliki fungsi yang tidak jauh berbeda dengan *Blogger*. Pembaca dapat membuat akun gratis untuk mulai menulis dan mempublikasikan karya, atau hanya membaca postingan-postingan dari penulis lain, entah itu cerita pendek, cerita bersambung, artikel ataupun puisi.

Peneliti memilih aplikasi Wattpad ini karena pertama, aplikasi Wattpad merupakan salah satu aplikasi yang telah terkenal dan sangat populer. Disamping itu, Wattpad sering disebut-sebut sebagai salah satu situs novel *online* terbaik, terbukti dari data hasil analisis yang telah peneliti simpulkan bahwasannya daripada aplikasi-aplikasi lain yang serupa aplikasi ini memiliki lebih dari 100 juta pengguna per November 2022 ini, Wattpad juga memasuki nominasi 3 besar aplikasi populer bacaan dan referensi dalam aplikasi *PlayStore*.

Faktor kedua peneliti memilih aplikasi ini dikarenakan Wattpad merupakan aplikasi dengan sasaran pasar yang kebanyakan peminatnya merupakan anak remaja mulai dari usia siswa sekolah menengah hingga mahasiswa. Namun tidak dipungkiri bahwa orang dewasa juga turut menggunakan aplikasi ini guna menikmati fasilitas-fasilitas yang telah disediakan. Menurut Sutarini dan Dwi (2009: 79) aplikasi Wattpad ini mungkin masih terdengar asing di telinga sebagian masyarakat Indonesia, tetapi tidak untuk anak-anak remaja. Wattpad dapat menghubungkan komunitas global dari 90 juta pembaca dan penulis melalui kekuatan cerita yang ada di dalamnya.

Faktor ketiga peneliti memilih aplikasi ini apabila dibandingkan dengan aplikasi-aplikasi yang lain, Wattpad menyediakan fitur dengan ruang membaca gratis. Dibandingkan dengan aplikasi-aplikasi lain sejenisnya yang kebanyakan berbayar dan menggunakan koin untuk membuka *chapter* cerita bacaannya. Hal ini dibuktikan dengan laman Wattpad.com yang menyebutkan hal sebagai berikut.

“Terdapat ratusan juta cerita gratis di Wattpad dan hal tersebut tidak akan berubah. Wattpad akan selalu menjadi aplikasi gratis, tersedia tanpa biaya untuk 70 juta komunitas Wattpadders yang penuh semangat di seluruh dunia”.

Faktor keempat peneliti memilih aplikasi ini dikarenakan aplikasi Wattpad menyediakan banyak fitur bahasa di dalamnya. Beberapa di antaranya merupakan bahasa Indonesia, bahasa Melayu, bahasa Inggris, bahasa China, bahasa Belanda, bahasa Spanyol, bahasa Rusia, bahasa India, bahasa Thailand, dan masih banyak lagi yang membuat kita bisa membaca

dalam beberapa bahasa tersebut. Menurut Syahrani & Mahadian (2017) terdapat 300 juta cerita dengan 90% akses Wattpad melalui *mobile*, serta mendukung lebih dari 50 bahasa.

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan studi pendahuluan terhadap mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia semester 8 Universitas Islam Negeri Tulungagung untuk mengetahui berapa banyak mahasiswa yang menggunakan aplikasi Wattpad. Instrumen penilaian yang digunakan untuk memperoleh data dalam studi pendahuluan ini adalah dengan teknik pengambilan data berupa angket yang akan diberikan kepada responden. Responden di sini yang peneliti maksud adalah mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia semester 8 Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung yang menggunakan aplikasi Wattpad. Angket peneliti sajikan dalam bentuk form yang kemudian disebarakan secara *online*.

Dari keseluruhan populasi mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia semester 8 Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, peneliti menerima 30 jawaban. Dari 30 responden yang menjawab, sebanyak 22 mahasiswa menggunakan aplikasi wattpad, sedangkan 8 mahasiswa tidak menggunakannya. Jika dipersentasekan, terdapat sebanyak 73,3% mahasiswa yang menggunakan aplikasi Wattpad, dan 26,7% mahasiswa yang tidak menggunakannya.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh aplikasi Wattpad terhadap minat baca mahasiswa. Maka dari itu, peneliti mengambil penelitian dengan judul,

“Pengaruh Aplikasi Wattpad terhadap Minat Baca Mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia Semester 8 Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.”

B. Batasan Masalah

Penelitian ini perlu dibatasi agar pada masalah yang akan dibahas tidak terjadi kerancuan dan kesimpangsiuran dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Penelitian ini dibatasi pada aplikasi Wattpad dengan pengaruhnya terhadap minat baca mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia semester 8 Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah di atas, peneliti merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh aplikasi Wattpad terhadap minat baca mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia semester 8 Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh aplikasi Wattpad terhadap minat baca mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia semester 8 Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diharapkan penelitian ini memiliki kegunaan dan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Kegunaan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan menambah khazanah ilmiah terutama di bidang pendidikan Bahasa Indonesia.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Lanjutan penulis berharap hasil dari penelitian ini dapat berguna bagi peneliti lain sebagai bahan kajian lebih lanjut mengenai masalah yang berhubungan dengan tema penelitian ini.

b. Bagi Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Penulis berharap penelitian ini dapat menjadi sumber informasi bagi Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung untuk mengetahui pengaruh novel *online* Wattpad terhadap minat baca mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia semester 8 khususnya, sehingga dapat menentukan langkah-langkah bagi kinerja pengajar guna meningkatkan efektivitas kegiatan membaca mahasiswa.

c. Bagi Mahasiswa

Penulis berharap penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan bacaan atau wawasan bagi para mahasiswa untuk dapat memotivasi dirinya dan meningkatkan efektivitas dalam belajar.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang harus diuji secara empiris. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu Hipotesis Asosiatif yang dirumuskan sebagai berikut.

1. H₀: Tidak ada pengaruh aplikasi Wattpad terhadap minat baca mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia semester 8 Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.
2. H₁: Ada pengaruh aplikasi Wattpad terhadap minat baca Mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia semester 8 Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

Adapun penegasan istilah dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yakni sebagai berikut.

1. Definisi Konseptual

a. Novel

Menurut Hikma (2015:3) novel merupakan suatu jenis karya sastra berbentuk cerita fiksi yang diciptakan oleh pengarangnya dengan pelukisan adegan-adegan kehidupan nyata dalam suatu keadaan tertentu.

b. Wattpad

Menurut Wahyuni (2020) Wattpad merupakan komunitas *online* bagi para penulis dan pembaca.

c. Minat

Slameto (2002:180) menyatakan, minat adalah rasa lebih suka dan rasa berkaitan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh.

d. Pengertian Membaca

Menurut Tarigan (1995:32), membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata atau bahan tulis atau memetik serta memahami arti yang terkandung dalam bahan yang tertulis.

e. Media Membaca

Saputri (2019) berpendapat media baca (Bahasa Inggris: *Reading Media*) adalah sarana yang digunakan dalam proses melihat atau memahami apa yang tertulis. Hal ini juga berarti bahwa dalam proses membaca dibutuhkan skill atau keahlian untuk memahami Informasi dari sumber-sumber media baca yang tersedia.

2. Definisi Operasional

Maksud peneliti dalam judul penelitian ini yakni, peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh aplikasi novel *online* Wattpad yang sering kali dijumpai terhadap minat baca mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia semester 8 Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, yang mana jika dilihat dari jumlah responden sebanyak 30 orang mahasiswa terdapat 22 orang mahasiswa diantaranya yang

menggunakan aplikasi Wattpad. Peneliti ingin mengetahui dari jumlah responden tersebut seberapa dampak yang dapat ditimbulkan dari aplikasi novel *online* Wattpad terhadap minat baca responden tersebut.

H. Sistematika Pembahasan

BAB I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka, terdiri dari: deskripsi teori yang meliputi (media membaca, pengertian novel, aplikasi novel *online*, aplikasi Wattpad, tinjauan minat baca) dan penelitian terdahulu.

BAB III Metode penelitian, terdiri dari: pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, variabel dan indikator variabel, metode pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV Hasil penelitian, merupakan bagian yang mendeskripsikan data pada masing-masing variabel tentang hasil pengujian hipotesis.

BAB V Pembahasan, merupakan pembahasan yang menjelaskan terkait penemuan-penemuan penelitian yang telah ditemukan pada bagian hasil penelitian.

BAB VI Penutup, terdiri dari kesimpulan peneliti atas penemuan dari hasil penelitian yang dilakukan serta saran-saran peneliti terkait laporan penelitian yang telah dibuat.