

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

Ida Mariana Samosir¹, Miftahul Jannah², Cindy Samaria Simorangkir³, Dinda Oktaveresia Sitorus⁴, Edo Clinton Damanik⁵
^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Medan

Email: mariasamosir16@gmail.com¹, miftahuljannah19@gmail.com²,
cindysimorangkir17@gmail.com³, indahveresia@gmail.com⁴, edomanik10@gmail.com⁵

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik mini bergambar dengan tema "Gegenstände in der Schule" menggunakan metode Thiagarajan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Proses pengembangan komik dilakukan melalui tahapan define, design, develop, dan disseminate. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik mini bergambar yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jerman dengan tema "Gegenstände in der Schule". Komik tersebut memiliki kualitas yang baik dari aspek materi, bahasa, dan tampilan visual. Penggunaan komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jerman.

Kata Kunci: Komik Mini Bergambar, Gegenstände In Der Schule, Metode Thiagarajan, Penelitian Deskriptif Kualitatif.

Abstract: This study aims to develop illustrated mini comics with the theme "Gegenstände in der Schule" using the Thiagarajan method. The research method used is descriptive qualitative research. The comic development process was carried out through the stages of define, design, develop, and disseminate. The results showed that the developed illustrated mini comics were feasible to use as a medium for learning German with the theme "Gegenstände in der Schule". The comic has good quality from the aspects of material, language, and visual appearance. The use of comics in learning can increase students' interest and motivation in learning German.

Keywords: Mini Illustrated Comics, Gegenstände In Der Schule, Thiagarajan Method, Qualitative Descriptive Research.

PENDAHULUAN

Dalam era teknologi yang terus berkembang, individu dihadapkan dengan kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan dan keahlian mereka dalam menggunakan teknologi untuk tetap relevan dan kompetitif, sensasi ditinggalkan terjadi jika seseorang gagal menyesuaikan diri dengan perkembangan yang sedang berlangsung. Kemajuan dan peningkatan yang cepat dan berkelanjutan dari Sistem Teknologi Informasi diharapkan dapat merangsang hasil yang mendalam dan menguntungkan di banyak domain, terutama dalam bidang kemajuan pendidikan. Pengaruh perkembangan Teknologi Informasi sangat penting di berbagai aspek, terutama dalam memperkuat standar pendidikan. Pernyataan ini didukung oleh Marryono Jamun (2018) dalam analisis mereka tentang dampak transformatif Teknologi Informasi terhadap pengembangan pendidikan dan memfasilitasi kemajuan dalam domain pendidikan

(Elvira, 2021). Akibatnya, proses pendidikan di dalam lembaga pendidikan tetap terkait erat dengan peran penting yang dimainkan oleh teknologi informasi dalam memfasilitasi penyampaian pendidikan. Contoh termasuk pemanfaatan alat berbasis komputer dan sumber daya Internet oleh pendidik dan siswa dalam pengaturan pendidikan. Kemakmuran atau stagnasi masyarakat dapat diukur melalui kerangka pendidikannya (Hall & Matthews, 2008). Oleh karena itu, sektor pendidikan harus terus-menerus menjalani revitalisasi selaras dengan tren kontemporer dan selaras dengan kemajuan global untuk mencegah tertinggal. Pendidikan berfungsi sebagai katalis untuk memelihara kelompok muda yang mewujudkan kualitas kemampuan, kompetensi, superioritas, tanggung jawab, demokrasi, disposisi damai, dan kesiapan untuk secara aktif berkontribusi pada upaya pembangunan nasional dan internasional.

Media pengajaran berfungsi sebagai perantara di mana konten yang disampaikan dapat dipahami oleh pelajar (Tafonao, 2018). Bertindak sebagai saluran bagi pesan pengirim untuk mencapai penerima, media pengajaran mencakup berbagai alat yang melibatkan kognisi, emosi, fokus, dan keingintahuan pelajar (Tafonao, 2018). Sumber daya pendidikan memainkan peran penting dalam mengejar hasil belajar yang optimal bagi siswa (Faradila & Aimah, 2018). Menurut Lange & Costley (2020), materi pendidikan dikuratori untuk menjelaskan isi dan signifikansi materi instruksional. Berfungsi sebagai alat bantu pedagogis, sumber daya pembelajaran memungkinkan pendidik untuk secara efektif menyebarluaskan konten kursus, menumbuhkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Susanti et al., 2022). Intinya, materi pendidikan berfungsi sebagai instrumen yang memfasilitasi pendidik dalam menyajikan konten pendidikan dengan cara yang meningkatkan pemahaman, menangkap minat siswa, dan memajukan tujuan pembelajaran sepenuhnya.

Peneliti melakukan pemeriksaan penelitian ini yang menargetkan siswa/i dari MAN 1 MEDAN, karena jarak dari Universitas Negeri Medan cukup signifikan, memfasilitasi interaksi dengan mentor akademik di lembaga tersebut.

Para peneliti memilih tema *Gegenstände in der Schule* karena hubungannya dengan pembuatan materi pendidikan untuk siswa, membantu pemahaman mereka tentang objek yang berhubungan dengan sekolah dalam bahasa Jerman tanpa memerlukan alat terjemahan. Keputusan untuk mengembangkan komik mini visual berasal dari publikasi ilmiah berjudul "media pembelajaran dalam proses belajar mengajar" yang menyoroti pentingnya materi instruksional dalam memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan efisien. Pemanfaatan media tersebut sangat penting dalam menyampaikan konten pendidikan yang selaras dengan

kebutuhan siswa, sehingga meningkatkan penyerapan informasi dari pendidik. Integrasi media pembelajaran memainkan peran penting dalam pengembangan akademik siswa, memastikan asimilasi optimal pengetahuan yang diberikan oleh guru.

Oleh karena itu, para peneliti memilih media komik ini untuk tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam mempelajari tema *Gegenstände in der Schule* tetapi juga untuk mencegah monoton dengan menyajikan narasi visual yang menawan

METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam upaya penelitian khusus ini bersifat kualitatif. Seperti yang digambarkan oleh Sugiono (2010), metode penelitian kualitatif dapat digambarkan sebagai pendekatan penelitian yang didasarkan pada prinsip-prinsip postpositivisme, yang digunakan untuk menyelidiki karakteristik fenomena alam, daripada melakukan eksperimen terkontrol. Dalam jenis penelitian ini, peneliti mengambil peran instrumen utama, dan proses pemilihan sumber data dilakukan dengan cermat untuk memastikan relevansi dan validitas temuan kepada Siswa/i SMA MAN 1 Medan tingkat 2 menjadi subjek penelitian, dan data dikumpulkan melalui penggunaan Google Formulir. Kemudian, Pada pertemuan awal dengan siswa/i MAN 1 Medan, siswa diberikan kuesioner atau pertanyaan melalui Google Formulir. Hasil kuesioner yang diisi oleh siswa/i dianalisis dan dievaluasi. Data hasil tersebut dianalisis secara kualitatif.

Metode pendekatan kualitatif deskriptif digunakan dalam jenis penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian pendekatan deskriptif kualitatif melibatkan pemeriksaan menyeluruh terhadap fenomena tertentu, dengan fokus pada penjelasan hubungan yang terlibat dalam membuat prediksi dan menjelaskan signifikansi dan konsekuensi dari masalah yang membutuhkan penyelesaian. Tujuan utama dari pendekatan penelitian ini adalah untuk menghasilkan temuan deskriptif yang tidak bias dan dilakukan secara sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang materi pelajaran yang diselidiki dengan menekankan objektivitas dan mengikuti metodologi terstruktur

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

- Komik mini bergambar yang berpusat di sekitar tema “*Gegenstände in der Schule*” dibuat menggunakan metodologi Thiagarajan, seperti yang diuraikan dalam penelitian.

- Evaluasi kualitas komik mini menunjukkan bahwa mereka kondusif untuk penguasaan bahasa Jerman karena materi, linguistik, dan atribut visualnya yang terpuji.

Dampak pada Pembelajaran:

- Pemanfaatan komik dalam proses pembelajaran bahasa Jerman diamati untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap subjek, sebagaimana dibuktikan oleh penerimaan komik mini yang menguntungkan.
- Penggabungan komponen visual dan naratif dalam sumber daya pendidikan seperti komik dapat mendorong keterlibatan dan pemahaman siswa, yang berpotensi menghasilkan peningkatan hasil pembelajaran.

Kelayakan dan Kepraktisan:

- Temuan menunjukkan bahwa komik mini yang dikembangkan berfungsi sebagai media instruksional yang layak untuk mengajar “Gegenstände in der Schule,” menunjukkan integrasi efektif dari pendekatan ini ke dalam kurikulum pembelajaran bahasa.
- Hasil positif dari penyelidikan ini menegaskan kelayakan menggunakan komik mini bergambar untuk mendukung penguasaan bahasa, menyoroti keuntungan praktis dari alat bantu pendidikan inovatif tersebut.

Pertimbangan Masa Depan:

- Upaya penelitian selanjutnya dapat menyelidiki dampak abadi dari memasukkan komik mini bergambar dalam konteks pembelajaran bahasa untuk mengevaluasi pengaruh berkelanjutan mereka pada keterlibatan dan kemahiran siswa.
- Selanjutnya, pertanyaan lebih lanjut dapat mengeksplorasi cara untuk mengoptimalkan desain dan konten komik pendidikan untuk meningkatkan kemanjurannya dalam meningkatkan pengalaman belajar dan hasil bagi siswa yang belajar bahasa Jerman atau bahasa lainnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Teknologi pendidikan bisa diartikan sebagai pegangan atau pelaksanaan pendidikan secara sistematis. Sebagai sebuah proses teknologi pendidikan bersifat abstrak. Dalam hal ini teknologi pendidikan bisa dipahami sebagai suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan untuk mengatasi permasalahan, melaksanakan, menilai, dan mengelola

pemecahan masalah tersebut yang mencakup semua aspek belajar manusia. Kemudian terdapat peran teknologi pendidikan dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas yaitu : 1) menyediakan fasilitas belajar melalui proses perencanaan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta mengevaluasi sumber-sumber belajar. 2) Menyelesaikan permasalahan belajar yang ada dan dikaji secara menyeluruh dengan memadukan beragam disiplin keilmuan secara terpadu. 3) Memanfaatkan teknologi yang bisa membuat pekerjaan menjadi efektif dan efisien, baik itu sebagai produk maupun proses guna menyelesaikan permasalahan belajar. 4) Memberikan alternatif penyelesaian masalah kinerja organisasi pendidikan dengan terstruktur menggunakan kinerja dan desain instruksional. 5) Bisa melahirkan inovasi baru dalam bidang pendidikan dan pengajaran guna memecahkan permasalahan yang ada. Terdapat beberapa upaya dan langkah yang dilakukan oleh pemerintah Kabupaten Maybrat adalah sebagai berikut : Telah dibangunnya sarana dan prasarana pendidikan seperti gedung sekolah baik dari tingkat terendah sampai kepala tingkat pendidikan tinggi serta lengkap dengan fasilitas-fasilitasnya dan tenaga kesehatannya , Bea siswa selalu diberikan kepada anak-anak yang kurang mampu, Biaya pendidikan pun tidak terlalu mahal khusus sekolah dasar, Pembangunan jaringan telephone dan wifi di setiap distrik-distrik sudah ada, sehingga dapat mempermudah masyarakat arus komunikasi antara 2 arah yang saling berjauhan. Terutama kepada orang tua yang mempunyai anak-anak berpendidikan diluar kota. Masyarakat maybrat hampir sudah sedikit makmur dan sejahtera dengan semua yang mereka rasakan semuanya ini karena adanya perhatian penuh dari pemerintah yang ingin mensejahterakan masyarakat di Kabupaten Maybrat ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agsaenanda, I. (2020). Pengembangan media komik strip sebagai media pembelajaran keterampilan membaca siswa kelas X SMA Negeri 1 Krian. *LATERNE*, 9(1).
- 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.
- 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.

- 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.
- Sapriyah, S. (2019, May). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).