KONFIKS Jurnal Bahasa, Sastra & Pengajaran
p-ISSN: 2355-2638, e-ISSN: 2746-1866, Hal. 21-29 Vol. 11 No. 2, 2024 https://journal.unismuh.ac.id/index.php/konfiks

WEBTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS KOMIK JENAKA

Adisti Primi Wulan[1)], Muhammad Lahir[2], Abdul Wahid[3]
[1,2,]IKIP PGRI Pontianak
[3]Universitas Muhammadiyah Makassar
Jl. Ampera No.88, Sungai Jawi, Kec. Pontianak Kota, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78116
E-mail: primiwulan@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran menulis komik jenaka di perguruan tinggi sering kali menghadapi tantangan dalam meningkatkan motivasi dan kreativitas mahasiswa. *Webtoon* sebagai media digital berbasis visual menawarkan potensi besar untuk membantu mahasiswa memahami struktur naratif, mengembangkan humor yang efektif, serta meningkatkan literasi visual dalam menulis. Namun, pemanfaatan *Webtoon* dalam konteks pembelajaran menulis komik jenaka masih terbatas dan belum banyak dikaji secara sistemati. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan *Webtoon* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menulis komik jenaka mahasiswa serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode survei melalui kuesioner dan wawancara terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di IKIP PGRI Pontianak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa merasa *Webtoon* membantu mereka memahami struktur dan teknik menulis komik jenaka, meningkatkan motivasi dalam menulis, serta mempermudah pengembangan ide cerita. Selain itu, faktor internal seperti minat dan kreativitas mahasiswa, serta faktor eksternal seperti dukungan dosen, akses terhadap sumber belajar, dan tantangan teknis turut memengaruhi efektivitas pembelajaran berbasis *Webtoon*. Temuan ini menunjukkan bahwa *Webtoon* dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang menggabungkan teknologi dengan kreativitas, sehingga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran menulis komik jenaka di perguruan tinggi. Oleh karena itu, penerapan *Webtoon* dalam kurikulum menulis kreatif perlu dipertimbangkan lebih lanjut untuk mengakomodasi kebutuhan mahasiswa di era digital.

Kata Kunci: Kreativitas; Literasi Visual; Media Pembelajaran; Menulis Komik Jenaka; *Webtoon*.

WEBTOON AS A LEARNING MEDIUM FOR WRITING HUMOROUS COMICS

Abstract

Teaching humorous comic writing in higher education often faces challenges in enhancing students' motivation and creativity. Webtoon, as a digital media platform based on visual storytelling, offers significant potential to help students understand narrative structures, develop effective humor, and improve visual literacy in writing. However, the use of Webtoon in the context of humorous comic writing instruction remains limited and has not been systematically explored. This study aims to analyze the effectiveness of Webtoon as a learning medium for improving students' skills in writing humorous comics and to identify the factors influencing its success. This research employs a descriptive approach using surveys through questionnaires and interviews with students from the Indonesian Language and Literature Education Program at IKIP PGRI Pontianak. The findings indicate that the majority of students perceive Webtoon as a helpful tool in understanding the structure and techniques of humorous comic writing, increasing their motivation to write, and facilitating the development of story ideas. Additionally, internal factors such as students' interest and creativity, along with external factors such as instructor support, access to learning resources, and technical challenges, significantly influence the effectiveness of Webtoon-based learning.

These findings suggest that Webtoon can serve as an innovative learning medium that integrates technology with creativity, thereby enhancing the effectiveness of humorous comic writing instruction in higher education. Therefore, integrating Webtoon into the creative writing curriculum should be further considered to accommodate students' learning needs in the digital era.

Keywords:, *Creativity; Visual Literacy;Learning Media; Humorous Comic Writing; Webtoon.*

1. PENDAHULUAN

Dalam perkembangan dunia pendidikan, inovasi dalam metode pembelajaran terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi digital. Salah satu tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran menulis kreatif adalah kurangnya minat mahasiswa dalam mengeksplorasi ide, menyusun struktur cerita (Wahid et al., 2020, 2022; Wahid & Marni, 2018), serta menghadirkan unsur humor yang efektif dalam teks mereka. Kemampuan menulis komik jenaka tidak hanya mengandalkan aspek kebahasaan, tetapi juga memerlukan pemahaman tentang struktur naratif, literasi visual, serta kreativitas dalam menyusun elemen humor yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif agar pembelajaran menulis tidak hanya menjadi aktivitas akademik yang bersifat normatif, tetapi juga dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi mahasiswa.

Webtoon sebagai salah satu media digital berbasis visual menawarkan potensi besar dalam pembelajaran menulis, khususnya dalam mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menulis komik jenaka (Nabila et al., 2024). *Platform* ini memungkinkan mahasiswa untuk belajar dari berbagai model komik yang tersedia (Alfiani et al., 2018), memahami cara penyajian humor yang efektif, serta mengeksplorasi teknik pengembangan alur dan karakter yang menarik. Dengan kombinasi antara teks dan ilustrasi, *Webtoon* dapat membantu mahasiswa memahami hubungan antara elemen visual dan verbal dalam menyampaikan pesan secara lebih efektif (Lestari & Irwansyah, 2020). Namun, sejauh ini, pemanfaatan *Webtoon* dalam pembelajaran akademik masih terbatas dan belum banyak diterapkan secara sistematis dalam mata kuliah keterampilan menulis, terutama dalam genre komik jenaka.

Meskipun beberapa penelitian telah membahas efektivitas media berbasis digital dalam meningkatkan keterampilan menulis (Anggraini, 2021; Laili et al., 2020; Nuraini, 2019), kajian yang secara khusus mengeksplorasi bagaimana *Webtoon* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis komik jenaka masih jarang ditemukan. Sebagian besar studi sebelumnya lebih berfokus pada aspek membaca dan pemahaman struktur naratif, tanpa secara mendalam mengkaji bagaimana platform ini dapat membantu mahasiswa dalam mengembangkan humor yang efektif serta meningkatkan kreativitas mereka dalam menulis komik jenaka. Selain itu, belum banyak kajian yang menyoroti bagaimana faktor internal seperti minat mahasiswa, literasi visual, serta kemampuan teknologi, berinteraksi dengan faktor eksternal seperti dukungan dosen, ketersediaan sumber belajar, dan infrastruktur teknologi dalam menentukan keberhasilan pembelajaran berbasis *Webtoon*.

Dengan mempertimbangkan berbagai aspek tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam efektivitas penggunaan *Webtoon* sebagai media pembelajaran menulis komik jenaka bagi mahasiswa. Fokus utama penelitian ini adalah mengidentifikasi sejauh mana *Webtoon* dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap struktur dan teknik penulisan komik jenaka, meningkatkan motivasi mereka dalam menulis, serta memperkaya kreativitas mereka dalam mengembangkan humor yang segar dan menarik.

Selain itu, penelitian ini juga akan mengkaji berbagai faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan implementasi *Webtoon* dalam pembelajaran, baik dari sisi mahasiswa maupun dukungan eksternal yang tersedia.

Melalui pendekatan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran berbasis digital dalam pendidikan tinggi, khususnya dalam bidang keterampilan menulis. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan wawasan baru bagi para pengajar dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, tetapi juga membantu mahasiswa dalam mengeksplorasi potensi mereka dalam menulis komik jenaka secara lebih efektif. Dengan demikian, *Webtoon* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan akademik dengan preferensi belajar mahasiswa di era digital saat ini.

2. KAJIAN LITERATUR

Sastra digital merupakan perkembangan sastra yang selaras dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Sastra digital sebagai karya sastra yang memanfaatkan teknologi digital dalam penciptaan, penyebaran, dan aksesnya (Ahsan et al., 2024). Karakteristik utama sastra digital adalah sifatnya yang interaktif, multimedial, dan partisipatif, memungkinkan penulis dan pembaca untuk terlibat secara lebih dinamis dalam konsumsi dan produksi karya sastra. Sastra digital merupakan wacana sastra yang berinteraksi langsung dengan teknologi digital, menjadikannya lebih fleksibel, mudah diakses, dan memberikan ruang ekspresi yang lebih luas bagi kreator (Ahsan et al., 2024). Dalam konteks ini, *Webtoon* menjadi salah satu bentuk sastra digital yang berkembang pesat dan digunakan sebagai media pembelajaran dalam menulis komik jenaka.

Sastra digital dapat diproduksi, disebarkan, dan dikonsumsi melalui berbagai platform teknologi digital, termasuk internet dan media sosial (Girsang et al., 2023). Kemudahan akses dan distribusi melalui teknologi digital memungkinkan sastra digital untuk menjangkau khalayak yang lebih luas. *Webtoon*, sebagai bagian dari sastra digital, adalah medium yang menggabungkan elemen visual dan naratif secara interaktif, sehingga dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran menulis komik jenaka. Dalam perkembangannya, *Webtoon* mengalami evolusi teknologi dari generasi pertama yang menggunakan animasi Flash hingga generasi kedua yang memanfaatkan teknologi Liquid Crystal Display (LCD) (Lestari & Irwansyah, 2020). Istilah "*Webtoon*" berasal dari kombinasi kata "web" (internet) dan "cartoon" (komik), yang mencerminkan esensinya sebagai komik digital yang dapat diakses melalui situs web dan aplikasi seluler (Lestari & Irwansyah, 2020).

Komik, sebagai medium naratif, memiliki peran penting dalam pembelajaran menulis karena menggabungkan elemen gambar dan teks dalam menyampaikan cerita. Komik sebagai seni visual yang menyampaikan narasi melalui serangkaian panel yang saling terhubung (Laili et al., 2020). Komik merupakan bentuk ekspresi yang diwujudkan melalui gerakan dan ekspresi dalam gambar yang disusun secara berurutan dengan dukungan kata-kata (Trisnadewi et al., 2020). Dalam konteks pembelajaran menulis komik jenaka, *Webtoon* menawarkan kelebihan dalam memberikan pemahaman tentang struktur cerita, pengembangan karakter, serta penyampaian humor secara visual dan tekstual.

Keunggulan *Webtoon* sebagai media pembelajaran menulis komik jenaka didukung oleh faktor-faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup minat dan motivasi mahasiswa, kemampuan literasi visual dan naratif, serta kreativitas dalam mengembangkan humor. Sementara itu, faktor eksternal meliputi dukungan dosen dan metode pengajaran, akses terhadap sumber belajar, serta tantangan teknis yang dihadapi mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi digital. Dengan demikian, penggunaan *Webtoon* dalam pembelajaran tidak hanya

memperkaya keterampilan menulis kreatif mahasiswa tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap elemen visual dan naratif dalam komik jenaka.

Studi ini berkontribusi pada diskusi akademik tentang pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menulis, khususnya dalam konteks sastra digital. Meskipun *Webtoon* telah banyak digunakan dalam berbagai bidang kreatif, pemanfaatannya sebagai alat pembelajaran menulis komik jenaka masih membutuhkan eksplorasi lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk mengisi kesenjangan dengan mengeksplorasi bagaimana *Webtoon* dapat menjadi media efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis mahasiswa serta faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilannya..

3. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif (Muhammad, 2014; Sugiyono, 2016), guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas penggunaan *Webtoon* dalam pembelajaran menulis komik jenaka. Dengan menggunakan desain studi kasus, penelitian ini berfokus pada mahasiswa yang telah terlibat dalam proses pembelajaran berbasis *Webtoon* di lingkungan akademik. Observasi kelas dilakukan untuk melihat secara langsung keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran, sementara kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data mengenai pengalaman, persepsi, serta motivasi mahasiswa dalam menulis komik jenaka dengan bantuan *Webtoon*. Selain itu, wawancara dengan dosen dan mahasiswa dilakukan untuk memperoleh wawasan yang lebih luas tentang manfaat dan tantangan yang muncul dalam penggunaan media ini.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa metode yang saling melengkapi. Kuesioner dirancang untuk menggali pengalaman mahasiswa dalam menggunakan *Webtoon* sebagai media pembelajaran, serta bagaimana teknologi ini mempengaruhi motivasi dan kreativitas mereka dalam menulis cerita jenaka. Observasi kelas memungkinkan peneliti untuk melihat secara langsung bagaimana mahasiswa berinteraksi dengan *Webtoon* dalam proses pembelajaran dan sejauh mana mereka mampu mengaplikasikan pemahaman mereka dalam menghasilkan karya. Wawancara dengan dosen memberikan perspektif tambahan mengenai efektivitas metode ini dalam meningkatkan keterampilan menulis mahasiswa, sedangkan wawancara dengan mahasiswa mengungkapkan tantangan yang mereka hadapi serta aspek yang mereka anggap paling membantu dalam penggunaan *Webtoon*.

Dalam menganalisis data yang telah dikumpulkan, penelitian ini menggabungkan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil kuesioner dianalisis secara deskriptif untuk melihat pola dan kecenderungan umum dalam respons mahasiswa terhadap penggunaan *Webtoon* sebagai media pembelajaran. Sementara itu, data observasi dan wawancara dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran berbasis *Webtoon*. Faktor internal seperti minat dan motivasi mahasiswa, kemampuan literasi visual dan naratif, kreativitas dalam mengembangkan humor, serta penguasaan teknologi digital menjadi aspek penting dalam menentukan efektivitas pembelajaran ini. Selain itu, faktor eksternal seperti dukungan dosen, akses terhadap sumber belajar, kolaborasi dalam kelas, serta tantangan teknis juga menjadi pertimbangan dalam mengevaluasi keberhasilan implementasi *Webtoon* dalam pembelajaran menulis.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan *Webtoon* sebagai Media Pembelajaran Menulis Komik Jenaka Mahasiswa PBSI IKIP PGRI Pontianak.

Penggunaan *Webtoon* sebagai media pembelajaran menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita jenaka mahasiswa. Hasil observasi di kelas

mengungkapkan bahwa mahasiswa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran ketika menggunakan *Webtoon*, yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif secara lebih leluasa. Elemen visual yang menarik dan alur cerita yang interaktif dalam *Webtoon* tidak hanya membantu mahasiswa memahami struktur naratif, tetapi juga mendorong mereka untuk bereksperimen dengan teknik humor yang lebih variatif.

Selain itu, wawancara dengan para ahli di bidang pendidikan dan literasi visual mendukung temuan ini. Para ahli menekankan bahwa kombinasi elemen visual dan naratif dalam *Webtoon* dapat memperkuat pemahaman mahasiswa terhadap konsep menulis kreatif, khususnya dalam membangun karakter, mengembangkan konflik, dan menyusun punchline yang efektif dalam komik jenaka. Pendekatan ini juga sejalan dengan teori multimodalitas dalam pembelajaran, yang menyatakan bahwa integrasi teks dan gambar dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Lebih jauh, mahasiswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam menulis cerita jenaka mengaku lebih percaya diri setelah menggunakan *Webtoon* sebagai referensi. Mereka merasa lebih mudah menuangkan ide dalam format yang lebih dinamis dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, *Webtoon* bukan hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat pedagogis yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis mahasiswa secara inovatif dan menyenangkan.

Berikut ini adalah data mengenai Penggunaan *Webtoon* sebagai Media Pembelajaran Menulis Komik Jenaka.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Kuesioner mengenai Penggunaan *Webtoon* sebagai Media Pembelajaran Menulis Komik Jenaka

No	Aspek	Sub-aspek	Persentase
1	Pengalaman Mahasiswa terhadap *Webtoon*	Mahasiswa pernah menggunakan *Webtoon*	90%
		mahasiswa belum pernah menggunakan *Webtoon*	10%
		Mahasiswa pernah mencoba membuat komik sebelum pembelajaran keterampilan menulis	40%
		Mahasiswa belum pernah mencoba membuat komik sebelum pembelajaran keterampilan menulis	60%
2	Efektivitas *Webtoon* dalam Pembelajaran Menulis Komik Jenaka	Mahasiswa merasa bahwa *Webtoon* sangat membantu dalam memahami struktur dan teknik menulis komik jenaka.	80%
		Mahasiswa merasa lebih termotivasi dalam menulis setelah menggunakan *Webtoon* sebagai media pembelajaran.	70%
		Mahasiswa merasa bahwa *Webtoon* mempermudah pengembangan ide cerita, terutama dalam menentukan alur, konflik, dan penyelesaian cerita	84%
		Mahasiswa merasa lebih mudah memahami unsur humor dalam komik setelah menggunakan *Webtoon* sebagai referensi.	76%
3	Dampak Pembelajaran dengan *Webtoon*	Mahasiswa merasa lebih percaya diri dalam menulis komik jenaka setelah pembelajaran menggunakan *Webtoon*.	82%
		Mahasiswa berharap metode pembelajaran berbasis *Webtoon* dapat diterapkan pada mata kuliah lain yang relevan dengan kreativitas menulis.	84%

p-ISSN: 2355-2638, e-ISSN: 2746-1866, Hal. 21-29 Vol. 11 No. 2, 2024 https://journal.unismuh.ac.id/index.php/konfiks

Faktor–faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Penggunaan *Webtoon* sebagai Media Pembelajaran Menulis Komik Jenaka Mahasiswa PBSI IKIP PGRI Pontianak.

Berikut adalah tabel yang merangkum faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan Webtoon sebagai media pembelajaran menulis komik jenaka pada mahasiswa PBSI IKIP PGRI Pontianak.

Tabel 2. Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Penggunaan *Webtoon*

No	Kategori	Faktor	Deskripsi
1.	Faktor Internal	Minat dan Motivasi Mahasiswa	Mahasiswa yang tertarik dengan *Webtoon* lebih antusias dalam belajar dan menghasilkan karya
		Kemampuan Literasi Visual dan Naratif	Pemahaman terhadap elemen visual dan naratif membantu mahasiswa dalam menyusun cerita jenaka yang menarik
		Kreativitas dalam Mengembangkan Humor	Mahasiswa yang lebih kreatif cenderung mampu membuat punchline yang efektif dan humor yang segar
		Kemampuan Teknologi dan Digital	Penguasaan aplikasi desain dan platform *Webtoon* mempermudah mahasiswa dalam membuat komik digital
2.	Faktor Eksternal	Dukungan Dosen dan Metode Pengajaran	Pendekatan dosen yang inovatif dan bimbingan yang tepat meningkatkan efektivitas pembelajaran.
		Akses terhadap Sumber Belajar	Ketersediaan referensi *Webtoon* berkualitas dan akses internet yang stabil mempermudah eksplorasi.
		Kolaborasi dan Umpan Balik	Umpan balik dari dosen dan teman sebaya membantu mahasiswa dalam meningkatkan kualitas karyanya
		Tantangan Teknis dan Keterbatasan Infrastruktur	Kendala seperti keterbatasan perangkat digital dan kurangnya keterampilan menggambar dapat menjadi hambatan dalam pembelajaran.

Berdasarkan temuan yang telah diperoleh, penggunaan *Webtoon* sebagai media pembelajaran dalam menulis komik jenaka terbukti memberikan dampak yang positif bagi mahasiswa. Mayoritas mahasiswa telah memiliki pengalaman sebagai pembaca *Webtoon*, yang memudahkan mereka dalam memahami format visual dan naratif yang digunakan dalam komik digital. Namun, data juga menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa belum memiliki pengalaman dalam menciptakan komik sendiri sebelum mengikuti pembelajaran ini. Hal ini mengindikasikan bahwa integrasi *Webtoon* dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pemahaman, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan menulis kreatif yang lebih mendalam (Anggraini, 2021; Lestari & Irwansyah, 2020; Nabila et al., 2024).

Setelah mengikuti pembelajaran berbasis *Webtoon*, mahasiswa menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap struktur dan teknik menulis komik jenaka. Kemampuan mereka dalam mengembangkan alur, membangun karakter, dan menyusun elemen humor menjadi lebih baik seiring dengan penggunaan media berbasis visual ini. Selain itu, *Webtoon* juga terbukti mampu meningkatkan motivasi mahasiswa dalam menulis, karena pendekatan berbasis digital ini lebih relevan dengan gaya belajar mereka di era teknologi (Lestari & Irwansyah, 2020). Fleksibilitas dan daya tarik visual *Webtoon* memungkinkan mahasiswa untuk lebih eksploratif dalam menciptakan cerita yang menarik dan komunikatif (Lestari & Irwansyah, 2020).

Dampak lain yang tidak kalah penting adalah peningkatan kepercayaan diri mahasiswa dalam

menulis komik jenaka. Dengan adanya contoh nyata dan referensi visual dari *Webtoon*, mahasiswa merasa lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide mereka dan mengadaptasi teknik naratif yang lebih variatif. Selain itu, sebagian besar mahasiswa menginginkan agar metode pembelajaran berbasis *Webtoon* ini diterapkan dalam mata kuliah lain yang berkaitan dengan kreativitas menulis. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggabungkan teknologi digital dengan aspek kreatif tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Katz, 2018; Tan, 2006).

Keberhasilan penerapan *Webtoon* dalam pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal, seperti minat dan motivasi mahasiswa, kemampuan literasi visual dan naratif, kreativitas dalam menciptakan humor, serta penguasaan teknologi digital, berperan dalam menentukan efektivitas penggunaan *Webtoon*. Mahasiswa yang memiliki ketertarikan terhadap *Webtoon* lebih antusias dalam berkarya, sementara mereka yang memiliki pemahaman literasi visual yang baik lebih mampu mengeksekusi cerita dengan efektif (Chen & Wu, 2015).

Di sisi lain, faktor eksternal seperti dukungan dosen dan metode pengajaran, akses terhadap sumber belajar, kolaborasi dan umpan balik, serta tantangan teknis juga memengaruhi pengalaman belajar mahasiswa. Dosen yang menggunakan pendekatan inovatif serta memberikan bimbingan yang tepat mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Akses terhadap referensi berkualitas dan fasilitas yang memadai juga menjadi faktor pendukung keberhasilan mahasiswa dalam menulis komik jenaka. Namun, tantangan seperti keterbatasan perangkat digital atau kurangnya keterampilan menggambar tetap perlu diatasi dengan strategi pembelajaran yang lebih inklusif.

Secara keseluruhan, integrasi *Webtoon* dalam pembelajaran menulis komik jenaka membuka peluang baru dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan keterampilan menulis kreatif. *Webtoon* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran inovatif yang memadukan teknologi dengan seni bercerita. Oleh karena itu, pendekatan berbasis *Webtoon* dapat diperluas ke mata kuliah lain yang berorientasi pada pengembangan kreativitas mahasiswa.

Dalam era digital yang semakin berkembang, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Webtoon* menjadi kebutuhan yang relevan dengan gaya belajar mahasiswa saat ini. Dengan pengelolaan yang baik, *Webtoon* dapat menjadi media yang tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga membangun ekosistem pendidikan yang lebih dinamis, kreatif, dan berdaya saing tinggi di tingkat global.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Webtoon* sebagai media pembelajaran dalam menulis komik jenaka memberikan dampak positif terhadap mahasiswa. Mahasiswa merasa lebih terbantu dalam memahami struktur dan teknik menulis komik jenaka, lebih termotivasi untuk menulis, serta lebih mudah dalam mengembangkan ide cerita. Selain itu, elemen visual dan naratif yang terdapat dalam *Webtoon* berperan penting dalam meningkatkan literasi visual mahasiswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada kualitas karya yang mereka hasilkan.

Keberhasilan pembelajaran berbasis *Webtoon* dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup minat dan motivasi mahasiswa, kemampuan literasi visual dan naratif, kreativitas dalam mengembangkan humor, serta keterampilan dalam menggunakan teknologi digital. Sementara itu, faktor eksternal meliputi dukungan dosen dan metode pengajaran, akses terhadap sumber belajar, kolaborasi dan

umpan balik, serta tantangan teknis yang dihadapi mahasiswa. Interaksi antara faktor-faktor ini menentukan sejauh mana *Webtoon* dapat dimanfaatkan secara efektif dalam pembelajaran.

Temuan ini mengindikasikan bahwa *Webtoon* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif, tetapi juga dapat menjadi alternatif inovatif dalam pengajaran menulis di perguruan tinggi. Dengan pendekatan yang tepat, *Webtoon* dapat membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan menulis kreatif yang lebih baik serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menuangkan ide ke dalam bentuk komik jenaka.

Oleh karena itu, integrasi *Webtoon* dalam kurikulum pembelajaran menulis kreatif perlu dipertimbangkan lebih lanjut. Institusi pendidikan dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih sistematis dengan memanfaatkan *Webtoon* sebagai alat bantu utama, sehingga mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan menulis dengan lebih efektif di era digital ini.

6. REFERENSI

1. Ahsan, M., Rizal, S., Faizi, A., Kholiq, A., Azizan, Y. R., Surabaya, U. N., & Malang, U. A. (2024). *Masa Depan Sastra Di Era Digital : Kajian Sastra Sibernetik*. *4*, 7574–7590.
2. Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, M. K. (2018). Pengembangan *Webtoon* Untuk Pembelajaran Ips (Ekonomi) Di Smp. *Jurnal Ecogen*, *1*(2), 439. https://doi.org/10.24036/jmpe.v1i2.4766
3. Anggraini, widya retno. (2021). *Pengaruh Media Line Webtoon Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Eksposisi Oleh Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 18 Sunggal Tahun Pembelajaran 2019-2020*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Chen, C. M., & Wu, C. H. (2015). Effects of different video lecture types on sustained attention, emotion, cognitive load, and learning performance. *Computers and Education*, *80*, 108–121. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.015
5. Girsang, M., Cya Aprilia S. Meliala, G., Ayu Br Sitepu, E., Gabliela Br Gultom, G., & Ecica Br Ginting, W. (2023). Literature For Children: The Role Of Parents In Choosing Good Fairy Tales And Reading Material For Children. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, *1*(3), 71–78. https://doi.org/10.47353/ijedl.v1i3.13
6. Katz, L. (2018). Creative Critical Thinking. In *Critical Thinking and Persuasive Writing for Postgraduates* (pp. 49–66). Macmillan Education UK. https://doi.org/10.1057/978-1-137-60443-9_4
7. Laili, A. P., Sabhan, & Hermawan, S. (2020). Keterampilan Menulis Cerpen Berdasarkan Komik *Webtoon* Siswa Kelas Ix-D Mtsn 2 Kota Banjarmasin. *Locana*, *3*(1), 10–21. https://doi.org/10.20527/jtam.v3i1.33
8. Lestari, A. F., & Irwansyah, I. (2020). Line *Webtoon* Sebagai Industri Komik Digital. *SOURCE : Jurnal Ilmu Komunikasi*, *6*(2), 134. https://doi.org/10.35308/source.v6i2.1609
9. Muhammad. (2014). *Metode Penelitian Bahasa*. Ar-ruzz Media.
10. Nabila, N. Y., Sumiyadi, & Nugroho, R. A. (2024). Integrasi Legenda urban dalam Model Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi di SMP. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, *10*(3), 2985–2997. https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.4036
11. Nuraini. (2019). Penggunaan media *Webtoon* dalam pembelajaran menulis naskah drama siswa kelas viii-4 smp pgri 1 ciputat tangerang selatan tahun pelajaran 2018/2019. In *UIN Syarif Hidayatullah*.
12. Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
13. Tan, L. (2006). Literacy for the 21 st Century. *Educational Technology*, 1–12.
14. Trisnadewi, K., Brahma, A. A. G. R. W., & Monny, M. O. E. (2020). Pemanfaatan Cartoon Story Maker, Sebuah Teknologi Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Menulis Bahasa Inggris. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, *11*(2), 179–187. http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria/article/view/2487
15. Wahid, A., & Marni, S. (2018). Content area literacy strategy for argumentative writing learning in higher education. *ISCE: Journal of Innovative Studies on Character*, *2*(2), 234–246. http://www.iscjournal.com/index.php/isce/article/download/36/31
16. Wahid, A., Suyitno, I., Suyono, & Martutik. (2020). Discourse marker in descriptive essays: A study on junior highschool students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, *8*(3), 1099–1111. https://doi.org/10.17478/jegys.764191

17. Wahid, A., Syamsuri, A. S., & Syakur, A. (2022). Repetition markers in junior high school students ' essays. *EduLite: Journal of English Education, Literature, and Culture*, *7*(2), 266–278. https://doi.org/10.30659/e.7.2.266-278