

APLIKASI WEBTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA

A.A.S. Darmawanti
Program Studi Pendidikan Bahasa
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

gungsri057@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Webtoon sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini berjenis deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah aplikasi Webtoon. Objek penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi Webtoon sebagai media pembelajaran membaca di SMA Negeri 1 Payangan. Data-data itu dikumpulkan dengan metode dokumentasi. Metode analisis data dilakukan dengan teknik analisis deskriptif Hasil penelitian menunjukkan bahwa, dari Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa dari kesepuluh siswa itu, dua orang siswa membaca lima buah cerita pendek yang berbeda, tiga orang siswa membaca empat buah cerita pendek yang berbeda, dan lima orang siswa membaca tiga cerita pendek yang berbeda. Total terdapat 37 cerita pendek yang dibaca oleh kesepuluh siswa itu sebagai tanda bahwa aplikasi Webtoon memiliki beberapa kelebihan, yakni mudah diakses dan memiliki ragam cerita yang dapat diakses secara gratis. Siswa lebih aktif dalam membaca karena cerita dalam Webtoon tidak monoton. Cerita yang disampaikan sangat menarik bagi siswa karena sesuai dengan perkembangan siswa. Namun, aplikasi ini tidak serta-merta dapat dijadikan sebagai media pembelajaran utama berdasarkan kekurangan-kekurangan di atas. Selain itu, peran guru dalam mengontrol bacaan yang layak dituangkan ke dalam pembelajaran juga harus dilakukan dengan baik.

Kata kunci: Aplikasi Webtoon; Media Pembelajaran; Membaca

Abstract

The study aims to describe the use of the webtoon application as an Indonesian language of study. The study is of a qualitative description. The subject of this study is the webtoon application. The object of this study is a used webtoon application as a medium for reading in a SMA Negeri 1 Payangan. The data is collected using documentation methods. The method of data analysis conducted with a descriptive analysis technique of research shows that, from the point of description, two students read five different short stories, three students read four different short stories, and five students read three different short stories. In all, there are 37 short stories that the ten students read as a sign that the webtoon application has several advantages, which are easy to access and which is free of charge in the variety of stories. Students are more active in reading because the stories in the webtoon are not monotonous. The story presented is of particular interest to the student because it is consistent with the student's development. However, this application could not automatically be used as a primary learning medium based on the deficiencies above. In addition, the teacher's role in controlling worthy reading is to be well done.

Keywords: *Webtoon Application; Learning Media; Reading*

PENDAHULUAN

Membaca merupakan hal yang sangat bermanfaat dan tidak ada ruginya. Namun, sayangnya justru minat baca masyarakat Indonesia terutama siswa masih rendah. Berdasarkan berita yang dimuat oleh (Putra, 2020) menyebut Indonesia adalah urutan kedua dari bawah soal literasi dunia, artinya minat baca

masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan, hanya 0,001%. Artinya dari 1000 orang yang rajin membaca hanya 1 orang. Fakta kedua berdasarkan riset bertajuk World's Most Literate Nations Ranked yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada maret 2016 lalu, Indonesia dinyatakan menduduki

peringkat ke-60 di bawah Thailand (59) dan di atas Bostwana (6).

Kementrian komunikasi dan Informatika dalam artikelnya (2022) menyatakan bahwa dari segi insfrastruktur untuk mendukung membaca, peringkat Indonesia ada di atas negara-negara Eropa. Dilihat dari hal-hal tersebut sangat diperlukan media pembelajaran yang mendukung untuk menumbuhkan minat baca siswa ataupun masyarakat, terlebih lagi dengan situasi yang serba terbatas melakukan aktivitas di luar rumah. Pendidik dibuat harus berfikir bagaimana caranya agar proses pembelajaran tetap berjalan tentu harus adanya media pembelajaran.

Media pembelajaran harusnya mengikuti perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi dalam dunia digital berimbas pada perkembangan komik yang pada mulanya berbentuk cetak, kini menjadi komik digital; Perkembangan digitalisasi komik ini dapat disikapi kedalam tiga kondisi, yaitu : master, potential master atau slave (McCloud, 2008) Bagi mereka yang masuk kedalam kategori master atau potential master dapat melihat beragam peluang positif yang memungkinkan dari adanya perkembangan komik digital, Namun bagi mereka yang masuk kedalam kategori slave, akan memandang secara negatif dan menjadikan komik digital sebagai ancaman yang dapat membuat mereka kalah, dan bahkan punah

Peraturan pemerintah nomor 17 tahun 2010 pasal 48 dan 59 mengisyaratkan bahwa dikembangkan sistem informasi Pendidikan yang berbasis teknologi dan informasi. Dengan sistem Pendidikan yang baik dapat meningkatkan daya saing bangsa Indonesia melalui sumber daya manusia yang baik pula (Ermayati & Sulisworo, 2016) salah satu media dalam pembelajaran daring yang bisa digunakan untuk pembelajaran membaca adalah aplikasi Webtoon.

Aplikasi Webtoon adalah salah satu media berupa komik digital. istilah webcomic sering digunakan bergantian dengan istilah lainnya seperti komik online, komik digital, dan webtoon. Aplikasi ini sangat populer di negara asalnya, yaitu Korea Selatan maupun secara global. Di

dalamnya terdapat berbagai judul komik yang dibagi menjadi beberapa genre seperti drama, fantasi, komedi, horor, dan slice of life (sepotong kehidupan).

SMA Negeri 1 Payangan terletak di sebuah banjar Penginyahan, Desa Puhu Kecamatan Payangan ,5 Km dari Kota Kecamatan Payangan, 33 km dari Kota Kabupaten Gianyar dan 40 km dari kota Denpasar termasuk kawasan pengembangan pariwisata dekat daerah wisata Payangan.

Jarak sekolah dari Desa-desa sekelilingnya rata-rata 9,5 km ,dimana trasfortasi kurang lancar karena wilayah pedesaan berbukit-bukit dan akses jalan belum memadai.hal ini merupakan hambatan dan tantangan dibidang trasfortasi untuk diatasi baik oleh masyarakat maupun pemerintah,sehingga kesulitan masyarakat untuk perluasan akses dibidang pendidikan dapat diatasi.

Tantangan lain mayoritas penduduk berprofesi sebagai petani. Sebagian besar minat menyekolahkan anak di daerah ini bisa dibilinga sangat minim dengan alasan biaya, jarak dan tranfortasi. Fenomena yang sering terjadi di SMA N 1 Payangan adalah, minat baca yang sangat kurang. Hal tersebut dapat dilihat dari pembelajaran sehari-hari dimana siswa selalu beralasan tidak ada buku untuk dibaca. Padahal buku sudah disediakan oleh sekolah. Namun Ketika mereka diminta membuka gawai dan membaca pesan atau iklan pada gawai, responya sangat antusias. Minat beli buku juga sangat kurang hal tersebut dilihat pada banyaknya siswa yang tidak mau membeli buku LKS yang digunakan dalam pembelajaran dengan alasan tidak ada uang.

Namun, fenomena lain rata-rata semua siswa memiliki gawai yang terbilang cukup canggih dan memiliki harga terbilang mahal untuk kategori anak SMA. Hal semacam ini sangat perlu dicarikan solusi agar siswa tetap mau belajar dengan menyenangkan, yaitu dengan memanfaatkan media yang ada salah satunya Webtoon.

Penggunaan aplikasi Webtoon digunakan dalam pembelajaran di SMA, yaitu. Pertama Webtoon merupakan

aplikasi paling laris di dunia. Yang kedua, dibalik karya webtoon yang menarik ada webtunis(penulis) Indonesia yang berhasil menyita perhatian dunia dari karya-karyanya dalam artikel (Putra, n.d.) termuat dalam CNN Indonesia. Yang ketiga, menarik minat menulis siswa, dikarenakan dalam webtoon terdapat 88 webtunis lokal dengan karya lokalnya. Keempat, Webtoon termasuk dalam sebuah komik yang berisi cerita ringan dan cepat menemui akhir sebuah cerita, sehingga pembaca akan merasa nyaman. Webton juga bisa digunakan sebagai media dalam menerapkan program literasi di sekolah. Literasi adalah kemampuan berbahasa seseorang yang meliputi, menyimak, membaca, menulis dan berbicara dalam jurnal (Sari & Pujiono, 2017). Namun dalam hal ini literasi difokuskan pada budaya membaca. Hal tersebut dikarenakan minat membaca siswa kurang.

Webtoon adalah salah satu tren yang tengah menjadi hype/trending di kalangan generasi muda, 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.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Lubis, 2018) dengan judul penelitian "Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau" Dalam penelitian ini mahasiswa Universitas Riau membaca komik online melalui aplikasi LINE Webtoon akan berdampak kepada respon mereka terhadap komik online Webtoon (stimulus). Apabila muncul

perhatian dan ketertarikan maka mahasiswa tersebut akan kembali mengakses aplikasi tersebut dan membaca komik melalui aplikasi LINE Webtoon dan akan timbul minat baca mahasiswa untuk membaca komik. Sebaliknya, jika mahasiswa Universitas Riau tidak menganggap menarik komik online yang disajikan LINE Webtoon, maka tidak muncul minat membaca komik dengan aplikasi LINE Webtoon.

Penelitian Putri menunjukkan minat baca mahasiswa akan muncul jika cerita pada Webtoon menarik maka Mahasiswa tersebut akan Kembali membuka aplikasi Webtoon dan membaca Kembali pada aplikasi Webtoon.

Penelitian kedua dilakukan oleh (Khudlori & Gondohanindijo, 2020) dengan judul penelitian " Analisis Wacana Kritis Budaya Literasi Melalui Aplikasi Webtoon Berbasis Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Upaya Peningkatan Karakter Siswa Sekolah Menengah" Pembahasan difokuskan pada penerapan aplikasi webtoon berbasis media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan budaya literasi siswa sebagai upaya peningkatan karakter mereka. Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadikan siswa tidak hanya mempelajari materi yang ada, tetapi juga dapat meningkatkan minat baca mereka untuk menghadapi masalah dalam kehidupan nyata sehari-hari. Model pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dimanfaatkan pada situasi baru. Model pembelajaran interaktif memberikan suatu pengalaman konkret dan pengalaman tersebut dapat memberikan makna tersendiri bagi siswa.

Penelitian ketiga dilakukan oleh (Aucla, 2019) dengan judul "Pengaruh LINE Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Digital" Pembahasan ini difokuskan pada penggunaan aplikasi LINE Webtoon terhadap minat membaca komik di kalangan remaja. Hasil penelitian menunjukkan variabel LINE Webton termasuk ke dalam katagori baik dengan presentase sebesar 84%, sedangkan

variabel minat membaca sebesar 83% pada pengujian korelasi diperoleh nilai sebesar 0,852 maka tingkat korelasi antara kedua variabel menunjukkan derajat hubungan kuat. Berdasarkan dari perhitungan koefisien determinasi didapat nilai pengaruh LINE Webtoon terhadap minat membaca komik digital sebesar 72,5%.

Penelitian keempat dilakukan oleh Wati, (2020) dengan judul penelitian “ Bagaimana persepsi Mahasiswa Pengguna Webtoon pada Genre di Aplikasi Webtoon” Pembahasan ini difokuskan persepsi mahasiswa pengguna Webtoon di kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

Penelitian Kelima dilakukan oleh (Anggrid, 2019) dengan judul *The Language Style Of Line Webtoon Let's Play Seen From The Word Formation Of Technology Terms*. Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui proses pembentukan kata dari terminologi terkait teknologi yang ditemukan dalam komik Line Webtoon. Penelitian ini menggunakan pendekatan stilistika untuk mengkaji gaya bahasa yang digunakan. Ada episode tertentu yang dipilih untuk diteliti yaitu episode enam sampai episode tiga belas. Terdapat dua temuan dalam penelitian ini. Yang pertama terdapat dua puluh Sembilan teminologi teknologi yang ditemukan, dan teminologi tersebut dapat melalui lebih dari satu proses pembentukan kata.

Temuan-temuan tersebut membuktikan bahwa afiksasi dan pengabungan kata merupakan proses pembentukan kata yang produktif dalam Bahasa Inggris. Selain itu gaya Bahasa sehari-hari di Line Webtoon bisa diaplikasikan dalam dua keadaan yaitu dikehidupan sehari-hari dan tempat kerja.

Bedasarkan kelima penelitian sejenis yang dipaparkan sama-sama membahas aplikasi Webtoon sebagai media yang menarik dan digunakan sebagai media pembelajaran. Posisi penelitian ini fokus pada perkembangan minat baca siswa menggunakan aplikasi Webtoon. Selain itu upaya menerapkan budaya literasi juga dikaji dalam penelitian ini. Terkait aktivitas jumlah bacaan siswa. Berbeda dengan penelitian sejenis lainnya yang fokus pada

minat membaca komik melalui aplikasi webtoon saja. Selain itu penelitian ini dilakukan pada siswa SMA yang tentunya berbeda dengan kelima penelitia sejenis yang ada.

METODE

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang akan dicapai, maka dimulai dengan menelaah seluruh data yang sudah tersedia dari berbagai sumber, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi dengan mengadakan reduksi data, yaitu data-data yang diperoleh di lapangan dirangkum dengan memilih hal-hal yang pokok serta disusun lebih sistematis sehingga mudah dikendalikan. Dalam hal ini penulis menggunakan analisa data kualitatif, dimana data yang diperoleh dianalisa dengan metode deskriptif dengan cara berfikir induktif yaitu penelitian dimulai dari fakta-fakta yang bersifat empiris dengan cara mempelajari suatu proses, suatu penemuan yang terjadi, mencatat, menganalisa, menafsirkan, melaporkan serta menarik kesimpulan dari proses tersebut.

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini data yang dianalisis yaitu pemanfaatan aplikasi webtoon sebagai media dalam pembelajaran membaca. Menurut (Sukmadinata, 2009) penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditunjukkan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan pemikiran orang secara individual atau kelompok.

Subjek dalam penelitian ini adalah aplikasi Webtoon. Objek penelitian adalah pemanfaatan aplikasi Webtoon sebagai media pembelajaran membaca di SMA N 1 Payangan.

Pengumpulan data menggunakan observasi. Observasi dilakukan dengan peneliti mengamati langsung minat. Siswa lebih berminat membaca dengan aplikasi webtoon daripada buku. Dokumentasi dilakukan dengan menanyakan jumlah cerita yang dibaca siswa dan ceritakan secara singkat isi cerita tersebut. Dalam metode dokumentasi digunakan kartu data.

Pengumpulan Data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu, data primer berupa data yang diperoleh dari aplikasi Webtoon dan data Sekunder adalah data yang diperoleh melalui literatur yang mendukung data primer dan data di lapangan. Instrumen yang digunakan berupa catatan dokumentasi dan data-data yang dikumpulkan dengan instrumen yang ada kemudian di dilakukan analisis. Data tentang pemanfaatan aplikasi Webtoon sebagai media pembelajaran di analisis dengan deskriptif kualitatif. Langkah pertama dilakukan observasi dan pengamatan terhadap aplikasi Webtoon. Peneliti menggunakan fitur dan mempelajari aplikasi webtoon dan membaca isi cerita dalam webtoon. Peneliti melakukan pencatatan mengenai kesesuaian aplikasi Webtoon dan isi cerita dalam Webtoon sebagai media pembelajaran membaca.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode dokumentasi. Metode dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain subjek. (Nani Kusmayanti, n.d.) Dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti kualitatif untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang ditulis atau dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan.⁹⁹ Dengan metode ini, peneliti mengumpulkan data dari dokumen yang sudah ada, sehingga penulis dapat memperoleh catatan-catatan yang berhubungan dengan penelitian seperti : gambaran umum sekolah, struktur organisasi sekolah dan personalia, keadaan guru dan peserta didik, catatan-catatan, foto-foto dan sebagainya. Metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data-data yang belum didapatkan melalui metode observasi dan wawancara.

Metode analisis dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif oleh Miles dan Huberman (lihat Sugiyono, 2016:247-253). Data-data yang dikumpulkan, kemudian direduksi. Dipilih dan dipilah berdasarkan

pokok bahasan. Setelah itu, data disajikan dalam bentuk tabel dan kata-kata. Dalam tahapan ini, data juga dianalisis. Selanjutnya, data disimpulkan. Data yang diperlukan selain fitur dan isi Webtoon juga dibutuhkan data dalam penelitian ini yaitu, jumlah bacaan siswa. Pada tahap pengumpulan data penulis membuat sebuah kolom berisi nama siswa dan judul bacaan yang di baca siswa dari berbagai sumber. Data tersebut penulis peroleh dari Guru kelas yang mengajar keterampilan membaca. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Teknik transkrip data yang sudah diisi siswa dalam setiap pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen. Data yang diperoleh berupa judul bacaan dan nilai-nilai kehidupan di dalam cerpen. Instrumen yang digunakan berupa kartu data berisi kolom. Pengumpulan data berupa jumlah bacaan cerpen siswa SMA N 1 Payangan dengan menggunakan media Webtoon menggunakan metode berupa transkrip data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam silabus bahasa Indonesia, Kurikulum 2013, cerpen adalah salah satu materi ajar wajib yang harus diselesaikan oleh setiap siswa jenjang kelas XI SMA/SMK. Berdasarkan Kompetensi Dasar 3.8, yakni “mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita pendek yang dibaca” dan Kompetensi Dasar 4.8, yakni “mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek”, maka secara tidak langsung, siswa diminta untuk menguraikan nilai-nilai kehidupan dan mengimplementasikan nilai-nilai itu dalam kehidupan mereka.

Kemudian, dilanjutkan dengan Kompetensi Dasar 3.9, yakni “menganalisis unsur-unsur cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek” dan Kompetensi Dasar 4.9, yakni “mengonstruksi cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerita pendek”. Jika dilihat pada keempat Kompetensi Dasar itu, pembelajaran cerpen, secara tidak langsung, menitikberatkan pada pemahaman atas (a) nilai-nilai kehidupan dalam cerita pendek yang dibaca, (b)

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 11 No 2, Oktober 2022

implementasi nilai-nilai itu, (c) unsur pembangun cerita pendek, dan (d) praktik pembuatan cerita pendek. Dalam konteks penelitian ini, poin-poin itu didapatkan oleh

siswa dari cerpen-cerpen yang mereka pilih dan baca, yang ditampilkan pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Data jumlah Bacaan Siswa SMA N 1 Payangan

No	Nama Siswa	Jumlah Bacaan	Sumber Bacaan	Judul Bacaan
1.	Cokorda Istri Pramesti Maharani	4	Webtoon	- I Wanna Be You - Wendy The Florist - Suddenly I Became a Princess - Infinite Sky
2.	Dewa Wisnu Amerta	3	Webtoon	- Lookiism - The Secret of Angel - Girl's World
3.	Dw Ayu Pindi Widia Harta Ningrum	5	Webtoon	- Sweet Home - Dice - My Opa Is an Idol - Make Up Man - Ghost Teller
4.	I GD Candra Gunawan	3	Webtoon	- My Anti Fan! - Killstagram - Honesty and Kindness
5.	I Gusti Ngurah Made Mahendra	3	Webtoon	- Senin - Trauma Center - The Villain is Trying to Make Mea Stepmom
6.	I Kadek Nandika Mawan Gulardi	3	Webtoon	- The Editors - White Blood - God/Bad Fortune
7.	I Ketut Satria Adi	3	Webtoon	- Switched Girls - Study Group - Weak Hero
8.	I Komang Aditya Sandi Arta	4	Webtoon	- Money and the Power - Dead Life - The Infectee - Mangsa
9.	I Komang Juliarta	5	Webtoon	- Brothers and Sisters - Terlalu cantik - Sepulang Sekolah - The Villain is Trying to Make Mea Stepmom - Killstagram
10.	I Komang Putra Agathan.	4	Webtoon	- Trauma Center - Terlalu cantik - Dice - The Editors

Berdasarkan tabel 1 di atas didapati bahwa terdapat sepuluh sampel siswa yang digunakan sebagai data dalam penelitian ini. Kesepuluh siswa itu memilih tiga sampai

lima judul cerpen yang berbeda-beda. Dua siswa membaca lima judul cerpen yang berbeda-beda, tiga siswa membaca empat judul cerpen yang berbeda, dan lima siswa membaca tiga judul cerpen yang berbeda.

Perlu dipertegas bahwa kesepuluh siswa itu adalah siswa-siswa yang sering mengikuti perlombaan cerpen. Semua cerpen yang dibaca oleh siswa bersumber dari aplikasi Webtoon. Cerita yang dibaca jenisnya bervariasi. Jenis cerita terdiri atas cerita horor, kisah remaja, kisah kehidupan, dan percintaan.

Kendatipun cerpen-cerpen yang dipilih oleh kesepuluh siswa itu berbahasa Inggris, tetapi sejatinya mereka mampu membaca dan memahami isi dari cerpen itu. Tentu hal ini patut juga menjadi perhatian bersama, khususnya perhatian guru bahasa Indonesia. Apa yang terlihat ini adalah satu persoalan kecil perihal eksistensi bahasa Indonesia, bahkan dalam konteks judul cerpen, yang masih sangat rendah. Jika dikaitkan dengan fakta bahwa kesepuluh siswa itu adalah siswa-siswa yang sering mengikuti perlombaan cerpen, seharusnya guru bahasa Indonesia lebih dapat membimbing dan memfasilitasi siswa-siswa itu dalam berkarya dengan bahasa Indonesia. Dengan kata lain, ini adalah salah satu bentuk implementasi konkret dari Undang-Undang Dasar 1945, Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009, dan Keppres Nomor 63 tahun 2019.

Berdasarkan data tabel 1 di atas, dapat dilihat pula bahwa judul-judul cerpen yang dibaca oleh kesepuluh siswa itu telah dipilih berdasarkan minat, kesukaan, dan kemampuan mereka dalam memahami suatu cerita. Artinya, kesepuluh siswa itu memiliki minat, kesukaan, dan kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami suatu bacaan. Kendatipun aplikasi Webtoon adalah salah satu aplikasi modern yang menarik karena memiliki ragam fitur dan pilihan genre cerpen yang bergama dan menarin pula. Dengan kata lain, guru bahasa Indonesia, sedapat mungkin, harus memahami kondisi siswa jika aplikasi ini diterapkan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi ajar cerpen.

Aplikasi Webtoon yang diterapkan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Payangan 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

Kelebihan aplikasi Webtoon Mudah untuk diakses, faktor lain yang menyebabkan popularitas webtoon menjadi begitu melejit adalah aksesnya yang mudah. Perkembangan media digital seperti smartphone, laptop, atau PC telah membuatnya lebih nyaman untuk diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja.

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. Webtoon berbayar menguntungkan para creator muda yang ingin menulis, karena akan mendapatkan bayaran respon dari pembaca berupa kekayaan karya. Tentunya hal tersebut akan sangat memotivasi penulis muda untuk berkarya. Tidak dipungkiri lagi zaman serba digital ini banyak orang mudah terkenal melalui media ataupun aplikasi.

Kekurangan Media Webtoon

Berbicara tentang kelebihan tentunya ada kekurangan dalam aplikasi apapun termasuk webtoon. Kekurangan aplikasi webtoon ini memerlukan jaringan internet. Akses internet sangat dibutuhkan dalam mengaksesnya. Selain itu, tidak semua cerita Webtoon bisa di akses secara gratis. Namun ada beberapa cerita berbayar berdasarkan rating dari sebuah cerita tersebut. Berbicara tentang Webtoon atau disebut dengan Web komik/komik online, tentunya lebih banyak menceritakan cerita fiksi.

Persoalan tidak hanya sampai pada uraian di atas. Hal yang patut pula dipersoalkan lebih dalam adalah apakah aplikasi Webtoon ini laik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi ajar cerita pendek/cerpen. Berdasarkan uraian-uraian di atas, benar bahwa aplikasi Webtoon

dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia materi ajar cerita pendek/cerpen, khususnya di SMA Negeri 1 Payangan. Namun, jika dilihat lebih saksama, aplikasi Webtoon tidak serta-merta dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia yang utama. Karena tidak tertutup kemungkinan cerita-cerita pendek yang terdapat di dalam aplikasi Webtoon tidak didukung oleh nilai-nilai yang baik, sebagaimana nilai-nilai yang tertuang di dalam 18 nilai pendidikan karakter.

Tentu hal di atas menjadi tantangan tersendiri bagi guru sebagai pengontrol pembelajaran. Patut dipertegas bahwa nilai-nilai yang ingin dicapai dalam Kompetensi Dasar 3.8 dan 4.8 adalah nilai-nilai abstrak positif yang ketika diimplementasikan oleh siswa memiliki dampak yang positif pula. Selain itu, siswa juga diminta dapat menciptakan satu atau lebih cerpen yang disadur dari nilai-nilai di sekitar siswa berdasarkan Kompetensi 3.9 dan 4.9. Dengan kata lain, pembelajaran tidak hanya serta-merta dilakukan dengan cara guru meminta siswa untuk mencari cerita-cerita pendek melalui aplikasi Webtoon, tetapi guru harus membimbing, mengarahkan, dan mengontrol siswa dalam pembelajaran dengan aplikasi Webtoon ini.

Persoalan lain adalah bagaimana cara guru untuk memanfaatkan aplikasi Webtoon dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, khususnya di SMA Negeri 1 Payangan? Persoalan itu tidak dapat diabaikan begitu saja agar manfaat yang didapatkan lebih maksimal. Selain itu, tidak tertutup kemungkinan jika terdapat guru yang masih merasa kesulitan dalam penerapan aplikasi tersebut. Setelah mengetahui data yang ditemukan di SMA Negeri 1 Payangan dan data kelebihan hingga kekurangan Webtoon, maka mudahlah tahapan-tahapan pemanfaatan aplikasi tersebut dilakukan, sebagai berikut.

- (1). Guru dan siswa mengunduh aplikasi Webtoon di Play Store masing-masing.
- (2). Guru dan siswa membuat akun masing-masing.
- (3). Guru memilih poin yang sesuai dengan minat.

- (4). Guru dapat memilih genre/judul yang sesuai dengan kemampuan dan perkembangan siswa.

- (5). Jika siswa memilih secara manasuka, guru patut membimbing, mengarahkan, dan mengontrol pekerjaan siswa dan tingkah laku siswa.

Dengan demikian, maka dapat dipahami bahwa aplikasi Webtoon yang dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam materi ajar cerpen di SMA Negeri 1 Payangan, menjadikan siswa lebih aktif dalam membaca karena cerita dalam Webtoon tidak monoton. Cerita yang disampaikan sangat menarik bagi siswa karena sesuai dengan perkembangan siswa. Dewasa ini, pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya dapat difokuskan pada media tradisional saja. Keterbukaan sistem informasi dan komunikasi pada era industri 4.0 menuju 5.0 ini secara tidak langsung menuntut guru untuk dapat memberikan fasilitas terbaik mereka dalam pembelajaran. Salah satu hal itu adalah dengan cara memanfaatkan kemajuan teknologi atau memanfaatkan aplikasi Webtoon ini. Namun, aplikasi ini tidak serta-merta dapat dijadikan sebagai media pembelajaran utama berdasarkan kekurangan-kekurangan di atas. Selain itu, peran guru dalam mengontrol bacaan yang layak dituangkan ke dalam pembelajaran juga harus dilakukan dengan baik.

Ulasan di atas didukung oleh penelitian terdahulu, yang masing-masing dilakukan oleh Wati (2020); Khudlori & Gondohanindijo, (2020); Putri & Lubis, (2018); Aucla (2019); dan Anggrid (2019). Kelima peneliti di atas menyimpulkan bahwa aplikasi Webtoon, dalam konteks minat baca, memiliki kelebihan, yakni dapat meningkatkan minat baca subjek-subjek yang diteliti.

Akan tetapi, kelima penelitian di atas tidak sejalan dengan penelitian ini. Karena di dalam kelima penelitian di atas tidak difokuskan pada pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi ajar cerpen.

PENUTUP

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dari kesepuluh siswa

itu, dua orang siswa membaca lima buah cerita pendek yang berbeda, tiga orang siswa membaca empat buah cerita pendek yang berbeda, dan lima orang siswa membaca tiga cerita pendek yang berbeda. Total terdapat 37 cerita pendek yang dibaca oleh kesepuluh siswa itu sebagai tanda bahwa aplikasi Webtoon memiliki beberapa kelebihan, yakni mudah diakses dan memiliki ragam cerita yang dapat diakses secara gratis. Siswa lebih aktif dalam membaca karena cerita dalam Webtoon tidak monoton. Cerita yang disampaikan sangat menarik bagi siswa karena sesuai dengan perkembangan siswa. Namun, aplikasi ini tidak serta-merta dapat dijadikan sebagai media pembelajaran utama berdasarkan kekurangan-kekurangan di atas. Selain itu, peran guru dalam mengontrol bacaan yang layak dituangkan ke dalam pembelajaran juga harus dilakukan dengan baik.

Berdasarkan uraian mengenai hasil penelitian dan simpulan, adapun saran yang penulis sampaikan sebagai berikut, (1) bagi guru Bahasa Indonesia, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai media pembelajaran, khususnya aplikasi Webtoon guna membuat pembelajaran lebih aktif, menarik, kreatif dan inovatif; (2) bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam memanfaatkan aplikasi Webtoon sebagai media pembelajaran, khususnya Bahasa Indonesia, dan (3) bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan referensi dalam meneliti permasalahan yang sejenis khususnya tentang keefektifan pembelajaran menggunakan aplikasi Webtoon.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrid, L. (2019). *The Language Style of LINE Webtoon Let's Play Seen from the Word Formation of Technology Terms* [Universitas Sanata Dharma]. https://repository.usd.ac.id/33502/2/154214109_full.pdf
- Ermayati, & Sulisworo, D. (2016). Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik setelah Penerapan Model Pembelajaran Student Team Achievement Divisions (STAD) pada Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). *Prosiding Seminar Nasional Quantum*, 175–182. <http://eprints.uad.ac.id/7665/1/73-296-1-PBQuantum4.pdf>
- Khudlori, A., & Gondohanindijo, J. (2020). *Aplikasi Webtoon Berbasis Media Pembelajaran*. 137–150. <https://unaki.ac.id/ejournal/index.php/jurnal-culture/article/download/209/210>
- McCloud, S. (2008). *Reinventing Comics: Mencipta Ulang Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Putra, M. A. (2020). Alasan Webtoon Paling Laris di Indonesia. *CNN Indonesia*. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20201002142816-241-553665/alasan-webtoon-paling-laris-di-indonesia>
- Putri, D. M., & Lubis, E. E. (2018). Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 5(1), 1–15. https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMF_SIP/article/view/16870
- Sari, E. S., & Pujiono, S. (2017). Budaya Literasi Di Kalangan Mahasiswa FBS UNY. *LITERA: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 16(1), 105–113. <https://doi.org/10.21831/ltr.v16i1.14254>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Wati, W. (2020). *Persepsi Mahasiswa Pengguna Webtoon Pada Genre Di Aplikasi Webtoon (Studi Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang)* [Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang]. http://repository.radenfatah.ac.id/16417/1/WIDIA_WATI_NIM_1657010206.pdf