

---

**PENGARUH APLIKASI *FIZZO NOVEL* PADA PEMBENTUKAN KARAKTER MAHASISWA  
PBSI UNIVERSITAS MULAWARMAN**

Oleh

Fitriya Selviani<sup>1</sup>, Syaiful Arifin<sup>2</sup>, Dwi Nugroho Hidayanto<sup>3</sup>, Yusak Hudiyono<sup>4</sup>, Azainil  
Azainil<sup>5</sup>, Bibit Suhatmadi<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Universitas

Mulawarman

Email: <sup>1</sup>[Selvianifitriya@gmail.com](mailto:Selvianifitriya@gmail.com)

---

**Article History:**

Received: 25-06-2024

Revised: 14-07-2024

Accepted: 23-07-2024

**Keywords:**

Aplikasi Fizzo Novel,  
Kuantitatif,  
Pembentukan  
Karakter.

**Abstract:** *Media digital sangat berkembang pesat pada saat ini, begitupun untuk lingkungan Pendidikan, oleh sebab itu, sekarang banyak sekali kemudahan dalam mengakses hal hanya dengan menggunakan media, terutama dengan aplikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada, atau tidaknya pengaruh yang dihasilkan dari aplikasi fizzo novel pada pembentukan karakter di mahasiswa Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia Universitas Mulawarman. Metode yang digunakan, yaitu metode penelitian kuantitatif, dengan uji parsial (uji T), untuk mengetahui pengaruhnya. Penelitian menggunakan angket sebagai instrument, dengan 25 pernyataan (skala likert) yang disebar pada 191 sampel penelitian. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh positif, dan signifikan sekitar 87% pada pembentukan karakter oleh penggunaan aplikasi fizzo novel.*

---

**PENDAHULUAN**

Teknologi yang semakin maju pada zaman ini, tentunya mempengaruhi kita semua, untuk terus menyesuaikan diri selalu sehingga kita tidak akan tertinggal. Begitupun pada setiap kegiatan yang kita jalani, akan melulu menggunakan teknologi, termasuk juga pada proses mengajar. Dunia pendidikan tentunya tidak mau tertinggal, terlihat dari penambahan keterampilan selain dari empat keterampilan yang ada, yaitu keterampilan memirsas. Tetapi ada pengaruh kurang baiknya dari kegiatan memirsas, yaitu minat membaca semakin tertinggal atau jarang digunakan.

Untuk perkembangan teknologi yang semakin cepat ini, mahasiswa menjadi yang dituntut untuk cepat dalam memahami, dan menggunakan teknologi yang baru, termasuk pada kegiatan apapun seorang mahasiswa akan lebih memilih menggunakan teknologi.

Apun aplikasi bacaan yang dapat di akses dengan mudah, dan cepat memberikan solusi untuk menyeimbangkan teknologi dengan keterampilan membaca. Salah satunya aplikasi fizzo novel yang merupakan salah satu aplikasi yang memberikan fitur bacaan berupa karya sastra yang dapat dibaca, dan di simak. Tentunya minat membaca karya sastra akan berubah, dengan banyaknya karya dari penulis baru yang dihasilkan dalam aplikasi fizzo novel ini.

Aplikasi Fizzo Novel ini menjadi salah satu, dan bukan menjadi aplikasi pertama juga yang menyuguhkan fitur baca, ada aplikasi Wattpad, Wabtoon, Noveltoon, dan yang lain

sebagainya, tetapi aplikasi ini sudah banyak peminatnya. Aplikasi Fizzo Novel memberikan fitur seperti jumlah bacaan yang sangat banyak, terdiri dari 30 genre bacaan. Selain bacaan seperti novel, cerpen atau puisi, dalam aplikasi Fizzo Novel terdapat bacaan komik. Tidak hanya bisa digunakan sebagai bacaan, ada juga fitur berupa audiobook. Dengan beberapa keterangan tentang aplikasi Fizzo Novel, memberikan nilai lebih untuk menarik peminatnya.

Novel merupakan bentuk karya sastra yang disebut juga fiksi. Novel yang awalnya dari bahasa Italia adalah novella, harfiahnya berarti barang baru yang kecil, yang berkembang menjadi cerita pendek berbentuk prosa. Novella artinya sama dengan istilah Indobesia, artinya suatu karya prosa fiksi yang ceritanya cukup panjang, tidak terlalu pendek atau pun terlalu Panjang (Nurgiyantoro, 2012).

Menurut Wellek dan Warren (1977) sastra yaitu suatu kegiatan yang dilakukan secara kreatif, dalam menciptakan sebuah karya seni. Sastra adalah kegiatan manusia yang dapat menghasilkan suatu nilai karya dengan keindahan, dan nilai seni. Hasnuatul Hawa (2017) menjelaskan bahwa untuk membahas lebih teliti mengenai teori sastra, tidak akan lepas dengan dua bahasan lainnya, yaitu sejarah sastra, dan keritik sastra.

Karakter juga merupakan budi pekerti, moral, dan akhlak mulia, nantinya mampu memberikan keputusan, dan menyikapi antara baik, dan buruknya sesuatu pada kehidupan yang dijalani (Arsiani, Sa'dijah, dan Akbar, 2017). Pendidikan karakter diyakini dapat menjadi benteng penahan dalam perubahan sosial, untuk Masyarakat yang mengalami kemajuan teknologi (Silonoi, 2012). Karakter inilah, maka sebagai manusia dapat mengetahui, dan memahami aspek sikap, prilaku, cara, dan bahkan kualitas seseorang yang dapat dibedakan dengan individu lain (Rokhman, 2010).

## METODE PENELITIAN

Metode kuantitatif adalah metode yang didasari filsafat positivsm, dilakukan dalam meneliti pada populasi, dan sampel tertentu, analisis data yang bersifat statistic yang bertujuan menguji hipotesis (Sugiyono, 2018). Penulis menggunakan metode penelitian Pendekatan Korelasi dengan uji T, tujuannya untuk mengetahui dampak yang dihasilkan dari dua variabel independen terhadap variabel dependen.

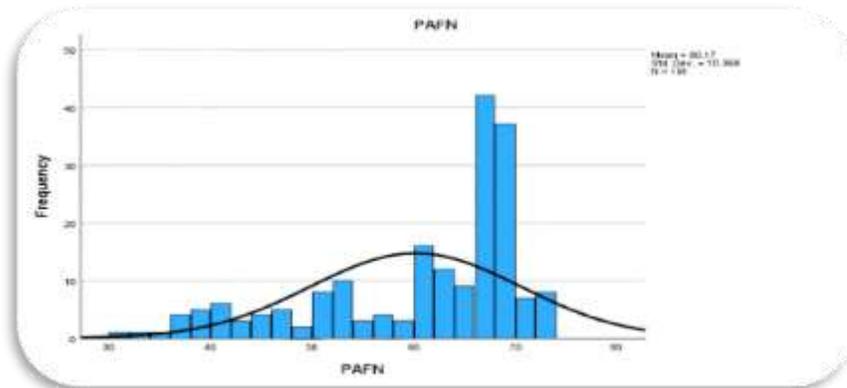
Penelitian ini dilakukan di kampus pahlawan Universitas Mulawarman, dengan 376 mahasiswa sebagai populasi, yang merupakan mahasiswa aktif program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Mulawarman, dan yang menjadi sampelnya sebanyak 191 mahasiswa. Penelitian ini dilakukan dengan instrument angket, sebanyak 25 pernyataan menggunakan *skala likert*, dengan jumlah poin tertinggi adalah 5, dan terendah adalah 1, yang akan diberikan pada sampel penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 1. Frekuensi Data Aplikasi Fizzo Novel (X1)**

PAFN	
Nilai Interval	Frequency
31 - 35	3
36 - 40	13
41 - 45	9
46 - 50	12

51 - 55	16
56 - 60	16
61 - 65	28
66 - 70	83
71 - 75	11
Total	191



**Gambar 1. Grafik Frekuensi aplikasi Fizzo Novel (X1)**

Dari tabel, dan gambar grafik frekuensi yang di atas merupakan data dari Aplikasi *Fizzo Novel*, dengan menggunakan SPSS. Terbanyak frekuensinya, ada pada nilai interval 66-70, 83, yang sedikit sebanyak 3, pada nilai interval 31-35.

		Unstandardize d Residual	
N		191	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	3.27199469	
Most Extreme Differences	Absolute	.059	
	Positive	.059	
	Negative	-.056	
Test Statistic		.059	
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		.200 <sup>d</sup>	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>e</sup>	Sig.	.105	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.097
		Upper Bound	.113

a. Test distribution is Normal.  
b. Calculated from data.  
c. Lilliefors Significance Correction.  
d. This is a lower bound of the true significance.  
e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

**Gambar 2. Data Tabel Hasil Uji Normalitas**

Hasil yang ditampilkan dari SPSS, menunjukkan data berdistribusi normal. Terlihat nilai *Asymp. Signifikasi*  $0,200 > 0,050$  dengan jumlah responden 191.

**Tabel 2. Hasil Uji T (SPSS)**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	24.946	1.774		14.064	<.001
	Penggunaan Aplikasi	.407	.045	.459	8.976	<.001

Fizzo Novel					
a. Dependent Variable: Pembentukan Karakter					

Variabel independent aplikasi fizzo novel, nilai signifikansi  $<0,001$ , artinya nilai sig  $<0,001 < 0,050$ , maka disimpulkan terhadap pengaruh positif,, antara penggunaan aplikasi fizzo novel terhadap pembentukan karakter mahasiswa. Nilai t hitung pada hasil tabel, menunjukan nilai 8,976, nilai tersebut lebih besar dari t tabel ( $8,976 > 1,972$ ).

Menunjukan bahwa aplikasi fizzo novel, berdampak positif terhadap pembentukan karakter mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa, dan Sastra Indonesia. Dari data responden, dan narasumber pada penelitian ini, menunjukan bahwa digital sudah sangat diminati oleh kalangan mahasiswa. Sesuai dengan zaman saat ini, yang memang segala sesuatunya memerlukan teknologi digital. Hasil penjelasan ini sesuai dengan hasil penelitian (Fahmy, Z., Rokhman, F., & Pristiwati, R, 2023) yang juga menyebutkan aplikasi fizzo novel dapat membentuk karakter bagi penulis, dan pembaca karya sastra di aplikasi tersebut. Dalam teori diperkuat (Sherry Turkle, 2011) yang menyebutkan, media digital dapat mempengaruhi apa yang kita lakukan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti, disimpulkan bahwa aplikasi fizzo novel, berdampak positif pada pembentukan karakter mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa, dan Sastra Indonesia di Universitas Mulawarman. Terbukti dari hasil pengujian hipotesis (uji T) statistik, menggunakan SPSS, menghasilkan nilai sig  $<0,001$ , yang artinya kurang dari 0,050.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsiani, N., Sa'dijah, C., & Akbar, S. *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 24(2), 121-132. 2017
- [2] Amirul, dan Haryono. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia. 1998
- [3] Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan (Metode dan Paradigma Baru)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014
- [4] Arifin, Syaiful. *Tuturan "Lamut" Suku Kutai Kesenian Masyarakat Di Lingkungan Hutan Tropika Lembab: Penurunan Teks, Terjemahan, Dan Tinjauan Dari Aspek Struktural*. Jurnal Universita Mulawarman. 2019
- [5] Aris, Q. I., Syam, E., & Fauzi, M. *Apresiasi Sastra melalui Media Pop-Up untuk Pembentukan Karakter dan Literasi Budaya*. BIDIK: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 3(1), 23-30. 2022
- [6] Bloom, Harold. *How to Read and Why*. AS: Simon & Schuster. (2000)
- [7] Creswell, J. W. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications. 2014
- [8] Elfindari dkk. *Pendidikan Karakter Kerangka Metode Dan Aplikasi Untuk Pendidikan Dan Profesional*. Jakarta: Baduose Media. 2012
- [9] Fahmy, Z., Rokhman, F., & Pristiwati, R. *Komodifikasi Novel pada Platform Sastra Siber: Studi Pragmatisme Penulis Novel di Aplikasi Fizzo*. Geram, 11(2), 68-78. 2023.

- [10] Fish, Stanley. *Is There a Text in This Class? The Authority of Interpretive Communities*. Harvard University Press. 1980.
- [11] Hidayanto, Dwi N. *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama. 2024.
- [12] Imelda, Budhi, dan Herlina. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wattpad Terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Pemustaka UPT Perpustakaan UIN Raden Fatah Palembang*. VISI Pustaka Vol. 23. No. 2. Palembang: 2021.
- [13] Iser, Wolfgang. *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*. Johns Hopkins University Press, 1978.
- [14] Jauss, Hans Robert. *Toward an Aesthetic of Reception*. University of Minnesota Press, 1982.
- [15] Joseph L. Badaracco Jr. *Defining Moments: When Managers Must Choose Between Right and Right*. Harvard Business Review Press. 1997.
- [16] Kerlinger, F. N. *Foundations of Behavioral Research*. Holt, Rinehart, and Winston. 2006.
- [17] Martha, C. Nussbaum. *Poetic Justice: The Literary Imagination and Public Life*. Boston: Beacon Press. 1995.
- [18] M. Alfian dan Cahyo. *Pemanfaatan aplikasi Fizzo Novel untuk Meningkatkan Keterampilan membaca di SMA*. Jurnal Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring). Vol. 2. No. 1. Bojonegoro: IKIP PGRI Bojonegoro. 2022.
- [19] Nurrita, Teni. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Misykat. Vol. 03. No. 01. Jakarta: Institut Ilmu Al-Qur'an. 2018.
- [20] Rokhman, W. (2010). *The Effect of Islamic Work Ethics on Work Outcomes*. EJBO- Electronic Journal of Business Ethics and Organization Studies, 15(1), 21-27. 2010
- [21] Rosenblatt, Louise M. *The Reader, the Text, the Poem: The Transactional Theory of the Literary Work*. Southern Illinois University Press. 1978.
- [22] Sarjono, H. *SPSS vs LISREL: Sebuah Pengantar, Aplikasi untuk Riset*. Salemba Empat. 2011.
- [23] Silonoi, E. *The Impact of Organizational Culture on Employee Performance in the Telecommunications Sector*. Journal of Organizational Behavior, 21(3), 34-45. 2012
- [24] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2018.
- [25] Sukirman. *Karya Sastra Media Pendidikan Karakter Bagi Peserta Didik*. Jurnal Konsepsi, Vol. 10, No. 1, Mei 2021.
- [26] Sukriadi, Imron. *Penggunaan Media Pembelajaran Wattpad Dalam Keterampilan Membaca Cerpen Pada Siswa Kelas XI SMK Prima Unggul Tangerang Tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. 2020
- [27] Sumardjo, Jakob dan Saini K.M. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 1997
- [28] Swingewood, Alan and Diana Laurenson. *The Sociology Of Literature*. Paladine. 1972.
- [29] Turkle. S. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. AS: Basic Books. 2011
- [30] Tyson, Lois. *Critical Theory Today: A User-Friendly Guide*, 3rd Edition. Routledge, 2014.
- [31] Wellek, Rene dan Warren Austin. *Theory Of Literature (Teori Kesusastraan)*. Terjemahan Melani Budianta. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 2014.
- [32] Yusuf, Muhamad. *Penggunaan Aplikasi Fizzo Novel Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Novel Siswa SMA Negeri 1 Caringin Kabupaten Bogor Jawa Barat Tahun Pelajaran 2022/2023*. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. 2023.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN