

Digital Comic Media Development *Echt Spaß* with Schule Theme for German Language Learning for Class X

Pengembangan Media Komik Digital *Echt Spaß* dengan Tema *Schule* untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas X

Puji Indah Lestari, Lilis Afifah*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: lilis.afifah.fs@um.ac.id

Paper received: 19-09-2021; revised: 10-11-2021; accepted: 21-11-2021

Abstract

This research is development research that produces a product in the form of a digital comic application “Echt Spaß” as a German language learning media for students. The purpose of developing comics media is to solve the problem of lack of visualization of German language learning materials. The theme used is *Schulleben* (school life) which is the material for class X in even semester. The digital comic application “Echt Spaß” contains learning material in the form of comics, including *Grammatik und Wortschatz* (grammar and vocabulary), and practice questions are also presented. The development of digital comics is expected to be able to train students’ reading (*Lesen*), writing (*Schreiben*), and speaking (*Sprechen*) skills. The method used in this research is research and development and follows the Richey, Klein, and Nelson type one model. The developer uses a qualitative descriptive data analysis technique with the target user being class X language students at SMAN 1 Gondanglegi Malang. Based on the results of the validation by experts, it can be concluded that the developed media is feasible to use in the learning process. The testing stage also shows a positive result. That is, most students agreed that the “Echt Spaß” digital comic application could help in learning German as a foreign language.

Keywords: digital comics; learning media; German language

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa aplikasi komik digital “Echt Spaß” sebagai media pembelajaran bahasa Jerman untuk siswa kelas X. Tujuan dikembangkannya media komik ialah untuk memberikan solusi atas permasalahan kurangnya visualisasi terhadap materi pembelajaran bahasa Jerman. Tema yang digunakan adalah *Schulleben* (kehidupan sekolah) yang merupakan materi kelas X semester genap. Aplikasi komik digital “Echt Spaß” berisi materi pembelajaran berupa komik yang didalamnya memuat *Grammatik und Wortschatz* (tata bahasa dan kosakata), selain itu disajikan pula soal-soal latihan. Dikembangkannya komik digital ini diharapkan dapat melatih keterampilan membaca (*lesen*), menulis (*schreiben*) dan berbicara (*sprechen*) pada siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) dan mengikuti model Richey, Klein dan Nelson tipe satu. Penulis menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dengan sasaran pengguna yakni siswa kelas X Bahasa SMAN 1 Gondanglegi Malang. Setelah melalui tahap validasi, revisi dan uji coba kelayakan, sebagian besar siswa setuju bahwa aplikasi komik digital “Echt Spaß” dapat membantu mereka dalam proses pembelajaran bahasa Jerman, sehingga produk aplikasi komik digital “Echt Spaß” ini dinilai layak untuk digunakan.

Kata kunci: komik digital; media pembelajaran; bahasa Jerman

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia. Sejalan dengan tujuan itu, segala upaya dilakukan untuk memperbaiki kualitas pendidikan, salah satunya melalui media pembelajaran. Tentang penggunaan media dalam

pembelajaran, telah diungkapkan oleh Budiman (2016), bahwa siswa lebih mudah mengikuti proses pembelajaran jika disertai penggunaan media yang mempermudah penyampaian materi dari guru. Media merupakan segala hal yang dapat dilihat dan berfungsi sebagai alat dalam proses komunikasi, serta dapat digunakan untuk menyampaikan pesan agar penerimanya dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baik. Manfaat media pembelajaran selanjutnya adalah sebagai sarana yang dapat membantu siswa untuk mengingat materi dalam waktu yang lebih lama (Rusman, 2017). Selain itu, fungsi utama dari adanya media pembelajaran adalah untuk menunjukkan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar untuk dilihat agar tampak jelas, memberikan pengertian, dan atau meningkatkan persepsi seseorang (Dewi, Kristiantari, & Ganing, 2019). Lebih lanjut Dewi dkk. menyatakan bahwa media pembelajaran juga mampu menggantikan sebagian tugas guru sebagai penyaji materi.

Pada lembaga formal, pengajaran bahasa Jerman tidak hanya mengacu pada kurikulum nasional yang berlaku melainkan juga mengacu pada *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen* (GER). GER merupakan standar kebahasaan Eropa yang menjadi patokan pengajaran bahasa Jerman di seluruh dunia. Berdasarkan GER, level atau tingkatan penguasaan bahasa Jerman dibagi ke dalam enam tingkatan, yaitu A1 dan A2 (tingkat dasar), B1 dan B2 (tingkat menengah), dan C1 dan C2 (tingkat mahir) (Dosi & Budiningsih, 2019). Sementara itu berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2014 tentang pengembangan, pembinaan, dan perlindungan bahasa pasal 22 dijelaskan bahwa dalam memfasilitasi peningkatan kompetensi berbahasa asing bagi warga negara Indonesia dilakukan guna mempercepat dan memperluas penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, serta seni; dan meningkatkan kemampuan serta memperluas komunikasi antarbangsa (Malik, Emzir & Sumarni, 2020).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 19 Agustus 2020 sampai 15 September 2020 saat KPL (Kegiatan Praktik Lapangan) di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Gondanglegi Malang, diperoleh informasi bahwa guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku dan *power point*, akibatnya proses pembelajaran hanya terpusat pada guru sehingga siswa menjadi pasif dalam belajar. Dari hasil wawancara terhadap siswa kelas X Bahasa, diketahui bahwa siswa memiliki kesulitan dalam memahami Bahasa Jerman. Contohnya pada saat pembahasan tema *Gegenstände in der Schule*, siswa bingung dalam menentukan *bestimmt* dan *unbestimmt Artikel* dari sebuah benda (*Nomen*).

Kesulitan tersebut didasari oleh beberapa faktor, salah satunya adalah siswa tidak dapat membayangkan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Guru pun merasa kesulitan untuk menyampaikan materi kepada siswa karena terbatasnya media pembelajaran yang digunakan. Di sisi lain, siswa mengaku lebih mudah memahami materi jika menggunakan media pembelajaran yang memuat visualisasi atau gambaran penggunaan bahasa Jerman dalam kehidupan nyata.

Pembelajaran yang terlaksana secara manual dan hanya berpusat pada guru (*teacher oriented*) akan terkesan membosankan bahkan dapat menghilangkan minat siswa untuk belajar. Di sisi lain, tidak semua lembaga pendidikan menyediakan sarana teknologi yang sesuai untuk menunjang kebutuhan kegiatan pembelajaran, ditambah lagi tidak semua teknologi mampu menunjang kebutuhan pendidikan secara efektif. Untuk itu diperlukan

inovasi pendidikan agar kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, salah satunya melalui media pembelajaran.

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran tersebut dapat berupa media visual, audio, maupun audio-visual. Media visual adalah media yang hanya digunakan dengan mengandalkan indera penglihatan siswa. Dengan penyajian yang sedemikian menarik, media visual dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Media ini dapat ditangkap dengan baik apabila terdapat interaksi antara konteks materi pembelajaran dalam media dengan siswa. Pembelajaran dengan media visual dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif (Dewi dkk., 2019).

Saat ini, Indonesia berada pada era revolusi industri 4.0. Era tersebut tentu berdampak pada lahirnya generasi yang melek akan teknologi (Malik dkk., 2020). Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan hendaknya juga menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Kata teknologi sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu *Technologia* yang bermakna *systematic treatment* atau penanganan sesuatu secara sistematis, sedangkan *techne* sebagai dasar kata Teknologi bermakna *skill, science* atau keahlian, keterampilan, dan ilmu. Jadi teknologi adalah cara orang menggunakan ilmu pengetahuan guna memecahkan masalah praktis (Rusman, Kurniawan & Riana, 2011).

Berkaitan dengan era revolusi industri, semakin banyak hal dilakukan dengan memanfaatkan media digital. Hal ini terjadi karena media digital diyakini dapat menyampaikan pengetahuan dan bahasa dengan modifikasi yang lebih cepat, partisipasi yang lebih luas, dan cara yang lebih mudah (Gee & Hayes, 2011). Istilah digital dalam frasa media digital menunjukkan bahwa bentuk dari konten dibuat dan didistribusikan secara elektronik. Para guru perlu berkonsentrasi terhadap teknologi media digital yang masuk dalam kehidupan sehari-hari (Parker dalam Schrum, 2010). Selain itu, menurut Quinn (2012), kemampuan untuk menggunakan perangkat memberikan peluang baru tidak hanya untuk mendukung pembelajaran tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan baru.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Media Komik Digital 'echt Spaß' dengan Tema Schule untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas X". Pengertian komik secara umum adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau buku, yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu (Sugihartono, Prilosadoso, & Panindias, 2010). Tujuan utama pembuatan komik adalah untuk menghibur pembaca dengan bacaan ringan. Bentuk tampilan komik lebih atraktif dan menjangkau pembaca yang lebih luas dari berbagai tingkat usia. Selain hadir dalam bentuk bahasa rupa/gambar, komik juga dilengkapi dengan teks. Dalam teks komik, dialog dimunculkan secara singkat, kata-kata penggambaran suara (*onomatopetia*) menjadi unsur penting, seperti menirukan suara atau gerak yang tidak mungkin dilukiskan, contohnya pedang beradu, gerimis, binatang mengaum, dada terkena tinju/tendangan, dan sebagainya (Sugihartono dkk., 2010).

Berdasarkan jenisnya, komik dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu *comic strips* dan *comic books*. *Comic-strips* atau Strip merupakan komik bersambung yang dimuat pada surat kabar atau majalah (Sugihartono dkk., 2010). Sementara *comic book* adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku. Biasanya dalam satu komik terdapat cerita yang utuh dan

terdiri dari beberapa seri (Putra & Yasa 2019). Dalam proses pembelajaran dua arah, media komik dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa (Saputro, 2015). Sementara itu menurut Mahendra, Siantoro, dan Pramono (2021), komik yang menghubungkan teks dengan representasi visual menawarkan guru media yang hebat untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan keaksaraan visual mereka. Meskipun demikian, sebelum komik dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, sebaiknya dilakukan pemeriksaan, apakah komik yang dikembangkan telah yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Saputro, 2015).

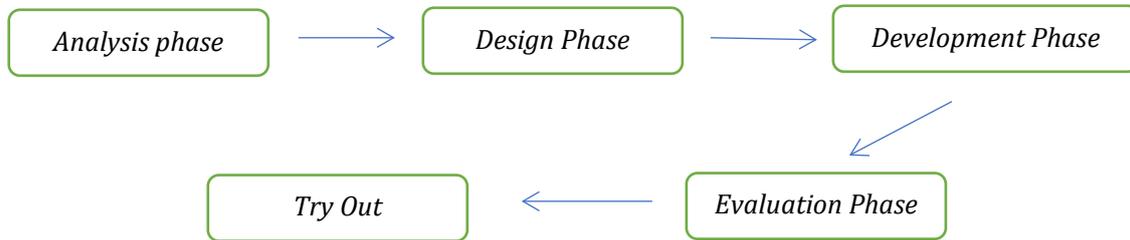
Dalam penelitian ini, penulis memilih tema *Schulleben* (kehidupan di sekolah) karena pada materi tersebut diajarkan cukup banyak *Grammatik* yang mendasar. Dengan adanya visualisasi materi dalam bentuk komik atau cerita bergambar, siswa yang baru mengenal bahasa Jerman diharapkan akan lebih mudah untuk memahaminya. Selain itu, penulis juga berusaha melacak referensi yang sesuai, yakni penelitian milik Jubaedah (2012) dan Reza Dwi Hariyanti (2019) yang juga membahas mengenai pengembangan komik sebagai media pembelajaran. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang menghasilkan produk komik berupa *hardcopy*, pada penelitian ini penulis berusaha mengembangkan media komik menjadi sebuah aplikasi komik digital agar lebih mudah digunakan dan lebih modern. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran diharapkan dapat melatih keterampilan membaca (*Lesen*). Jika penelitian terdahulu hanya menghasilkan media komik saja, pada penelitian ini penulis menambahkan soal-soal latihan yang tersedia dalam aplikasi untuk melatih kemampuan menulis (*Schreiben*). Di samping itu, penulis memilih judul “*echt Spaß*” untuk komik digital ini dengan harapan bahwa media tersebut dapat memudahkan siswa dalam mempelajari bahasa Jerman dan pembelajaran akan menjadi sangat menyenangkan (*echt Spaß*).

2. Metode

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan analisis data deskriptif kualitatif. Didefinisikan oleh (Haryati, 2012), penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas bukan untuk menguji teori. Lebih lanjut Haryati menjelaskan bahwa metode *R & D* ini cukup ampuh untuk memperbaiki praktik pembelajaran. Oleh karena itulah penelitian dan pengembangan penting untuk dilakukan dalam upaya memecahkan masalah pembelajaran dengan cara menghasilkan produk tertentu. Pendapat lain dikemukakan oleh Negara dan Putrawangsa (2017) dengan merumuskan kegiatan pengembangan sebagai suatu proses untuk menghasilkan suatu bentuk intervensi yang valid, praktis dan efektif yang dilakukan secara terstruktur dan sistematis serta berkontribusi secara teoritis dan praktis melalui siklus kegiatan perancangan, ujicoba rancangan, evaluasi dan perbaikan rancangan.

Pada penelitian dan pengembangan ini, penulis menggunakan model pengembangan model Richey, Klein, dan Nelson. Hariyanti (2019) menyatakan bahwa terdapat dua tipe pengembangan model Richey, Klein, dan Nelson. Tipe satu adalah model pengembangan yang fokusnya tidak hanya terhadap pengembangan produk, program, atau alat, tetapi juga mengevaluasi dan memvalidasi produk yang telah dikembangkan. Sementara tipe dua merupakan model pengembangan yang berfokus pada penerapan media yang telah dikembangkan identifikasi keadaan atau situasi dan pengkajian terhadap keberhasilan

produk tersebut. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan model Richey, Klein dan Nelson tipe satu. Adapun tahapan pengembangannya meliputi: *Analysis phase, Design Phase, Development Phase, Try Out, dan Evaluation Phase.*



Gambar 1. Bagan tahap pengembangan

Data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah data deskriptif kuantitatif berupa data hasil validasi dan masukan dari ahli materi serta ahli media. Masukan dari ahli materi dan ahli media dijadikan bahan revisi media. Selain itu, untuk menguji kelayakan media, penulis mengadakan uji coba produk kepada siswa kelas X Bahasa SMAN 1 Gondanglegi.

Penulis menggunakan angket semi terbuka untuk validasi media. Angket pertama terdiri dari 7 aspek penilaian dan 4 kriteria yang diisi oleh ahli media. Ketujuh aspek tersebut adalah (a) pemilihan jenis *font*, (b) komposisi dan kombinasi warna, (c) kejelasan petunjuk penggunaan, (d) kemudahan penggunaan media, (e) kesesuaian gambar, (f) background media, dan (g) tampilan media secara keseluruhan. Adapun kriteria yang dapat dipilih di dalam angket adalah sebagai berikut: 1 = Tidak Sesuai; 2 = Kurang Sesuai; 3 = Sesuai; 4 = Sangat sesuai.

Selanjutnya angket kedua diisi oleh ahli materi. Angket ini juga terdiri dari 7 aspek dan 4 kriteria. Aspek yang tercakup dalam angket ini meliputi (a) penyajian materi, (b) kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, (c) kesesuaian materi dengan tema, (d) ketepatan ujaran, (e) kemudahan materi, (f) kejelasan isi materi, dan (g) kesesuaian latihan soal. Data yang didapat selanjutnya dihitung dengan rumus $\frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ dan disajikan dalam bentuk persentase. Media dinyatakan tidak layak apabila hasil yang didapat 1-25%, kurang layak apabila hasil mencapai 26-50%, cukup layak apabila hasil mencapai 51-75%, dan layak apabila lebih dari 75%.

Selain melalui ahli materi dan ahli media, penulis juga menggunakan angket terbuka untuk menguji kelayakan produk melalui uji coba yang dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2021 di SMAN 1 Gondanglegi Malang. Sasaran pengguna adalah siswa kelas X Bahasa sebanyak 30 orang siswa. Adapun aspek yang ditanyakan dalam angket meliputi: kemudahan penggunaan media, kejelasan isi materi, kemudahan latihan soal, peran media dalam proses pembelajaran, serta kualitas media.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan Menurut Dewi dkk. (2019), fungsi utama dari adanya media pembelajaran adalah untuk menunjukkan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar untuk dilihat agar tampak jelas, memberikan pengertian, dan atau meningkatkan persepsi seseorang, penelitian ini menghasilkan produk berupa media komik digital “Echt Spaß”,

dimana setelah melalui uji coba media ini dikatakan oleh siswa kelas X Bahasa SMAN 1 Gondanglegi mampu memberikan gambaran yang jelas kepada siswa tentang penggunaan bahasa Jerman khususnya tema Schule di dalam kehidupan nyata.



Gambar 2. Tampilan komik

Selain itu, media ini disajikan dalam bentuk aplikasi sehingga dapat digunakan oleh siapa pun yang ingin belajar bahasa Jerman dengan cara yang lebih praktis. Hal ini terjadi karena media digital diyakini dapat menyampaikan pengetahuan dan bahasa dengan modifikasi yang lebih cepat, partisipasi yang lebih luas, dan cara yang lebih mudah (Gee & Hayes, 2011).



Gambar 3. Logo Aplikasi

Sebagaimana disinggung sebelumnya, pengembangan komik digital “Echt Spaß” dilakukan berdasarkan model pengembangan menurut Richey, Klein dan Nelson tipe satu. Berikut ini dijabarkan seluruh tahapan yang telah dilalui dalam penelitian dan pengembangan ini.

Analysis Phase

Pada tahap ini penulis berusaha mencari permasalahan yang dialami siswa selama proses pembelajaran bahasa Jerman dengan melakukan wawancara via *Whatsapp*. Hasilnya ditemukan bahwa terdapat permasalahan terkait media pembelajaran yang kurang memuat visualisasi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, selain itu pembelajaran bersifat manual dan hanya berpusat pada guru menyebabkan siswa menjadi pasif. Dari permasalahan tersebut, penulis berupaya menemukan solusi dengan membuat produk komik digital.

Design Phase

Di tahap ini, penulis menyusun rancangan pembuatan media untuk dapat merealisasikan produk aplikasi komik digital. Adapun hal-hal yang dipersiapkan adalah judul media, tema yang digunakan, alur cerita komik, latihan soal dan tampilan isi media. Media komik digital diberi judul “*echt Spaß*”, berisi materi pembelajaran bahasa Jerman dengan tema *Schulleben* (Kehidupan Sekolah) yang divisualisasikan dalam bentuk komik dan terdiri dari 5 episode. Setiap episode menceritakan kehidupan di sekolah dan disertai pembelajaran *Grammatik* yang ditandai warna merah pada balon percakapan agar memudahkan siswa dalam belajar. Pada tiap akhir episode terdapat *Übungen* (soal latihan) dan *Aufgabe* (tes) yang dapat dikerjakan oleh siswa. Pada media komik digital “*echt Spaß*” terdapat beberapa tokoh yakni Lucy, Paul, Bella, dan Nick. Keempat tokoh tersebut merupakan sahabat dan masih ditambah tokoh-tokoh pendukung seperti bu guru dan ibu. Latar yang digunakan adalah sekolah dan rumah. Episode 1 menceritakan benda-benda di sekolah. Episode 2 menceritakan tentang jadwal pelajaran. Episode 3 menceritakan aktivitas di sekolah. Episode 4 dan 5 lebih menekankan pada materi *Uhrzeit und Datum* (jam dan tanggal).

Development Phase

Hal selanjutnya yang dilakukan setelah membuat rancangan produk komik digital adalah menyusun komik menggunakan *software coreldraw*, sedangkan aplikasi untuk *smartphone* dibuat dengan *Adobe Animate*. Nantinya guru hanya memberikan *link google drive* kepada siswa untuk mengunduh aplikasi komik digital “*echt Spaß*” melalui *smartphone*.

Try Out

Media yang telah selesai dibuat divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian masukan dari keduanya digunakan sebagai bahan revisi. Media yang telah direvisi kemudian diujicobakan kepada pengguna.

Produk aplikasi komik digital “*Echt Spaß*” sudah diuji kelayakannya oleh ahli materi, yaitu M. Kharis, S.Pd., M.Hum. selaku dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman di Universitas Negeri Malang. Berdasarkan angket yang sudah diisi oleh validator materi, diketahui bahwa secara keseluruhan, produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa. Ahli materi memberikan penilaian 50% untuk ujaran dan kosakata karena masih banyak mengalami kesalahan (kurang tepat). Kemudian penyajian materi sudah 75% sesuai dengan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan tema yang dipilih, hanya saja pada media ini penulis kurang menambahkan unsur budaya Jerman. Meskipun begitu, materi yang disajikan mudah untuk dipahami. Penilaian 100% pun juga didapat dari isi pemberian evaluasi yang berupa latihan soal sangat sesuai dengan materi yang disajikan. Hasil dari validasi materi disajikan dalam Tabel 1.

Jadi, secara keseluruhan ahli materi memberikan penilaian dengan persentase keseluruhan sebesar 83% setelah melalui beberapa revisi dan dinyatakan layak atau valid. Isi materi pada media aplikasi komik digital “*Echt Spaß*” ini sudah sesuai dengan tema dan cukup mudah diaplikasikan pada siswa SMA kelas X semester genap. Selain validasi oleh ahli materi, produk aplikasi komik digital “*Echt Spaß*” juga sudah diuji kelayakannya oleh ahli media yaitu Robby Yunia Irawan, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman di Universitas Negeri Malang. Validasi dilaksanakan pada bulan Mei. Hasil dari validasi media disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 1. Hasil angket validator materi

No	Pertanyaan	Kriteria Penilaian				x	xi	(%)
		1	2	3	4			
1	Apakah penyajian materi memfokuskan pencapaian tujuan pembelajaran?			√		3	4	75%
2	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar?				√	4	4	100%
3	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan tema Schule ?				√	4	4	100%
4	Apakah setiap ujaran dan kosakata sudah benar ?		√			2	4	50%
5	Apakah penyajian materi mudah dipahami?			√		3	4	75%
6	Apakah pemberian evaluasi berupa latihan soal sudah sesuai dengan materi Schulleben?				√	4	4	100%
Σx						20		
Σxi							24	
P								83%

*Keterangan Kriteria Penilaian:

- 1 = Tidak Sesuai
- 2 = Kurang Sesuai
- 3 = Sesuai
- 4 = Sangat Sesuai

Tabel 2. Hasil angket validator media

No	Pertanyaan	Kriteria Penilaian				x	xi	(%)
		1	2	3	4			
1	Apakah pemilihan dan jenis font sesuai jika digunakan dalam konteks pembelajaran?			√		3	4	75%
2	Apakah komposisi dan kombinasi warna menarik?			√		3	4	75%
3	Apakah petunjuk penggunaan mudah dipahami?			√		3	4	75%
4	Apakah media dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa?				√	4	4	100%
5	Apakah penggunaan gambar dalam media sesuai dengan tema Schule?				√	4	4	100%
6	Apakah background media menarik?		√			2	4	50%
7	Apakah tampilan media secara keseluruhan menarik?			√		3	4	75%
Σx						22		
Σxi							28	
P								80%

*Keterangan Kriteria Penilaian:

- 1 = Tidak Sesuai
- 2 = Kurang Sesuai
- 3 = Sesuai
- 4 = Sangat Sesuai

Berdasarkan data angket yang sudah diisi oleh validator media, diketahui bahwa dari keseluruhan isi media aplikasi komik digital “Echt Spaß” sesuai dengan kebutuhan siswa. Dari segi kemenarikan *background*, ahli media memberikan nilai 50 % karena penulis memilih warna yang mengganggu atau mengalihkan fokus pada saat membaca. Pemilihan jenis font, komposisi dan kombinasi warna, petunjuk penggunaan serta kemenarikan media secara

keseluruhan dinilai 75% karena ada beberapa hal yang perlu disesuaikan, antara lain jenis *font*, warna *colorwheel*, petunjuk penggunaan perlu dilengkapi dengan keterangan tombol-tombol yang ada pada media, serta penambahan beberapa komponen seperti *backsound* pada awal halaman agar media lebih menarik dan tidak membosankan. Media juga dapat dioperasikan secara mandiri oleh penggunanya yaitu siswa maupun orang yang ingin belajar bahasa Jerman. Penggunaan gambar juga dinilai sudah sesuai dengan tema yang dipilih. sehingga ahli media memberikan nilai 100%.

Jadi, secara keseluruhan ahli media memberikan penilaian dengan presentase keseluruhan sebesar 80% setelah melalui beberapa revisi dan dinyatakan layak atau valid. Tampilan media aplikasi komik digital “Echt Spaß” ini sudah menarik dengan proporsi dan kombinasi yang dinilai cukup baik.

Setelah media direvisi, penulis melakukan uji coba pada siswa kelas X Bahasa SMAN 1 Gondanglegi Malang pada tanggal 20 Mei 2021 guna mendapatkan data kelayakan media dari sudut pandang pengguna. Jumlah siswa kelas X Bahasa berjumlah 25 orang. Adapun hasilnya dijabarkan oleh penulis dengan menggunakan inisial siswa sebagai berikut :

Berdasarkan kemudahan penggunaan media, NHH, FIL dan MZA menilai bahwa media aplikasi komik digital ini terstruktur dengan baik dan tidak terlalu rumit. Sejalan dengan hal tersebut, LDF dan PDIP menyatakan bahwa media ini disajikan dengan sederhana dan mudah untuk digunakan. Sementara itu, SH dan SI berpendapat bahwa untuk para pemula dapat menggunakan media ini dengan mudah. Namun, menurut NNN dan RPO ada yang sedikit membingungkan. karena latihan soal disajikan terpisah dari komik. Meskipun begitu, siswa-siswi lainnya sepakat bahwa media aplikasi komik digital “Echt Spaß” mudah untuk digunakan.

Dari segi materi, menurut NNN dan RPO, materi disajikan seperti cerita sehingga mudah untuk dipahami, Sebaliknya, ANS dan MZNA mengaku materi lumayan sulit. Lain halnya dengan FIL dan B yang berpendapat materi yang ada di dalam komik digital adalah materi dasar serta disampaikan dengan singkat dan jelas sehingga mudah dipahami. Sejalan dengan hal tersebut, PDIP mengungkapkan bahwa materi disajikan dengan bahasa yang mudah dimengerti dan tidak berbelit-belit. Mendukung pernyataan tersebut, menurut FBA, adanya gambar dan animasi memudahkan siswa untuk memahami materi.

Selanjutnya adalah pertanyaan tentang soal-soal latihan. ANS berpendapat bahwa soal-soal yang berbentuk pilihan ganda mudah untuk dikerjakan. Siswa lain, yaitu SH dan SI mengatakan ada soal yang mudah dan ada pula yang sulit namun masih cocok untuk para pemula. Hal itu juga diungkapkan oleh MZNA dan FAA. Akan tetapi, menurut NHH dan beberapa siswa lainnya, soal-soal latihan dapat dikerjakan dengan mudah setelah membaca materi melalui komik yang disajikan.

Berdasarkan kriteria kemenarikan media, menurut PDIP media ini sangat menarik karena sudah mengikuti perkembangan zaman sehingga lebih modern, Sementara itu, NHH dan B mengatakan bahwa dengan adanya komik seperti ini belajar menjadi tidak membosankan. LDF juga membenarkan hal tersebut bahkan menurutnya akan lebih menarik lagi jika ada serinya. Meskipun demikian, bagi ANF media ini tidak begitu menarik karena ia sudah menggunakan aplikasi lainnya untuk belajar. Selain itu, RPO dan NNN berpendapat

bahwa media ini menarik bagi yang suka membaca dan suka animasi, sedangkan SI dan SH mengaku bahwa aplikasi ini seperti game sehingga cukup menarik.

Selain menjawab sejumlah pertanyaan pada angket, siswa juga memberikan beberapa kritik dan saran yakni: sebaiknya latihan soal diletakkan otomatis setelah komik, akan lebih baik jika tiap soal diberi waktu, dan lebih bagus lagi jika warna/tema bisa diubah-ubah. Berdasarkan data yang telah didapat, sejumlah 97% siswa menyatakan media komik digital “Echt Spaß” cukup menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan hanya 3% saja yang menyatakan kurang begitu tertarik dengan media komik digital “Echt Spaß”. Jadi, secara umum hasil penilaian media aplikasi komik digital “Echt Spaß” dinilai cukup baik dalam hal isi materi dan dalam hal kemenarikan tampilan media oleh siswa kelas X Bahasa SMAN 1 Gondanglegi Malang.

Evaluation

Berdasarkan data uji coba kelayakan produk didapatkan data tentang kelebihan dan kekurangan produk sebagai bahan evaluasi. Data tersebut kemudian diolah dan ditarik kesimpulan untuk dapat dijadikan hasil pengembangan produk. Adapun evaluasi yang telah dilakukan oleh penulis meliputi:

- Menyesuaikan ukuran judul dan tombol *start* pada halaman awal aplikasi.



Gambar 4. Tampilan awal media sebelum revisi



Gambar 5. Tampilan awal media setelah revisi

- Mengubah warna *background* agar tidak mengganggu pengguna saat membaca.



Gambar 6. Tampilan home sebelum revisi



Gambar 7. Tampilan home setelah revisi

- Menyamakan ukuran tulisan pada balon percakapan di setiap panel pada tiap episode dan menyesuaikan karakteristik tokoh dengan budaya Jerman.

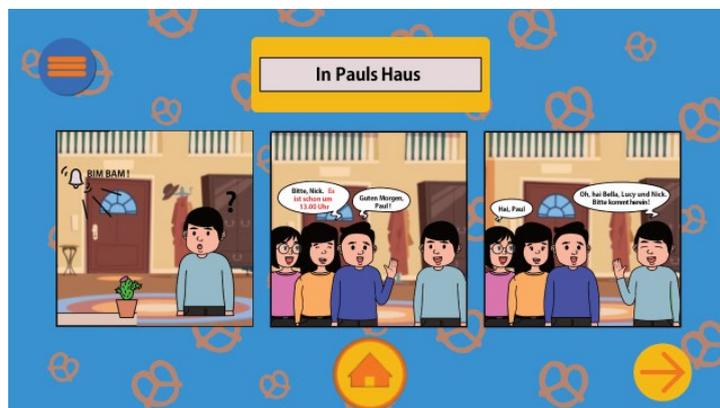


Gambar 8. Tampilan episode 1 sebelum revisi



Gambar 9. Tampilan episode 1 setelah revisi

- Menyesuaikan kata-kata penggambaran suara (*anomatopetika*) dan menyesuaikan latar tempat pada cerita komik.



Gambar 10. Tampilan episode 4 sebelum revisi



Gambar 11. Tampilan episode 4 setelah revisi

- Melakukan perbaikan pada pewarnaan yang tidak konsisten dan menambahkan jalur sepeda agar sesuai dengan kondisi di Jerman.



Gambar 12. Tampilan episode 5 sebelum revisi



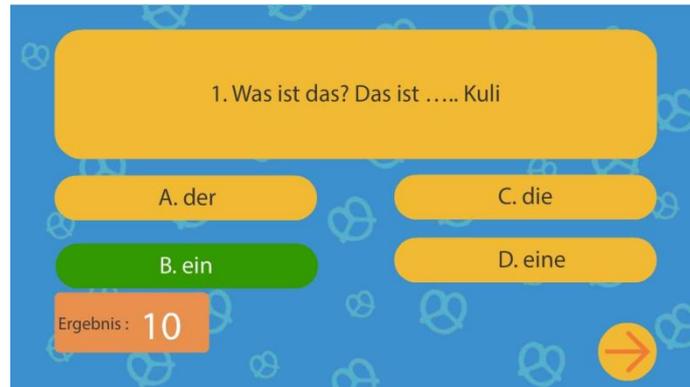
Gambar 13. Tampilan episode 5 setelah revisi

- Menambahkan keterangan simbol pada petunjuk penggunaan.

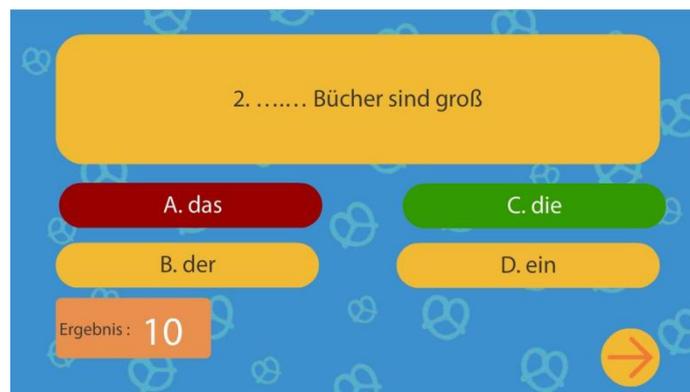


Gambar 14. Tampilan setelah ditambahkan petunjuk penggunaan tombol

- Menambahkan jawaban benar dan salah pada latihan soal



Gambar 15. Tampilan jawaban benar



Gambar 16. Tampilan jawaban salah

4. Simpulan

Media komik digital "Echt Spaß" adalah media pembelajaran Bahasa Jerman untuk siswa SMA kelas X dengan tema *Schule*. Media ini dibuat untuk memberikan solusi terhadap permasalahan kurangnya visualisasi yang menggambarkan penggunaan Bahasa Jerman dalam kehidupan sehari-hari agar siswa mampu memahami Bahasa Jerman dengan lebih mudah dan mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata. Adapun media ini dibuat dalam bentuk aplikasi agar penggunaannya lebih mudah dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang terus berkembang. Setelah melakukan beberapa revisi dan uji coba, media komik digital "Echt Spaß" dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Jerman. Meskipun begitu penelitian ini juga memiliki keterbatasan yakni produk komik digital "Echt Spaß" hanya memuat satu tema sehingga tidak dapat digunakan untuk tema lainnya. Selain itu, media ini hanya melatih dua keterampilan saja yakni membaca (*Lesen*) dan menulis (*Schreiben*).

Saran penulis untuk penelitian selanjutnya ialah agar dapat mengembangkan produk menjadi lebih menarik misalnya dengan menambahkan tema yang lain atau menambahkan permainan yang dapat mengasah otak. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat menambahkan hal yang dapat melatih keterampilan mendengar (*Hören*) dan berbicara (*Sprechen*) atau dapat pula menambahkan unsur budaya Jerman (*Landeskunde*) sehingga siswa akan lebih mudah dan tertarik dalam mempelajari Bahasa Jerman.

Daftar Rujukan

- Budiman, H. (2016). Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. *Al-tadskiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171–182. Retrieved from <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah/article/view/1501/1236>
- Dewi, N. N. K., Kristiantari, M. G. R., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh model pembelajaran picture and picture berbantuan media visual terhadap keterampilan menulis bahasa Indonesia. *Journal of Education Technologi*, 3(4), 278–285. doi: 10.23887/jet.v3i4.22364
- Dosi, F., & Budiningsih. C. A. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Jerman. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1–13. doi: 10.21831/jitp.v6i1.15068
- Gee, J. P., & Hayes, E. R. (2011). *Language and learning in the digital age*. New York: Routledge.
- Hariyanti, R. D. (2019). *Pengembangan komik strip sebagai media pembelajaran bahasa Jerman untuk tema essen und trinken siswa kelas XI MAN 1 Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang2).
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika* 37(1), 11–26. Retrieved from https://www.academia.edu/8910848/RESEARCH_AND_DEVELOPMENT_R_and_D_SEBAGAI_SALAH_SATU_MODEL_PENELITIAN_DALAM_BIDANG_PENDIDIKAN.
- Jubaedah. (2012). Komik sebagai media pembelajaran. *Jurnal Madaniyah*, 1(3), 132–149.
- 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), 279–284. Retrieved from <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2375>
- Malik, A. R., Emzir, & Sumarni, S. (2020). Pengaruh strategi pembelajaran mobile learning dan gaya belajar visual terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa SMA Negeri 1 Maros. *Jurnal Visipena*, 11(1). doi: <https://doi.org/10.46244/visipena.v11i1.1090>
- Negara, H. R. P., & Putrawangsa, S. (2017). Pengembangan model praktikum untuk mengembangkan keterampilan mahasiswa calon guru dalam penilaian pembelajaran. *Jurnal Tatsqif*, 15(2), 154–172. doi: <https://doi.org/10.20414/jtq.v15i2.4>
- Putra, G. L. A. K. & Yasa, G. P. P. A. (2019). Komik sebagai sarana komunikasi promosi dalam media sosial. *Nawala Visual*, 1(1), 1–8. doi: <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i1.1>
- Quinn, C. N. (2012). *The mobile acadeny: mLearning for Higher Education*. San Fransisco: A Wiley Imprint.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi: Mengembangkan profesionalitas guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputro, A. D. (2015). Komik sebagai media pembelajaran. *Jurnal Muaddib*, 5(1), 1–19. Retrieved from <http://journal.umpo.ac.id/index.php/muaddib/article/view/101>
- Schrump, L. (2012). *Educational technology for school leaders*. California: Corwin.
- Sugihartono, R. A., Prilosadoso, B. H., & Panindias, A. N. (2010). *Animasi kartun dari analog sampai digital*. Jakarta: PT. INDEX.