



**REINTERPRETASI / LA GALIGO UNTUK GENERASI Z: STUDI
PENDAHULUAN PENGEMBANGAN WEBTOON SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SASTRA KLASIK BUGIS**

Ade Yustina

Universitas Negeri Makassar

Korespondensi: ade.yustina@unm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan studi pendahuluan yang bertujuan memetakan kebutuhan, permasalahan, serta peluang pengembangan media pembelajaran berbasis *webtoon* untuk mengajarkan sastra Bugis klasik, khususnya *I La Galigo*, kepada siswa SMA. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara guru Bahasa Indonesia, angket siswa, serta telaah dokumen kurikulum dan materi ajar yang digunakan di sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sastra klasik masih menghadapi kendala signifikan, antara lain kompleksitas bahasa, rendahnya minat baca siswa, keterbatasan sumber adaptasi *I La Galigo* yang relevan bagi peserta didik, serta dominannya metode ceramah dan media konvensional. Data angket juga mengungkapkan bahwa siswa generasi Z memiliki preferensi kuat terhadap media visual digital, termasuk komik daring atau *webtoon*, karena dianggap lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan membantu visualisasi alur serta tokoh dalam teks klasik. Guru pun menyatakan kebutuhan akan media yang mampu menyederhanakan *narasi I La Galigo* tanpa menghilangkan nilai budaya yang dikandungnya. Temuan ini menegaskan perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis *webtoon* sebagai alternatif modern yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus berkontribusi pada pelestarian sastra Bugis klasik. Studi pendahuluan ini menjadi dasar empiris dan teoretis untuk tahap perancangan media pada penelitian selanjutnya.

Kata Kunci: *I La Galigo*, *webtoon*, studi pendahuluan, generasi Z, sastra Bugis klasik.

Abstract

This preliminary study aims to identify the needs, challenges, and opportunities for developing webtoon-based learning media to teach Bugis classical literature, particularly I La Galigo, to high school students. Data were collected through interviews with Indonesian language teachers, student questionnaires, and a review of curriculum documents and instructional materials used in schools. The findings indicate that the teaching of classical literature continues to face significant obstacles, including linguistic complexity, low student reading interest, the limited availability of I La Galigo adaptations that are accessible to learners, and the dominance of lecture-based instruction supported by conventional media. Questionnaire data also reveal that Generation Z learners

demonstrate a strong preference for digital visual media, such as online comics or webtoons, which they perceive as easier to understand, more engaging, and helpful for visualizing plot elements and characters in classical texts. Teachers likewise expressed the need for media capable of simplifying the narrative of I La Galigo without diminishing its cultural values. These findings underscore the urgency of developing webtoon-based instructional media as a modern alternative that can enhance student engagement while contributing to the preservation of Bugis classical literature. This preliminary study provides empirical and theoretical foundations for subsequent stages of media design and development.

Keywords: *I La Galigo; webtoon; preliminary study; Generation Z; Bugis classical literature.*

1. Pendahuluan

Pembelajaran sastra dalam kurikulum sekolah menengah merupakan komponen penting dalam pengembangan kemampuan literasi, apresiasi estetis, dan pembentukan karakter peserta didik. Tarigan (1984) menegaskan bahwa pengajaran sastra tidak hanya mengembangkan keterampilan berbahasa, tetapi juga membina kepekaan rasa, daya imajinasi, dan kemampuan memahami pengalaman kemanusiaan. Namun, perkembangan praktik pembelajaran di sekolah menunjukkan bahwa pengajaran sastra, khususnya sastra klasik, masih tertinggal dari kebutuhan aktual peserta didik yang hidup dalam ekosistem digital (Hidayah et al., 2020). Hal ini menuntut adanya inovasi berbasis kebutuhan riil lapangan, terutama melalui pendekatan studi pendahuluan untuk merumuskan kebutuhan media, strategi, dan bentuk pembelajaran yang lebih relevan.

Dalam konteks Indonesia, karya sastra klasik memiliki peran strategis dalam pelestarian budaya, tetapi sering tidak tersentuh dalam proses pembelajaran. Salah satu karya monumental tersebut adalah epos *I La Galigo*, sebuah teks sastra Bugis klasik yang kaya akan nilai moral, kosmologi, dan sejarah budaya (Salim et al., 2017). Meskipun demikian, sejumlah penelitian menemukan bahwa *I La Galigo* jarang digunakan sebagai bahan ajar karena dianggap terlalu kompleks dan tidak memiliki versi adaptasi yang ramah bagi pembelajar muda (Paikah, 2017; Tenriajeng, 2015). Kompleksitas bahasa, panjangnya narasi, serta konteks budaya yang tidak langsung dipahami siswa menjadi hambatan utama. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kajian kebutuhan yang komprehensif sebelum merancang media pembelajaran yang dapat menjembatani jarak antara siswa generasi digital dengan karya sastra tradisional.

Pembelajaran sastra klasik di sekolah juga dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan guru. Penelitian Riyanti (2017) mengungkapkan bahwa guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan individu tanpa didukung media visual yang memadai, sehingga pembelajaran bersifat satu arah dan minim partisipasi siswa. Pendekatan tradisional tersebut tidak selaras dengan karakteristik peserta didik generasi Z yang lebih menyukai pembelajaran berbasis visual, interaktif, dan digital (Prensky, 2010). Ketidaksesuaian media pembelajaran dengan karakteristik siswa mengakibatkan kurangnya motivasi dan rendahnya pemahaman terhadap teks sastra klasik (Hasanah, 2019). Kondisi ini mempertegas perlunya studi pendahuluan untuk mengevaluasi kesenjangan antara praktik pembelajaran, kebutuhan guru, dan preferensi siswa.

Dalam perspektif karakteristik peserta didik, generasi Z tumbuh dalam budaya digital yang membuat mereka lebih responsif terhadap informasi visual, narasi

singkat, dan media yang dapat diakses melalui perangkat pribadi (Afif, 2019). Model pembelajaran konvensional yang mengandalkan teks panjang dianggap kurang efektif bagi generasi ini, yang memiliki kecenderungan *visual-spatial learning style* (Purnama, 2020). Oleh karena itu, analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran sastra menjadi krusial untuk memastikan relevansi materi dan metode pembelajaran dengan gaya belajar mereka. Studi pendahuluan yang berbasis data empiris menjadi fondasi untuk menjawab pertanyaan: media seperti apa yang paling sesuai untuk memfasilitasi pemahaman teks klasik oleh generasi Z?

Webtoon, sebagai bentuk komik digital yang populer, menawarkan potensi besar dalam pembelajaran naratif. Riset menunjukkan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan pemahaman, memfasilitasi visualisasi alur, serta membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar (Mayer, 2009; Suciati et al., 2019). Format episodik dan gaya gambar yang ringan menjadikan *webtoon* mudah diakses dan sesuai dengan kebiasaan literasi digital siswa. Sejumlah penelitian membuktikan bahwa *webtoon* efektif digunakan untuk mengajarkan teks naratif modern (Juniarto, 2019), tetapi penggunaan *webtoon* untuk teks sastra klasik atau lokal masih sangat terbatas. Dengan demikian, studi pendahuluan menjadi penting untuk mengidentifikasi sejauh mana guru dan siswa membutuhkan media berbasis *webtoon* dalam pembelajaran sastra daerah, khususnya *I La Galigo*.

Penelitian relevan menunjukkan bahwa integrasi media visual dalam pembelajaran teks sastra dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Suciati, Rahmawati, dan Dini (2019) menemukan bahwa penggunaan *webtoon* secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks naratif karena visualisasi membantu proses inferensi makna. Temuan serupa dikemukakan oleh Juniarto (2019) yang menunjukkan bahwa *webtoon* membantu siswa mengidentifikasi alur dan tokoh secara lebih efektif dibandingkan teks cetak. Dari sisi teori, penelitian-penelitian ini sejalan dengan model pembelajaran multimodal Mayer (2009) yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan visual dapat menurunkan beban kognitif dan meningkatkan retensi informasi. Relevansi teoretik penelitian ini terletak pada penerapan teori multimodal untuk konteks yang lebih khusus, yakni sastra klasik daerah. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang fokus pada teks naratif modern atau cerita populer, studi ini mengevaluasi apakah prinsip multimodal benar-benar kompatibel dengan kebutuhan pembelajaran teks sastra Bugis klasik, khususnya *I La Galigo*, yang memiliki kompleksitas bahasa dan budaya lebih tinggi. Dengan demikian, penelitian ini mengisi celah teoretik yang belum tersentuh oleh penelitian sebelumnya yang cenderung memusatkan perhatian pada genre teks modern.

Dari sisi metode, beberapa penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE maupun R&D menunjukkan bahwa analisis kebutuhan merupakan fondasi penting sebelum tahap desain dan produksi media dilakukan. Borg dan Gall (2003) menegaskan bahwa tahap *needs analysis* memungkinkan peneliti mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi aktual pembelajaran. Penelitian Wang dan Hannafin (2005) menegaskan pentingnya studi pendahuluan sebagai bagian dari *contextual inquiry* dalam desain pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, Mawarni dan Djusmaini (2018) menggunakan studi pendahuluan untuk memetakan kebutuhan media cerita daerah berbasis digital, sedangkan Ramadhani (2020) menunjukkan bahwa analisis kebutuhan siswa SMA terhadap media visual menjadi dasar keberhasilan pengembangan *webtoon* sebagai media pembelajaran.

Relevansi metode penelitian ini terletak pada penerapan prinsip yang sama, yaitu melakukan studi pendahuluan melalui wawancara guru, angket siswa, dan telaah kurikulum sebagai langkah sistematis untuk memastikan bahwa pengembangan media webtoon berbasis *I La Galigo* didasarkan pada kebutuhan nyata pengguna, bukan asumsi peneliti. Berbeda dari penelitian terdahulu, studi ini menempatkan analisis kebutuhan bukan sebagai bagian kecil dari penelitian R&D, tetapi sebagai fokus utama yang dijadikan dasar argumentatif dalam pengembangan media sastra lokal berbasis digital.

Dari sisi relevansi data, penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan *I La Galigo* lebih dominan membahas aspek filologis, struktur naratif, nilai budaya, dan kajian tekstual. Misalnya, Salim, Abdullah, dan Nur (2017) mengkaji struktur wacana *I La Galigo*, sedangkan Tenriajeng (2015) berfokus pada analisis filologi naskah. Paikah (2017) menyoroti nilai budaya dan moral dalam teks tersebut. Meskipun penelitian tersebut penting untuk kajian sastra, tidak satu pun membahas kebutuhan pembelajaran di sekolah atau bagaimana *I La Galigo* dapat diadaptasi menjadi media digital untuk peserta didik generasi Z. Dengan demikian, penelitian ini memiliki relevansi data yang kuat karena memusatkan perhatian pada kondisi faktual di kelas, termasuk rendahnya pemahaman siswa terhadap teks klasik, keterbatasan media sastra daerah, preferensi siswa terhadap media visual, dan kebutuhan guru terhadap sumber ajar yang lebih adaptif. Data empiris tersebut mengungkapkan kesenjangan yang nyata antara sumber ajar yang tersedia dan kebutuhan pembelajaran kontemporer, sehingga menjadi bukti penting untuk pengembangan media webtoon sebagai solusi pedagogis.

Penelitian juga didasarkan pada kenyataan bahwa sastra daerah semakin jarang diajarkan dalam pendidikan formal karena keterbatasan referensi dan media yang relevan (Mahsun, 2014). Tanpa upaya reinterpretasi ke dalam bentuk yang ramah bagi pembelajar digital, karya seperti *I La Galigo* berpotensi semakin terpinggirkan dari ruang kelas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan sebagai langkah awal untuk menjembatani tradisi sastra lokal dengan kebutuhan pendidikan modern melalui media yang lebih adaptif dan kontekstual.

Fokus penelitian ini tidak sekadar mengadaptasi cerita klasik, tetapi melakukan studi pendahuluan secara komprehensif untuk menilai kebutuhan pengembangan media webtoon berbasis *I La Galigo*. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya mengeksplorasi webtoon sebagai media pembelajaran teks modern atau mengevaluasi efektivitasnya untuk jenis teks tertentu. Penelitian ini menawarkan kontribusi baru berupa pemetaan empiris mengenai bagaimana karya sastra lokal dapat direinterpretasi untuk generasi Z melalui media digital yang populer. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebermanfaatan ganda: memperkaya model pembelajaran sastra berbasis budaya dan mendukung pelestarian warisan sastra Bugis melalui pendekatan yang lebih ramah generasi muda.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dalam kerangka penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D) dengan penekanan pada tahap *Analysis* dalam model ADDIE, sebagaimana direkomendasikan oleh Branch (2009), Borg dan Gall (2003), serta Wang dan Hannafin (2005) yang menegaskan bahwa studi pendahuluan merupakan fondasi strategis dalam proses desain pembelajaran. Tahap analisis kebutuhan ini dilakukan secara sistematis melalui tiga teknik pengumpulan data: (1) wawancara semi-terstruktur

dengan guru Bahasa Indonesia di tingkat SMA untuk mengidentifikasi persepsi, pengalaman, kendala, dan kebutuhan pedagogis terkait pembelajaran sastra klasik, khususnya penggunaan materi *I La Galigo*; (2) angket tertutup dan terbuka yang diberikan kepada siswa generasi Z untuk menggali preferensi media belajar, tingkat motivasi membaca teks sastra klasik, dan persepsi terhadap penggunaan media visual digital seperti webtoon; dan (3) telaah dokumen kurikulum, buku teks, serta perangkat ajar yang digunakan di sekolah guna menilai kesesuaian materi, ketercakupan kompetensi, serta ketersediaan sumber adaptasi *I La Galigo* yang relevan. Seluruh data dianalisis menggunakan teknik analisis tematik untuk menemukan pola kebutuhan, kesenjangan, dan peluang pengembangan media pembelajaran. Prosedur validasi data dilakukan melalui *triangulasi* dengan membandingkan temuan wawancara, angket, dan telaah dokumen untuk memastikan kredibilitas dan konsistensi data. Hasil analisis kebutuhan pada tahap studi pendahuluan ini menjadi dasar empiris dan teoretis untuk merumuskan spesifikasi awal pengembangan media webtoon berbasis *I La Galigo* pada tahap desain, evaluasi kelayakan dan efektivitas produk.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi pembelajaran sastra klasik di SMA masih menghadapi tantangan substansial baik dari sisi pedagogis, ketersediaan media, maupun karakteristik peserta didik. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara guru, angket siswa, dan telaah dokumen kurikulum menunjukkan beberapa temuan penting terkait kondisi aktual pembelajaran sastra klasik, khususnya *I La Galigo*, di tingkat SMA. Wawancara guru mengungkapkan bahwa *I La Galigo* hampir tidak pernah digunakan sebagai bahan ajar mandiri karena guru mengalami kesulitan dalam menyederhanakan bahasa, alur cerita yang panjang, dan konteks budaya yang kurang familiar bagi siswa. Guru Bahasa Indonesia mengungkapkan bahwa pembelajaran sastra klasik masih menghadapi berbagai kendala, terutama terkait kompleksitas bahasa yang sulit dipahami siswa, kurangnya waktu untuk mendalami teks panjang, serta minimnya media pembelajaran yang adaptif dan menarik. Guru menyatakan bahwa mereka belum memiliki sumber ajar *I La Galigo* yang relevan dengan karakteristik siswa generasi Z, sehingga materi tersebut jarang digunakan sebagai bahan ajar meskipun diakui memiliki nilai budaya yang penting. Para guru umumnya hanya mengenalkan *I La Galigo* secara deskriptif tanpa memberikan pengalaman membaca yang mendalam karena belum terdapat media adaptasi yang layak digunakan di kelas.

Di sisi lain, hasil angket siswa menunjukkan bahwa minat baca terhadap teks sastra klasik sangat rendah. Sebagian besar siswa memiliki minat baca yang rendah terhadap teks sastra klasik karena dianggap terlalu panjang, sulit dipahami, dan tidak menarik secara visual. Siswa menganggap teks tersebut sulit dipahami, kurang menarik, dan membutuhkan konsentrasi tinggi untuk mengikuti alur cerita. Siswa generasi Z secara konsisten menyatakan preferensi terhadap media visual digital,

terutama *webtoon*, yang dinilai lebih sesuai dengan kebiasaan literasi mereka. Sebanyak mayoritas responden lebih menyukai media visual digital seperti *webtoon*, untuk memahami alur cerita dan karakter dalam teks naratif. Mereka menilai bahwa visualisasi tokoh, latar, serta alur dalam format gambar mampu membantu pemahaman dan meningkatkan motivasi belajar. Siswa juga menyatakan bahwa visualisasi tokoh dan latar sangat membantu mereka memahami cerita yang memiliki kompleksitas budaya.

Identifikasi kebutuhan melalui telaah kurikulum menguatkan temuan tersebut: tidak tersedia bahan ajar adaptif yang secara khusus dirancang untuk membantu siswa memahami *I La Galigo*. Buku teks yang digunakan sekolah tidak ada yang mengintegrasikan kebudayaan daerah seperti *I La Galigo*. Kondisi ini memperlihatkan kesenjangan antara tuntutan kurikulum untuk mempelajari sastra daerah dengan ketersediaan sumber belajar yang relevan. Tidak ditemukan media visual atau digital yang mendukung eksplorasi lebih jauh terhadap isi teks klasik tersebut. Secara keseluruhan, temuan penelitian menegaskan adanya kebutuhan nyata terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis visual digital seperti *webtoon* yang mampu menyederhanakan narasi, menghadirkan unsur budaya Bugis secara menarik, serta sesuai dengan gaya belajar dan preferensi literasi siswa generasi Z.

Secara keseluruhan, data menunjukkan adanya jarak signifikan antara tuntutan kurikulum, kondisi pembelajaran, karakteristik siswa generasi Z, dan ketersediaan media. Baik guru maupun siswa sama-sama mengekspresikan kebutuhan akan media pembelajaran berbasis visual yang menyederhanakan alur cerita, menghadirkan visualisasi budaya Bugis, dan mudah diakses melalui perangkat digital. Temuan ini menegaskan urgensi untuk mengembangkan media *webtoon* sebagai alternatif pedagogis dalam pembelajaran *I La Galigo*.

Pembahasan

Temuan penelitian ini memperkuat argumentasi teoretik bahwa pembelajaran sastra klasik membutuhkan pendekatan yang mampu menjembatani kompleksitas teks dengan karakteristik pembelajar modern. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa generasi Z lebih responsif terhadap media visual digital, suatu karakteristik yang sejalan dengan kajian Prensky (2010) dan Purnama (2020) mengenai dominasi gaya belajar visual dan preferensi digital-native terhadap media multimodal. Rendahnya minat siswa terhadap teks panjang mencerminkan tantangan yang disebutkan Hidayah et al. (2020) tentang kesenjangan antara materi sastra klasik dan kebutuhan belajar kontemporer. Dengan demikian, penggunaan media visual seperti *webtoon* memiliki potensi besar untuk mengurangi beban kognitif siswa, sebagaimana dinyatakan oleh Mayer (2009) dalam teori pembelajaran multimodal.

Dari sisi pedagogis, temuan studi ini memperkuat hasil penelitian Riyanti (2017) dan Hasanah (2019) mengenai masih kuatnya dominasi metode ceramah dan kurangnya media visual dalam pengajaran sastra klasik. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran bersifat satu arah, minim partisipasi, dan kurang menarik bagi siswa. Studi pendahuluan ini mengindikasikan bahwa guru membutuhkan media pengajaran yang dapat menyederhanakan narasi *I La Galigo* sekaligus mempertahankan nilai budaya penting di dalamnya. Hal ini menegaskan

relevansi analisis kebutuhan sebagaimana ditegaskan oleh Borg dan Gall (2003) serta Wang dan Hannafin (2005) sebagai dasar pengembangan media pembelajaran dalam konteks R&D.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, studi ini menghadirkan kontribusi berbeda karena fokus utamanya bukan pada analisis filologis atau kebudayaan *I La Galigo* sebagaimana dilakukan oleh Tenriajeng (2015), Paikah (2017), atau Salim et al. (2017). Penelitian terdahulu cenderung membahas struktur, nilai, dan makna teks, namun belum mengeksplorasi bagaimana karya tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran modern. Studi ini justru mengisi celah tersebut dengan memberikan data empiris tentang apa yang dibutuhkan guru dan siswa untuk menjadikan *I La Galigo* relevan dalam ruang kelas abad ke-21.

Selain itu, penelitian ini juga memperluas temuan studi sebelumnya terkait penggunaan webtoon sebagai media pembelajaran teks modern (Juniarto, 2019; Suciati et al., 2019), dengan menerapkan gagasan tersebut ke ranah sastra klasik lokal yang kompleks secara budaya dan linguistik. Pembahasan ini menunjukkan bahwa penggunaan webtoon tidak hanya efektif untuk teks naratif populer, tetapi berpotensi menjadi strategi pedagogis penting untuk revitalisasi sastra daerah. Kekuatan visualisasi dalam *webtoon* dapat membantu siswa memahami latar budaya Bugis, struktur cerita yang panjang, serta tokoh-tokoh *I La Galigo* yang sebelumnya sulit dibayangkan.

Dengan demikian, hasil studi pendahuluan ini menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran sastra klasik Bugis berbasis *webtoon* bukan hanya inovasi media pembelajaran, tetapi juga bentuk reinterpretasi budaya yang relevan dengan generasi Z. Studi ini berkontribusi pada ranah teoretik dengan memperluas penerapan teori multimodal, pada ranah metodologis dengan memposisikan analisis kebutuhan sebagai fokus utama, dan pada ranah praktis dengan menyediakan dasar empiris bagi pengembangan media sastra lokal berbasis digital. Penelitian ini juga menyoroti peran strategis media digital dalam pelestarian sastra Bugis klasik agar tetap hidup dan bermakna dalam konteks pendidikan modern.

4. Kesimpulan

Studi pendahuluan ini menegaskan bahwa pembelajaran sastra klasik, khususnya *I La Galigo*, masih menghadapi tantangan mendasar dalam konteks pendidikan abad ke-21. Berdasarkan temuan wawancara guru, angket siswa, dan telaah dokumen kurikulum, dapat disimpulkan bahwa terdapat kesenjangan signifikan antara tuntutan kurikulum, ketersediaan media pembelajaran, dan karakteristik siswa generasi Z. Guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan *I La Galigo* karena kompleksitas bahasa, panjangnya cerita, dan keterbatasan media adaptif yang mampu menyederhanakan narasi tanpa menghilangkan nilai budaya. Sementara itu, siswa menunjukkan minat rendah terhadap teks sastra klasik dalam bentuk cetak, tetapi memiliki preferensi kuat terhadap media digital visual seperti *webtoon* yang dinilai lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebiasaan literasi digital mereka.

Temuan ini memperkuat relevansi teori pembelajaran multimodal bahwa integrasi teks dan visual dapat mengurangi beban kognitif dan meningkatkan pemahaman terhadap materi yang kompleks. Selain itu, hasil penelitian menegaskan bahwa dominasi metode ceramah dan minimnya media visual dalam pengajaran sastra klasik menghambat keterlibatan siswa, sehingga perlu adanya transformasi pendekatan pembelajaran. Studi ini juga mengisi kekosongan penelitian sebelumnya yang sebagian besar berfokus pada aspek filologis atau nilai Sastra klasik Bugis / *La Galigo*, tanpa menelaah kebutuhan pedagogis pengguna di sekolah. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi metodologis penting dengan menempatkan analisis kebutuhan sebagai fondasi pengembangan media pembelajaran dalam kerangka R&D.

Secara umum, penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis webtoon merupakan kebutuhan nyata dan mendesak untuk menjembatani jarak antara kompleksitas sastra Bugis klasik dengan gaya belajar generasi Z. Media tersebut berpotensi tidak hanya meningkatkan pemahaman dan minat siswa, tetapi juga berperan sebagai strategi pelestarian budaya melalui reinterpretasi sastra daerah ke dalam format digital yang relevan dan mudah diakses. Oleh karena itu, hasil studi pendahuluan ini menjadi pijakan empiris yang kuat bagi tahap desain dan pengembangan media webtoon berbasis *I La Galigo* pada penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Afif, A. (2019). *Pembelajaran digital pada era revolusi industri 4.0*. Prenadamedia Group.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational research: An introduction* (7th ed.). Allyn & Bacon.
- Hasanah, N. (2019). Problematika pembelajaran sastra di sekolah. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 4(1), 22–31.
- Hidayah, R., Wahyuni, S., & Hasnanto, A. (2020). Tantangan pembelajaran sastra dalam konteks kurikulum modern. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(2), 145–152.
- Juniarto, A. (2019). The use of webtoon as media in teaching narrative text. *ELT Journal*, 8(1), 34–42.
- Mahsun, M. (2014). *Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia berbasis teks*. RajaGrafindo Persada.
- Mawarni, R., & Djusmaini, A. (2018). Studi pendahuluan untuk pengembangan media cerita daerah berbasis digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 112–125.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Paikah, S. (2017). Nilai-nilai budaya dalam naskah *I La Galigo*. *Jurnal Kebudayaan Bugis*, 5(2), 101–113.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.

- Purnama, D. (2020). Gaya belajar generasi Z dalam pembelajaran digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 198–207.
- Ramadhani, L. (2020). Analisis kebutuhan siswa terhadap webtoon sebagai media pembelajaran visual. *Journal of Education and Learning*, 14(1), 55–64.
- Riyanti, R. (2017). Kendala pengajaran sastra klasik pada pendidikan menengah. *Wacana Bahasa*, 3(2), 87–96.
- Salim, M., Abdullah, A., & Nur, M. (2017). Struktur dan makna epos *I La Galigo*. *Jurnal Sastra Nusantara*, 11(1), 55–72.
- Suciati, I., Rahmawati, L., & Dini, A. (2019). Webtoon as digital media for enhancing students' narrative comprehension. *Journal of Language Teaching*, 7(2), 99–109.
- Tarigan, H. G. (1984). *Pengajaran sastra*. Angkasa.
- Tenriajeng, T. (2015). Kajian filologis terhadap naskah *I La Galigo*. *Jurnal Filologi Indonesia*, 4(1), 1–12.
- Wang, F., & Hannafin, M. J. (2005). Design-based research and technology-enhanced learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 53(4), 5–23.