



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran  
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>  
 Volume 7 Nomor 4, 2024  
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/11/2024  
 Reviewed : 04/12/2024  
 Accepted : 10/12/2024  
 Published : 25/12/2024

Miftahul Jannah<sup>1</sup>  
 Ida Mariana Samosir<sup>2</sup>  
 Cindy Samaria Simorangkir<sup>3</sup>  
 Dinda Oktaveresia Sitorus<sup>4</sup>  
 Deviana Claudia Habeahan<sup>5</sup>  
 Edo Clinton Damanik<sup>6</sup>

## PENGEMBANGAN ATAU PENULISAN KOMIK MINI BERGAMBAR DENGAN TEMA “GEGENSTÄNDE IN DER SCHULE”

### Abstrak

Komik mini bergambar merupakan salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik mini bergambar berbahasa Jerman dengan tema Gegenstände in der Schule sebagai alat bantu pembelajaran untuk siswa/i MAN 1 Medan. Pengembangan media ini menggunakan model Research and Development (R&D) dengan pendekatan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Fokus penelitian ini adalah mengidentifikasi efektivitas media pembelajaran tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata dan konsep benda-benda di sekolah dalam bahasa Jerman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik mini bergambar mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar bahasa Jerman. Media ini memberikan visualisasi yang menarik sehingga mempermudah siswa memahami materi tanpa bergantung pada kamus. Selain itu, komik ini mendukung program "Merdeka Belajar" dengan memberikan siswa kesempatan belajar secara mandiri. Produk akhir penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bahan ajar yang menarik dan relevan dalam pembelajaran bahasa Jerman di tingkat sekolah menengah.

**Kata Kunci:** Komik Mini Bergambar, Bahasa Jerman, Media Pembelajaran, Gegenstände in der Schule, R&D

### Abstract

Illustrated mini comics are one of the innovative learning media that can be used to improve students' understanding of certain subject matter. This study aims to develop a German-language illustrated mini comic with the theme Gegenstände in der Schule as a learning tool for MAN 1 Medan students. This media development uses the Research and Development (R&D) model with the 4D approach (Define, Design, Develop, Disseminate). The focus of this research is to identify the effectiveness of the learning media in improving students' understanding of vocabulary and concepts of objects at school in German. The results showed that the use of illustrated mini comics was able to increase students' motivation and interest in learning German. This media provides interesting visualizations that make it easier for students to understand the material without relying on dictionaries. In addition, this comic supports the "Merdeka Belajar" program by providing students with independent learning opportunities. The final product of this research is expected to be an alternative teaching material that is interesting and relevant in learning German at the secondary school level.

**Keywords:** Mini Illustrated Comic, German, Learning Media, Gegenstände in der Schule, R&D

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Kemajuan ini menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran untuk menciptakan generasi yang mampu bersaing di era global. Salah satu

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasan dan Seni, Universitas Negeri Medan  
 email: miftahuljannah9102@gmail.com mariasamosir16@gmail.com cindysimorangkir73@gmail.com  
 indaveresia@gmail.com deviclaudiahabeahan@gmail.com edomanik10@gmail.com

elemen kunci dalam pendidikan modern adalah media pembelajaran, yang bertindak sebagai penghubung antara materi ajar dan siswa. Media pembelajaran yang efektif dapat memotivasi siswa, meningkatkan minat belajar, dan menyampaikan konsep dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Bahasa Jerman, sebagai salah satu bahasa asing yang diajarkan di berbagai institusi pendidikan di Indonesia, sering kali menjadi tantangan bagi siswa, terutama dalam penguasaan kosakata. Tema *Gegenstände in der Schule* atau "benda-benda di sekolah" merupakan salah satu topik penting yang membutuhkan pendekatan kreatif untuk mempermudah siswa memahaminya. Sayangnya, metode pembelajaran konvensional sering kali tidak cukup menarik perhatian siswa, sehingga mereka cenderung kesulitan memahami materi ini tanpa bantuan kamus.

Komik mini bergambar menawarkan solusi inovatif untuk tantangan tersebut. Dengan kombinasi teks, gambar, dan elemen naratif, komik dapat menyampaikan informasi secara interaktif dan menarik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan komik mini bergambar berbahasa Jerman untuk siswa/i MAN 1 Medan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini juga mendukung program "Merdeka Belajar," yang menekankan pentingnya pembelajaran mandiri dan kreatif.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Metode ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji efektivitas produk tersebut (Sutarti, 2017). Model yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D, yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Model 4D terdiri dari empat tahap, yaitu: Pendefinisian (*define*), Perancangan (*design*), Pengembangan (*develop*), dan Penyebaran (*disseminate*) (Thiagarajan, 1974). Penelitian ini melibatkan siswa sebagai subjek di MAN 1 Medan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data awal, persiapan pembelajaran, serta penggunaan media dalam proses pembelajaran. Selain itu, digunakan angket untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli dan untuk mengetahui respons serta minat siswa terhadap media pembelajaran. Dokumentasi juga digunakan untuk mencatat produksi media dan pelaksanaan uji coba. Teknik analisis data yang diterapkan adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Deskriptif kualitatif mencakup observasi dan wawancara yang dilakukan sebelum penelitian untuk mengetahui kondisi awal, sedangkan deskriptif kuantitatif melibatkan penilaian terhadap kualitas media berdasarkan validitas dan kepraktisan produk.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang diterapkan adalah model 4D (*Four-D Model*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan. Menurut Panggabean et al. (2020), tujuan penerapan model 4D adalah untuk mengembangkan produk perangkat pembelajaran, dengan dasar pengembangan yang didasari oleh kondisi awal atau temuan yang menunjukkan minat belajar peserta didik. Dalam konteks penelitian pendidikan, model 4D memungkinkan peneliti untuk menganalisis kebutuhan belajar peserta didik dan kemudian memilih desain perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan tersebut (Prasmala & Tanggu, 2020).

Pelaksanaan penelitian pengembangan ini didasarkan pada empat tahapan 4D, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* (Thiagarajan dalam Surani, 2018). Berdasarkan urutan tahapan tersebut, rumusan model penelitian pengembangan yang diajukan oleh Thiagarajan pada dasarnya serupa dengan model penelitian lainnya, di mana penelitian dimulai dengan studi pendahuluan sebagai langkah awal; diikuti dengan perencanaan dan perancangan produk/model; pengembangan, revisi, dan validasi; serta diseminasi. Penerapan model ini harus mengikuti tahapan-tahapan tersebut.

### Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini, peneliti harus terlebih dahulu menganalisis permasalahan yang ada untuk mengidentifikasi kebutuhan yang mendasari pengembangan produk atau model. Kebutuhan tersebut muncul berdasarkan pemahaman mengenai karakteristik peserta didik, permasalahan dalam proses belajar mengajar, serta strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru, yang meliputi model, metode, media, dan teknik. Selain itu, tahap ini juga mencakup analisis

terhadap pencapaian sasaran melalui struktur kurikulum yang diterapkan. Mengutip Thiagarajan (dalam Surani, 2018).

#### **Tahap Perancangan (Design)**

Perancangan produk yang akan dikembangkan dan diuji coba dilakukan pada tahap perancangan. Dalam menyusun lembar kerja atau media pembelajaran, langkah pertama adalah merancang konten yang akan disajikan, diikuti dengan penentuan format dan standar evaluasi (Suarman, 2018). Menurut Thiagarajan (dalam Surani, 2018), Thiagrajan (1974) membagi proses desain menjadi empat tahap: pembuatan sampul atau cover komik untuk menarik perhatian pembaca, memilih judul komik yang menarik, pembuatan teks komik yang direferensikan, pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal pembuatan penulisan komik. Salah satu tugas yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat Sampul atau cover komik sebagai cara pertama untuk mengetahui kemampuan awal pembuatan penulisan komik dan sebagai alat untuk menilai setelah pembuatan dilakukan;
2. Memilih dan membuat judul komik yang menarik yang sesuai dengan materi dan pengembangan komik;
3. Membuat Teks komik yang sudah direferensikan;
4. Memilih metode penyajian yang sesuai dengan media yang digunakan;
5. Dan Memilih format yang sesuai dengan komik.

#### **Tahap Pengembangan (Developing Stage)**

Menurut Thiagarajan dalam Surani (2018), tahap pengembangan meliputi dua kegiatan utama, yaitu expert appraisal dan development testing. Expert appraisal adalah proses validasi dan evaluasi produk/model yang dilakukan oleh para ahli untuk menilai kelayakannya, sementara development testing merujuk pada uji coba desain produk terhadap subjek penelitian. Hasil dari uji coba ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan lebih lanjut.

#### **Tahap Penyebarluasan (Developing Stage)**

Mengutip Thiagarajan (dalam Surani, 2018), tahap penyebarluasan mencakup validation testing atau penerapan produk yang telah direvisi pada subjek penelitian. Melalui penerapan produk ini, peneliti dapat menganalisis efektivitas produk yang dikembangkan berdasarkan pencapaian tujuan yang ditetapkan. Tahap penyebarluasan juga melibatkan pengemasan (packaging) produk agar siap digunakan oleh khalayak yang lebih luas. Selain itu, kegiatan diffusion dan adoption dilakukan agar produk yang telah dikembangkan dapat diakses dan digunakan oleh orang lain.

Penyebaran, penggunaan, dan pengemasan merupakan langkah terakhir dalam tahap pengembangan. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk dapat digunakan oleh siapa saja. Sebagai contoh, buku panduan penerapan model pembuatan komik dapat dibuat untuk mengemas komik berbahasa Jerman tersebut. Setelah komik dicetak, komik tersebut akan dibagikan agar orang dapat membaca, mempelajari, memahami, dan menggunakannya dengan baik.

Dalam pengembangan komik bergambar Bahasa Jerman ini, tahap penyebaran dilakukan dengan mendistribusikan komik mini bergambar dalam jumlah terbatas kepada guru, siswa, atau siapa pun yang berminat menggunakannya. Tujuan dari distribusi ini adalah untuk mengumpulkan respons dan umpan balik terhadap komik yang telah dibuat. Setelah mendapatkan respons positif dari pengguna, komik mini bergambar tersebut akan dicetak lebih luas dan dipasarkan untuk tujuan yang lebih besar.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Penggunaan Komik Mini Bergambar sebagai Media Pembelajaran yang Relevan**

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab tantangan dalam pembelajaran bahasa Jerman, khususnya terkait tema Gegenstände in der Schule (Benda-Benda di Sekolah), di MAN 1 Medan. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah kesulitan siswa dalam memahami kosakata bahasa Jerman tanpa bantuan kamus. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan, 55% siswa menyatakan kesulitan memahami benda-benda sekolah dalam bahasa Jerman tanpa alat bantu seperti kamus, sementara 45% siswa mengaku mampu memahami tanpa kamus. Hal ini

menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional masih belum cukup efektif untuk mendukung pemahaman mandiri siswa terhadap materi tersebut.

Komik mini bergambar yang dikembangkan menjadi solusi inovatif untuk mengatasi kendala ini. Media ini dirancang untuk menyederhanakan proses pembelajaran kosakata dengan mengintegrasikan elemen visual, teks, dan narasi yang saling melengkapi. Dengan adanya elemen visual yang menarik, siswa dapat lebih mudah mengaitkan kosakata dengan benda nyata di lingkungan mereka. Hal ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menyebutkan bahwa media visual memiliki kemampuan untuk meningkatkan perhatian dan motivasi siswa dalam proses belajar (Saputro, 2015).

#### **Pendekatan 4D dalam Pengembangan Media**

Proses pengembangan komik mini bergambar menggunakan model 4D, yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate, yang memberikan struktur sistematis untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa:

##### **a. Tahap Define (Pendefinisian):**

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan siswa dan guru di MAN 1 Medan. Melalui survei awal, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kesulitan memahami kosakata tema *Gegenstände in der Schule* karena materi pembelajaran yang disampaikan secara konvensional cenderung membosankan dan kurang interaktif. Guru juga mengeluhkan keterbatasan media pembelajaran yang mendukung metode self-learning. Analisis ini menjadi dasar untuk merancang media yang tidak hanya mendukung pemahaman siswa tetapi juga sejalan dengan kurikulum "Merdeka Belajar."

##### **b. Tahap Design (Perancangan):**

Konten komik disusun dengan memperhatikan relevansi kosakata *Gegenstände in der Schule* terhadap kebutuhan siswa. Desain meliputi:

1. Penentuan karakter dan alur cerita yang menarik.
2. Visualisasi objek sekolah (seperti *Tafel*, *Stuhl*, dan *Tisch*) dalam ilustrasi yang jelas dan sesuai konteks.
3. Pemilihan teks dalam bahasa Jerman yang sederhana, dilengkapi terjemahan agar siswa dapat memahami narasi tanpa bantuan kamus.

Proses ini melibatkan konsultasi dengan ahli bahasa untuk memastikan keakuratan kosakata dan tata bahasa.

##### **c. Tahap Develop (Pengembangan):**

Produk awal diuji validitasnya oleh ahli media dan guru bahasa Jerman. Feedback yang diberikan mencakup penyempurnaan desain visual dan penyusunan narasi agar lebih sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Uji coba dilakukan terhadap siswa kelas XI di MAN 1 Medan, yang menunjukkan hasil positif:

1. Sebanyak 70% siswa menyatakan komik ini sangat membantu mereka memahami kosakata secara mandiri.
2. Motivasi belajar meningkat, terlihat dari minat siswa untuk membaca ulang komik bahkan setelah jam pembelajaran.

##### **d. Tahap Disseminate (Penyebarluasan):**

Produk akhir didistribusikan secara terbatas dalam bentuk cetak ke guru dan siswa. Selanjutnya, direncanakan pengembangan format digital untuk menjangkau khalayak lebih luas, sesuai dengan era pembelajaran berbasis teknologi.

#### **Efektivitas Komik Mini Bergambar dalam Pembelajaran Bahasa Jerman**

Penggunaan komik mini bergambar terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa. Hasil survei pasca-implementasi menunjukkan peningkatan signifikan:

- a. Sebelum menggunakan komik, hanya 45% siswa yang mampu memahami kosakata tema *Gegenstände in der Schule* tanpa bantuan kamus.
- b. Setelah menggunakan komik, angka tersebut meningkat menjadi 85%. Siswa yang awalnya bergantung pada kamus merasa terbantu dengan visualisasi objek dalam komik, sehingga lebih mudah mengingat kosakata.

Selain itu, siswa melaporkan bahwa narasi dalam komik membantu mereka memahami konteks penggunaan kata dalam percakapan sehari-hari. Guru juga menyatakan bahwa komik ini mempermudah proses pengajaran karena siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam diskusi kelas.

### **Kontribusi terhadap Program "Merdeka Belajar"**

Media ini dirancang untuk mendukung program "Merdeka Belajar" yang menekankan pada pembelajaran mandiri dan pengembangan kreativitas siswa. Dengan adanya komik mini bergambar, siswa dapat belajar secara fleksibel di luar kelas tanpa sepenuhnya bergantung pada kehadiran guru. Hal ini juga sejalan dengan prinsip pendidikan berbasis teknologi, di mana materi pembelajaran disusun agar dapat diakses secara mandiri melalui media cetak maupun digital.

### **Implikasi dan Rekomendasi**

Pengembangan komik mini bergambar tidak hanya memberikan solusi atas tantangan pembelajaran bahasa Jerman di MAN 1 Medan, tetapi juga memiliki potensi untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa asing lainnya. Ke depan, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk:

- Menguji keefektifan media ini pada populasi siswa yang lebih luas, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasi.
- Mengembangkan versi digital interaktif, seperti aplikasi mobile atau platform e-learning, agar media pembelajaran ini dapat diakses lebih fleksibel.
- Menambahkan fitur audio untuk membantu siswa melatih pengucapan kosakata bahasa Jerman.

### **Tantangan dan Keterbatasan Penelitian**

Meskipun hasil penelitian menunjukkan efektivitas yang tinggi, terdapat beberapa keterbatasan:

- Penelitian hanya melibatkan siswa di satu lokasi, sehingga belum mencakup variasi tingkat kemampuan siswa di sekolah lain.
- Distribusi media dalam bentuk cetak masih terbatas karena kendala anggaran. Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi dengan institusi pendidikan atau penerbit untuk memperluas jangkauan distribusi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik mini bergambar mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar bahasa Jerman. Media ini memberikan visualisasi yang menarik sehingga mempermudah siswa memahami materi tanpa bergantung pada kamus. Selain itu, komik ini mendukung program "Merdeka Belajar" dengan memberikan siswa kesempatan belajar secara mandiri. Produk akhir penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bahan ajar yang menarik dan relevan dalam pembelajaran bahasa Jerman di tingkat sekolah menengah. Dengan temuan dan rekomendasi ini, diharapkan komik mini bergambar bertema *Gegenstände in der Schule* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, mendukung siswa dalam belajar secara mandiri, dan mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

### **SIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa komik mini bergambar bertema *Gegenstände in der Schule* merupakan media pembelajaran inovatif yang berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Jerman secara signifikan. Media ini dikembangkan menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), yang memastikan proses pengembangan dilakukan secara sistematis berdasarkan kebutuhan siswa dan guru. Analisis kebutuhan awal menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional kurang efektif dalam membantu siswa memahami kosakata tanpa bantuan kamus, dengan hanya 45% siswa yang mampu melakukannya. Setelah penerapan komik mini bergambar, angka ini meningkat menjadi 85%, menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa untuk memahami materi secara mandiri.

Keberhasilan ini tidak terlepas dari keunggulan komik sebagai media pembelajaran, yaitu kemampuannya menggabungkan elemen visual, naratif, dan teks sehingga memudahkan siswa untuk menghubungkan kosakata dengan objek nyata. Selain meningkatkan pemahaman, media ini juga terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan melalui hasil survei di mana mayoritas siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan komik lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan metode tradisional.

Komik mini bergambar ini juga mendukung program "Merdeka Belajar" yang menekankan pembelajaran mandiri dan fleksibel. Dengan desain yang menarik dan konten yang relevan, siswa dapat belajar dengan lebih interaktif tanpa sepenuhnya bergantung pada guru atau buku.

teks. Selain itu, media ini memberikan solusi atas tantangan dalam pengajaran bahasa Jerman di sekolah, khususnya terkait dengan rendahnya minat dan motivasi siswa terhadap materi.

Dengan keberhasilan ini, komik mini bergambar dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif, tidak hanya untuk bahasa Jerman tetapi juga untuk pembelajaran bahasa asing lainnya. Temuan ini diharapkan menjadi dasar bagi pengembangan lebih lanjut, baik dalam bentuk digital maupun integrasi ke dalam kurikulum pembelajaran bahasa di berbagai tingkat pendidikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agsaenanda, I. (2020). Pengembangan media komik strip sebagai media pembelajaran keterampilan membaca siswa kelas X SMA Negeri 1 Krian. *LATERNE*, 9(1).
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran: Prinsip dan Penerapan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 68-76.
- Budiarti, R. (2015). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 84-96.
- Guntur, M., Sahronih, S., & Ismuwardani, Z. (2023). Pengembangan Komik Sebagai Media Belajar Matematika Di Sekolah DasaR. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 34-44.
- Mahendra, E. R., Siantoro, G., & Pramono, M. (2021). Pengembangan komik pendidikan sebagai media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 279-279.
- Mayasari, R., Sapri, J., & Turdjai, T. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Jerman Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kosakata dan Keterampilan Berbicara (Studi Pengembangan di SMAN 2 Kota Bengkulu). *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 8(1), 88-98.
- Sapriyah, S. (2019, May). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477)*.
- Syahmi, N., & Hasanah, L. (2020). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Smartphone untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 59-67.