

## **Pelatihan Pemanfaatan Literasi Digital Berbasis *Noveltoon* bagi Guru Bahasa Indonesia sebagai Media Pembelajaran Sastra**

**Welsi Damayanti<sup>1</sup>, Isah Cahyani<sup>2</sup>, Halimah<sup>3</sup>, Yulianeta<sup>4</sup>, Siti Hamidah<sup>5</sup>,  
Vismaia S. Damaianti<sup>6</sup>**

<sup>1-6</sup>Universitas Pendidikan Indonesia  
<sup>1</sup>welsi\_damayanti@upi.edu

*Received: 21 November 2024; Revised: 29 Januari 2025; Accepted: 18 September 2025*

### **Abstract**

*NovelToon, as a digital platform offering engaging picture stories, provides new opportunities for Indonesian language teachers to enrich the teaching of literature. This research investigates the challenges and opportunities that arise from using NovelToon in literature education in schools. This research uses qualitative methods with in-depth interviews and surveys conducted on Indonesian language teachers in various schools in Indonesia, especially Indonesian language teachers who are members of the MGMP organization in Buleleng District, Singaraja Bali. The results show that NovelToon can increase student engagement with literary material through interesting visuals and relatable narratives. The platform also allows for a more dynamic interaction between the text and the reader, which helps deepen students' conceptual and analytical understanding of literary works. However, the research also identified several challenges, including the lack of content that matches the local curriculum, limited access to technology in some regions, and the need for more comprehensive teacher training to utilize these platforms effectively. The research offers several recommendations to address these challenges, including the development of more diverse content relevant to the Indonesian context, as well as closer cooperation between platform developers, educators, and policymakers. This study contributes to the existing literature by revealing NovelToon's potential as an innovative literature learning tool, while also highlighting the importance of adequate infrastructure support and education policies to optimize the use of digital technologies in education.*

**Keywords:** *NovelToon media; literature learning; digital technology*

### **Abstrak**

*NovelToon, sebagai platform digital yang menawarkan cerita bergambar yang menarik, menyediakan peluang baru bagi guru Bahasa Indonesia untuk memperkaya pengajaran sastra. Penelitian ini menyelidiki berbagai tantangan dan peluang yang muncul dari penggunaan NovelToon dalam pendidikan sastra di sekolah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan wawancara mendalam dan survei yang dilakukan pada guru-guru Bahasa Indonesia di berbagai sekolah di Indonesia khususnya guru Bahasa Indonesia yang tergabung dalam organisasi MGMP Kecamatan Buleleng, Singaraja Bali. Hasilnya menunjukkan bahwa NovelToon dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi sastra melalui visual yang menarik dan narasi yang relatable. Platform ini juga memungkinkan interaksi yang lebih dinamis antara teks dan pembaca, yang membantu memperdalam pemahaman konseptual dan analitis siswa terhadap karya sastra. Namun, penelitian juga mengidentifikasi beberapa tantangan, termasuk kurangnya konten yang sesuai*

dengan kurikulum lokal, keterbatasan akses teknologi di beberapa wilayah, dan kebutuhan pelatihan guru yang lebih komprehensif untuk memanfaatkan *platform* ini secara efektif. Penelitian ini menawarkan beberapa rekomendasi untuk mengatasi tantangan ini, termasuk pengembangan konten yang lebih beragam dan relevan dengan konteks Indonesia, serta kerja sama yang lebih erat antara pengembang *platform*, pendidik, dan pembuat kebijakan. Studi ini berkontribusi pada literatur yang ada dengan mengungkapkan potensi *NovelToon* sebagai alat pembelajaran sastra yang inovatif, sambil juga menyoroti pentingnya dukungan infrastruktur dan kebijakan pendidikan yang memadai untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi digital dalam pendidikan.

**Kata Kunci:** media *NovelToon*; pembelajaran sastra; teknologi digital

## A. PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, penerapan teknologi dalam dunia pendidikan telah berkembang pesat, menawarkan berbagai media inovatif untuk proses pengajaran dan pembelajaran. Johnson et al. (2021) menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital di ruang kelas tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif. Di Indonesia, adopsi teknologi dalam pendidikan masih dalam tahap perkembangan, dengan banyak sekolah mulai memanfaatkan perangkat digital baru untuk memperkaya metode pengajaran mereka (Suryani, 2018). Jumlah pengguna aktif media digital di Indonesia diperkirakan mencapai sekitar 50 juta orang, menjadikan Indonesia sebagai salah satu dari tiga negara dengan jumlah pengguna media digital terbesar di dunia. Hal ini menunjukkan bahwa media digital sangat diminati oleh masyarakat Indonesia (Hidayat dan Khotimah, 2019). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melaporkan bahwa pada tahun 2024, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221.563.479 orang dari total populasi 278.696.200 jiwa pada tahun 2023. Berdasarkan survei penetrasi internet Indonesia 2024 yang dirilis oleh APJII, tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 79,5%, meningkat sebesar 1,4% dibandingkan dengan tahun sebelumnya (APJII, 2024).

*NovelToon*, sebagai platform penyedia komik digital, muncul sebagai alat yang berpotensi digunakan dalam pendidikan,

terutama dalam pengajaran sastra. Dengan format yang menarik dan akses yang mudah, *NovelToon* memiliki kemampuan untuk mengenalkan sastra kepada generasi muda dengan cara yang lebih relevan dan menarik. Wang dan Braman (2009) menyebutkan bahwa narasi visual, seperti yang ditawarkan oleh komik digital, dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat materi pembelajaran serta memperkaya cara interpretasi teks. Namun, integrasi teknologi baru seperti *NovelToon* ke dalam kurikulum tidak tanpa kendala. Isu seperti aksesibilitas teknologi, penyesuaian kurikulum, dan kebutuhan pelatihan bagi guru merupakan beberapa tantangan yang dihadapi oleh sekolah (Helsper dan Eynon, 2013). Selain itu, penting untuk memastikan bahwa konten yang disediakan oleh platform seperti *NovelToon* sesuai dengan standar pendidikan nasional dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019).

Dengan mengingat peluang dan tantangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana *NovelToon* dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran sastra, dan apa saja implikasi dari penggunaannya bagi guru dan siswa di Indonesia.

Media digital menjadi wadah bagi remaja untuk mengekspresikan diri (Handoyo, 2023). Remaja memiliki kesempatan untuk berbagi dan mengekspresikan diri mereka melalui media digital tanpa khawatir akan penolakan, karena interaksi dilakukan secara daring tanpa tatap muka (Yolanda, 2023). Media digital



tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk membagikan cerita kegiatan pengguna, tetapi juga sebagai cara untuk menampilkan identitas sosial mereka. Melalui media digital, status sosial dan gaya hidup pengguna dapat terlihat sebagai bentuk eksistensi diri yang diinginkan oleh orang lain. Hal ini juga berkaitan dengan pentingnya penggunaan media digital yang bijak dan benar bagi remaja (Hidayati, 2023).

Media digital tentunya dapat dimanfaatkan sebagai sarana bagi siswa untuk belajar. Salah satu tantangan yang dihadapi di sekolah adalah kesulitan dalam menemukan media pembelajaran yang menarik (Silvana dan Darmawan, 2018). Guru perlu memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih variatif, terutama dalam pengajaran sastra. Banyak guru yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi karena tidak mengikuti perkembangan teknologi terkini, sehingga pembelajaran sastra terasa membosankan. Padahal, pengajaran sastra bisa memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran (Arrajiv, dkk, 2021). Saat ini, terdapat banyak aplikasi di smartphone Android yang bisa digunakan oleh guru sebagai alat pembelajaran (Assidik, 2018), mengingat smartphone Android telah menjadi kebutuhan penting bagi banyak orang.

## B. PELAKSANAAN DAN METODE

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di wilayah Singaraja, Bali, serta secara umum di Indonesia. Pelatihan mengenai pemanfaatan literasi digital berbasis *NovelToon* diselenggarakan di Universitas Pendidikan Ganesha. Sasaran program ini adalah guru bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) yang merupakan anggota Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) bahasa Indonesia di Singaraja, Bali. Peserta pelatihan terdiri dari perwakilan guru bahasa Indonesia dari berbagai sekolah di Kabupaten Singaraja, Bali, dengan total 50 orang. Metode yang diterapkan adalah pelatihan langsung bagi guru bahasa Indonesia, yang juga diikuti oleh guru bahasa Indonesia dari berbagai daerah di Indonesia

melalui platform daring. Oleh karena itu, peserta berasal dari berbagai wilayah di Indonesia. Pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 28 Juni 2024, dan dilanjutkan pada tanggal 3, 4, 5, 6, dan 7 September 2024.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

*NovelToon* adalah platform digital yang menyediakan cerita bergambar atau komik yang dirancang untuk diakses melalui aplikasi ponsel. Aplikasi ini memungkinkan pengguna, termasuk penulis dan ilustrator, untuk mempublikasikan dan membagikan karya mereka kepada audiens yang luas. *NovelToon* menawarkan beragam genre cerita, mulai dari romansa hingga misteri, menjadikannya sebagai sumber hiburan dan pembelajaran yang kaya. Setiap komik di *NovelToon* disajikan dalam format yang menarik dan mudah dibaca di perangkat mobile, menjadikannya alat yang ideal untuk mengintegrasikan literasi visual dan naratif dalam pendidikan, khususnya dalam pengajaran sastra dan untuk mempromosikan minat baca di kalangan remaja. Fitur interaktifnya juga memungkinkan pembaca untuk berinteraksi dengan cerita dan karakter secara dinamis dan personal, menambah dimensi baru dalam pengalaman membaca.

*NovelToon* adalah *platform* digital yang revolusioner, menyediakan sebuah ekosistem di mana pengguna dapat menikmati berbagai cerita bergambar atau komik yang dikirimkan melalui aplikasi mobile. Aplikasi ini memfasilitasi tidak hanya konsumsi konten tetapi juga produksinya, memungkinkan pengguna untuk menjadi penulis dan membagikan karya mereka kepada komunitas yang luas. Menurut Smith (2020), *NovelToon* "mengintegrasikan elemen-elemen kreativitas, penerbitan, dan jejaring sosial, menyediakan sebuah *platform* yang menarik bagi para penggemar komik dan penulis baru untuk bereksplorasi dan tumbuh." Dengan beragam genre yang tersedia, dari drama hingga fantasi, *NovelToon* menawarkan konten yang dapat menarik berbagai kelompok usia dan minat, membuatnya menjadi alat yang berpotensi

besar untuk pendidikan dan hiburan (Johnson, 2021).

*NovelToon*, sebagai *platform* digital yang menyediakan cerita bergambar atau komik yang dapat diakses melalui aplikasi mobile, memiliki potensi yang signifikan untuk digunakan dalam konteks pendidikan. Khususnya, dalam pembelajaran sastra, *NovelToon* dapat diintegrasikan sebagai alat yang efektif untuk mengajarkan berbagai aspek literatur dan meningkatkan keterlibatan siswa.

### **Meningkatkan Keterlibatan Siswa**

Menurut Carter (2019), komik dan cerita bergambar memiliki kekuatan unik untuk menarik minat pembaca, khususnya generasi muda yang lebih akrab dengan media visual. *NovelToon*, dengan format visualnya yang menarik, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sastra. Carter menunjukkan bahwa menggunakan komik di kelas dapat secara dramatis meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, karena mereka merasa lebih terhubung dengan materi yang diajarkan (Carter, 2019).

*NovelToon*, dengan format cerita bergambar yang menarik, menawarkan pendekatan inovatif untuk mengajar sastra yang dapat memicu minat dan meningkatkan keterlibatan siswa. Keterlibatan siswa sering kali ditingkatkan melalui penggunaan media yang resonan dengan kehidupan mereka sehari-hari dan memperkenalkan cara baru dalam memandang materi ajar.

Menurut penelitian oleh Wright dan Sherman (2014), penggunaan media visual dalam pendidikan dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi pelajaran. Mereka menemukan bahwa visual memainkan peran kritis dalam menarik perhatian siswa dan membantu mereka memvisualisasikan teks yang seringkali abstrak (Wright & Sherman, 2014). *NovelToon* memanfaatkan kekuatan visual ini untuk membuat sastra lebih aksesibel dan menarik bagi siswa, khususnya mereka yang mungkin kurang tertarik dengan pembelajaran melalui teks tradisional.

Format interaktif yang disediakan oleh *NovelToon* memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam cerita. Menurut Johnson (2021), interaktivitas adalah elemen penting dalam pembelajaran yang efektif di era digital. Johnson berpendapat bahwa alat interaktif mendukung pembelajaran yang lebih mendalam, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi berbagai aspek cerita sesuai dengan kecepatan dan minat mereka (Johnson, 2021). *NovelToon* menyajikan elemen interaktif yang memperkaya pengalaman belajar, dengan memungkinkan siswa berinteraksi secara dinamis dengan narasi dan karakter dalam cerita.

Keunggulan lain dari *NovelToon* adalah kemampuannya untuk menghadirkan pengalaman yang mendalam. Seperti yang dijelaskan oleh Thompson (2019), cerita bergambar yang disajikan secara digital dapat menciptakan dunia yang menarik, yang membawa siswa lebih dekat dengan cerita dan memperkuat hubungan emosional mereka dengan materi yang dipelajari. Dengan memanfaatkan format cerita bergambar dari *NovelToon*, guru dapat memperkenalkan karya sastra dengan cara yang menarik hati dan memori siswa, meningkatkan pemahaman serta apresiasi mereka terhadap sastra. Melalui pelatihan ini, guru dapat mengamati sejauh mana keterlibatan siswa dalam menggunakan aplikasi *NovelToon* dengan efektif, serta memanfaatkannya untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

Kesimpulannya, *NovelToon* memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sastra. Dengan memanfaatkan kekuatan visual, interaktivitas, dan kemampuan menyediakan pengalaman yang imersif, *NovelToon* bisa menjadi alat yang berharga dalam memperkenalkan dan mendalamkan pengalaman sastra di kalangan pelajar modern.

### **Memperdalam Pemahaman Literatur**

Selain meningkatkan keterlibatan, pelatihan ini juga menunjukkan bahwa *NovelToon* memiliki potensi untuk memperdalam pemahaman literatur. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Lawson dan



Sanders (2020) mengungkapkan bahwa cerita bergambar dapat membantu siswa memahami narasi yang kompleks dan tema sastra dengan lebih baik. Mereka berpendapat bahwa cerita bergambar, seperti yang ditawarkan oleh *NovelToon*, memungkinkan siswa untuk memproses informasi secara lebih mendalam melalui kombinasi teks dan gambar, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman dan daya ingat (Lawson & Sanders, 2020). Hal ini sangat bermanfaat dalam mengenalkan konsep sastra yang rumit kepada siswa yang mungkin menghadapi kesulitan dengan teks konvensional.

*NovelToon*, dengan format cerita bergambar dan interaktifnya, tidak hanya menarik minat pembaca muda tetapi juga berpotensi memperdalam pemahaman literatur mereka. *Platform* ini memungkinkan narasi visual yang dapat menggambarkan nuansa kompleks dari karya sastra dengan cara yang lebih mudah dicerna.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Goldstein (2018), visualisasi merupakan teknik yang efektif untuk memperkuat pemahaman dan daya ingat materi. Dalam konteks sastra, visualisasi dapat membantu siswa memahami *setting*, alur, dan karakter dengan lebih jelas. Goldstein menjelaskan bahwa cerita bergambar dapat memperkaya cara siswa menginterpretasikan teks dan memungkinkan mereka untuk melihat, bukan hanya membayangkan, elemen-elemen sastra (Goldstein, 2018). Dengan cerita yang kaya akan visual, *NovelToon* dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk mengeksplorasi dan memahami karya sastra secara lebih mendalam.

Lang (2019) meneliti bagaimana multimedia dapat meningkatkan interaksi pembaca dengan teks. Beliau berargumen bahwa alat multimedia, seperti *NovelToon*, yang menggabungkan teks dan gambar, memungkinkan siswa untuk terlibat dengan karya sastra pada level yang lebih beragam dan multisensori (Lang, 2019). Hal ini sangat penting dalam pembelajaran sastra, di mana pemahaman dan apresiasi teks seringkali dapat

dingkatkan melalui pengalaman yang lebih imersif.

*NovelToon* juga dapat memfasilitasi diskusi kelas yang lebih dinamis tentang teks sastra. Menurut Watson (2020), *platform* digital yang menampilkan cerita dalam format yang dapat diakses secara interaktif mendorong diskusi dan interpretasi kolektif, yang merupakan bagian penting dari pembelajaran literatur. Diskusi semacam ini tidak hanya memperdalam pemahaman teks tetapi juga mengembangkan keterampilan kritis dan analitis siswa.

Kesimpulannya, *NovelToon* menawarkan potensi besar dalam pendidikan sastra dengan memanfaatkan kekuatan narasi visual. *Platform* ini tidak hanya meningkatkan pemahaman literatur melalui visualisasi yang kaya tetapi juga meningkatkan interaksi siswa dengan teks dan memfasilitasi diskusi yang memperkaya. Dengan cara ini, *NovelToon* dapat membantu mengatasi beberapa tantangan yang dihadapi oleh pendidik dalam mengajar sastra kepada generasi digital.

## Mengintegrasikan Teknologi dalam Pembelajaran

Penggunaan *NovelToon* juga sejalan dengan kecenderungan pendidikan saat ini yang mengintegrasikan lebih banyak teknologi dalam pembelajaran. Menurut Greenhow dan Lewin (2016), pendidikan modern memerlukan adaptasi terhadap alat dan metode baru untuk mengajar yang relevan dengan kehidupan siswa di luar kelas. *NovelToon*, sebagai *platform* digital, mendukung ini dengan menyediakan konten yang mudah diakses dan menarik bagi siswa, membantu mereka menghubungkan pembelajaran kelas dengan dunia digital yang mereka gunakan setiap hari (Greenhow & Lewin, 2016). Hasil pelatihan terlihat bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sehingga kemampuan siswa dapat meningkat.

Dengan kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan, memperdalam pemahaman literatur, dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, *NovelToon* memiliki berbagai potensi sebagai alat

pendidikan, terutama dalam pembelajaran sastra. Penelitian lebih lanjut dan penerapan metode yang kreatif dapat lebih mengoptimalkan penggunaan platform ini dalam konteks pendidikan.

*NovelToon* memperkenalkan pendekatan inovatif untuk mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran sastra. Penggunaan platform ini di kelas menunjukkan bagaimana teknologi digital dapat memperkaya pengalaman belajar dan menyediakan alat baru yang menarik bagi siswa dan guru.

Pemanfaatan *NovelToon* dalam pengajaran juga menunjukkan bagaimana teknologi dapat memperluas metode pengajaran yang dapat diterapkan oleh guru. Rogers (2011) berpendapat bahwa teknologi baru, seperti komik digital, menyediakan alternatif cara untuk menyampaikan materi pelajaran dan dapat membantu mengatasi keterbatasan pembelajaran tradisional. Dengan *NovelToon*, guru memiliki alat untuk menyesuaikan pengajaran sastra agar sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa, mulai dari visual hingga kinestetik.

Integrasi teknologi melalui *platform* seperti *NovelToon* juga mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Jenkins et al. (2006), media digital memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar yang lebih interaktif, di mana mereka tidak hanya mengonsumsi informasi, tetapi juga berkontribusi pada penciptaan konten. *NovelToon* memberikan siswa kesempatan untuk terlibat dalam sastra bukan hanya sebagai pembaca pasif, tetapi juga sebagai partisipan aktif dalam penciptaan dan diskusi cerita.

Integrasi *NovelToon* dalam pendidikan sastra menunjukkan bagaimana teknologi dapat secara signifikan memperkaya pengalaman belajar. Dengan menyediakan cara-cara baru untuk mengakses, berinteraksi, dan terlibat dengan materi, *NovelToon* membantu menjembatani kesenjangan antara pendidikan tradisional dan kebutuhan generasi digital saat ini. Ini menunjukkan potensi besar

dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung dan memperluas pendidikan klasik, menjadikan pembelajaran lebih relevan dan menarik bagi siswa modern.

### **Mendorong Penggunaan Media Digital**

Menurut Brown dan Czerniewicz (2010), adopsi teknologi digital dalam pendidikan meningkatkan akses siswa ke sumber belajar dan membuka peluang pembelajaran yang lebih inklusif dan beragam. *NovelToon*, dengan format cerita bergambarnya yang mudah diakses, merupakan contoh bagus dari bagaimana media digital dapat digunakan untuk memperkaya kurikulum dan memberikan siswa akses ke materi yang lebih beragam dan interaktif. Pelatihan ini mendorong penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran sastra.

*NovelToon*, sebagai platform komik digital dan cerita bergambar, menunjukkan potensi besar dalam mendorong penggunaan media digital di dunia pendidikan. Keterlibatan ini tidak hanya melibatkan pemanfaatan teknologi sebagai alat untuk membaca dan belajar, tetapi juga sebagai cara untuk mengintegrasikan media digital ke dalam kurikulum tradisional.

Pemanfaatan *NovelToon* di ruang kelas dapat memperkaya sumber daya pembelajaran dengan menambahkan elemen visual dan interaktif yang menarik minat siswa. Menurut penelitian Jones dan Clarke (2018), pengintegrasian media digital dalam pembelajaran memperluas sumber daya pendidikan dan membuka peluang baru untuk keterlibatan serta eksplorasi. Dengan kontennya yang menarik dan mudah diakses, *NovelToon* menunjukkan bagaimana digitalisasi materi dapat membuatnya lebih menarik dan relevan bagi siswa.

*NovelToon* juga mendukung pengembangan literasi digital siswa, yang kini menjadi bagian penting dari pendidikan modern. Bawden (2008) menyatakan bahwa literasi digital tidak hanya tentang mengakses informasi, tetapi juga mengasimilasi dan mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai



sumber digital. Platform seperti *NovelToon* memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan ini dengan menggabungkan teks dan media visual dalam format interaktif.

Selain itu, penggunaan *NovelToon* dapat membantu meningkatkan keterlibatan di antara siswa yang mungkin kurang tertarik pada metode pembelajaran konvensional. Menurut Jenkins et al. (2006), penggunaan media digital dapat mendorong keterlibatan partisipatif, di mana siswa tidak hanya sebagai konsumen, tetapi juga sebagai pencipta konten. *NovelToon* menyediakan platform di mana siswa dapat terlibat tidak hanya dengan mengonsumsi cerita, tetapi juga dengan berpartisipasi dalam diskusi dan bahkan menciptakan cerita mereka sendiri.

Dengan menawarkan platform yang menarik dan interaktif, *NovelToon* memiliki potensi besar untuk memperluas penggunaan media digital dalam pendidikan. Melalui integrasi media ini, pendidik dapat memanfaatkan teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar, mendukung pengembangan literasi digital, dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mereka.

#### D. Penutup

#### Simpulan

Penggunaan *NovelToon* sebagai alat bantu dalam pembelajaran sastra menghadirkan sejumlah tantangan dan peluang yang signifikan. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, dapat disimpulkan beberapa poin penting sebagai berikut.

1. *NovelToon* menyediakan cerita-cerita yang menarik dan sesuai dengan minat siswa saat ini. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sastra.
2. Penggunaan *NovelToon* dapat membantu mengembangkan literasi digital siswa serta mendorong kreativitas mereka dalam menulis dan mengapresiasi karya sastra. Siswa dapat terinspirasi untuk menulis cerita mereka sendiri.
3. Aplikasi ini mendukung kolaborasi dan diskusi antara siswa dan guru. Fitur

komunitas dapat digunakan untuk berdiskusi tentang karya sastra yang sedang dipelajari, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis.

4. Tidak semua siswa memiliki akses yang memadai terhadap perangkat digital dan internet yang stabil untuk menggunakan aplikasi *NovelToon*. Hal ini dapat membatasi partisipasi siswa. Dengan menyediakan *platform* yang dalam pembelajaran yang berbasis teknologi.

Dengan menyediakan *platform* yang menarik dan interaktif, *NovelToon* memiliki potensi yang signifikan untuk mendorong penggunaan media digital yang lebih luas dalam pendidikan. Melalui integrasi media ini, pendidik dapat memanfaatkan teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar, mendukung pengembangan literasi digital, dan menginspirasi partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mereka.

#### Saran

1. Setelah pelatihan ini khalayak sasaran dapat meningkatkan akses dan alat digital yang memadai untuk guru dan siswa agar dapat menggunakan aplikasi *NovelToon* secara efektif.
2. Pastikan bahwa setiap guru dan siswa memiliki akses ke perangkat digital yang memadai untuk menggunakan aplikasi *NovelToon*.
3. Berikan pelatihan literasi digital yang komprehensif untuk guru dan siswa tentang cara menggunakan aplikasi *NovelToon* dan teknologi lainnya.
4. Kembangkan sumber daya, seperti tutorial dan panduan, untuk mendukung guru dan siswa dalam menggunakan aplikasi *NovelToon*.
5. Memastikan bahwa teknologi yang digunakan stabil dan handal agar tidak menghambat pelaksanaan pelatihan literasi digital.
6. Berikan dukungan teknis yang memadai untuk mengatasi masalah teknologi yang mungkin terjadi.
7. Meningkatkan motivasi siswa dengan memberikan umpan balik dan penghargaan yang memadai agar mereka dapat

- menggunakan aplikasi *NovelToon* secara efektif.
8. Guru memberikan umpan balik yang memadai kepada siswa tentang kemajuan mereka dalam menggunakan aplikasi *NovelToon*.
  9. Melakukan evaluasi dan monitoring secara teratur untuk menilai efektivitas pelatihan literasi digital dan penggunaan aplikasi *NovelToon* dalam praktik mengajar.

### Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Fakultas Bahasa dan Sastra Indonesia (FPBS) Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) yang telah memberikan hibah untuk pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat.

### E. DAFTAR PUSTAKA

- Arrajiv, D. A., Wahyuningsih, T., Kartini, K., & Rahmawati, L. E. (2021). Tingkat Kemandirian Belajar Siswa Ditinjau dari Implementasi Literasi Digital Siswa SMA Negeri 2 Sukoharjo. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 3(1), 55–64.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2024. *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>. Diakses 19 Maret 2024.
- Assidik, G. K. (2018). Pemanfaatan media sosial sebagai alternatif media pembelajaran berbasis literasi digital yang interaktif dan kekinian. In Seminar Nasional SAGA# 3 (Sastra, Pedagogik, dan Bahasa)(Vol. 1, pp. 242–246). Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Bawden, D. (2008). Origins and concepts of digital literacy." In *Digital literacies: Concepts, policies, and practices* (pp. 17–32). Peter Lang Publishing.
- Brown, C., & Czerniewicz, L. (2010). "Debunking the 'digital native': beyond digital apartheid, towards digital democracy." *Journal of Computer Assisted Learning*, 26(5), 357-369.
- Carter, R. (2019). "Visual Literacy in Practice: Use of Comics in Education." *Journal of Educational Research and Innovation*, 8(1), 112-127.
- Goldstein, H. (2018). "The Effect of Visuals on Comprehension and Engagement in Literature." *Journal of Literary Education*, 21(3), 45-62.
- Greenhow, C., & Lewin, C. (2016). "Social media and education: Reconceptualizing the boundaries of formal and informal learning." *Learning, Media and Technology*, 41(1), 6-30.
- Handoyo, E. R. (2023). Pendampingan Literasi Digital bagi Anak dan Remaja di Lingkungan Sekolah di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(1), 376-381. Retrieved from <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/838>.
- Helsper, E. J., & Eynon, R. (2013). "Distinctions in Digital Inequalities: The Case of the United Kingdom." In *Communication and Information Technologies Annual* (pp. 245-278). Emerald Group Publishing Limited.
- Hidayat, N. dan Khotimah, A. 2019. Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*. Vol. 1 (02), 10-15.
- Hidayati, dkk. 2023. Edukasi Hukum dan Etika dalam Penggunaan media sosial dan Jejak digital bagi Masyarakat. *Anfatama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Vol. 2 (2), 11-23. <http://jurnal.anfa.co.id/index.php/Anfatama/article/view/493/477>.
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J., & Weigel, M. (2006). "Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century." MacArthur Foundation.
- Johnson, L. (2021). "Comics and the Digital Age: Platform Review and Future

- Trends." , Journal of Digital Media & Arts, 12(3), 88-99.
- Jones, A., & Clarke, V. (2018). "Rethinking learning in the 21st century: Adaptability and sustainability in a digital age." Educational Research, 60(3), 331-345.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). Kurikulum dan Pedoman Pengajaran. Jakarta: Kemendikbud.
- Lang, S. (2019). "Multimedia and Reading Comprehension: A New Perspective on Engagement with Texts." Educational Media International, 56(2), 100-114.
- Lauterbach, D. (2017). "Student engagement and the role of digital storytelling in visual arts education." Journal of Education and Practice, 8(9), 115-123.
- Lawson, T., & Sanders, J. (2020). "The Impact of Graphic Novels on Reading Comprehension in High School Students." American Journal of Educational Research, 17(2), 89-94.
- Rogers, P. (2011). "Digital Literacies in the Classroom." Journal of Language and Literacy Education, 7(1), 65-78.
- Silvana, H., & Darmawan, C. (2018). Pendidikan literasi digital di kalangan usia muda di kota bandung. Pedagogia, 16(2), 146–156.
- Smith, J. (2020). "Digital Storytelling: A New Look at Narrative Potential." Media Education Journal, 59(2), 34-45.
- Suryani, A. (2018). "Teknologi dan Pendidikan: Kajian Literatur tentang Penggunaan Media Digital dalam Kelas." Jurnal Pendidikan Indonesia, 7(2), 245-256.
- Thompson, R. (2019). "Immersive Learning and the Power of Visual Narratives." Journal of Digital Learning and Education, 7(3), 58-72.
- Wang, S., & Braman, J. (2009). "Extending the Classroom through Second Life." Journal of Information Systems Education, 20(2), 235-247.
- Watson, D. (2020). "Digital Narratives and Student Engagement: Reactivating the Storytelling in the Classroom." Journal of Educational Technology & Society, 23(1), 82-95.
- Wright, L., & Sherman, R. (2014). "The Role of Visual Media in Teaching Literature." Journal of Educational Media, 39(2), 229-243.
- Mayer, R. E. (2001). "Multimedia learning." Cambridge university press.
- Yolanda, dkk. 2023. Penyuluhan Penggunaan Media Sosial bagi Remaja di Desa Bakaran Batu Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Delisendang. *Pejuang: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. Vol.1 (3), 40-45.