



LATERNE JOURNAL

Vol.15 No. 2 – 2026

e-ISSN XXXX-XXXX

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/index>

Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pixton Tema Essen und Trinken untuk Keterampilan Membaca Kelas XI Semester Genap

Aulia Septya Hardiani¹, Fahmi Wahyuningsih²

¹Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya,
aulia.21010@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya,
fahmiwahyuningsih@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis Pixton didasari oleh hasil observasi dan wawancara dengan guru bahasa Jerman di SMA Negeri 2 Sidoarjo pada saat pelaksanaan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan). Kurangnya media pembelajaran serta penggunaan buku yang monoton sebagai sumber belajar menjadikan siswa di SMA Negeri 2 Sidoarjo kurang memperhatikan pembelajaran bahasa Jerman yang disampaikan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media komik digital berbasis Pixton dan mengetahui kelayakan media pembelajaran yang didasari penilaian ahli materi dan ahli media. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE dengan 3 tahapan awal yakni, Analysis, Design, dan Development. Instrumen penelitian yang digunakan adalah berupa angket lembar validasi dengan menggunakan skala Likert. Sumber materi diambil dari beberapa buku pembelajaran bahasa Jerman yang sudah disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan pada saat tahun pengembangan. Dalam penelitian ini media yang dikembangkan memperoleh persentase 92.5% oleh ahli materi dan 91% oleh ahli media. Dari hasil tersebut media ini memperoleh kategori layak digunakan di dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Komik Digital berbasis Pixton, Pengembangan Media, Keterampilan Membaca, Pembelajaran Bahasa Jerman*

ABSTRACT

This research focuses on the development of Pixton-based digital comic learning media based on observations and interviews with a German language teacher at SMA Negeri 2 Sidoarjo during the implementation of PLP (School Field Introduction). The lack of learning media and the monotonous use of textbooks led to low student attention in German language learning. This study aims to develop the media and determine its feasibility based on evaluations by material and media experts. The research employed the ADDIE model limited to the Analysis, Design, and Development stages, using a validation questionnaire with a Likert scale as the research instrument. The learning materials were adapted from several German language textbooks aligned with the applicable curriculum. The results showed feasibility scores of 92.5% from the material expert and 91% from the media expert, indicating that the media is feasible for use in the learning process.

Key Words: *Pixton-Based Digital Comics, Media Development, Reading Skills, German Learning*

AUSZUG

Diese Untersuchung befasst sich mit der Entwicklung Pixton-basierter digitaler Comic-Lernmedien auf Grundlage von Beobachtungen und Interviews mit einer Deutschlehrerin an der SMA Negeri 2 Sidoarjo während des PLP. Der Mangel an Lernmedien und der monotone Einsatz von Lehrbüchern führten zu geringer Lernmotivation der Schülerinnen und Schüler. Ziel der Untersuchung ist die Entwicklung der Medien sowie die Bewertung ihrer Eignung durch Fach- und Medienexperten. Die Untersuchung nutzte das ADDIE-Modell (Analyse, Design, Entwicklung) und einen Validierungsfragebogen mit Likert-Skala. Die Ergebnisse zeigten Eignungswerte von 92,5 % (Fachexperten) und 91 % (Medienexperten), sodass die Medien als geeignet für den Lernprozess eingestuft wurden.

Key Words: *Pixton-basierte digitale Comics, Medienentwicklung, Lesefertigkeiten, Deutsch als Fremdsprache*

PENDAHULUAN

Dalam kegiatan pembelajaran yang kompleks, guru merupakan fasilitator bagi siswa untuk menggali lebih banyak materi. Namun karena perbedaan gaya belajar dan karakteristik membuat siswa kurang memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu tanda bahwa kegiatan belajar berhasil adalah melalui hasil belajar siswa menurut Widayanti (2013). Perbedaan karakteristik siswa yang beragam berkaitan dengan hasil belajar seperti, bakat, kecerdasan, motivasi belajar, pandangan, dan sikap. Setiap siswa memiliki keahlian dalam menerima, mengingat dan memproses informasi yang diperoleh dengan tingkatan yang berbeda. Setiap orang menerima pengetahuan, keterampilan dan kemampuan baru dengan metode dan daya tangkap yang berbeda, maka dari itu setiap siswa memiliki gaya atau pola belajar yang berbeda pula. Menurut Quilling (2015), setiap orang memiliki preferensi dan gaya tertentu untuk mempelajari hal baru. Namun masih terdapat siswa yang belum bahkan tidak mengetahui gaya belajar mereka sehingga informasi atau materi yang disampaikan oleh guru di dalam pembelajaran. Menurut Ghufon dan Risnawita (2012) jika memberikan materi yang sama dengan metode dan penilaian yang sama adalah hal yang kurang tepat karena siswa itu sendiri yang sedang melakukan proses belajar dengan karakter, kecakapan, dan antusiasme yang berbeda. Dalam hal ini guru diharuskan berperan lebih untuk mengetahui gaya belajar dan karakteristik dari masing-masing kelas bahkan masing-masing siswa

karena dalam proses pembelajaran setiap siswa memiliki gaya belajar dan karakteristik yang berbeda-beda dalam menerima informasi yang didapat. (Widayanti, 2013).

Untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran yang didasari oleh gaya belajar setiap siswa yang berbeda maka sangat penting bahwa guru harus membangun suasana belajar yang efektif agar siswa lebih mudah menyerap materi yang disampaikan. Menurut Mustafida (2013), hakikat pembelajaran terwujud ketika siswa mengalami proses belajar. Untuk mencapai tujuan tersebut, terdapat beberapa strategi salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan proses penyampaian informasi atau materi dari guru kepada siswa akan lebih mudah diterima dan tersampaikan dengan jelas. Media pembelajaran memiliki peran penting untuk menunjang siswa dalam menerima pandangan baru, keahlian dan kapabilitas. (Hasan et al, 2021:4). Sanjaya (dalam Mustafida, 2013) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk meneruskan pesan pengirim (guru) kepada penerima (siswa), sehingga dapat memicu gagasan, afeksi, emosi, dan kecenderungan siswa pada pelaksanaan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat di dalam kelas diharapkan dapat memberikan wawasan baru, meningkatkan konsentrasi siswa, memberikan fenomena dan meningkatkan hasil belajar. Keberadaan media pembelajaran yang mendukung dalam proses belajar merupakan hal yang penting karena akan memberikan pengalaman tersendiri bagi siswa.

Kini media pembelajaran lebih beragam dan tidak terpusat pada buku teks atau papan tulis. Sudah banyak ragam media pembelajaran berbasis digital yang aplikasikan ke dalam kelas seperti media visual yang ditayangkan dengan proyektor, media suara audio, atau media audiovisual berupa video. Perkembangan teknologi yang begitu cepat menjadikan media-media pembelajaran tersebut dapat diakses dengan mudah kapan saja dan dimana saja dengan alat digital. Salah satu media yang dipilih untuk dikembangkan adalah komik digital. Komik digital sama dengan komik cetak pada umumnya, hanya saja dibuat, diunggah dan diakses dengan alat digital. Menurut Salsabila, dkk (2022) komik digital adalah media pembelajaran yang sedang digemari dalam dunia pendidikan saat ini. Saruksuk, dkk (2024) mengungkapkan

bahwa komik memiliki desain cerita yang lengkap dengan gambar yang memikat dan dengan narasi yang dijelaskan agar mudah dipahami oleh pembaca. Menurut Wicaksono, dkk (2020 dalam Saruksuk, dkk 2024) membaca komik dalam bahasa yang sedang dipahami dan dipelajari akan memudahkan pembaca untuk mengembangkan keterampilan membaca, memperbanyak kosa kata, dan dapat memahami struktur kalimat melalui konteks yang menyenangkan dan menarik, sehingga komik digital diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat kata-kata serta kalimat berbahasa Jerman. Karena dengan media komik digital, gambar digunakan sebagai visualisasi sehingga pembaca mudah memahami konteks yang sedang dipahami. Media komik digital menjadi pilihan yang menarik untuk dikembangkan. Berdasarkan uraian di atas, media komik digital dapat menjadi penunjang atau pendukung pembelajaran di dalam kelas. Menurut Azmi (dalam Syahmi 2021) menyatakan bahwa media disebut sebagai pendukung apabila media tersebut dijadikan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dari itu diperoleh rumusan masalah dalam penelitian, yakni bagaimana proses pengembangan dan kelayakan media komik digital dengan tema Essen und Trinken untuk keterampilan membaca kelas XI semester genap. Kemudian tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi proses pengembangan serta kelayakan dari pengembangan media pembelajaran komik digital dengan tema Essen und Trinken untuk kelas XI semester genap. Penelitian ini diharapkan memiliki bagi pengajar maupun siswa. Bagi pengajar yakni memberikan inovasi media pembelajaran selain buku dan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan media komik digital dengan tema Essen und Trinken untuk kelas XI di semester genap. Bagi siswa diharapkan media ini dapat memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran karena media komik digital tidak berisi hanya materi, namun juga permainan serta dapat melatih keterampilan membaca dialog bahasa Jerman pada tema Essen und Trinken. Penelitian ini berkaitan dengan penelitian sebelumnya yang digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian yang relevan. Terdapat tiga penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi, pertama dari Syahmi (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital berbasis Smartphone untuk Siswa Sekolah Dasar.”, kemudian oleh Saruksuk, dkk (2024) dengan judul penelitian

“Pengembangan Media Komik Digital Berbahasa Jerman Cerita Rakyat Batak Toba Raja Si Opat Ama dengan Bantuan Aplikasi Next G-Toon.” Selanjutnya dari Lestari dan Afifah (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Echt Spass dengan Tema Schule untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas X”. Dari ketiga penelitian ini memiliki persamaan mengembangkan media komik digital sebagai media pembelajaran namun terdapat perbedaan yang dikembangkan saat ini yakni, isi materi dan tema komik, bentuk komik yang berbeda dengan aplikasi atau alat bantu pengembangan yang berbeda, serta jenjang kelas yang berbeda.

Penelitian ini dikembangkan dengan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dan menggunakan teori pengembangan ADDIE dengan menerapkan hingga tiga tahapan pengembangannya saja yakni, Analysis (analisis), Design (perancangan), dan Development (Pengembangan). Menurut Waruwu (2024) melakukan riset dengan metode penelitian dan pengembangan akan menghasilkan terobosan baru. Dengan adanya terobosan baru dalam dunia pendidikan, akan menghasilkan kualitas pendidikan yang lebih baik dari sebelumnya. Ulrich dan Eppinger (2012, dalam Waruwu 2024) berpendapat bahwa metode penelitian pengembangan merupakan salah satu pilihan yang memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian dengan mengembangkan gagasan terobosan baru. Menurut Waruwu (2024), model pengembangan ADDIE sudah diterapkan sejak 1970 yang digunakan untuk mengembangkan konsep pembelajaran secara persisten hingga kini. Dengan mengimplementasikan model pengembangan ADDIE dijelaskan bagaimana tahapan-tahapan model pengembangan tersebut saling berkaitan untuk menghasilkan produk yang efisien. Terdapat lima tahapan ADDIE, namun dalam penelitian ini menerapkan tiga tahapan awal yang sudah dijelaskan yakni, Analysis, Design, dan Development. Setelah tahapan mencapai proses Development atau pengembangan, dilakukan tahap validasi kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode dokumentasi. Menurut Fadila, (2023) metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengurut data yang sebelumnya telah dibuktikan. Dokumentasi tersebut adalah barang tertulis yang sudah ada, seluruh kumpulan data yang didapat akan dicatat diolah yang kemudian akan digunakan sebagai acuan dalam penelitian atau pengembangan. Data diperoleh dari lembar kedua ahli, yakni ahli materi dan ahli

media. Kedua ahli tersebut akan memberika penilaian dengan menggunakan instrument penilaian berupa angket lembar validasi. Angket validitas untuk uji validasi kedua ahli dibuat dalam bentuk skala Likert dalam bentuk daftar centang nilai yang akan dipilih oleh ahli materi dan ahli validasi yang sesuai menurut ketentuan para ahli. Setelah kedua ahli memberikan nilai, kritik dan saran data akan dikumpulkan dan diolah untuk mendapatkan hasil persentase. Kedua lembar validasi yang sudah dinilai oleh kedua ahli akan diolah dengan cara Sugiyono (2016, dalam Amalia, 2024):

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan rumus:

P = Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah Jawaban Penilaian

$\sum xi$ = Jumlah Jawaban Tertinggi

Hasil persentase dari hasil validasi yang telah diolah akan diketahui hasilnya. Selanjutnya nilai tersebut akan dikategorikan dengan kriteria kelayakan media dan bahan ajar. Berikut ini merupakan kriteria dari kelayakan berdasarkan persentase (dalam Amalia, 2024):

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
90 - 100	Sangat layak, tidak perlu revisi
75 - 89	Layak, tidak perlu revisi
65 - 74	Cukup layak, perlu revisi
55 - 64	Kurang layak, perlu revisi
0 - 54	Tidak layak, revisi total

Media yang dikembangkan akan dikatakan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran dengan minimum persentase 65. Namun agar media tidak perlu direvisi, seminimal mungkin adalah 75.

PEMBAHASAN

Komik digital akan dikembangkan dengan menggunakan website Pixton. Pixton sendiri adalah suatu web yang menyediakan fitur yang lengkap untuk mengembangkan komik digital baik untuk media hiburan maupun media pembelajaran. Pixton adalah alat yang memudahkan guru untuk membuat media daring tanpa harus memasang aplikasi apapun dalam alat digital.. Menurut Lee (2013), Pixton merupakan web yang memudahkan semua kalangan untuk membuat komik. Pixton menyediakan opsi panel pembuatan komik dengan satu baris tradisional atau kolom vertikal dengan gaya komik jepang atau manga. Tidak hanya itu, Pixton juga menyediakan fitur dimana pembuat komik dapat mengatur latar, gradasi, pembuatan karakter khusus, alat peraga atau properti, efek suasana, dan menambahkan gelembung ucapan. Dengan kemudahan penggunaan Pixton maka pengembangan media komik digital ini menggunakan Pixton sebagai alat untuk pembuatan komik digital. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Research and Deveelopment (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang menerapkan tiga tahapan awal yakni Analysis (Analisis), Design (Perancangan), dan Development (Pengembangan). Ketiga tahapan tersebut masingmasing dijabarkan di bawah ini:

Tahapan awal adalah analisis Tahapan analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan lapangan. Analisis kebutuhan lapangan dilakukan dengan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) di SMAN Negeri 2 Sidoarjo, sedangkan wawancara dilakukan bersama dengan guru bahasa Jerman SMAN 2 Sidoarjo. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, mendapat hasil bahwa siswa di SMAN 2 Sidoarjo menyukai pembelajaran dengan menggunakan media bergambar seperti komik. Diperoleh pula informasi bahwa siswa SMAN 2 Sidoarjo menyukai dan antusias mengikuti pembelajaram dengan media pembelajaran digital dan tidak terpaku dengan media cetak seperti buku, sehingga media tersebut akan lebih mudah diakses. Sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru SMAN 2 Sidoarjo, siswa menyukai pembelajaran dengan media pembelajaran non cetak seperti infografis atau media serupa berbasis digital. Sehingga kini dikembangkan media pembelajaran komik digital untuk menunjang pembelajaran yang dapat dioperasikan dengan alat digital. Setelah dianalisis kebutuhan lapangan berdasarkan

hasil wawancara dan observasi, pembelajaran bahasa Jerman akan lebih diminati dan siswa akan lebih antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan media digital, sehingga komik digital ini dikembangkan untuk menunjang kebutuhan lapangan tersebut.

Tahapan selanjutnya setelah dilakukan analisis kebutuhan adalah design atau perancangan. Tahapan perancangan ini meliputi persiapan dan pemenuhan kebutuhan untuk proses pengembangan media komik digital berbasis Pixton. Sebelum menyusun materi di dalam komik, diperlukan tujuan pembelajaran untuk mengetahui arah dan hasil belajar yang harus dicapai oleh siswa. Dengan adanya tujuan pembelajaran, penyusunan materi dapat dilakukan dengan terarah dan sistematis sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Dengan ditentukannya tujuan pembelajaran penyajian materi dapat disesuaikan agar selaras dengan indicator pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang sedang digunakan. Adapun tujuan pembelajaran menggunakan media komik digital berbasis Pixton dengan tema Essen und Trinken adalah sebagai berikut:

- a. Siswa mampu memahami atau mengidentifikasi kosakata mengenai makanan dan minuman dalam bahasa Jerman.
- b. Siswa mampu memahami atau mengidentifikasi ungkapan komunikatif sehari-hari seputar makanan dan minuman dalam bentuk dialog sederhana.
- c. Siswa mampu memahami kategori makanan dan minuman berdasarkan jam makan budaya di Jerman.
- d. Siswa dapat meningkatkan keterampilan membaca melalui simulasi percakapan dengan menggunakan komik digital.

Selanjutnya adalah perancangan materi dengan tema Essen und Trinken. Materi mencakup dialog komunikatif sehari-hari bertemakan makanan dan minuman dalam bahasa Jerman baik di rumah maupun di ruang public seperti restaurant, sekolah atau tempat belanja. Isi materi yang digunakan bersumber dari beberapa buku yang digunakan didalam pembelajaran, yakni buku Netzwerk A1 Arbeitsbuch, buku Deutsch ist einfach 2, buku Deutsch Echt einfach A1.2 dan buku Beste Freunde A1.1. Materi yang diambil dari buku-buku tersebut merupakan materi Essen und Trinken yang menyertakan dialog komunikatif. Setelah dikumpulkan dan didiskusikan dengan ahli materi, terdapat 5 dialog dengan latar belakang dan alur dialog yang

berbeda sehingga mendapatkan 5 judul komik yang akan dikembangkan. Kelima judul tersebut adalah (a.) Mittagessen im Restaurant, (.b) In der Küche, (c.) Abendessen planen, (d.) Im Supermarkt, dan (e.) Zeitschriften lesen. Di bawah ini merupakan isi dialog dari masing-masing judul komik yang dikembangkan.

1) *Mittagessen im Restaurant*

Prolog: *Herr und Frau Berger essen zu Mittag in einem Restaurant.*

Terjemahan: Bapak dan Ibu Berger makan siang di sebuah restoran.

Dialog:

Herr Berger: Herr Ober, wir möchten bestellen!

Kellner: Bitte, was bekommen Sie?

Herr Berger: Ich möchte gern ein Rindersteak.

Frau Berger: Und ich möchte gern eine Spaghetti.

Fred: Ich möchte ein Hähnchen mit Reis.

Kellner: Was möchten Sie als die Vorspeise?

Herr Berger: Drei Gemüsesuppen, bitte!

Kellner: Bitte sehr! Guten Appetit!

Herr Berger: Danke.

Kellner: Was möchten Sie trinken?

Herr Berger: Ich möchte einen Tee mit Zucker.

Frau Berger: Ich möchte ein Mineralwasser.

Fred: Ich möchte eine Cola.

Kellner: Möchten Sie auch Nachspeise?

Herr Berger: Ja, ich nehme einen Apfelkuchen mit Sahne.

Frau Berger: Gut. Ja, ich nehme einen Apfelkuchen ohne Sahne.

Fred: Ich möchte gern ein Eis.

Sumber: *Deutsch ist Einfach 2*

2) *In der Küche*

Was gibt zu essen?

Lena: Mutti, ich habe Hunger! Was gibt es zu essen?

Mutti: Es gibt Fisch mit Kartoffeln.

Lena: Fisch mit Kartoffeln? Aber Mutti, ich mag keinen Fisch. Das weißt du doch!

Mutti: Es gibt noch etwas Fleisch von gestern ... Und es gibt noch Käse und Wurst.

Lena: Gut, dann esse ich Wurst. Kann ich einen Salat dazu haben?

Mutti: Tut mir leid, Lena, wir haben keinen Salat mehr.

Lena: Weißt du was, Mutti? Morgen bleibe ich in der Schule und esse in der Mensa.

Sumber: *Deutsch Echt einfach A1.2: Lektion 9-B*

3) *Abendessen Planen*

Mario: Wir machen den Salat und kaufen die Getränke und Katrin und Lukas kaufen das Fleisch und die Würstchen.

Elena: Okay. Was brauchen wir denn noch für den Salat? Haben wir alles?
Mario: Moment... Karotten, Salz und Essig haben wir. Wir brauchen Tomaten, Oliven, Öl, eine Gurke und Getränke. Ach, und ein Stück Käse! Wir haben keinen Käse mehr.
Elena: Gut. Ich gehe zum Markt und kaufe das Öl, die Tomaten, die Gurke und die Oliven. Und ein Brot nehme ich auch mit.
Mario: Prima. Ich kaufe den Käse und die Getränke im Supermarkt.
Elena: Und dann essen wir ein Eis im "Valentino" Essen.
Mario: Ja, das ist eine gute Idee. Also dann, Bis Gleich!
Sumber: Netzwerk A1 Kursbuch Kapitel 4: Guten Appetit! Aufgabe 6b.

4) In dem Supermarkt

Prolog: Spielt andere Dialoge. Ihr kauft ein oder ihr seid Anna oder Lucas.
Frau Berger: Guten Tag, Anna.
Anna: Hallo, Frau Berger.
Frau Berger: Ich möchte eine Flasche Ananassaft.
Anna: Das macht 1,99 Euro.
Frau Berger: Hier, bitte.
Anna: Vielen Dank.
Frau Berger: Auf Wiedersehen, Anna.
Anna: Tschüss, Frau Berger.
Sumber: Beste Freunde A1.1 Kursbuch: Lektion 8 Aufgabe 11

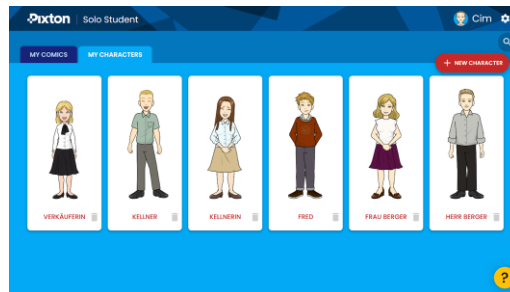
5) Zeitschriften Lesen

David: Was liest du da?
Anna: Mein Sportmagazin, Karate und Sumo.
David: Was isst ein Sumo-Ringer eigentlich zum Frühstück?
Anna: Nichts.
David: Echt? Kein Brot? Kein Brötchen? Keine Marmelade?
Anna: Nein, nichts. Hier steht: Sumo-Ringer trainieren von fünf bis halb elf, aber sie essen nichts zum Frühstück.
David: Das ist ja verrückt! Und zum Mittagessen?
Anna: Hm, zum Mittagessen isst ein Sumo Ringer Fleisch und Gemüse. Dazu viel Reis. Dann schläft er drei Stunden. Er möchte ja dick werden.
David: Und was essen sie zum Abendessen?
Anna: Da essen die Sumo-Ringer wieder viel Fleisch, Gemüse und Reis. Dann haben sie frei und dann schlafen sie wieder.
David: Sag mal, möchtest du Sumo-Funger sein?
Sumber: Beste Freunde A1.1 Kursbuch: Lektion 9 Aufgabe 3a. Hal. 56

Setelah mendapatkan data atau isi materi yang dibutuhkan, selanjutnya dilakukan persiapan pembuatan akun di dalam web Pixton agar dapat membuat dan menyimpan hasil komik digital yang telah dibuat. Setelah memiliki akun di dalam web Pixton, langkah selanjutnya dalam perancangan pembuatan komik digital adalah membuat karakter khusus. Tokoh-tokoh di dalam komik digital ini diambil berdasarkan buku

Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pixton Tema Essen und Trinken untuk Keterampilan Membaca Kelas XI Semester Genap

Deutsch ist Einfach A1.2. Terdapat tiga tokoh karakter utama yakni Herr Berger, Frau Berger dan Fred. Kemudian di dalam komik digital terdapat beberapa tokoh pendukung seperti pelayan dan kasir Karakter khusus dibuat semirip mungkin dengan tampilan fisik masyarakat Jerman untuk menjaga relevansi konteks budaya. Dalam komik yang dikembangkan seluruh karakter akan direpresentasikan sebagai keluarga Berger. Hal ini dilakukan untuk pembaca agar mudah memahami hubungan antar tokoh dan menciptakan kesatuan dalam alur cerita. Di bawah ini adalah tampilan karakter yang telah dibuat khusus di dalam Pixton untuk komik digital bertema Essen und Trinken.



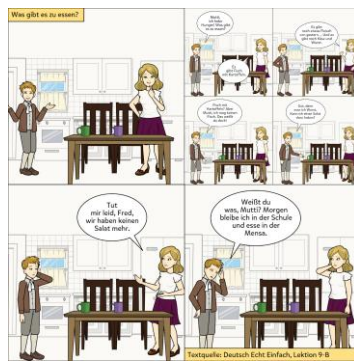
Gambar 1. Karakter khusus dalam komik digital

Tahapan selanjutnya setelah perancangan adalah development atau pengembangan. Tahap pengembangan dilakukan setelah seluruh perancangan dilakukan. Pembuatan komik digital di dalam Pixton dibuat dalam beberapa panel yang disesuaikan dengan dialog yang sudah ada. Latar belakang atau tempat dialog, pakaian yang sedang digunakan, ekspresi atau mimic wajah, gestur badan, bahkan property yang dibawa juga disesuaikan dengan dialog. Berikut ini merupakan hasil dari komik digital yang telah dikembangkan dengan Pixton:



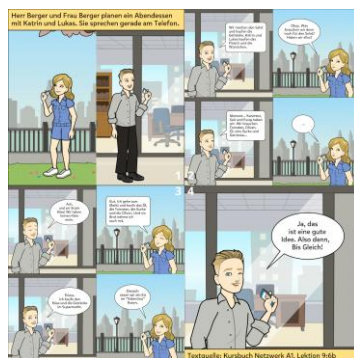
Gambar 2. Mittagessen im Restaurant

Judul pertama dalam komik adalah *Mittagessen im Restaurant*. Judul ini diambil berdasarkan latar belakang dan isi dialog yang diambil dari buku *Deutsch ist Einfach 2*. Isi dialog dalam komik merupakan dialog asli yang memiliki alur keluarga Berger sedang memesan makanan di sebuah restaurant melalui seorang pelayan. Diawali dengan memanggil pelayan, kemudian memesan makanan pembuka hingga makanan penutup.



Gambar 3. In der Küche

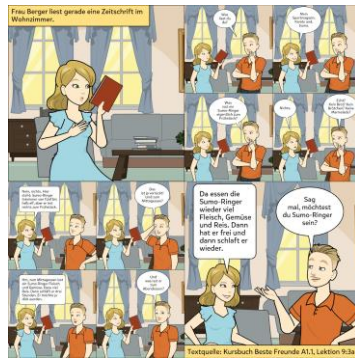
Judul komik digital kedua merupakan “In der Küche”. Judul ini diambil dari latar belakang dialog yang dilakukan di dapur sebuah rumah. Dimana tokoh anak meminta makanan dari ibunya saat sepulang sekolah. Dialog ini bersumber dari buku “Deutsch Echt Einfach, Lektion 9-B”.



Gambar 4. Abendessen Planen

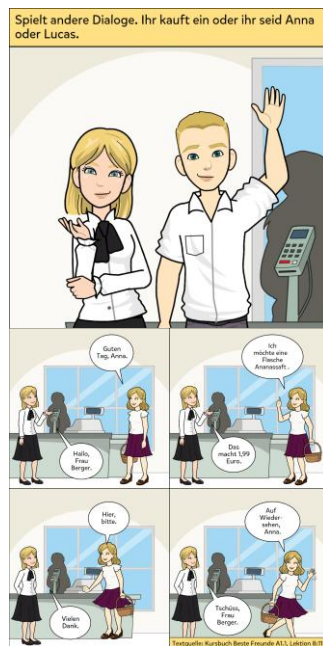
Judul komik ketiga adalah “Abendessen Planen”. Judul ini berdasarkan isi dialog dimana kedua tokoh tengah berbincang mengenai rencana makan malam di rumah rekan dan mendiskusikan bahan masakan yang akan dibeli. Dialog pada komik ini diambil dari buku *Kursbuch Netzwerk A1, Lektion 9:6b*.

Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pixton Tema Essen und Trinken untuk Keterampilan Membaca Kelas XI Semester Genap



Gambar 5. Zeitschriften Lesen

Judul komik keempat adalah ” Zeitschriften Lesen. Judul komik ini berdasarkan isi dialog antar tokoh yang sedang membicarakan suatu topik mengenai isi dari majalah yang sedang dibaca oleh salah satu tokoh di dalam komik. Dialog ini diambil dari buku Kursbuch Beste Freunde A1.1, Lektion 9:3a.



Gambar 6. Rollenspiel; in dem Supermarkt



Gambar 7. Gambar benda di supermarket

Judul komik kelima adalah “Rollenspiel; in dem Supermarkt. Sesuai dengan judul, komik ini dapat digunakan sebagai permainan di dalam kelas, dimana dua siswa dapat bermain peran sebagai penjual dan pembeli. Terdapat contoh benda yang dapat dijadikan contoh untuk para siswa bermain peran di dalam kelas beserta harga. Dengan komik ini siswa tidak hanya dapat memahami bagaimana dialog saat berbelanja namun juga mengerti bagaimana cara penyebutan jumlah uang dalam bahasa Jerman. Dialog ini dari buku Kursbuch Beste Freunde A1.1, Lektion 8:11.



Gambar 8. Panduan membaca komik digital.

Dalam panduan membaca komik didesain dengan diberikan hiasan atau dekorasi berwarna bendera Jerman yakni, hitam merah dan kuning. Panduan ini menggunakan bahasa Jerman dengan tingkat A1. Seperti yang terlihat di bawah panduan terdapat tips untuk siswa mudah memahami alur dalam komik.



Gambar 9. Kode QR

Komik digital yang sudah dikembangkan, diunggah ke dalam aplikasi pembantu yakni Google Drive. Di dalam Drive sudah diatur siapa saja dapat melihat maupun mendownload file yang ada di dalamnya. Siswa maupun guru dapat memindai kode

QR melalui handphone atau tablet. Sehingga siswa maupun guru dapat membaca komik digital dengan gadget mereka masing-masing kapan saja dan dimana saja.

Setelah seluruh tahapan selesai dilakukan, serta produk media pembelajaran sudah siap digunakan. Tahapan selanjutnya adalah validasi media pembelajaran. Validasi dilakukan oleh dua ahli, yakni ahli materi dan ahli media. Ahli materi merupakan guru bahasa Jerman SMAN 2 Sidoarjo, sekaligus narasumber wawancara yakni, Ibu Annisa Nurul Fauziya, S.Pd. Berikut penilaian dari ahli validasi materi:

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian				Kategori
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran: 1. Siswa mampu memahami atau mengidentifikasi kosakata mengenai makanan dan minuman dalam bahasa Jerman. 2. Siswa mampu memahami atau mengidentifikasi ungkapan komunikatif sehari-hari seputar makanan dan minuman dalam bentuk dialog sederhana. 3. Siswa mampu memahami kategori makanan dan minuman berdasarkan jam makan budaya di Jerman. 4. Siswa dapat meningkatkan keterampilan membaca melalui simulasi percakapan dengan menggunakan komik digital.			✓		
2.	Kesesuaian kalimat dalam dialog dengan tema Essen und Trinken untuk siswa kelas XI.			✓		
3.	Tema Essen und Trinken disampaikan dengan interaktif, menarik dan inovatif.				✓	
4.	Kesesuaian materi dengan kurikulum Merdeka Belajar.			✓		
5.	Kesesuaian kosakata dalam dialog dengan tujuan pembelajaran.				✓	

6.	Kesesuaian kosakata yang digunakan setara dengan bahasa Jerman tingkat A1.	✓
7.	Aktualitas rujukan yang digunakan.	✓
8.	Penyajian ilustrasi memudahkan siswa memahami alur dan konsep sistematis.	✓
9.	Penyajian ilustrasi dan dialog memfasilitasi siswa dalam memahami penggunaan dialog sehari-hari tema <i>Essen und Trinken</i> dalam konteks komunikasi bahasa Jerman.	✓
10.	Kejelasan petunjuk penggunaan media.	✓
Jumlah		37

Dari tabel penilaian di atas, diketahui jumlah penilaian dari ahli materi adalah senilai 37. Di bawah ini merupakan hasil perhitungan ahli materi dalam bentuk persentase:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$P = 92.5\%$$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan nilai 92.5% yang menunjukkan bahwa nilai tersebut mendapatkan kategori sangat layak dan tidak perlu revisi. Komentar dan saran yang diperoleh adalah media sudah menarik dan interaktif, namun masih harus memperhatikan ketepatan dalam penulisan kata atau kalimat dalam dialog seperti kesesuaian huruf kapital dan konsistensi penggunaan huruf umlaut.

Selanjutnya adalah penilaian oleh ahli media. Validasi dilakukan oleh bapak Hendro Aryanto, S. Sn., M.Si selaku dosen Vokasi D4 Produksi Media, Universitas Negeri Surabaya. Berikut ini merupakan penilaian dari ahli validasi media:

Tabel 3. Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skala Penilaian				Kategori
		1	2	3	4	

Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pixton Tema Essen und Trinken untuk Keterampilan Membaca Kelas XI Semester Genap

1.	Setiap latar belakang komik sesuai dengan judul di setiap episode.	✓
2.	Desain karakter komik merefleksikan ciri-ciri visual yang identik dengan masyarakat Jerman.	✓
3.	Visual karakter selaras dengan rentang usia dan ciri khas masing-masing tokoh.	✓
4.	Ilustrasi ekspresi dan gestur selaras dengan pesan yang disampaikan baik dialog maupun monolog.	✓
5.	Tata letak panel runtut dan mendukung keterpahaman alur.	✓
6.	Ilustrasi dialog mendukung keterpahaman konsep percakapan.	✓
7.	Gaya berpakaian karakter mendukung keaslian latar belakang komik.	✓
8.	Komposisi warna halaman komik harmonis dan selaras.	✓
9.	Keterbacaan teks mudah dibaca.	✓
10.	Ilustrasi komik jelas dan tidak buram.	✓
11.	Komposisi teks, ilustrasi dan ruang kosong seimbang.	✓
12.	Media mudah diakses melalui berbagai perangkat digital.	✓
13.	Proses mengakses komik mudah.	✓
14.	Transisi antar panel mendukung kenyamanan membaca.	✓
	Jumlah	51

Dari hasil penilaian oleh ahli media, menunjukkan nilai 51. Nilai tersebut kemudian diolah menjadi persentase di bawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{51}{56} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

Dari hasil perhitungan mendapat persentase senilai 91% yang merupakan termasuk ke dalam kategori sangat layak dan tidak perlu revisi. Komentar yang diperoleh dari ahli media adalah lebih bagus jika mengganti warna latar belakang di salah satu komik, yakni komik “*In der Kuche*”, namun karena latar belakang tersebut merupakan latar belakang template yang tersedia di Pixton maka tidak dapat diganti secara bebas dan latar belakang tidak diubah dan masih menggunakan latar belakang yang sudah disediakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan media komik digital berbasis Pixton dengan tema Essen und Trinken untuk siswa kelas XI semester genap diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Hasil penelitian kelayakan oleh ahli materi dan ahli media dengan validator yang kapabel memperoleh nilai 92.5% oleh ahli materi dan 91% dari ahli media. Disesuaikan dengan tabel kriteria kelayakan dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis Pixton dengan tema Essen und Trinken untuk kelas XI semester genap layak digunakan dalam pembelajaran dan tidak perlu adanya revisi baik dari segi materi maupun tampilan media.
- 2) Pembuatan media pembelajaran komik digital dapat dibuat dan dikembangkan secara mudah dengan menggunakan Pixton karena Pixton merupakan web yang cukup mudah digunakan untuk semua kalangan dan tidak perlu mengunduh di komputer untuk menggunakannya namun juga dapat diakses melalui peramban di perangkat komputer. Media komik digital berbasis Pixton diharapkan dapat mampu menunjang pembelajaran bahasa Jerman baik di kelas maupun di luar kelas. Untuk uji penilaian media diharapkan dapat dilanjutkan dengan menguji keefektifan media di dalam pembelajaran. Media komik digital berbasis Pixton ini hanya mencakup

materi Essen und Trinken. Diharapkan terdapat penelitian yang mengembangkan media komik digital berbasis Pixton dengan tema yang lebih luas sehingga media komik digital dapat menunjang pembelajaran dengan cakupan materi yang luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, I. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga 3D Pop Up Box Tema "Mahlzeiten" Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Fase F.*
- Favian Avila Syahmi, S. U. (2022, 2 20). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS SMARTPHONE UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5, 81-90. doi:10.17977/um038v5i12022p081.
- Febi Dwi Widayanti, S. M. (2013). PENTINGNYA MENGETAHUI GAYA BELAJAR SISWA DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN DI KELAS. *ERUDIO*, 7-21.
- Ghuffron M. Nur, R. S. (2012). *GAYA BELAJAR KAJIAN TEORITIK (Vol. I)*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, M., & DrTuti Khairani Harahap, M. (2021, 5). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran* | *i MEDIA PEMBELAJARAN*. Klaten.
- Lee, V. (2013). Retrieved March 12, 2025, from https://wiki.ubc.ca/MET:Using_Pixton_As_a_Tool_in_the_Classroom
- Mustafida, F. (2013, 7). *KAJIAN MEDIA PEMBELAJARAN BERDASARKAN KECENDERUNGAN GAYA BELAJAR PESERTA DIDIK SD/MI.*
- Puji Indah Lestari, L. A. (2021, 11 22). Pengembangan Media Komik Digital Echt Spass dengan Tema Schule untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas X. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1, 1532-1546. doi:10.17977/um064v1i112021p1532-1546
- Qamari, D. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Komik Berbasis Pixton dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Yaqin Lompo Kabupaten Bone. *Madrasah Ibtidaiyah Research Journal*, 2(2), 126-131. doi:<https://doi.org/10.30863/maraja.v2i2.5597>

- Quilling, K. (2015). *Lernstile und Lerntypen*. Retrieved from www.die-bonn.de/wb/2015-lernstile-01.pdf
- Wahyuningtyas Rizki, S. B. (2020). JURNAL ILMU PENDIDIKAN PENTINGNYA MEDIA DALAM PEMBELAJARAN GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 23-27
- Waruwu, M. (2024, 5 17). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230. doi:10.29303/jipp.v9i2.2141
- Widayanti, F. D. (2013). PENTINGNYA MENGETAHUI GAYA BELAJAR SISWA DALAM KEGIATAN. *ERUDIO*, 2.
- Wiwik Maywan Saruksuk, C. A. (2024, 7 24). Pengembangan Media Komik Digital Berbahasa Jerman Cerita Rakyat Batak Toba Raja Si Opat Ama dengan Bantuan Aplikasi Next G-Toon. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5, 4361-4367. doi:10.54373/imeij.v5i4.1561