



Pemanfaatan Aplikasi Webtoon untuk Meningkatkan Minat Baca bagi Peserta Didik

Sabrina Ghina Fauziyyah^{1(✉)}, Maya Dewi Kurnia², Cahyo Hasanudin³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Swadaya Gunung Jati, Indonesia

³Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

sabrinaghinaf26@gmail.com

abstrak – Aplikasi Webtoon adalah komik berbasis web, webtoon dapat diartikan sebagai media penyampaian humor modern, serta kumpulan gambar bercerita yang dipublikasikan secara online. Tujuan dari penelitian ini adalah dapat menarik minat baca peserta didik dalam mengembangkan kemampuan ataupun kreativitasnya menggunakan aplikasi webtoon. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan metode tidak langsung ini yang artinya studi literatur sebagai penelitian yang dilakukan dengan cara menelaah berbagai kajian kepustakaan yang diperlukan dalam penelitian. Pada penelitian ini line webtoon adalah salah satu aplikasi untuk meningkatkan minat baca bagi peserta didik di era digital untuk menambah wawasan.

Kata kunci – Peserta Didik, Minat Baca, Aplikasi Webtoon

Abstract – Webtoon application is a web-based comic, webtoon can be used as a medium of modern humor, as well as a collection of images that are linked online. The purpose of this research is to attract students' interest in developing their abilities or creativity using webtoon applications. The method used in this research is the indirect method, which means the study of literature as research carried out by examining various literature studies needed in research. In this study, the line webtoon is an application to increase reading interest for students in the digital era to add insight.

Keywords – Students, Reading Interest, Webtoon Applications

PENDAHULUAN

Peserta didik adalah seseorang yang berusaha mengembangkan kemampuan diri sendiri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan. Peserta didik dapat diartikan seseorang yang sedang berproses mengembangkan potensinya (Kamaliah, 2021). Selain itu perkembangan peserta didik adalah proses penyempurnaan fungsi psikologis pada kemampuan organ fisiologis (Irwansyah, Darmayani, Mastikawati, Saputro, Wihartanti, Fauzi, dan Hartono, 2021). Oleh karena itu peserta didik harus mengembangkan kemampuan yang dimiliki (Ramli, 2015) dan mengenali peran Pendidikan karakter.

Pendidikan karakter kini memang menjadi isu utama pendidikan, selain menjadi bagian dari proses pembentukan akhlak anak bangsa, pendidikan karakter ini pun diharapkan mampu menjadi pondasi utama dalam mensukseskan Indonesia Emas (Baroroh, 2011). Karakter percaya diri dalam peserta didik juga sangatlah penting (Salirawati, 2012). Salah satu kunci kesuksesan peserta didik dalam belajar adalah percaya diri dalam berinteraksi dengan teman dan guru (Dharma, Pujiastuti, dan Harianja, 2019) serta memiliki minat membaca yang tinggi.

Minat baca adalah kemampuan membaca secara suka-rela. Selain itu Minat baca dapat diartikan sebagai suatu keinginan atau kecenderungan yang tinggi (gairah) untuk membaca (Isma, Rohman, dan Istiningsih, 2022) sehingga dapat menangkap makna yang terkandung dalam suatu tulisan (Sudarsana, 2014). Oleh karena itu minat baca suatu sikap yang mencurahkan perhatian akan sikap ingin tahu yang intelektual yang bijaksana, serta ditambah dengan suatu usaha yang konstan untuk menggali bidang-bidang pengetahuan (informasi) baru (Jumatriadi, 2019).

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca tersebut diantaranya: 1. Rasa ingin tahu masyarakat yang tinggi atas fakta, teori, prinsip, pengetahuan, dan informasi yang mereka butuhkan, 2. Tersedianya bahan bacaan yang menarik, berkualitas, dan beragam di lingkungan masyarakat itu berada, 3. Tersedianya waktu tertentu yang dapat dimanfaatkan untuk membaca, 4. Kebutuhan dan rasa ingin tahu masyarakat terhadap informasi yang aktual dan terbaru, 5. Memiliki prinsip bahwa membaca adalah suatu kebutuhan rohani guna memperoleh keuntungan ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman serta kearifan (Anugra, Yusup, dan Erwina, 2013), selain itu ada juga faktor internal dan eksternal) faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa sendiri. Sedangkan Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar siswa (Hapsari, Purnamasari, dan Purnamasari, 2019). Selain faktor internal dan eksternal ada faktor yang menjadi pendorong atas bangkitnya minat baca ialah ketertarikan, kegemaran dan hobi membaca, dan pendorong tumbuhnya kebiasaan membaca adalah kemauan dan kemampuan membaca (Hidayat, Pitoewas, dan Nurmalisa, 2017). Salah satu bentuk kegemaran yang dapat meningkatkan minat membaca adalah dengan memanfaatkan aplikasi webtoon.

Aplikasi Webtoon adalah komik berbasis web, di dalam aplikasi webtoon terdapat lima bahasa yang tersedia (Fasya, 2016). Webtoon dapat diartikan sebagai media penyampaian humor modern (Rahman, dan Muzaki, 2022), serta kumpulan gambar bercerita yang dipublikasikan secara online (Harmoko, 2017).

Manfaat aplikasi webtoon mendapat pengalaman baru dalam membaca komik, selain itu webtoon bermanfaat sebagai komunikasi melalui fitur komentar

dengan sesama pembaca webtoon maupun kreator komik dalam webtoon (Putri & Lubis, 2018). Oleh karena itu webtoon membantu untuk menyampaikan informasi dalam bentuk kumpulan gambar yang dipublikasikan secara digital (Nuryanah, Zakhiah, Fahrurrozi dan Hasanah, 2021). Sehingga webtoon membuat para pembaca terhibur dan merasa lebih senang (Faidah, 2018).

Dengan pemanfaatan aplikasi webtoon ini diharapkan dapat menarik minat baca peserta didik dalam mengembangkan kemampuan ataupun kreativitasnya. Aplikasi yang mudah untuk diakses kapanpun dan dimanapun. Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga bisa untuk membuat karya komik dan diterbitkan di platform komik online di Webtoon. Jika karyanya bisa terbit di official platform, tentu menghasilkan bayaran.

METODE PENELITIAN

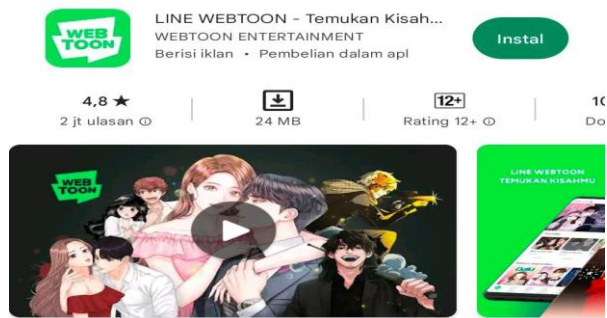
Menurut (Sari & Asmendri), dalam (Hasanudin Subyantoro Zulaeha, dan Pristiwati, 2021). Penelitian ini merupakan penelitian studi pustaka (library research), yang artinya studi literatur sebagai penelitian yang dilakukan dengan cara menelaah berbagai kajian kepustakaan yang diperlukan dalam penelitian. Tujuan penggunaan metode studi literatur dalam penelitian ini adalah sebagai langkah awal dalam perencanaan pada penelitian dengan memanfaatkan kepustakaan untuk memperoleh data dilapangan tanpa perlu terjun secara langsung (Nurjanah & Mukarromah, 2021). Data penelitian ini berupa data sekunder yang relevan dengan topik pembahasan seperti peserta didik, minat baca, dan aplikasi webtoon. Data bersumber dari buku terbitan Indonesia serta artikel hasil penelitian yang sudah dipublikasi dalam jurnal nasional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi webtoon adalah suatu media yang menyampaikan cerita dan gambar-gambar cartoon agar si pembaca tertarik dan minat untuk membaca melalui aplikasi webtoon. Manfaat penggunaan aplikasi webtoon ini berbagai macam seperti, mengisi waktu kosong untuk membaca, berkomentar dengan sesama pembaca, dan membuat karya komik yang bisa diterbitkan di platform webtoon. Selain itu, dengan adanya webtoon ini dapat memudahkan untuk diakses kapan dan di manapun. Aplikasi webtoon dapat diimplementasikan dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis pada peserta didik.

Berikut adalah cara menggunakan aplikasi line webtoon dengan handphone android:

- 1) Temukan aplikasi line webtoon di play store lalu instal.



Gambar 1. Tampilan aplikasi webtoon di play store

- 2) Setelah terpasang, kemudian klik buka untuk mendaftar aplikasi line webtoon.



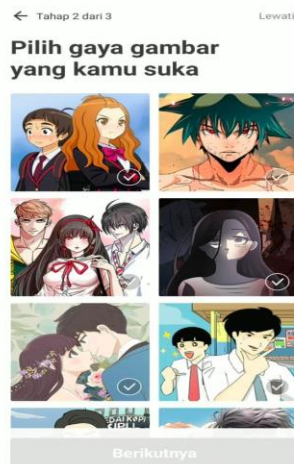
Gambar 2. Tampilan aplikasi sesudah di instal.

- 3) Kemudian, dihalaman pertama ada pertanyaan tentang komik yang ingin dibaca sesuai kesukaan.



Gambar 3. Tampilan halaman pertama.

- 4) Dihalaman kedua terdapat gaya gambar, kemudian pilih sesuai yang kamu suka.



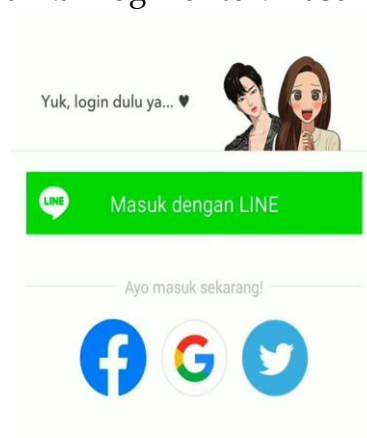
Gambar 4. Tampilan halaman kedua.

- 5) Di halaman ketiga terdapat berbagai pilihan macam komik yang ingin dibaca.



Gambar 5. Tampilan halaman ketiga.

- 6) Di halaman terakhir silahkan login untuk masuk ke aplikasi line webtoon.



Gambar 6. Tampilan halaman login.

Berikut ini tahapan dalam mengimplementasikan aplikasi webtoon sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca bagi peserta didik:

1. Pendidik dapat memperkenalkan dan menjelaskan tentang apa itu aplikasi webtoon, kegunaan, manfaat dan tujuan dari pembelajaran aplikasi webtoon tersebut kepada peserta didik.
2. Pendidik memberitahukan cara penggunaan aplikasi webtoon.

SIMPULAN

Aplikasi iPusnas merupakan aplikasi perpustakaan digital di mana pada aplikasi terdapat banyak koleksi buku dan berbagai fitur menarik yang bisa dimanfaatkan siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi. Dengan menggunakan aplikasi iPusnas siswa dapat membaca buku dimana saja dan kapan saja, sehingga dapat memanfaatkan waktu untuk hal bermanfaat. Cara meningkatkan kemampuan literasi melalui aplikasi iPusnas diawali dengan registrasi atau mendaftarkan diri, setelah berhasil terdaftar klik menu library, pada menu tersebut terdapat berbagai buku bacaan dan klik pinjam untuk meminjam buku tersebut. Setelah berhasil meminjam, pengguna dapat membaca buku bacaan tersebut.

REFERENSI

- Anugra, H., Yusup, P. M., & Erwina, W. (2013). Faktor-Faktor Dominan yang Mempengaruhi Minat Baca Mahasiswa Survei Eksplanatori Tentang Minat Baca Mahasiswa di UPT Perpustakaan ITB. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 1(2), 137-146. <https://doi.org/10.24198/jkip.v1i2.9980>
- Baroroh, K. (2011). Upaya meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik melalui penerapan metode role playing. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jep.v8i2.793>
- Dharma, I. D. P. P. W., Pujiastuti, E., & Harianja, M. (2019, February). Penerapan Model Pembelajaran TPS (Think-Pair-Share) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Percaya Diri Peserta Didik Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 6 Semarang Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Tahun Pelajaran 2018/2019. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 2, pp. 239-246). Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/28918>
- Faidah, U. S. (2018). *Resepsi Pembaca Terhadap Webcomic di LINE Webtoon* (Doctoral dissertation, Universitas Diponegoro). Retrieved from <http://eprints.undip.ac.id/67084/>
- Fasya, M. A. (2016). *Studi fenomenologi komik digital noblesse pada aplikasi webtoon* (doctoral dissertation, perpustakaan). Retrieved from <http://repository.unpas.ac.id/9791/>
- Hapsari, Y. I., Purnamasari, I., & Purnamasari, V. (2019). Minat Baca Siswa Kelas V Sd Negeri Harjowinangun 02 Tersono Batang. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 371-378. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJERR/article/view/22634>

- Harmoko, D. B. (2017). Pengembangan Mobile Webtoon Pada Mata Kuliah Pemrograman Game Di Universitas Negeri Surabaya. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 2(01). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/20999>
- Hasanudin, C., Subyantoro, S., Zulaeha, I., & Pristiwati, R. (2021, December). Strategi Menyusun Bahan Ajar Inovatif Berbasis Mobile Learning untuk Pembelajaran Mata Kuliah Keterampilan Menulis di Abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 4, No. 1, pp. 343-347). <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/902>
- Hidayat, R., Pitoewas, B., & Nuralisa, Y. (2017). Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi Terhadap Minat Baca Peserta Didik di Perpustakaan. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 5(3). Retrieved from <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JKD/article/view/12639>
- Irwansyah, R., Darmayani, S., Mastikawati, M., Saputro, A. N. C., Wihartanti, L. V., Fauzi, A., ... & Hartono, R. (2021). Perkembangan Peserta Didik. Retrieved from <https://repository.penerbitwidina.com/publications/339459/perkembangan-peserta-didik>
- Isma, C. N., Rohman, N., & Istiningasih, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Minat Baca Siswa Kelas 4 di MIN 13 Nagan Raya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 7932-7940. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3650>
- Jumatriadi, J. (2019). Hubungan Minat Baca dan Penguasaan Kosakata dengan Pemahaman Bacaan Berbahasa Inggris. *ISLAMIKA*, 1(2), 154-180. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.342>
- Kamaliah, K. (2021). HAKIKAT PESERTA DIDIK. *EDUCATIONAL JOURNAL: General and Specific Research*, 1(1), 49-55. Retrieved from <https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/view/24>
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66-77. <https://doi.org/10.33369/jip.6.1.66-77>
- Nuryanah, N., Zakiah, L., Fahrurrozi, F., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3050-3060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1244>
- Putri, D. M., & Lubis, E. E. (2018). *Pengaruh media sosial line webtoon terhadap minat membaca komik pada mahasiswa universitas riau* (Doctoral dissertation, Riau University). Retrieved from <https://www.neliti.com/publications/208551/pengaruh-media-sosial-line-webtoon-terhadap-minat-membaca-komik-pada-mahasiswa-u>

- Rahman, F., Anam, A. K., & Muzaki, A. (2022). Gaya bahasa dalam humor webtoon berjudul tahlilats karya nurfadli mursyid. *Pujangga: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(1), 59-70. <http://dx.doi.org/10.47313/pujangga.v8i1.1619>
- Ramli, M. (2015). Hakikat pendidik dan peserta didik. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 5(1). <http://dx.doi.org/10.18592/jtipai.v5i1.1825>
- Salirawati, D. (2012). Percaya diri, keingintahuan, dan berjiwa wirausaha: tiga karakter penting bagi peserta didik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.1305>
- Sudarsana, U. (2014). Pembinaan minat baca. *Universitas Terbuka*, 1(028.9), 1-49. Retrieved from <http://repository.ut.ac.id/4222/1/PUST4421-M1.pdf>