

**Pemanfaatan Komik Webtoon Digital untuk Mengatasi Kesulitan Siswa
dalam Menulis Cerita Pendek di SMP Negeri 24 Seluma**

Trise Nur Juwita¹, Vebbi Andra², Heny Friantry³

Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri

Fatmawati Sukarno Bengkulu

[1trisenurjuwita21@gmail.com](mailto:trisenurjuwita21@gmail.com) ; [2vebbiandra@yahoo.com](mailto:vebbiandra@yahoo.com) ;

[3henyfriantary@gmail.com](mailto:henyfriantary@gmail.com) [uinfasbengkulu.ac.id](mailto:henyfriantary@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to address the difficulties faced by eighth-grade students at SMP Negeri 24 Seluma in writing short stories through the use of the Webtoon digital comic platform. The main problems faced by the students include a lack of ideas, difficulty in structuring the plot, and low motivation resulting from teaching methods that tend to be conventional. This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consists of the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 28 eighth-grade students at SMP Negeri 24 Seluma. Data collection instruments included short story writing tests, student activity observation sheets, and documentation. Data analysis was conducted both quantitatively and qualitatively. The results of the study showed a significant improvement in the students' short story writing skills. In the pre-cycle condition, the class achievement rate was only 32.1% (9 students) with an average score of 61.4. After the implementation of the Webtoon medium, in Cycle I, the class achievement rate increased to 60.7% (17 students) with an average of 70.2. A significant improvement occurred in Cycle II, with the classical mastery rate reaching 85.7% (24 students) and the average score jumping to 79.5. Based on these findings, it can be concluded that the use of Webtoon digital comics is effective in addressing students' difficulties in writing short stories, stimulating their imagination through visual and textual stimuli, and increasing their active engagement in the learning process.

Keywords: *Digital Comics, Webtoons, Short Story Writing, Action Research, Seluma Public Junior High School No. 24.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesulitan siswa kelas VIII SMP Negeri 24 Seluma dalam cerita menulis pendek (cerpen) melalui pemanfaatan media komik digital Webtoon. Masalah utama yang dihadapi siswa meliputi keterbatasan ide, kesulitan dalam menyusun struktur alur (*plot*), serta rendahnya motivasi hasil belajar metode pembelajaran yang cenderung konvensional. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 24 Seluma yang berjumlah 28 orang. Instrumen pengumpulan data berupa tes menulis cerpen, lembar observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan menulis cerpen siswa. Pada kondisi prasiklus, ketuntasan klasikal hanya mencapai 32,1% (9 siswa) dengan nilai rata-rata 61,4. Setelah penerapan media Webtoon, pada Siklus I ketuntasan klasikal meningkat menjadi 60,7% (17 siswa) dengan rata-rata 70,2. Peningkatan signifikan terjadi pada Siklus II dengan ketuntasan klasikal mencapai 85,7% (24 siswa) dan nilai rata-rata melonjak menjadi 79,5. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan komik digital Webtoon efektif dalam mengatasi kekurangan siswa dalam menulis cerita pendek, mengasah imajinasi melalui stimulus visual-tekstual, serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Komik Digital, Webtoon, Menulis Cerita Pendek, PTK, SMP Negeri 24 Seluma.

A. Pendahuluan

Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Berdasarkan pencapaian kurikulum nasional, menulis teks sastra, khususnya cerita pendek (cerpen), dimaksudkan untuk melatih kemampuan imajinasi, ekspresi emosional, serta penguasaan kebahasaan siswa. Kegiatan menulis cerpen menuntut siswa untuk mengintegrasikan unsur-unsur intrinsik seperti tema, tokoh,

penokohan, latar, dan alur menjadi satu kesatuan cerita yang utuh dan logistik. Namun pada kenyataannya, keterampilan menulis cerpen sering kali dianggap sebagai kompetensi yang paling sulit dikuasai oleh siswa.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 24 Seluma, Kabupaten Seluma, Provinsi Bengkulu, ditemukan hambatan nyata dalam proses pembelajaran menulis cerpen. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan untuk memulai tulisan

akibat hambatan mental berupa macetnya ide (*writer's block*). Ketika siswa mencoba menuangkan pikiran mereka, tulisan yang dihasilkan cenderung sangat singkat, alurnya tidak runut, dan deskripsi latar serta penokohnya sangat minim. Selain itu, keterbatasan pemahaman membuat kalimat-kalimat yang disusun terkesan monoton dan kaku. Masalah ini diperparah oleh kemandirian pada metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang interaktif, sehingga motivasi internal siswa untuk menulis menjadi sangat rendah.

Menghadapi tantangan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani dunia imajinasi remaja dengan aktivitas literasi teks. Salah satu media yang sangat dekat dengan kehidupan generasi Z dan Alfa saat ini adalah komik digital, khususnya platform Webtoon. Webtoon menyajikan cerita bergambar berbasis digital yang diakses secara vertikal, mengombinasikan kekuatan teks naratif dengan visualisasi yang kaya, ekspresif, dan dinamis. Pemanfaatan Webtoon dalam pembelajaran bahasa menganut prinsip literasi multimodal, di mana kombinasi modalitas visual (gambar, warna, ekspresi) dan modalitas linguistik (dialog, narasi) dapat memicu pemahaman kognitif siswa secara lebih komprehensif.

Melalui proses alih wahana (ekranisasi terbalik), panel-panel visual dalam Webtoon dapat dimanfaatkan sebagai stimulus terstruktur. Siswa dibimbing untuk membaca, menceritakan kisah adegan, lalu ceritakan kembali

ekspresi tokoh, latar suasana, dan perkembangan konflik ke dalam untaian paragraf cerpen. Keunggulan visual dari komik digital ini diperkirakan mampu melatih teknik menulis *show, don't tell* (menunjukkan tindakan atau suasana melalui deskripsi kata, bukan sekadar memberitahukan). Berdasarkan urgensi tersebut, tindakan penelitian kelas ini krusial dilakukan untuk mengkaji efektivitas pemanfaatan komik Webtoon digital dalam mengatasi kekurangan siswa dalam menulis cerita pendek di SMP Negeri 24 Seluma.

Kesenjangan antara tuntutan kurikulum dengan realitas kemampuan menulis siswa di SMP Negeri 24 Seluma memerlukan sebuah pemecahan masalah yang tidak hanya teoritis, melainkan juga praktis dan aplikatif. Selama ini, pembelajaran menulis cerpen cenderung terjebak dalam pola linier yang monoton, di mana siswa langsung diinstruksikan untuk menulis tanpa diberikan jembatan kognitif yang memadai untuk merangsang daya imajinasi mereka. Kehadiran komik digital Webtoon dalam konteks ini berperan sebagai stimulus visual-tekstual yang mampu mengonkretkan abstraksi pikiran siswa menjadi bentuk bagan alur cerita yang berkesinambungan. Karakteristik Webtoon yang menyajikan transisi antargambar secara vertikal memberikan pengalaman membaca yang dinamis bagi remaja, sehingga mereka dapat dengan mudah mengidentifikasi struktur dramatik cerita, mulai dari pengenalan situasi, pemunculan konflik, hingga penyelesaian masalah. Dengan memanfaatkan ketertarikan alami siswa terhadap gawai dan konten visual kekinian,

media ini berpotensi besar untuk mengikis kecemasan akademis (*writing anxiety*) yang sering kali melanda siswa saat dihadapkan pada lembar kertas kosong. Melalui integrasi media multimodal ini, fokus pembelajaran tidak lagi sekadar menuntut hasil akhir berupa produk tulisan yang rapi secara mekanis, melainkan menyentuh esensi proses kreatif siswa dalam merekonstruksi jalannya peristiwa, menafsirkan emosi tokoh secara mendalam, serta menyusunnya kembali menjadi sebuah karya sastra cerpen yang utuh, logis, dan kohesif.

Pengintegrasian Webtoon sebagai media pembelajaran juga didasarkan pada optimalisasi kecerdasan visual-spasial siswa yang sering kali terabaikan dalam lingkungan kelas yang didominasi oleh teks verbal linier. Remaja masa kini memiliki kecenderungan kognitif yang lebih responsif terhadap stimulasi visual yang dinamis, sehingga pemaksaan metode penugasan teks polos tanpa stimulus kontekstual justru akan memperlebar jarak antara dunia keseharian siswa dan aktivitas akademik di sekolah. Ketika siswa mengamati rangkaian panel dalam Webtoon, mereka tidak sekadar melihat gambar, melainkan sedang melakukan proses dekodasi tanda atau semiotika visual yang mencakup pembacaan ekspresi, gestur, pewarnaan, dan tata letak dramatik adegan. Proses dekodasi ini secara mental memaksa siswa untuk mengonstruksikan makna implisit yang tersirat di antara panel-panel komik tersebut. Konseptualisasi makna inilah yang kemudian dieksplisitkan kembali oleh siswa ke dalam lambang-lambang kebahasaan yang tertuang dalam bentuk teks cerita pendek. Melalui mekanisme

transfer kognitif yang simultan ini, kekurangan siswa dalam aspek penokohan, kedalaman latar, dan keruntutan alur dapat diintervensi secara sistematis karena pikiran siswa telah dipandu oleh jangkar visual yang konkret dan terstruktur. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam menjembatani minat populer siswa dengan pemenuhan target kompetensi kurikulum kebahasaan secara harmonis di SMP Negeri 24 Seluma.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan secara siklis. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: (1) Perencanaan (*planning*), (2) Pelaksanaan (*acting*), (3) Pengamatan (*mengamati*), dan (4) Refleksi (*refleksi*). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 24 Seluma pada tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 28 siswa, terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada rendahnya perolehan nilai menulis teks naratif pada penilaian harian sebelumnya.

Prosedur tindakan pada penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan drama bergenre Webtoon kehidupan remaja yang telah disortir agar kontennya relevan dan edukatif bagi usia sekolah. Karena kendala sinyal internet di lingkungan sekolah, peneliti menerapkan strategi luring (*offline*). Episode Webtoon diunduh

terlebih dahulu oleh guru, kemudian ditampilkan melalui proyektor di depan kelas dan didistribusikan secara lokal ke gawai (*smartphone*) siswa untuk dipelajari secara mandiri maupun berkelompok.

Penilaian terhadap kemampuan menulis cerita pendek dalam penelitian ini tidak hanya berfokus pada kuantitas teks yang dihasilkan, melainkan bertumpu pada rubrik penilaian autentik yang mencakup lima indikator utama kreativitas sastra dan kebahasaan. Indikator pertama adalah kesesuaian pengembangan tema dan kelengkapan unsur intrinsik (orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi, dan koda). Indikator kedua melibatkan kemampuan penokohan, yaitu bagaimana siswa mampu mengonversi ekspresi visual karakter dalam Webtoon menjadi deskripsi watak yang mendalam secara tekstual. Indikator ketiga dan keempat berturut-turut menilai keruntutan alur (*plot*) yang logis serta kekayaan diksi dalam mendeskripsikan latar (*setting*). Adapun indikator kelima berfokus pada aspek mekanik, yakni ketepatan penerapan struktur kalimat dan kaidah Ejaan yang Disempurnakan (EYD), seperti ketepatan penggunaan huruf kapital, cetak miring untuk istilah asing, dan penempatan tanda baca pada kalimat langsung. Untuk menjamin objektivitas dan validitas data hasil belajar ini, proses penilaian dilakukan menggunakan teknik *inter-rater reliability*, di mana lembar kerja siswa dinilai oleh dua orang penilai, yaitu peneliti sendiri dan guru pamong mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP Negeri 24 Seluma, kemudian nilai akhirnya dirata-ratakan.

Pembelajaran di dalam kelas dirancang secara sistematis melalui implementasi metode alih wahana (ekranisasi terbalik) yang terbagi ke dalam tiga fase utama pada setiap pertemuan. Fase pertama adalah tahap pra-menulis (*pre-writing*), di mana guru menayangkan satu episode Webtoon pilihan yang telah diunduh dan meminta siswa melakukan pengamatan multimodal terhadap interaksi karakter, latar tempat, serta perkembangan konflik di dalam panel komik. Fase kedua adalah tahap pembimbingan (*drafting*), di mana guru memberikan stimulus berupa pertanyaan pemandu untuk memicu penalaran logis siswa, lalu mengarahkan mereka untuk menerapkan teknik *show, don't tell* saat menyusun draf kasar cerpen berdasarkan alur visual yang baru saja mereka saksikan. Fase ketiga adalah tahap penyuntingan dan finalisasi (*editing and publishing*), di mana siswa saling bertukar draf dengan rekan sejawat (*peer-review*) untuk mengoreksi kesalahan mekanis kebahasaan dan keselarasan konversi cerita sebelum teks cerpen tersebut diselesaikan sebagai produk akhir. Melalui struktur tindakan yang runtut ini, kendala psikologis seperti macetnya ide dapat dieliminasi secara bertahap karena eksistensi panel Webtoon berfungsi konstan sebagai jangkar imajinasi dan peta konsep berpikir yang memandu siswa dari awal hingga akhir penulisan.

Instrumen pengumpulan data meliputi instrumen tes dan nontes. Instrumen tes berupa tugas menulis cerpen berdasarkan stimulus Webtoon, yang dinilai menggunakan rubrik penilaian tulisan cerpen yang mencakup aspek kelengkapan unsur intrinsik,

kerunutan alur, kedalaman deskripsi tokoh/latar, struktur kalimat, serta penerapan kaidah Ejaan yang Disempurnakan (EYD). Instrumen nontes berupa lembar observasi untuk mencatat aktivitas guru dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) individu untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia ditetapkan bernilai 75, dengan target indikator keberhasilan klasikal apabila tercapai $P \geq 85\%$ dari total seluruh siswa di dalam kelas. Rumus persentase ketuntasan klasikal yang digunakan adalah:

$$P = \left(\frac{\sum n}{\sum N} \right) \times 100\%$$

Di mana $\sum n$ adalah jumlah siswa yang memperoleh nilai sekurang-kurangnya 75, dan $\sum N$ adalah jumlah keseluruhan siswa peserta tes di kelas VIII.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Tes Menulis Cerpen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 24 Seluma

Kategori Penilaian	Prasisiklus	Saya	Siklus II
Nilai rata-rata	61,4	70,2	79,5
Jumlah Siswa Tuntas (≥ 75)	9 siswa	17 siswa	24 siswa
Jumlah Siswa Belum Tuntas (<75)	19 siswa	11 siswa	4 siswa
Presentase Ketuntasan Klasikal (%)	32,1%	60,7%	85,7%

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini diselesaikan dalam dua siklus penuh. Implementasi media komik digital Webtoon terbukti mampu menguraikan permasalahan mendasar siswa dalam menuangkan gagasan imajinatif ke dalam teks naratif. Perkembangan hasil penilaian keterampilan menulis cerpen siswa dari tahapan prasisiklus, Siklus I, hingga Siklus II disajikan secara ringkas pada Tabel 1.

Data prasisiklus menunjukkan kondisi awal yang memprihatinkan, di mana ketuntasan secara belajar klasikal hanya mentok pada angka 32,1%. Hambatan utama yang diidentifikasi adalah kebingungan siswa dalam menentukan *alur* cerita dan mengekspresikan watak tokoh secara naratif. Ketika siswa diberikan kebebasan menulis tanpa stimulus konsep, imajinasi mereka cenderung mandek.

Pada pelaksanaan **Siklus I**, tindakan mulai diimplementasikan dengan memanfaatkan episode awal komik Webtoon pilihan peneliti. Guru membimbing siswa membedah alur linier komik ke dalam pembagian

orientasi, komplikasi, dan resolusi. Melalui panduan visual ini, nilai rata-rata kelas naik menjadi 70,2 dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 60,7% (17 siswa tuntas). Berdasarkan lembar observasi dan refleksi Siklus I, kelemahan yang masih menonjol adalah tulisan siswa masih terlalu tertutup pada dialog dalam balon kata komik, sehingga narasi deskriptif di luar dialog masih terasa minim dan monoton. Struktur kalimat juga masih banyak mengabaikan penempatan tanda baca yang baku sesuai EYD.

Menindaklanjuti kelemahan tersebut, pada **Siklus II** dilakukan perbaikan strategi pembelajaran. Guru memberikan penguatan khusus mengenai teknik konversi visual menjadi kalimat deskriptif eksplisit (teknik *show, don't tell*). Siswa dilatih mengubah gambar mimik wajah tokoh yang sedang murung atau marah di dalam panel Webtoon menjadi deskripsi emosi yang menyentuh di lembar teks cerpen. Sebagai contoh, dari panel komik yang menampilkan tokoh utama menunduk meneteskan air mata, siswa berhasil menarasikannya menjadi kalimat: *"Bagas menundukkan kepalanya dalam-dalam, membiarkan tetesan air mata hangat membasahi lembar kertas rapor di genggamannya. Ada guncangan mengecewakan yang tak mampu ia suarakan."*

Perbaikan perlakuan pada Siklus II menghasilkan hasil yang sangat memuaskan. Nilai rata-rata kemampuan menulis cerpen meningkat tajam menjadi 79,5. Kriteria ketuntasan klasikal melonjak hingga mencapai 85,7%, di mana 24 dari 28 siswa telah berhasil melampaui nilai KKM 75. Siswa tidak

lagi mengalami *writer's block* karena jalinan gambar kontinu pada Webtoon bertindak sebagai peta konsep alur yang menuntun logika berpikir mereka dari awal hingga akhir cerita secara konsisten. Pembelajaran juga teramati berlangsung interaktif, menyenangkan, serta mereduksi kejenuhan yang biasa menimpa siswa saat jam pelajaran menulis sastra.

Keberhasilan perbaikan tindakan pada Siklus II secara garis besar dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam mengatasi hambatan struktural yang sebelumnya mendominasi lembar kerja mereka di Siklus I. Jika pada siklus pertama siswa cenderung sekadar menyalin kalimat dialog yang tertera pada balon kata komik ke dalam bentuk teks narasi yang kaku, pada siklus kedua mereka telah mampu menangkap substansi semiotik dari media Webtoon tersebut. Perubahan ini terlihat nyata pada aspek pengembangan alur dan penokohan. Melalui bimbingan intensif mengenai teknik konversi visual-tekstual, siswa mulai memahami bahwa spasi antarpanel, perubahan warna latar belakang, dan ukuran huruf dalam Webtoon merepresentasikan dinamika emosi dan pergeseran waktu di dalam cerita. Kemampuan menginterpretasikan aspek nonverbal ini berdampak linier terhadap kedalaman estetika cerpen yang diproduksi. Siswa kelas VIII SMP Negeri 24 Seluma yang semula mengalami kesulitan dalam merangkai kalimat pembuka, kini mampu memanfaatkan deskripsi visual komik untuk menciptakan paragraf orientasi yang memikat dan tidak lagi bersifat klise, seperti penggunaan frasa "Pada suatu hari"

yang telah digantikan oleh deskripsi latar suasana yang lebih hidup.

Dari aspek kebahasaan dan penerapan Ejaan yang Disempurnakan (EYD), lompatan kualitas pada Siklus II juga teridentifikasi sangat signifikan. Intervensi guru dalam memberikan pemahaman terkait tata cara penulisan kalimat langsung berdasarkan dialog komik terbukti efektif meminimalkan kesalahan mekanis yang sering terjadi pada draf prasisiklus dan Siklus I. Siswa yang sebelumnya sering keliru dalam menempatkan tanda petik ganda ("..."), mengabaikan huruf kapital pada awal petikan langsung, atau salah meletakkan tanda koma pemisah antara pengiring dan petikan, telah menunjukkan akurasi yang tinggi pada tes akhir Siklus II. Kepatuhan terhadap kaidah kebahasaan ini tidak mengidentifikasikan adanya pengekanan terhadap kreativitas, melainkan justru mempertegas struktur penceritaan sehingga cerpen yang dihasilkan menjadi lebih nyaman dan logis untuk dibaca. Kedisiplinan penulisan ini secara langsung berkontribusi pada melonjaknya perolehan nilai rata-rata klasikal kelas karena berkurangnya poin penalti pada aspek tata bahasa dan ortografi.

Secara teoretis, temuan empiris di SMP Negeri 24 Seluma ini mengonfirmasi relevansi teori literasi multimodal dalam pembelajaran sastra modern. Webtoon tidak memanjakan siswa dengan kepasifan visual, melainkan bertindak sebagai *scaffolding* atau perancah kognitif yang menjembatani kesenjangan antara kemampuan berpikir abstrak dan keterampilan

mengekspresikannya secara tertulis. Stimulus ganda yang diterima oleh indra siswa melalui perpaduan ilustrasi grafis dan teks narasi pendek pada komik mampu merangsang kinerja otak kanan dan kiri secara simultan. Dampak psikologisnya, motivasi intrinsik siswa meningkat pesat karena atmosfer pembelajaran bergeser dari tugas akademis yang membebani menjadi aktivitas rekonstruksi kreatif yang rekreatif. Transformasi positif dari status *writer's block* menjadi kelancaran beralur (*flow state*) ini membuktikan bahwa kekurangan siswa dalam menulis cerpen bukanlah disebabkan oleh ketiadaan bakat alamiah, melainkan akibat dari ketidaktepatan pemilihan media stimulan yang digunakan dalam proses pembelajaran konvensional selama ini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Kelas Tindakan yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 24 Seluma, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan komik digital Webtoon terbukti efektif dan signifikan dalam mengatasi kekurangan siswa dalam menulis cerita pendek. Pemanfaatan kombinasi modalitas visual dan linguistik dalam Webtoon mampu menstimulasi imajinasi secara konkret, mempermudah pemahaman struktur alur cerita, meningkatkan kemampuan deskripsi latar dan penokohan melalui teknik *show, don't tell* , serta memotivasi keterlibatan aktif siswa di dalam kelas.

Peningkatan kinerja akademik ini dibuktikan secara empiris melalui persentase ketuntasan klasikal, yang

berawal dari kondisi prasisiklus sebesar 32,1%, naik menjadi 60,7% pada Siklus I, dan mencapai target indikator keberhasilan sebesar 85,7% pada akhir Siklus II dengan nilai rata-rata kelas 79,5. Disarankan kepada guru bahasa Indonesia untuk mengadopsi media berbasis multimodal semacam guna mengikis kejenuhan literasi, dengan tetap menyiasati kendala teknis lokal melalui metode mengunduh aset digital secara memikat demi kelancaran kegiatan belajar mengajar.

Keberhasilan implementasi komik digital Webtoon dalam mereduksi kendala menulis cerpen siswa kelas VIII SMP Negeri 24 Seluma memberikan implikasi praktis yang luas bagi rekonstruksi metodologi pembelajaran bahasa di tingkat sekolah menengah. Media ini terbukti tidak hanya sekadar berfungsi sebagai alat bantu visual sementara, melainkan bertindak sebagai instrumen pedagogis yang mapan untuk mentransformasikan budaya literasi konvensional menjadi literasi multimodal yang adaptif terhadap karakteristik generasi digital. Oleh karena itu, para guru mata pelajaran Bahasa Indonesia disarankan untuk tidak lagi memandang komik digital semata-mata sebagai media hiburan di luar kelas, melainkan mulai mengintegrasikannya secara terstruktur ke dalam modul ajar. Guru harus jeli memetakan genre Webtoon yang memiliki nilai-nilai edukasi, moral, dan estetika yang sejalan dengan perkembangan psikologis remaja, serta mahir merancang perangkat penilaian autentik agar proses alih wahana dari gambar ke teks dapat berjalan secara objektif dan terukur.

Di sisi lain, keberhasilan pemanfaatan media berbasis luring (*offline*) untuk menyiasati fluktuasi sinyal internet di Kabupaten Seluma memunculkan rekomendasi penting bagi manajemen sekolah dan pemangku kebijakan setempat. Kepala SMP Negeri 24 Seluma diharapkan dapat memberikan dukungan kebijakan yang konkret, baik melalui penyediaan fasilitas perangkat teknologi yang memadai seperti proyektor di setiap ruang kelas, maupun melalui pengalokasian anggaran untuk pengadaan bahan ajar digital. Di samping itu, pihak sekolah perlu memfasilitasi kegiatan pelatihan atau *workshop* pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi secara berkala bagi para guru. Langkah ini krusial dilakukan agar kendala geografis atau keterbatasan infrastruktur jaringan internet di daerah tidak lagi menjadi alasan pembenar atas stagnasi kreativitas mengajar, melainkan justru memantik munculnya inovasi-inovasi tata kelola kelas yang kreatif dan solutif.

Akhirnya, penelitian tindakan kelas ini membuka peluang dan khazanah baru bagi para peneliti selanjutnya untuk melakukan kajian akademis yang lebih luas dan mendalam. Mengingat penelitian ini terbatas pada keterampilan menulis cerpen dengan desain PTK dalam dua siklus, disarankan bagi peneliti masa depan untuk menguji efektivitas media Webtoon menggunakan metode eksperimen guna melihat pengaruhnya secara komparatif terhadap variabel lain, seperti kemampuan berpikir kritis, penguasaan kosakata (*vocabulary building*), atau keterampilan menulis teks naratif jenis lain. Penelitian lanjutan juga dapat diarahkan pada

pengembangan platform komik digital lokal yang mengusung tema cerita rakyat atau kearifan lokal Bengkulu, sehingga pemanfaatan teknologi multimodal ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan kompetensi akademis siswa, melainkan juga sarat akan upaya pelestarian nilai-nilai budaya daerah sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara. (Tambahan)
- Asri, Y. (2018). Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 12(1), 45-56. (Tambahan)
- Dalman. (2014). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: RajaGrafindo Persada. (Tambahan)
- Harsiati, T., Trianto, A., & Kossasi, E. (2017). *Bahasa Indonesia Keleas VIII SMP/MTs*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (Tambahan)
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Kurniadi, F. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Komik dalam Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 112-121. (Tambahan)
- Mahsun. (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Kurikulum 2013*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi GP Press. (Tambahan)
- Nurghiyantoro, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Pramono, A. (2021). Multimodalitas dalam Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Sastra di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Literasi*, 9(2), 145-156.
- Putri, R. A., & Sadikin, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Webtoon terhadap Minat Baca dan Kemampuan Menulis Kreatif Siswa. *Jurnal Literasi Digital dalam Pembelajaran*, 3(1), 24-33. (Tambahan)
- Rahman, A., & Hidayat, N. (2023). Strategi Alih Wahana (Ekranisasi) dalam Pembelajaran Menulis Sastra di Sekolah Menengah. *Jurnal Keilmuan Bahasa dan Sastra*, 7(2), 189-201. (Tambahan)
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenadamedia Group. (Tambahan)
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wicaksono, A. (2017). *Tentang Cerita Pendek dan Cara Menulisnya*. Garudhawaca: Yogyakarta. (Tambahan)