



## **LITERASI BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH MENENGAH MELALUI WEBTOON BERBASIS ANDROID DI MASA PANDEMI**

**Amin Khudlori<sup>1\*</sup>, Achmad Bahtiar Efendi<sup>2</sup>, Didit Kurniadi<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Sastra Inggris, Universitas AKI, Jl. Imam Bonjol No.15-17 Semarang, Jawa Tengah, Indonesia 50173

<sup>2</sup>Teknologi Informasi dan Komunikasi, STMIK Himsya, Jl. Karanganyar No.58, Wonosari, Tugu, Kota Semarang, Jawa Tengah 50152, Indonesia

[\\*khudloria@yahoo.com](mailto:khudloria@yahoo.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi webtoon guna meningkatkan kemampuan bahasa Inggris para pelajar sekolah menengah umum di masa pandemi melalui budaya literasi. Selain itu penelitian ini juga bertujuan memanfaatkan kemajuan teknologi ponsel guna meningkatkan literasi para pelajar sekolah menengah umum. Penelitian ini menggunakan para pelajar Sekolah Menengah Umum sebagai subjek penelitian. Metode penelitian menggunakan metode triangulasi yang meliputi triangulasi data, triangulasi antar peneliti dan triangulasi teori. Data diperoleh dengan menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi dengan teknik analisis kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Inggris dan minat membaca para responden meningkat dengan penggunaan aplikasi webtoon. Disamping itu penggunaan aplikasi webtoon berbasis android menjadikan siswa tidak hanya mempelajari materi yang ada, tetapi juga dapat meningkatkan minat baca mereka.

**Kata kunci:** android; budaya literasi; pandemic; webtoon

## ***ENGLISH LITERATURE OF MIDDLE SCHOOL STUDENTS THROUGH ANDROID-BASED WEBTOON IN PANDEMIC SITUATION***

### **ABSTRACT**

*The objective of this study is to develop Webtoon application based learning media to improve the English language skills of senior high school students during the pandemic era through literacy culture. Moreover, another objective of this study to utilize the smartphone technology to improve the literacy of the senior high school students. The subjects of this study were senior high school students. The research method uses a triangulation method which includes data triangulation, inter-researcher triangulation and theoretical triangulation. Data were obtained by applying the techniques of interviews, observation and documentation with descriptive qualitative analysis techniques. The results showed that the respondents' English skills and reading interest increased with the use of the Webtoon application. Besides that, the use of android-based Webtoon application makes students not only learn the existing material, but can also increase their reading interest.*

**Keywords:** android; literacy culture; pandemic; webtoon

## **PENDAHULUAN**

Derasnya kemajuan teknologi yang sangat pesat tidak bisa semuanya dibendung dengan hal-hal yang berbau konvensional. Kemajuan teknologi tersebut berdampak pada banyak aspek kehidupan termasuk anak atau siswa zaman sekarang yang bisa disebut dengan generasi milineal. Teknologi merupakan kebutuhan utama bagi mereka. Hampir semua siswa memiliki dan mengoperasikan smartphone dalam kehidupan mereka sehari-hari. Dengan menggunakan smartphone yang berbasis android mereka dapat mencari informasi apapun yang mereka inginkan (Wahyuni, 2018). Aplikasi-aplikasi android (apk) tersebut dapat memenuhi kebutuhan informasi mereka dengan efektif, seperti: aplikasi browser, youtube, kamus, kitab, game, serta berbagai macam aplikasi sosial media, dan masih

sangat banyak lagi berbagai macam atau jenis aplikasi android yang dapat mereka unduh di playstore android yang sudah disediakan.

Di era globalisasi setiap orang dituntut untuk bisa hidup dalam derasnya arus teknologi dan informasi. Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dibutuhkan manusia untuk mengembangkan potensi-potensi dirinya, supaya menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan suatu proses bagi para pelajar agar bisa memiliki pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor) untuk berinteraksi di tengah-tengah masyarakat. Pengetahuan tumbuh dan berkembang pada saat seseorang menghadapi pengalaman baru. Seseorang membangun dan memodifikasi pengetahuan mereka untuk memecahkan masalah pengalaman tersebut. UU No. 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan diartikan sebagai sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri mereka, masyarakat, bangsa dan negara.

Perubahan paradigma di pembelajaran pendidikan karakter menjadikan fokus pembelajaran kepada siswa, tidak lagi berpusat pada guru. Pembelajaran lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran model ini bertujuan agar siswa mempunyai motivasi yang tinggi dalam belajar, mandiri serta bertanggung jawab untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap mereka. Seorang intelektual diharapkan dapat menuangkan ide dan membunikan gagasannya melalui hasil karyanya. Sebagai seorang intelektual dia bisa mempengaruhi masyarakat melalui budaya literasi. Para pengajar dulunya merupakan kaum intelektual yang sekarang digantikan oleh para penulis budaya literasi sebagai generasi ke-dua (Putri, 2018). Selain itu budaya literasi juga menjadi cerminan dari kemajuan sebuah bangsa (Rachmawati et al., 2019). Yang membedakan masyarakat primitif dan masyarakat “beradab” menurut para Antropolog seperti Lucian Levy-Bruhl, Claude Levi-Strauss, Walter Ong, dan Jack Goody adalah literasi (bahasa) (Laily, R.; Asyhar, 2012).

Cara memanfaatkan teknologi yang kita miliki guna memperbaiki karakter para siswa sekolah menengah umum melalui budaya literasi merupakan permasalahan yang saat ini kita hadapi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi webtoon guna meningkatkan kompetensi bahasa Inggris para pelajar sekolah menengah melalui budaya literasi. Tujuan lainnya yaitu untuk meningkatkan minat baca para pelajar sekolah menengah umum menggunakan teknologi smartphone. Urgensi penelitian ini adalah perpres no. 87 tahun 2017 mengenai pendidikan penguatan karakter (PPK) kurikulum 2013 yang memuat nilai-nilai religiusitas, nasionalisme, integritas, gotong royong dan mandiri. Subjek penelitian ini adalah siswa Sekolah Menengah Umum sejumlah 38.

Manusia bisa menjadi makhluk yang cerdas *Intelligent Quotient (IQ)*, *Emotional Quotient (EQ)* dan *Social Quotient (SQ)* dengan sempurna jika dia memperoleh pendidikan dan informasi secara maksimal. Dimulai dari lingkungan keluarga, biasanya anak sejak masih kecil sudah terbiasa membaca baik melalui media cetak, surat kabar, majalah, ataupun buku. Kemampuan seseorang dalam mencari, mengoleksi, mengevaluasi atau menginterpretasikan, menggunakan, dan mengkomunikasikan informasi dari berbagai sumber secara efektif merupakan perwujudan dari penguasaan literasi informasi. Penguasaan tersebut dapat menjauhkan seseorang dari kebodohan, karena pada saat menghadapi suatu permasalahan dia tahu dimana harus mencari informasi untuk pemecahan masalahnya. Tingkat ketrampilan literasi informasi seseorang dipengaruhi oleh minat baca yang mereka miliki.

Pembelajaran bisa dikatakan sebagai sebuah proses komunikasi dalam menyampaikan pesan dari sebuah sumber ke penerima pesan melalui suatu media. Kata media berasal dari Bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang memiliki arti “tengah, perantara, atau pengantar”. Peran penting media yaitu sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara

komunikator dengan komunikan. Para guru atau pengajar dapat memaparkan materidengan lebih mudah serta dapat merangsang ide, pendapat maupun pemikiran siswa sehingga materi yang diterima mudah dimengerti dengan menggunakan media pembelajaran (Sri Rahayu, 2018). Pembelajaran di masa pandemi saat ini menggunakan model pembelajaran online untuk menghindari kerumunan sehingga bisa mencegah penularan Covid-19 di masa pandemi (Firman & Rahayu, 2020) (Rahman, 2020). Salah satu upaya mengatasi pembelajaran jarak jauh yaitu dengan berbasis teknologi.

Penelitian tentang pembelajaran bahasa Inggris sudah pernah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya dimana hasilnya mampu meningkatkan kompetensi bahasa Inggris siswa (Ratnasari et al, 2018; Raulan, 2018). Yoon (2015) juga meneliti reaksi pembaca webtoon melalui smartphone mereka dengan tujuan untuk memahami perilaku pengguna guna mengembangkan sistem rating webtoon melalui reaksi tawa pengguna ketika mereka membaca webtoon dari ponsel genggam mereka (Sukmadinata, 2005). Berdasarkan hasil penelitiannya ditemukan adanya reaksi perilaku tawa pengguna terhadap sistem rating webtoon. Penelitian lain yang dilakukan oleh Dian (Harmoko, 2017) tentang Pengembangan Mobile Webtoon Pada Mata Kuliah Pemrograman Game Di Universitas Negeri Surabaya bertujuan untuk mendapatkan deskripsi mengenai kevalidan Mobile Webtoon, mengetahui respon mahasiswa pada pembelajaran pemrograman game dan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran Mobile Webtoon dapat dikatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran mahasiswa. Webtoon juga pernah diteliti dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa (Ratnasari et al., 2018) (Raulan & Fatimah, 2018). Dengan memperhatikan penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti berupaya membuat perbedaan dengan mengintegrasikan webtoon yang bersifat offline dengan pelajaran bahasa Inggris yang ada di kurikulum sekolah menengah ke dalam wadah aplikasi android. Dengan webtoon pilihan, peneliti menambahkan instruksi, materi, dan latihan soal juga akan disisipkan di aplikasi android tersebut sebagai upaya pembelajaran media pembelajaran interaktif yang semakin mutakhir.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode triangulasi. Triangulasi adalah metode penelitian dengan pengumpulan dan analisis data penelitian dari berbagai perspektif (Sadikin & Hamidah, 2020). Triangulasi tersebut meliputi triangulasi data, triangulasi antar peneliti dan triangulasi teori. Responden dari penelitian ini yaitu beberapa siswa sekolah menengah umum di kota Semarang yang berjumlah 38 siswa. Secara metodologis para peneliti bertindak sebagai instrumen. Selain itu juga ada webtoon berbasis android yang digunakan para peneliti dalam menyampaikan materi kepada para siswa yang disertai dengan pemberian kuesioner. Instrumen validitas media dilihat dari aspek didaktik, konstruksi dan teknis sedangkan validitas materi dilihat dari kualitas materi dan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa kajian pustaka, wawancara, observasi dan dokumentasi. Kajian pustaka dilakukan dalam rangka pengumpulan berbagai macam informasi dan materi. Setelahnya, data disortir sesuai dengan keperluan pengembangan produk. Data yang didapat selanjutnya dianalisa menggunakan analisis kualitatif deskriptif. Penelitian ini cocok dengan penelitian kualitatif yang diasosiasikan dengan berbagai metode, perspektif, dan pendekatan (Mackey et al, 2005).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Melalui pendekatan penelitian kualitatif seperti yang dijabarkan, ada tiga triangulasi yang disebutkan di atas beserta hasilnya. Hasil temuan dari tahapan penelitian ini meliputi:

### **1. Triangulasi antar peneliti.**

Peneliti terdiri dari dua latar belakang keilmuan yang berbeda sehingga bisa memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dan menghindari bias dan subjektivitas dalam penelitian. Peneliti terdiri

dari latar belakang bahasa/budaya dan dari bidang teknologi informasi dan komunikasi. Dalam penugasannya, tim yang terkait bahasa berfokus pada pendalaman materi bahasa Inggris terkait Webtoon sebagai bahan kajian literasi budaya sedangkan dari teknologi informasi lebih fokus pada penyusunan aplikasi sehingga perpaduan tersebut bisa lebih maksimal dan tertata. Tidak semua webtoon bersifat mendidik. Jika tidak sesuai, banyak materi webtoon yang tidak sesuai dengan budaya bangsa beredar di internet bertemakan kekerasan, seksual, dan penyimpangan lainnya. Oleh karenanya, dipilihlah beberapa materi yang dinilai cocok untuk remaja dan mempunyai nilai moral yang baik. Dalam hal ini, webtoon cocok dalam pembelajaran naratif dalam kurikulum bahasa Inggris. Teks naratif adalah teks yang bisa memberikan nilai moral kepada para pembacanya (Herlina, 2012). Dengan melihat hasil wawancara dan FGD, tim peneliti menyeleksi dan mengumpulkan webtoon berbahasa Inggris dari berbagai sumber. Hasilnya, beberapa webtoon disortir untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran bahasa Inggris berbasis Android. Perkembangan teknologi sangat berkembang setelah pandemi merebah. Peserta didik saat ini lebih memilih sesuatu yang instan. Oleh karenanya, peneliti membuat desain yang sederhana dan tidak sulit untuk diakses oleh para siswa untuk belajar bahasa Inggris. Menu yang ditampilkan dalam aplikasi berupa beberapa bacaan webtoon. Dengan gambar yang ada di aplikasi tersebut, siswa akan menjadi lebih terhibur sehingga termotivasi untuk belajar lebih.

## 2. Triangulasi sumber data

Dalam pengumpulan data, peneliti mencari sumber data dari berbagai cara yaitu dari wawancara, kajian pustaka/penggalan literasi terkait topik (dalam buku, website, dan berbagai macam aplikasi), Forum Group Discussion (FGD), silabus/perangkat pembelajaran guru, dll. Peneliti beserta tim menemukan kajian literasi sebagai topik yang perlu ditingkatkan dalam kurikulum Sekolah Menengah terutama mata pelajaran bahasa Inggris. Terlebih lagi, pembelajaran dengan kajian literasi di kurikulum saat ini (kurikulum merdeka semakin digalakkan. Hasil dari wawancara dan FGD dengan guru menyebutkan bahwa metode pembelajaran bahasa Inggris pada saat sekarang tidak bisa berpatokan dengan cara kuno dan tradisional mengingat sudah terjadi perubahan yang sangat berarti dalam proses pembelajaran saat ini. Pembelajaran bahasa Inggris yang berfokus pada tata bahasa saja sudah tidak bisa digunakan lagi. Kemudian kuesioner didistribusikan kepada siswa sekolah menengah yang dituju. Hasil kuesioner yang didistribusikan melalui Google Form menunjukkan bahwa: pembelajaran bahasa Inggris di sekolah belum sepenuhnya memuaskan, sebagian besar responden menyatakan bahwa mereka lebih menyukai bahan bacaan/materi bahasa Inggris yang menghibur, hampir semua responden berpendapat bahwa webtoon adalah bahan bacaan yang menyenangkan untuk belajar bahasa Inggris, sebagian responden menyatakan bahwa materi/bahan ajar seharusnya lebih ringan.

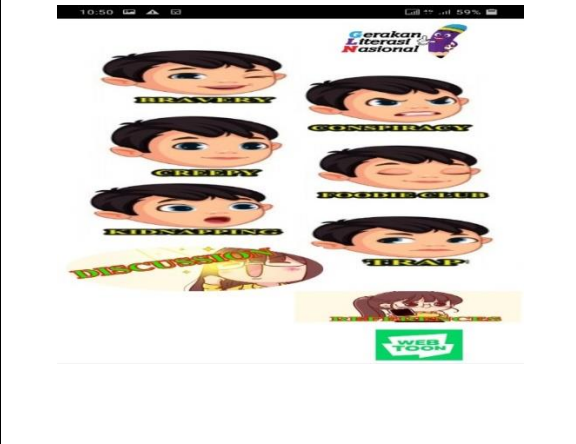
## 3. Triangulasi teori

Dalam tahapan ini, peneliti merumuskan rumusan informasi / hasil penelitian supaya tidak terjadi bias atau subjektifitas yang bersifat individu. Oleh karenanya, peneliti membutuhkan pakar untuk menguji kedalaman hasil penelitian. Peneliti memilih pakar dalam bidang bahasa dan teknologi sehingga berbagai masukan atau saran diterima dan bahan kajian webtoon berbasis android layak digunakan ke siswa sekolah. Setelah dinilai baik melalui pakar, produk ini diujicobakan ke siswa sekolah menengah dan mendapatkan respon yang baik. Berikut adalah tampilan dari aplikasi kajian webtoon berbasis android untuk pembelajaran bahasa Inggris.

Gambar 1. Tampilan awal di ponsel android

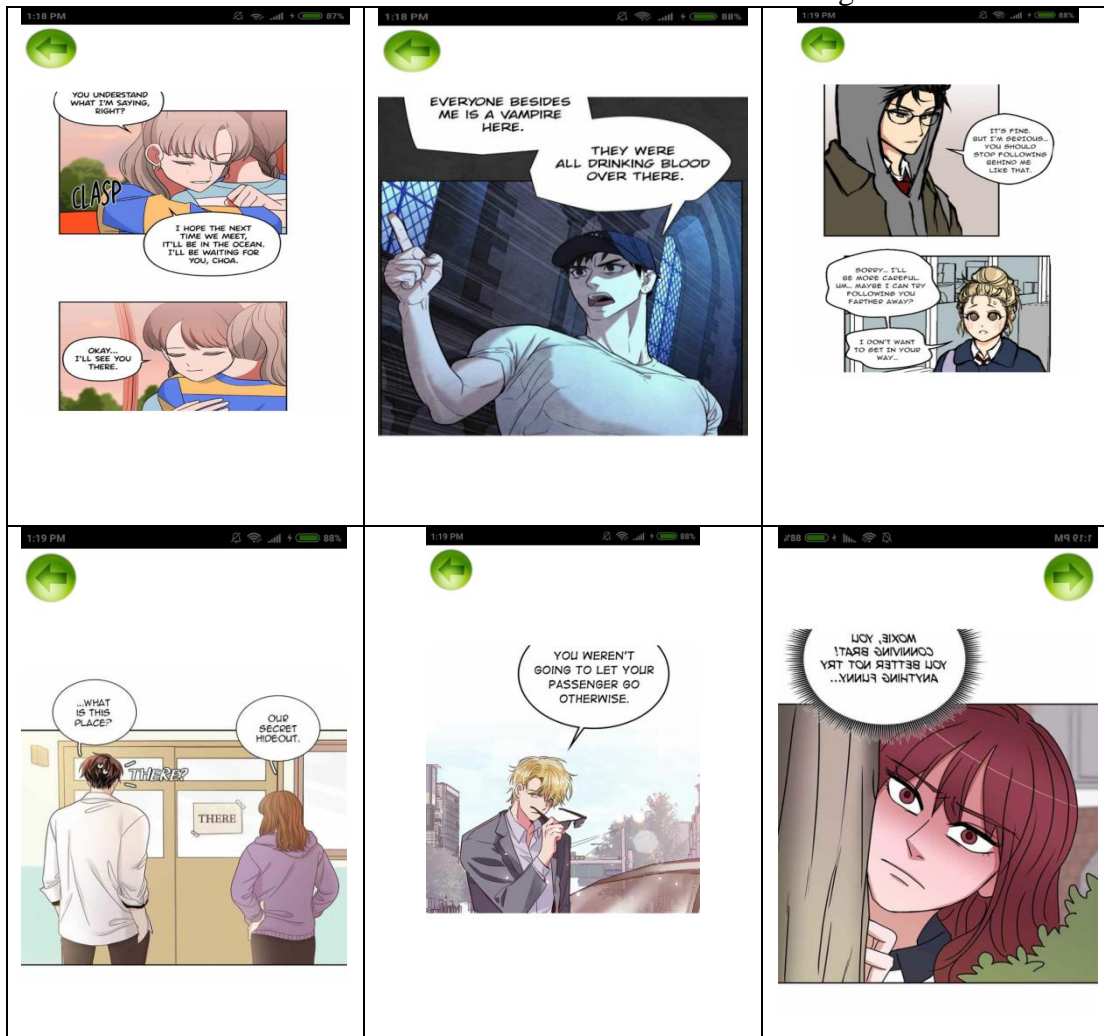


Gambar 2. Tampilan menu



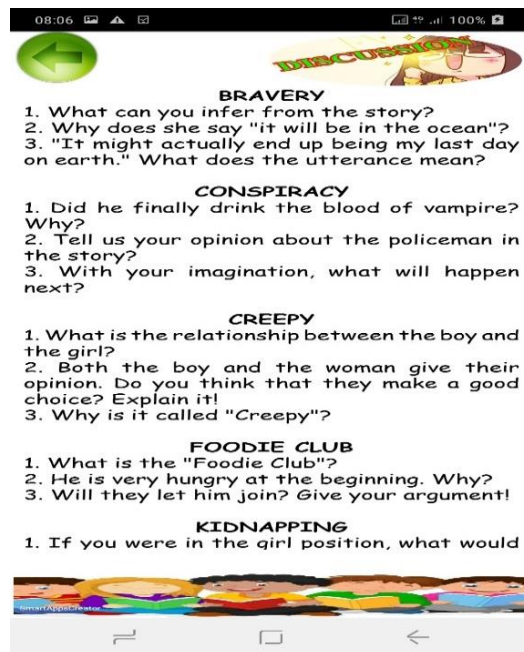
Gambar 1 adalah tampilan awal di ponsel android. Ketika aplikasi terbuka, tampilan yang akan muncul adalah gambar 1. Pengguna harus menekan tombol “Let’s Go” untuk menemukan menu cerita pilihan dan lainnya. Gambar 2 adalah menu utama yang berisikan enam cerita webtoon pilihan, pembahasan dan referensi.

Gambar 3. Menu Cerita Webtoon Pilihan dari Berbagai Judul



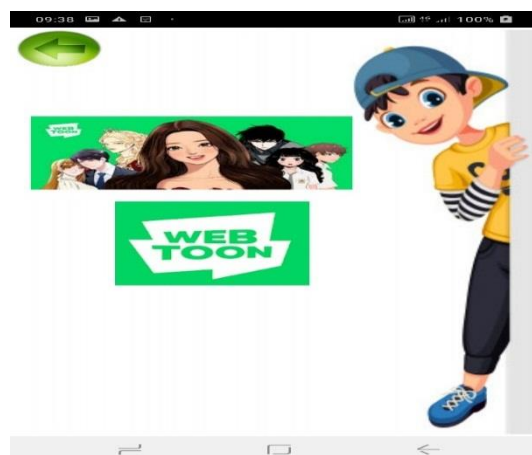
Semua teks cerita webtoon tersebut berbahasa Inggris sehingga pembaca bisa melatih kemampuan membaca mereka. Secara kontekstual, cerita cerita tersebut akan masuk di alam bawah sadar mereka dan belajar bahasa Inggris akan lebih menyenangkan. Kosakata siswa akan bertambah dari cerita yang mereka baca. Cerita webtoon tersebut mempunyai nilai moral yang bermacam-macam atau berbeda-beda di setiap cerita.

Gambar 4. Menu Pembahasan



Dengan memilih menu "discussion", siswa akan mendapat beberapa pertanyaan terkait dengan cerita yang sudah mereka baca. Para siswa diminta untuk mengingat kembali alur cerita, tokoh, kejadian serta makna yang tersirat dari cerita webtoon tersebut sehingga secara tidak langsung para siswa diajak untuk berpikir kritis.

Gambar 5. Menu Referensi



Hasil dari pengujian produk melalui kuesioner dan wawancara menunjukkan respon yang positif dari para siswa (lebih dari 75%) setuju penggunaan aplikasi webtoon berbasis android sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Aplikasi tersebut dianggap tidak sulit untuk digunakan karena ringan, tidak menggunakan memori yang banyak, dan tidak membebani kinerja ponsel genggam mereka. Aplikasi ini cocok dengan kurikulum saat ini, dimana bahasa Inggris lebih ditekankan sebagai alat untuk berkomunikasi baik bersifat tekstual, transaksional, dan interpersonal. Melalui gerakan literasi yang masih perlu ditingkatkan dalam kurikulum terbaru, porsi membaca dalam ranah pembelajaran bahasa Inggris harus ditambahkan. Peserta didik dapat membaca cerita webtoon di android mereka berulang-ulang. Dengan adanya gambar dalam cerita tersebut, siswa akan memiliki imajinasi mereka sendiri dan gambar dinilai mampu bertahan lebih lama dalam ingatan mereka. Bahkan peserta didik dengan kemampuan bahasa Inggris yang rendah pun lama-lama akan tertarik untuk membacanya karena kemudahan yang dia dapatkan dalam memahami cerita tersebut dengan bantuan gambar. Webtoon juga bisa memberikan nilai moral kepada para pembacanya sehingga akan sesuai dengan tujuan kurikulum dan budaya saat ini.

## **SIMPULAN**

Penggunaan aplikasi webtoon berbasis android sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan budaya literasi siswa sebagai upaya peningkatan bahasa Inggris 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 menghafal kosa kata baru bahasa Inggris yang mereka temukan dalam cerita webtoon. Hal ini memberikan suatu pengalaman konkret yang memberikan makna tersendiri bagi siswa. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan minat baca siswa sehingga membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, serta menjadi pembelajar yang otonom dan mandiri. Model pembelajaran ini juga mengajak siswa bekerja secara berkelompok agar bisa saling membantu dalam memecahkan masalah yang kompleks. Disamping itu, pembelajaran ini dapat meningkatkan kinerja siswa dalam menyelesaikan tugas akademik, membantu siswa dalam memahami suatu konsep yang dianggap sulit, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Asfar, D. A. (2016). Kearifan Lokal dan Ciri Kebahasaan Teks Naratif Masyarakat Iban. *LITERA*, 15(2), 366–378. <https://doi.org/10.21831/ltr.v15i2.11835>
- Baharuddin. (2017). Pembentukan Karakter Siswa dan Profesionalisme Guru Melalui Budaya Literasi Sekolah. *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 21–40.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>
- Harmoko, D. B. (2017). Pengembangan Mobile Webtoon Pada Mata Kuliah Pemrograman Game Di Universitas Negeri Surabaya. *It-Edu*, 2(01), 102–109.
- Herlina. (2012). Developing Reading Narrative Text Materials for Eighth Graders of Junior High School Implemented With Character Building. *English Education Journal (Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang)*, 2(2).
- Laily, R.; Asyhar, R. . R. (2012). Pengembangan Media Audio Visual Materi Narrative Teks Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA. *Tekno-Pedagogi*, 2(2), 66–86.
- Putri, D. M. (2018). JOM FISIP Vol. 5: Edisi II Juli – Desember 2018 Page 1. *Jom Fisip*, 5(1), 3.

- Rachmawati, T. S., Winoto, Y., & Rohman, A. S. (2019). Study on Mapping of Information Literature Culture in South Coastal Communities West Java Province. *Record and Library Journal*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.20473/rlj.v4-i1.2018.1-7>
- Rahman, M. M. (2020). Impact of digital technology in higher education. *International Journal of Research in Business and Social Science (2147- 4478)*, 9(5), 318–325. <https://doi.org/10.20525/ijrbs.v9i5.815>
- Ratnasari, N., Mayasari, L., & Wijaya, S. D. (2018). The Effectiveness of Webtoon to Develop Students' Writing Skill in Narrative Text Of Tenth Grader In SMK PGRI 13 Surabaya. *Tell : Teaching of English Language and Literature Journal*, 6(2), 88. <https://doi.org/10.30651/tell.v6i2.2135>
- Raulan & Fatimah, S. (2018). Teaching Writing Narrtive Text By Using Webtoon Digital Comic to Senior High School Students. *Journal of English Language Teaching*, 7(4), 1–7. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt/article/view/101305>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Sri Rahayu, R. (2018). *Studi Literatur: Peranan Bahasa Inggris Untuk Tujuan Bisnis Dan Pemasaran*. 1(4), 149.
- Wahyuni, H. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Android Untuk. *CESS (Journal of Computer Engineering System and Science)*, 3(1), 83–86.