

**PEMANFAATAN APLIKASI WEBTOON DALAM MEDIA
PEMEBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT
MEMBACA PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI
43 BANDAR LAMPUNG**

Rika Hartuti¹⁾ Dalman²⁾ Edo Frandika³⁾

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Lampung
rikahartuti150803@gmail.com¹, dalman.bangka@gmail.com²,
edofrandika@mail.uml.ac.id³

ABSTRAK : Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan aplikasi Webtoon sebagai sarana pembelajaran guna meningkatkan minat baca siswa di SMP Negeri 43 Bandar Lampung. Siswa kelas tujuh berpartisipasi dalam penelitian ini dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Selama proses pembelajaran, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Webtoon secara signifikan meningkatkan minat baca siswa. Siswa menjadi lebih aktif, terlibat, dan antusias dalam kegiatan membaca dibandingkan dengan pembelajaran konvensional berbasis teks. Webtoon menyajikan pengalaman membaca yang interaktif dengan memadukan unsur visual dan tekstual, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami dan lebih menyenangkan. Akibatnya, siswa memiliki motivasi lebih tinggi untuk membaca, baik di dalam maupun di luar kelas. Sebagai kesimpulan, penggunaan Webtoon sebagai media pembelajaran terbukti efektif meningkatkan minat baca siswa. Media ini juga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Namun, bimbingan yang tepat dari guru tetap diperlukan untuk memastikan bahwa penggunaan media digital ini selaras dengan tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: Webtoon, minat baca, media pembelajaran digital, pemahaman bacaan

ABSTRACT : The purpose of this study is to look into using the Webtoon app as a teaching tool to improve students' reading interest at SMP Negeri 43 Bandar Lampung. Students in the seventh grade participated in the study using a Classroom Action Research (CAR) approach. During the learning process, the information was gathered by observation, interviews, and documentation. The findings showed that the use of Webtoon significantly increased students' reading interest. Students became more active, engaged, and enthusiastic in reading activities compared to conventional text-based learning. Webtoon provides an interactive reading experience by combining visual and textual elements, making the material easier to understand and more enjoyable. As a result, students were more motivated to read both inside and outside the classroom. In conclusion, the use of Webtoon as a learning medium can effectively enhance students' reading interest. It also supports a more engaging and meaningful learning process. However, proper guidance from teachers is still necessary to ensure that the use of digital media remains aligned with learning objectives.

Keywords: Webtoon, reading interest, digital learning media, reading comprehension

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah komponen penting dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga memperoleh keterampilan, perspektif, dan prinsip yang relevan untuk kehidupan sehari-hari. Salah satu keterampilan dasar yang perlu dikuasai adalah keterampilan membaca, yang berfungsi sebagai kunci dalam memahami informasi, mengembangkan daya pikir serta memperluas wawasan. Namun, minat membaca peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. Berbagai survei menunjukkan bahwa budaya membaca belum menjadi kebiasaan utama, khususnya pada siswa tingkat SMP.

Minat membaca adalah kemampuan membaca secara sukarela. Minat membaca dapat diartikan sebagai suatu keinginan atau kecenderungan yang tinggi (gairah) guna membaca untuk memahami makna yang terkandung dalam tulisan. Menurut survei GoodStats terbaru, hanya 20,7% responden memiliki kebiasaan membaca buku setiap hari. Survei Wafa (2025) memperkuat temuan ini, yang menunjukkan bahwa hanya 20,7% responden memiliki kebiasaan membaca buku setiap hari. Data tersebut menegaskan bahwa rendahnya minat membaca berimplikasi pada lemahnya kemampuan literasi, yang pada akhirnya memengaruhi prestasi belajar serta kemampuan memahami materi pembelajaran.

Fenomena ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti keterbatasan bahan bacaan yang menarik, metode pembelajaran yang monoton, serta kurangnya inovasi guru dalam menghadirkan media

yang sesuai dengan perkembangan zaman (Sari, 2018). Sebagian besar siswa lebih tertarik pada hiburan digital seperti media sosial, permainan daring, dan aplikasi berbasis internet daripada membaca buku pelajaran. Guru sebagai fasilitator dituntut menghadirkan media yang relevan dengan perkembangan teknologi serta dekat dengan keseharian peserta didik. Untuk mempertahankan kearifan budaya lokal, masyarakat harus sadar untuk menggunakan literasi digital (Dalman, 2021).

Salah satu alternatif media inovatif yang berpotensi meningkatkan minat membaca adalah aplikasi digital berbasis cerita, yaitu Webtoon. Webtoon merupakan platform komik digital dengan berbagai genre yang dapat diakses melalui gawai maupun komputer secara gratis maupun berbayar (Hanum & Kurniawan, 2023). Keunggulannya terletak pada visual yang menarik, penyajian sederhana, serta alur cerita yang dekat dengan kehidupan remaja, sehingga lebih mudah diterima oleh siswa. Pemanfaatan Webtoon dalam pembelajaran diharapkan menjadi jembatan untuk menumbuhkan minat membaca, khususnya bagi siswa yang lebih menyukai media visual dibandingkan teks panjang. Integrasi Webtoon dalam pembelajaran dinilai memiliki potensi signifikan, terutama pada siswa SMP yang berada pada fase perkembangan kognitif dan emosional dengan kecenderungan menyukai hal-hal visual, imajinatif, serta berbasis. Jika dimanfaatkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, misalnya, siswa dapat lebih mudah memahami cerita, mengidentifikasi unsur intrinsik maupun ekstrinsik, serta menafsirkan makna bacaan. Guru juga dapat

mendorong siswa melakukan analisis kritis terhadap isi cerita, sehingga tidak hanya sekadar menikmati bacaan, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Meski demikian, penggunaan Webtoon dalam pembelajaran tidak lepas dari tantangan. Sebagian konten lebih berorientasi pada hiburan sehingga tidak selalu relevan dengan tujuan pendidikan.

Fenomena penggunaan aplikasi digital seperti Webtoon ini sangat relevan dengan kondisi peserta didik SMP Negeri 43 Bandar Lampung. Fenomena penggunaan aplikasi digital seperti Webtoon sangat relevan dengan kondisi peserta didik saat ini. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Webtoon tidak hanya menarik secara visual dan mudah diakses, tetapi juga efektif dalam meningkatkan minat membaca dan keterampilan literasi. Studi Fauziyyah dkk., (2022) menyebutkan bahwa Webtoon mempermudah siswa dalam membaca dan menulis melalui cerita bergambar. Penelitian di kalangan mahasiswa pun memperlihatkan korelasi kuat antara penggunaan Webtoon dengan minat membaca komik digital (Sorohiti & Kirsan, 2023). Selain itu, kebiasaan membaca komik digital melalui Webtoon terbukti berpengaruh signifikan terhadap kemampuan *critical reading* Generasi Z, dengan nilai korelasi 0,697 dan pengaruh sebesar 48,6 % Putri (2024). Dengan demikian, Webtoon merupakan media yang sangat potensial digunakan dalam pembelajaran literasi tanpa perlu observasi lapangan. Namun kebiasaan tersebut belum sepenuhnya diarahkan ke arah kegiatan membaca yang bermanfaat. Jika kebiasaan tersebut dapat dimanfaatkan dan diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar, maka siswa dapat diarahkan

untuk mengembangkan minat membaca sekaligus meningkatkan kemampuan literasi mereka. Dengan pendekatan ini, guru dapat memanfaatkan minat alami siswa terhadap media digital sebagai pintu masuk untuk membiasakan mereka membaca teks dalam bentuk cerita visual. Pemerintah juga mendorong peningkatan literasi melalui Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang bertujuan membangun budaya membaca di kalangan peserta didik. Namun, pelaksanaannya masih terkendala terbatasnya bahan bacaan yang menarik minat siswa. Dalam hal ini, Webtoon berpotensi menjadi media literasi tambahan yang sesuai dengan karakteristik generasi digital serta mendukung keberhasilan GLS.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian mengenai penggunaan aplikasi Webtoon dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat membaca peserta didik SMP Negeri 43 Bandar Lampung menjadi penting dilakukan. Penelitiannya diharapkan dapat memberikan gambaran sejauh mana aplikasi Webtoon dapat berperan dalam meningkatkan minat membaca siswa, bagaimana guru mengintegrasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran, serta apa saja hambatan dan solusinya. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, metode terbaik untuk memanfaatkan media digital akan ditemukan. dalam mendukung peningkatan literasi siswa sekaligus menjawab tantangan rendahnya minat membaca di kalangan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini melakukan penelitian jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah pendekatan penelitian yang berfokus pada upaya memperbaiki proses pembelajaran dengan melakukan tindakan di dalam

kelas yang direncanakan dengan baik. Penelitian ini diarahkan pada peningkatan minat membaca peserta didik melalui pemanfaatan aplikasi Webtoon dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 43 Bandar Lampung. Sebanyak 25 siswa kelas VII-A SMP Negeri 43 Bandar Lampung tahun akademik 2025/2026 adalah subjek penelitian. Pemilihan subjek didasarkan pada karakteristik kelas yang menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Objek penelitian berupa minat membaca siswa yang diamati selama proses pembelajaran dengan menggunakan media Webtoon.

Penelitian dilakukan dalam beberapa siklus tindakan, dan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahapannya berisi penyusunan perangkat pembelajaran berbasis Webtoon. Tahap pelaksanaan tindakan berupa penerapan pembelajaran menggunakan Webtoon di kelas. Selama tahap pembelajaran, aktivitas dan respons siswa dicatat dalam tahap observasi. Selanjutnya, tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya. Observasi, wawancara, dan dokumentasi adalah metode pengumpulan data. Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas selama pembelajaran berlangsung, guru dan siswa diwawancarai untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang pengalaman mereka dengan penggunaan Webtoon dalam pembelajaran. Data dilengkapi dengan catatan, foto kegiatan, dan pekerjaan peserta didik.

Proses analisis data dilakukan secara kualitatif dalam tiga tahap. Pertama, data direduksi dengan memilih dan memprioritaskan

informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Tahap kedua berupa penyajian data ke dalam bentuk deskripsi naratif agar mudah dipahami. Tahap ketiga berupa penarikan kesimpulan yang didasarkan pada pola dan temuan selama penelitian berlangsung. Teknik triangulasi sumber dan metode digunakan untuk menjaga keabsahan data. Triangulasi sumber melibatkan perbandingan data siswa, guru, dan dokumen pendukung; triangulasi metode melibatkan perbandingan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Langkah ini dilakukan untuk memastikan data yang dikumpulkan memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilaksanakan pada peserta didik di SMP Negeri 43 Bandar Lampung dengan tujuan mengetahui peningkatan minat membaca setelah penggunaan aplikasi Webtoon dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Proses penelitian dilakukan dalam beberapa tahap pembelajaran dengan memanfaatkan Webtoon sebagai media utama saat kegiatan membaca berlangsung. Data penelitian diperoleh melalui observasi, angket minat membaca, wawancara singkat, dan dokumentasi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi, sebelum tindakan dilakukan sebagian besar peserta didik menunjukkan minat membaca yang masih rendah. Siswa cenderung kurang fokus saat membaca teks bacaan konvensional dan kurang aktif dalam kegiatan diskusi. Setelah penggunaan aplikasi Webtoon diterapkan dalam pembelajaran, terjadi perubahan

perilaku belajar yang cukup signifikan. Peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan membaca, lebih aktif berdiskusi, serta menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi bacaan.

Hasil angket minat membaca peserta didik menunjukkan adanya peningkatan pada setiap tahap tindakan. Adapun perbandingan hasil minat membaca peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Minat Membaca Peserta Didik pada Setiap Siklus

No	Tahap Penelitian	Persentase Minat Membaca (%)	Kategori
1	Pra Siklus	56,25	Cukup
2	Siklus I	73,44	Baik
3	Siklus II	89,06	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa minat membaca peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklus pembelajaran setelah diterapkannya aplikasi Webtoon sebagai media pembelajaran. Pada tahap pra siklus, persentase minat membaca peserta didik mencapai 56,25% dan termasuk dalam kategori cukup. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih kurang tertarik terhadap kegiatan membaca, terutama ketika menggunakan teks bacaan konvensional.

Setelah tindakan pada Siklus I dilakukan melalui pemanfaatan aplikasi Webtoon dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, persentase minat membaca meningkat menjadi 73,44% dengan kategori baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis visual dan digital mampu menarik perhatian peserta

didik sehingga mereka lebih fokus dan aktif selama kegiatan membaca berlangsung.

Pada Siklus II, persentase minat membaca kembali meningkat menjadi 89,06% dan termasuk kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap kegiatan membaca. Peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif berdiskusi mengenai isi cerita, serta mampu memahami materi bacaan dengan lebih baik dibandingkan sebelum tindakan dilakukan.

Tabel 2. Peningkatan Minat Membaca Peserta didik pada Setiap Siklus

Tahap	Persentase (%)	Peningkatan (%)
Pra Siklus	56,25	-
Siklus I	73,44	17,19
Siklus II	89,06	15,62

Berdasarkan Tabel 2, peningkatan minat membaca peserta didik dari Pra Siklus ke Siklus I sebesar 17,19%, sedangkan dari Siklus I ke Siklus II meningkat sebesar 15,62%. Secara keseluruhan, peningkatan minat membaca peserta didik dari Pra Siklus hingga Siklus II mencapai 32,81%. Hasil ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Webtoon efektif dalam meningkatkan minat membaca peserta didik di SMP Negeri 43 Bandar Lampung.

Hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik mengikuti kegiatan membaca ketika materi

disajikan melalui aplikasi Webtoon. Tampilan ilustrasi yang menarik, alur cerita yang mudah dipahami, serta penggunaan teknologi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik membuat mereka lebih termotivasi untuk membaca.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa peserta didik merasa membaca melalui Webtoon lebih menyenangkan dibandingkan membaca teks konvensional. Peserta didik mengaku lebih mudah memahami isi cerita karena adanya kombinasi antara teks dan gambar. Selain itu, beberapa peserta didik menyatakan mulai membaca berbagai cerita lain melalui aplikasi Webtoon di luar jam pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas, terlihat adanya perubahan sikap peserta didik selama proses pembelajaran. Sebelum penggunaan Webtoon, sebagian besar siswa tampak kurang antusias ketika guru memberikan teks bacaan dalam bentuk tulisan panjang. Banyak siswa yang hanya membaca sekilas, berbicara dengan teman, bahkan ada yang tidak menyelesaikan bacaan yang diberikan. Suasana kelas cenderung pasif dan interaksi siswa selama kegiatan membaca masih rendah. Setelah penggunaan Webtoon diterapkan, kondisi pembelajaran mengalami perubahan yang cukup terlihat. Peserta didik tampak lebih tertarik mengikuti kegiatan membaca karena materi disajikan melalui gambar dan alur cerita yang menarik. Siswa terlihat lebih fokus memperhatikan isi cerita serta menunjukkan rasa penasaran terhadap kelanjutan cerita yang dibaca. Beberapa siswa mulai aktif bertanya mengenai tokoh, konflik, dan pesan yang terdapat pada cerita Webtoon. Aktivitas diskusi

antarsiswa juga mulai meningkat saat pembelajaran berlangsung.

Hasil angket minat membaca menunjukkan adanya peningkatan ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca. Sebagian besar peserta didik menyatakan lebih menyukai bacaan berbentuk Webtoon dibandingkan teks bacaan biasa. Tampilan ilustrasi yang menarik membuat siswa merasa lebih nyaman dan tidak cepat bosan saat membaca. Peserta didik juga mengaku lebih mudah memahami isi cerita karena adanya perpaduan antara gambar dan teks. Bacaan yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih ringan dan mudah dipahami. Beberapa siswa menyampaikan bahwa mereka mulai tertarik membaca cerita lain melalui aplikasi Webtoon di luar jam pelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan adanya perubahan kebiasaan membaca pada peserta didik. Minat membaca tidak hanya muncul saat kegiatan pembelajaran berlangsung, tetapi juga mulai berkembang dalam kehidupan sehari-hari. Siswa merasa membaca menjadi aktivitas yang menyenangkan karena isi cerita lebih dekat dengan kehidupan remaja dan disajikan dengan tampilan yang menarik.

Guru mata pelajaran juga menyampaikan bahwa penggunaan Webtoon membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif. Peserta didik lebih mudah diajak berdiskusi dan lebih berani menyampaikan pendapat mengenai isi bacaan. Kemampuan siswa dalam memahami unsur cerita seperti tokoh, latar, dan amanat juga mengalami peningkatan. Guru merasa media Webtoon dapat membantu siswa yang sebelumnya kurang tertarik membaca menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dokumentasi kegiatan menunjukkan

peserta didik terlihat lebih fokus saat membaca menggunakan gawai dibandingkan saat menggunakan buku teks biasa. Sebagian besar siswa mampu menyelesaikan bacaan tepat waktu dan mengikuti instruksi guru dengan baik. Antusiasme siswa terlihat saat mereka diminta menceritakan kembali isi cerita yang telah dibaca. Banyak siswa mampu menjelaskan alur cerita dengan bahasa mereka sendiri secara lebih percaya diri.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Webtoon memberikan pengaruh positif terhadap minat membaca peserta didik. Media pembelajaran berbasis digital seperti Webtoon mampu menarik perhatian siswa karena sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebiasaan peserta didik saat ini. Penggunaan media yang menarik membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup, interaktif, dan tidak monoton sehingga siswa lebih termotivasi untuk membaca.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas, terlihat adanya perubahan perilaku siswa saat kegiatan membaca. Sebelum penggunaan Webtoon, sebagian besar siswa cenderung kurang fokus dan cepat merasa bosan saat diberikan teks bacaan. Setelah media Webtoon digunakan, siswa mulai menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi, seperti lebih aktif membaca, bertanya tentang isi cerita, dan berdiskusi dengan teman. Hasil angket juga menunjukkan adanya peningkatan minat membaca. Sebagian besar siswa menyatakan lebih suka membaca cerita dalam bentuk Webtoon dibandingkan teks biasa. Mereka merasa tampilan gambar dan alur cerita membuat bacaan lebih mudah dipahami dan

tidak membosankan. Beberapa siswa bahkan mengaku membaca Webtoon di luar jam pelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Webtoon memiliki efek positif pada minat membaca siswa. Ini bisa dilihat dari meningkatnya ketertarikan siswa saat membaca dan keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan aplikasi Webtoon dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan pengaruh yang cukup baik terhadap peningkatan minat membaca peserta didik di SMP Negeri 43 Bandar Lampung. Perubahan tersebut terlihat dari sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum media Webtoon diterapkan, sebagian besar siswa tampak kurang tertarik saat diminta membaca teks bacaan. Beberapa siswa terlihat berbicara dengan teman, kurang fokus, bahkan ada yang tidak menyelesaikan bacaan yang diberikan guru. Situasi mulai berubah ketika pembelajaran menggunakan Webtoon diterapkan di kelas. Peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan membaca karena materi disajikan dalam bentuk cerita bergambar yang menarik.

Tampilan visual yang terdapat pada Webtoon membuat siswa lebih mudah memahami isi cerita. Gambar yang disajikan membantu siswa memahami alur, tokoh, latar, serta pesan yang terdapat dalam bacaan. Siswa tidak hanya membaca tulisan, tetapi juga melihat ilustrasi yang mendukung isi cerita. Kondisi tersebut membuat proses membaca terasa lebih ringan dan menyenangkan. Ketertarikan siswa terhadap media visual memang cukup tinggi, terutama pada usia

remaja SMP yang lebih dekat dengan penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa siswa menjadi lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. Siswa mulai berani bertanya mengenai isi cerita, memberikan pendapat, serta berdiskusi dengan teman sekelas. Aktivitas tersebut menunjukkan adanya keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi berjalan satu arah seperti saat menggunakan metode konvensional berbasis teks panjang. Guru lebih mudah membangun suasana kelas yang aktif karena siswa merasa tertarik dengan media yang digunakan.

Webtoon mampu menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan. Cerita yang disajikan pada aplikasi tersebut dekat dengan kehidupan remaja sehingga siswa merasa lebih mudah memahami isi bacaan. Cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari membuat siswa merasa memiliki hubungan dengan tokoh maupun peristiwa yang terdapat dalam cerita. Situasi seperti ini membantu siswa lebih menikmati kegiatan membaca tanpa merasa tertekan. Minat membaca dapat tumbuh ketika siswa merasa nyaman dan senang terhadap bahan bacaan yang diberikan.

Peningkatan minat membaca juga terlihat dari kebiasaan siswa setelah pembelajaran selesai. Beberapa siswa mengaku membaca Webtoon kembali di luar jam pelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan membaca mulai menjadi aktivitas yang dilakukan atas kemauan sendiri. Minat membaca yang muncul dari kesadaran diri memiliki pengaruh yang lebih kuat dibandingkan

membaca karena tuntutan tugas sekolah. Siswa tidak lagi menganggap membaca sebagai kegiatan yang membosankan, tetapi sebagai hiburan sekaligus sarana memperoleh informasi.

Temuan penelitian ini sesuai dengan teori Symbol Systems yang dikemukakan oleh Salomon (1997). Teori tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan simbol visual dan verbal dapat membantu peserta didik memahami informasi dengan lebih baik. Webtoon memadukan teks dan gambar dalam satu tampilan sehingga siswa lebih mudah memahami isi bacaan. Penggunaan simbol visual membantu siswa menangkap makna cerita secara lebih cepat dibandingkan hanya menggunakan teks biasa. Materi pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.

Pendapat tersebut juga diperkuat oleh teori motivasi belajar dari Uno (2016) yang menjelaskan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menjadi rangsangan eksternal yang mendorong munculnya motivasi belajar siswa. Webtoon memberikan pengalaman membaca yang berbeda dibandingkan buku teks biasa. Siswa merasa lebih tertarik karena media yang digunakan sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebiasaan mereka dalam menggunakan gawai.

Penggunaan Webtoon juga membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif. Guru tidak hanya menyampaikan materi secara lisan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui media digital. Kreativitas guru dalam

memilih media pembelajaran sangat penting agar siswa tidak merasa jenuh selama kegiatan belajar berlangsung. Pembelajaran yang monoton sering membuat siswa kehilangan fokus dan minat belajar. Kehadiran media seperti Webtoon dapat menjadi alternatif untuk mengatasi masalah tersebut.

Penelitian ini memiliki hasil yang sejalan dengan penelitian Fauziyyah dkk. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan Webtoon dapat meningkatkan minat membaca peserta didik. Cerita bergambar pada Webtoon membuat siswa lebih tertarik untuk membaca karena tampilannya lebih menarik dibandingkan teks biasa. Penelitian Sorohiti dan Kirsan (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi LINE Webtoon memberikan pengaruh positif terhadap kebiasaan membaca siswa. Siswa merasa lebih nyaman membaca melalui media digital yang mudah diakses menggunakan telepon genggam.

Penelitian Putri (2024) juga menjelaskan bahwa kebiasaan membaca komik digital melalui Webtoon memiliki pengaruh terhadap kemampuan critical reading pada Generasi Z. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa media digital tidak selalu memberikan dampak negatif bagi siswa. Penggunaan media digital secara tepat justru dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi dan minat membaca peserta didik. Guru memiliki peran penting dalam mengarahkan penggunaan media agar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Penggunaan Webtoon dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga membantu siswa memahami unsur intrinsik cerita seperti tokoh, alur, tema, dan amanat. Ilustrasi gambar

mempermudah siswa memahami jalannya cerita sehingga mereka lebih cepat menemukan unsur-unsur tersebut. Proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah. Guru juga lebih mudah menjelaskan isi cerita karena siswa sudah memiliki gambaran visual dari bacaan yang dibaca.

Walaupun memberikan dampak positif, penggunaan Webtoon dalam pembelajaran tetap memiliki beberapa kendala. Salah satu kendala yang ditemukan adalah adanya kemungkinan siswa terdistraksi oleh aplikasi lain pada gawai mereka. Sebagian siswa terkadang membuka media sosial atau aplikasi lain saat proses pembelajaran berlangsung. Situasi tersebut membuat guru perlu melakukan pengawasan dan pengarahan secara maksimal agar penggunaan gawai tetap fokus pada kegiatan belajar.

Pemilihan konten Webtoon juga perlu diperhatikan oleh guru. Tidak semua cerita yang tersedia pada aplikasi Webtoon sesuai digunakan dalam pembelajaran. Guru harus memilih cerita yang mengandung nilai positif, sesuai usia siswa, dan berkaitan dengan materi pembelajaran. Langkah tersebut penting agar media yang digunakan benar-benar memberikan manfaat bagi perkembangan literasi siswa.

Penggunaan Webtoon juga membutuhkan dukungan fasilitas yang memadai, seperti akses internet dan perangkat digital. Beberapa siswa mungkin mengalami keterbatasan dalam penggunaan gawai atau jaringan internet yang kurang stabil. Kondisi tersebut dapat memengaruhi kelancaran proses pembelajaran. Guru perlu menyiapkan solusi alternatif agar

seluruh siswa tetap dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti Webtoon dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat membaca peserta didik. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi cenderung lebih menarik perhatian siswa karena sesuai dengan perkembangan zaman. Siswa generasi sekarang lebih dekat dengan penggunaan media digital dibandingkan media konvensional. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Pemanfaatan Webtoon dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam kegiatan membaca. Siswa tidak hanya membaca untuk menyelesaikan tugas, tetapi juga menikmati proses membaca itu sendiri. Minat membaca yang tumbuh melalui pengalaman menyenangkan memiliki peluang lebih besar untuk berkembang menjadi kebiasaan membaca dalam kehidupan sehari-hari. Guru dapat memanfaatkan media digital lainnya sebagai variasi pembelajaran agar siswa semakin tertarik dalam kegiatan literasi.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Webtoon dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan minat membaca peserta didik di SMP Negeri 43 Bandar Lampung. Terlihat adanya perubahan perilaku siswa yang awalnya kurang tertarik membaca menjadi lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam kegiatan

pembelajaran. Penggunaan Webtoon memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik melalui kombinasi gambar dan teks yang mudah dipahami. Siswa merasa kegiatan membaca menjadi lebih berwarna dan tidak menjenuhkan. Kondisi ini menyebabkan munculnya minat membaca secara alami tanpa adanya paksaan. Media Webtoon juga membantu siswa dalam memahami isi bacaan dengan lebih cepat karena adanya dukungan visual yang memperjelas alur cerita. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Berlian, M., Vebrianto, R., & Thahir, M. (2021). Development of Webtoon Non-Test Instrument as Education Media. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 10(1), 186.
- Dalman. 2017. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Dalman, Mardiana, and Funky Marian, "Peningkatan Budaya Membaca Berbasis Digital Library Bagi Masyarakat Pesisir Pantai Pekon Putih Doh," *Meditag: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6, no. 1 (2021): 39–44.
- Fauziyyah, S. G., Kurnia, M. D., & Hasanudin, C. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Webtoon untuk Meningkatkan Minat membaca bagi Peserta Didik. *Jubah Raja (Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran)*, 1(2), 9
- Hanum, R. S., & Kurniawan, F. (2023). Pemanfaatan Webtoon sebagai Media Adaptasi dari Komik Cetak. *CoverAge Journal of*

- Strategic Communication*, 14(1), 3–36.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *An Expanded Sourcebook: Qualitative Data Analysis*. London: SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Morissan. (2017). *Metode Penelitian Survei*. Kencana Prenada Media Group.
- Muhajir, N. (1996). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Munadi, udhi. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (Gaung Persada Press Group).
- Milawati. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Neuman, W. L. (2003). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. Boston: Allyn & Bacon.
- Putri, S. (2024). *Pengaruh Kebiasaan Membaca Komik Digital Di Platform Line Webtoon Terhadap Kemampuan Critical Reading Pada Generasi Z* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta.
- Salomon, G. (1997). *Interaction of Media, Cognition, and Learning*. San Fransisco: Jossey-Bass.
- Sari, C. P. (2018). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Membaca Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasa*, 1–10.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sorohiti, M., & Kirsan, N. S. (2023). Students' Perception of LINE Webtoon Application and Its Impact on Their English Reading Habits and Skills. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 10(2), 167.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Uno. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wafa, I. (2025). Survei GoodStats: Baru 1 dari 5 Orang yang Rutin Baca Buku Setiap Hari. *GoodStats Data*.
- Yulandari, Z. D., & Soedarsono, D. K. (2019). Pengaruh Line Webtoon terhadap Minat Membaca Komik Digital. *E-Proceeding of Management*, 6(2), 5151.
- Zamrullah, M., Aditia, P., & Putra, I. D. A. D. (2021). Perancangan Webtoon Cerita Rakyat Putri Kandita. *eProceeding of Art & Design*, 8(2), 379.