

## **PEMANFAATAN APLIKASI DIGITAL WEBTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA**

**Wahyu Dini Septiari<sup>1\*</sup>, Muhajir<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo, Jawa Tengah, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas PGRI Semarang, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

[wahyudiniseptiari.18@gmail.com](mailto:wahyudiniseptiari.18@gmail.com)

### **Abstract**

Modern literature can be developed by using cyber literature or cyber literature. Literature has a prose genre that functions as entertainment and learning which is accessed through digital applications, one of which is Webtoon. The purpose of this study is to describe the use of the Webtoon application as a medium for learning Indonesian, especially prose. This study used descriptive qualitative method. The subject of this research is the Webtoon application and the object is the use of the Webtoon application as a medium for learning prose in high school. Documentation and note-taking techniques are data collection techniques in this study. The results of this study indicate that children often read using the Webtoon application to find stories they like with interesting and accessible stories. Students become more active because they read stories in the Webtoon application that are non-obtrusive and present according to the desired genre and age. This application can be used as a learning medium in schools with the suggestion that the teacher must control proper reading in accordance with the learning to be carried out.

### **Abstrak**

Sastra modern bisa dikembangkan dengan penggunaan cybersastra atau sastra siber. Sastra memiliki genre prosa yang berfungsi sebagai hiburan serta pembelajaran yang diakses melalui aplikasi digital salah satunya Webtoon. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Webtoon sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia khususnya prosa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini berupa aplikasi Webtoon dan objeknya berupa pemanfaatan aplikasi Webtoon sebagai media pembelajaran prosa di SMA. Teknik dokumentasi dan catat merupakan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak lebih sering membaca menggunakan aplikasi Webtoon untuk mencari cerita yang mereka sukai dengan raga cerita yang menarik dan bisa diakses dengan gartis. Siswa menjadi lebih aktif karena membaca cerita di aplikasi Webtoon yang tidak menoton dan hadir sesuai dengan genre dan usia yang diinginkan. Aplikasi ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dengan saran guru harus mengontrol bacaan yang layak sesuai dengan pembelajaran yang akan dilakukan.

### **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi dan komunikasi memberikan dampak di berbagai bidang kehidupan. Hadirnya teknologi internet membuat semua hal bisa diakses dengan mudah. Perkembangan ini juga memberikan pengaruh kepada dunia sastra. Karya sastra saat ini memiliki beragam jenis seperti prosa, puisi, cerpen, dan bisa diakses menggunakan platform digital. Berbagai situs digital yang memberikan dampak di dunia sastra ini memiliki julukan sastra siber. Sastra siber muncul seiring dengan perkembangan masyarakat yang makin modern dan perkembangan internet yang sangat pesat (Rosen & Lim, 2012). Sastra siber bisa diartikan sebagai sastra yang terdiri dari beragam jenis karya yang disampaikan melalui platform digital dan bisa diakses oleh semua orang tanpa kecuali. Segi penyampaian dalam platform digital dinilai memiliki kesamaan dengan media cetak, karena setiap perihal akan memiliki kelebihan dan kekurangan. Sastra siber memiliki peran penting terhadap sastra Indonesia sebagai sarana publikasi atau media komunikasi penulis dan sebagai media belajar untuk pemula. Kemunculan sastra siber ini ditanggapi oleh berbagai pihak. Selain itu, sastra siber ini memberikan manfaat sebagai

### **Article History**

Received: 27 June 2024

Reviewed: 26 June 2024

Published: 26 July 2024

### **Key Words**

Webtoon, Cyber Literature, Digital Application

### **Sejarah Artikel**

Diterima: 28 Juni 2024

Direview: 26 Juni 2024

Disetujui: 26 Juli 2024

### **Kata Kunci**

Webtoon, Sastra Siber, aplikasi digital

sarana bagi penulis untuk menyalurkan idenya tanpa mengikuti suatu ketentuan publikasi dari penerbit (Gee, 2007).

Bacaan buku, koran, majalah, dan bacaan cetak berangsur-angsur digantikan oleh media elektronik. Sastra pun mengalami hal serupa yang dikemas melalui platform digital. Sastra siber memberikan wadah kepada penulis untuk mengungkapkan karyanya dan bisa diakses secara gratis oleh para pembacanya. Sastra identik dengan keterampilan membaca karya dari penulis. Membaca merupakan salah satu hal yang memiliki banyak manfaat dan tidak ada kerugian jika melakukan kegiatan tersebut. Sayangnya, minat membaca saat ini minim terjadi walaupun diimbangi dengan perkembangan teknologi sehingga muncul sastra siber. Kurangnya minat ini bisa dilihat dari aktivitas siswa yang kurang minat terhadap buku bacaan terutama buku cetak. Inovasi dan perkembangan yang harus dilakukan guru untuk memutar minat siswa dalam kegiatan membaca yaitu berinovasi dari media sastra siber. Aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk peningkatan ini adalah aplikasi Webtoon (Chun & Kim, 2017).

Aplikasi Webtoon merupakan media berupa komik digital yang sering disebut dengan webcomic. Aplikasi ini sangat populer terutama di negara asalnya yang pertama kali mengembangkan Webtoon yaitu Korea Selatan. Webtoon menyediakan berbagai pilihan membaca komik yang dilengkapi dengan gambar digital. Genre yang disediakan berupa drama, fantasi, komedi, horor, dan sepotong kehidupan. Hadirnya aplikasi ini bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar membaca. Pertimbangan penggunaan aplikasi ini untuk media pembelajaran membaca adalah aplikasi ini paling laris di dunia, karya yang disediakan menarik terlebih sudah diberitakan di berbagai media sosial yang ada di platform Indonesia seperti CNN dan Kompas. Webtoon adalah salah satu tren yang tengah menjadi hype atau trending di kalangan generasi muda (Huang & Chen, 2018). Jika dilihat sekarang terkait komik tradisional vs digital memiliki korelasi. Salah satu fenomena yang paling memiliki korelasi dengan kejadian ini adalah penerbitan buku cetak yang mulai memudar. Hal ini tentunya juga berdampak pada penerbitan komik tradisional.

Webtoon semakin merajalela ketika buku komik tradisional gagal bersaing dengan konten media lain seperti video. Dengan munculnya media baru, yaitu internet, industri komik mulai meroket kembali seperti sedia kala. Karena mudah diakses, banyak pembaca yang pindah ke media digital seperti Webtoon. Dimulai dari rasa penasaran tentang apa itu Webtoon, kemudian muncul antusiasme pembaca untuk terus menunggu kelanjutan chapter berikutnya.

Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran telah menjadi fokus berbagai penelitian dalam beberapa dekade terakhir. Beragam alat digital seperti aplikasi, permainan edukatif, dan platform e-learning telah dieksplorasi untuk meningkatkan keterampilan dan minat belajar siswa. Namun, ada beberapa celah penelitian yang signifikan yang mendasari penelitian ini. Pertama, minimnya penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan Webtoon sebagai media pembelajaran. Meskipun media digital dalam pembelajaran sudah banyak diteliti, aplikasi Webtoon yang menawarkan kombinasi teks dan visual yang menarik masih jarang dieksplorasi potensinya dalam konteks pembelajaran formal (Rosen & Lim, 2012; Green & Brock, 2000). Kedua, terdapat kekurangan data empiris yang mendalam tentang efektivitas Webtoon dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Banyak penelitian yang fokus pada manfaat umum teknologi digital dalam pendidikan, namun jarang yang secara spesifik menyediakan data empiris mengenai bagaimana Webtoon dapat meningkatkan minat baca dan kemampuan membaca siswa (Sung, Chang, & Liu, 2016). Beberapa studi menunjukkan potensi Webtoon dalam meningkatkan motivasi membaca remaja (Chun & Kim, 2017) dan mempengaruhi pemahaman serta keterlibatan naratif (Huang & Chen, 2018), tetapi data empiris di Indonesia masih terbatas (Kurniawan & Ramadhani, 2020). Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengisi gap tersebut dengan memberikan wawasan yang lebih komprehensif dan empiris mengenai pemanfaatan Webtoon sebagai media pembelajaran membaca.

## Metode Penelitian

Penelitian ini dimulai dengan menelaah semua data yang sudah disediakan sebagai sumber berupa hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi dengan reduksi data dari kegiatan lapangan yang sudah dirangkum untuk memudahkan dalam melakukan penelitian. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data yang dianalisis berupa pemanfaatan aplikasi digital Webtoon sebagai media pembelajaran khususnya membaca. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menunjukkan hasil deskripsi dan analisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan orang, dan pemikiran secara individual ataupun kelompok (Creswell, 2013). Subjek dalam penelitian ini adalah aplikasi digital Webtoon, sedangkan objeknya adalah pemanfaatan aplikasi Webtoon sebagai media pembelajaran membaca di SMA Negeri 3 Sukoharjo. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi minat siswa terhadap aplikasi Webtoon dibandingkan buku, kemudian dokumentasi dengan mencatat jumlah cerita yang telah dibaca (Bogdan & Biklen, 2007).

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan silabus bahasa Indonesia kurikulum 2013, cerpen merupakan materi wajib yang harus diselesaikan oleh Siswa Menengah Keatas di kelas XI dengan Kompetensi Dasar 3.8 tentang “Mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita pendek yang di baca” serta Kompetensi dasar 4.8 tentang “mendemostrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek”. Secara langsung, sesuai dengan Kompetensi tersebut siswa diminta untuk menguraikan nilai-nilai kehidupan serta mengimplementasikan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen dalam kehidupan sehari-hari.

Dilihat lagi pada Kompetensi Dasar 3.9 yaitu “Menganalisis unsur-unsur cerita pendek dalam kumpulan cerita pendek” dan Kompetensi Dasar 4.9 tentang “Mengkonstruksi cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerita pendek”. Adanya empat Kompetensi Dasar ini menjadi titik berat dalam pemilihan penelitian ini. Berikut tabel jumlah bacaan siswa SMA N 3 Sukoharjo.

Tabel 1. Data jumlah Bacaan Siswa SMA N 3 Sukoharjo

No	Nama Siswa	Jumlah Bacaan	Sumber Bacaan	Judul Bacaan
1.	Hesti Rahayu	4	Webtoon	I Wanna Be You Wendy The Florist Suddenly I Became a Princess Infinite Sky
2.	Devina Ayu Maharani	4	Webtoon	Lookiism The Secret of Angel Girl's World Weak Hero
3.	Brans Dewangga	4	Webtoon	Sweet Home My Opa Is an Idol Make Up Man Ghost Teller
4.	Echa Anggi Saputro	4	Webtoon	My Anti Fan! Killstagram Honesty and Kindness Senin
5.	Cahya Intan Belviana	3	Webtoon	Trauma Center The Villain is Trying to Make Me a Stepmom

6.	Sari Abadiningtyas	3	Webtoon	The Editors White Blood God/Bad Fortune
7.	Aska Putra Rasa	2	Webtoon	Switched Girls Study Group
8.	Maratuli Sari	2	Webtoon	Money and the Power Dead Life

---

Sumber: Hasil Observasi SMA N 3 Sukoharjo

Berdasarkan tabel di atas, delapan anak memiliki judul bacaan yang berbeda dengan jumlah yang berbeda-beda dan bisa dikelompokkan bahwa empat anak membaca empat cerita pendek, dua anak membaca tiga cerpen, dan dua anak membaca dua cerpen. Anak yang dipilih dalam penelitian ini berdasarkan hasil observasi merupakan anak yang memiliki kegemaran membaca paling tinggi.

Cerpen yang dibaca dari delapan anak itu memiliki struktur kesulitan tersendiri dalam pemahamannya. Tentu menjadiperhatian khusus untuk guru bahasa Indonesia untuk pemahaman cerpen. Aplikasi Webtoon ini merupakan aplikasi modern yang memiliki ragam fitur yang menarik dan bisa dikaitkan untuk kegiatan pembelajaran. Aplikasi Webtoon yang diterapkan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Sukoharjo adalah media pembelajaran yang tergolong masih baru. Oleh karena merupakan media pembelajaran yang baru, maka kelebihan dan kekurangan media itu juga perlu diuraikan, sebagai berikut.

### **Kelebihan Media Webtoon**

Perkembangan media digital seperti smartphone, laptop, atau PC telah membuatnya lebih nyaman untuk diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan di manasaja. Selain kemudahan akses yang diberikan bacaan tertentu dalam aplikasi Webtoon bisa dibaca secara gratis. Bobot cerita menentukan gratis atau tidaknya cerita pada aplikasi Webtoon. Sebagian webtoon ada yang disediakan secara gratis, sehingga pembaca tidak perlu mengeluarkan uang untuk sekadar membaca cerita.

Penggunaan media Webtoon sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yang signifikan. Pertama, Webtoon menawarkan kombinasi unik antara teks dan visual yang dapat menarik minat siswa lebih efektif dibandingkan dengan teks biasa. Visualisasi dalam Webtoon membantu siswa memahami konteks cerita dan informasi dengan lebih mudah, terutama bagi mereka yang memiliki gaya belajar visual. Hal ini selaras dengan teori belajar multimodal yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui berbagai modalitas, seperti visual dan tekstual (Mayer, 2009).

Kedua, Webtoon dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan komputer. Kemudahan akses ini memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja, memberikan fleksibilitas yang tinggi dalam proses belajar. Dengan demikian, Webtoon mendukung konsep pembelajaran mobile yang memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran tanpa terikat oleh waktu dan tempat (Crompton, 2013).

Ketiga, cerita yang disajikan dalam format Webtoon sering kali memiliki alur yang menarik dan karakter yang dapat dijadikan teladan. Ini dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa dengan materi yang dipelajari, sehingga mereka lebih termotivasi untuk membaca dan memahami cerita tersebut. Keterlibatan emosional ini penting karena dapat meningkatkan retensi informasi dan memotivasi siswa untuk terus belajar (Green & Brock, 2000).

Keempat, Webtoon memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif. Banyak platform

Webtoon menyediakan fitur komentar dan diskusi, di mana siswa dapat berbagi pendapat dan berdiskusi dengan pembaca lain atau bahkan penulis cerita. Interaktivitas ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memungkinkan mereka untuk belajar dari perspektif orang lain, memperkaya pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Jenkins, 2006).

Kelima, Webtoon sering kali mengandung elemen budaya populer yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Integrasi elemen budaya populer ini dapat membuat pembelajaran lebih kontekstual dan relevan, sehingga siswa merasa lebih dekat dan tertarik dengan materi pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Webtoon dapat menjembatani kesenjangan antara dunia pendidikan dan dunia nyata siswa (Gee, 2007).

Secara keseluruhan, Webtoon memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Dengan memanfaatkan kelebihan-kelebihan tersebut, Webtoon dapat membantu meningkatkan minat baca, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

### **Kekurangan Media Webtoon**

Kekurangan yang dimiliki aplikasi ini adalah memerlukan jaringan internet untuk mengaksesnya. Askes dalam aplikasi ini memang tidak semuanya gratis tetapi ada sistem berbayar namun tergantung rating cerita yang ada. Webtoon lebih menceritakan tentang cerita fiksi. Webtoon menjadi persoalan dalam perihal layak atau tidaknya dijadikan sebagai media. Webtoon bisa dikatakan tidak memiliki dukungan dengan nilai-nilai baik yang sudah tertuang dalam 18 karakter pendidikan.

Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk memberikan pengontrolan kepada siswa dalam penggunaan media ini diiringi dengan Kompetensi Dasar 3.8 dan 4.8 mengenai nilai-nilai abstrak yang terkandung dan bisa diimplementasikan siswa dalam berbagai hal positif. Selain itu, bercermin dari Kompetensi Dasar 3.9 dan 4.9 meminta siswa untuk mencari cerita pendek tetapi dengan guru memberikan pengontrolan kepada siswa.

Pemanfaatan aplikasi ini menjadi salah satu hal yang bisa diperhatikan tetapi sebelum itu guru perlu melakukan beberapa hal yaitu: 1) mendownload aplikasi Webtoon, 2) guru membuat akun, 3) guru memilih poin yang akan menjadi minat pembelajaran, 3) guru memilih genre yang sesuai, 4) jika menyesuaikan pilihan siswa, maka guru memberikan arahan atau mengontrol pilihan siswa.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dari delapan siswa, empat siswa diantaranya membaca empat cerita pendek yang berbeda, dua membaca tiga cerita pendek yang berbeda dan dua siswa membaca dua cerita pendek berbeda, jadi total secara keseluruhan terdapat 26 cerita pendek. Berdasarkan hasil temuan tersebut menandakan bahwa aplikasi Webtoon mempunyai kelebihan tersendiri yaitu mudah di akses secara gratis dan memberikan berbagai pilihan cerita yang menarik sehingga tidak tercipta rasa bosan atau monoton.

Aplikasi ini bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran terlebih untuk keterampilan membaca anak. Pemilihan media penggunaan aplikasi Webtoon ini harus dilakukan secara pengawasan khusus, walaupun memiliki kelebihan yang disesuaikan dengan perkembangan zaman yang diinginkan siswa tetapi guru harus mengontrol bacaan yang ada dalam Webtoon dengan baik.

Saran yang bisa dihasilkan dalam penelitian ini berupa saran untuk guru bahasa Indonesia, supaya menambah wawasan mengenai media dengan pengenalan *cybersastra* atau pemanfaatan aplikasi digital seperti Webtoon untuk lebih kreatif serta inovatif dalam penyediaan media pembelajaran, sedangkan untuk peserta didik diharapkan dari penelitian ini supaya digunakan sebagai referensi yang tepat khususnya membaca cerita di aplikasi Webtoon.

Lalu untuk peneliti lainnya, diharapkan bisa menjadi acuan dalam referensi berikutnya.

### **Daftar Pustaka**

- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theories and Methods* (5th ed.). Pearson.
- Chun, S., & Kim, J. (2017). The Impact of Digital Comics (Webtoons) on the Reading Motivation of Adolescents in Korea. *Library & Information Science Research*, 39(1), 1-8.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Crompton, H. (2013). A historical overview of mobile learning: Toward learner-centered education. In Z. L. Berge & L. Y. Muilenburg (Eds.), *Handbook of mobile learning* (pp. 3-14). Routledge.
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Green, M. C., & Brock, T. C. (2000). The role of transportation in the persuasiveness of public narratives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79(5), 701-721.
- Huang, R. T., & Chen, Y. H. (2018). The impact of reading illustrated narratives on narrative comprehension and narrative engagement: A study of Webtoon. *Journal of Educational Computing Research*, 56(3), 368-386.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
- Kurniawan, A., & Ramadhani, A. (2020). Penggunaan Webtoon dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa SMA di Jakarta. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 5(2), 112-120.
- Mayer, R. E. (2009). *\*Multimedia learning\**. Cambridge University Press.
- Rosen, L. D., & Lim, A. F. (2012). Educational digital tools: The impact on student learning. *Journal of Educational Technology*, 9(3), 45-58.
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers & Education*, 94, 252-275.