



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS PIXTON PADA
TEMA “REISEN” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN PADA LEVEL A2**

Stevanus Adam Christoforus¹, Ari Pujosusanto²

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

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

ABSTRAK (bahasa Indonesia)

Keterampilan menulis merupakan kemampuan berbahasa bersifat produktif dan ekspresif yang sering kali menghadapi kendala implementasi di sekolah. Berdasarkan studi pendahuluan di SMA Negeri 1 Driyorejo, pembelajaran bahasa Jerman dinilai masih monoton akibat keterbatasan pemanfaatan media digital, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan keterampilan menulis siswa. Penelitian pengembangan ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital Pixton pada tema *Reisen*, serta menguji tingkat kelayakan media tersebut untuk mendukung keterampilan menulis bahasa Jerman siswa kelas XII SMA. Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini mengadopsi model pengembangan Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi lima tahapan utama: studi pendahuluan melalui analisis kebutuhan, perencanaan penelitian, pengembangan desain produk, uji produk terbatas, dan revisi produk. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket validasi yang ditujukan kepada ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan proses pengembangan komik digital Pixton berhasil diselesaikan melalui penyusunan draf dialog bertema *Reisen* yang disesuaikan dengan penguasaan kosakata tingkat A2. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi memberikan persentase 98% (Sangat Layak), sementara ahli media memberikan 84% (Layak). Penilaian tersebut menunjukkan media Pixton valid dan layak digunakan tanpa revisi lanjutan. Penelitian ini secara teoritis menguatkan peran media visual digital, serta secara praktis menjadi rujukan guru dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa.

Keterampilan menulis merupakan kemampuan berbahasa bersifat produktif dan ekspresif yang sering kali menghadapi kendala implementasi di sekolah. Berdasarkan studi pendahuluan di SMA Negeri 1 Driyorejo, pembelajaran bahasa Jerman dinilai masih monoton akibat keterbatasan pemanfaatan media digital, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan keterampilan menulis siswa. Penelitian pengembangan ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital Pixton pada tema *Reisen*, serta menguji tingkat kelayakan media tersebut untuk mendukung keterampilan menulis bahasa Jerman siswa kelas XII SMA. Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini mengadopsi model pengembangan Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi lima tahapan utama: studi pendahuluan melalui analisis kebutuhan, perencanaan penelitian, pengembangan desain produk, uji produk terbatas, dan revisi produk. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket validasi yang ditujukan kepada ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan proses pengembangan komik digital Pixton berhasil diselesaikan melalui penyusunan draf dialog bertema *Reisen* yang disesuaikan dengan penguasaan kosakata tingkat A2. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi memberikan persentase 98% (Sangat Layak), sementara ahli media memberikan 84% (Layak).

Penilaian tersebut menunjukkan media Pixton valid dan layak digunakan tanpa revisi lanjutan. Penelitian ini secara teoritis menguatkan peran media visual digital, serta secara praktis menjadi rujukan guru dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Pixton, Reisen.*

ABSTRACT (in English)

Writing skill is a productive and expressive language ability that often faces implementation obstacles in schools. Based on a preliminary study at SMA Negeri 1 Driyorejo, German language learning was considered monotonous due to limited utilization of digital media, resulting in low student interest and writing skills. This development research aims to describe the development process of Pixton digital comic-based learning media on the theme *Reisen*, as well as to test its feasibility in supporting the German writing skills of twelfth-grade high school students. Utilizing a descriptive qualitative approach, this study adopted the Borg & Gall development model, which was modified into five main stages: preliminary study through needs analysis, research planning, product design development, preliminary field testing, and product revision. Data collection instruments consisted of validation questionnaires distributed to material and media experts. The results indicated that the development of Pixton digital comics was successfully completed by drafting *Reisen*-themed dialogues adjusted to A2-level vocabulary mastery. Based on the validation results, the material expert gave a percentage of 98% (Highly Feasible), while the media expert gave 84% (Feasible). These assessments demonstrate that the developed Pixton media is valid and feasible for use without further revisions. Theoretically, this research reinforces the role of digital visual media, and practically serves as a teacher reference to improve students' writing skills

Key Words: *Educational Materials, Pixton, Reisen.*

AUSZUG (auf Deutsch)

Die Schreibfertigkeit ist eine produktive und expressive sprachliche Kompetenz, die in Schulen oft auf Hindernisse bei der Umsetzung stößt. Laut einer Vorstudie an der SMA Negeri 1 Driyorejo wird der Deutschunterricht aufgrund der begrenzten Nutzung digitaler Medien als monoton eingeschätzt, was zu einem geringen Interesse und schwachen Schreibfertigkeiten der Schüler führt. Diese Entwicklungsforschung zielt darauf ab, den Entwicklungsprozess des Lernmediums auf Basis digitaler Pixton-Comics zum Thema *Reisen* zu beschreiben und dessen Eignung zur Förderung der deutschen Schreibfertigkeit bei Schülern der zwölften Klasse zu prüfen. Unter Verwendung eines deskriptiv-qualitativen Ansatzes basiert diese Untersuchung auf dem Entwicklungsmodell von Borg & Gall, das in fünf Hauptphasen modifiziert wurde: Vorstudie durch Bedarfsanalyse, Forschungsplanung, Produktgestaltung, begrenzter Produkttest und Produktrevison. Die Datenerhebung erfolgte über Validierungsfragebögen für Inhalts- und Medienexperten. Die Ergebnisse zeigen, dass die Entwicklung der digitalen Pixton-Comics durch die Erstellung von Dialogentwürfen zum Thema *Reisen*, die auf den Wortschatz der Niveaustufe A2 abgestimmt sind, erfolgreich abgeschlossen wurde. Bei der Validierung bewertete der Inhaltsexperte das Medium mit 98 % (Sehr Geeignet) und der Medienexperte mit 84 % (Geeignet). Diese Bewertungen belegen, dass das entwickelte Pixton-Medium valide und ohne weitere Revisionen einsatzbereit ist. Theoretisch stärkt diese Forschung die Rolle digital-visueller Medien, während sie in der Praxis Lehrkräften als Referenz zur Verbesserung der Schreibfertigkeit dient.

Key Words: *Lehrmaterialien, Pixton, Reisen.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa merupakan kegiatan belajar sebagai bentuk komunikasi terhadap masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa dianggap penting karena memiliki hubungan langsung dengan orang lain, yang mencakup komunikasi lisan dan tulisan. Menurut Tarigan (dalam Gusmayanti, 2023) kemampuan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain.

Kegiatan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang digunakan dalam berkomunikasi baik secara langsung maupun tidak langsung (Cahyaningrum et al., 2018). Kemampuan menulis menuntut keterampilan dalam mengolah struktur bahasa dan kekayaan kosakata. Kompetensi ini tidak dapat dikuasai secara instan, melainkan memerlukan proses latihan dan praktik yang konsisten serta terstruktur.

Berdasar hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran bahasa Jerman SMA Negeri 1 Driyorejo, diketahui bahwa guru merasa penerapan *Pixton* dalam pembelajaran bahasa Jerman belum banyak diterapkan pada SMAN 1 Driyorejo dan diperlukan penerapannya sebagai inovasi media pembelajaran digital. Oleh karena itu, peneliti berusaha meningkatkan minat belajar siswa dalam bahasa Jerman, terutama dalam keterampilan menulis, dengan menggunakan alat bantu media berupa web *Pixton*, yang didalamnya siswa dapat mengaplikasikan tulisannya dalam bentuk komik.

Generasi muda saat ini kerap menghadapi stereotipe negatif sebagai kelompok yang mudah jenuh, kurang gigih, serta minim orientasi dan tujuan dalam menempuh pendidikan. Namun berbagai penelitian malah menunjukkan sesuatu yang berbanding terbalik, Barnes et al. (2007) mengemukakan bahwa generasi saat ini yang begitu melekat dengan internet justru memiliki orientasi belajar yang sangat tinggi hanya saja dengan cara yang berbeda. Dari pernyataan tersebut, dapat diartikan bahwa generasi saat ini lebih mandiri dan memiliki otonomi yang tinggi serta menjadi pencari informasi yang gigih. Selain itu, mereka juga mampu menyesuaikan model pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan mereka. Namun, menurut Barnes et al. (2007) kelemahan dari keunggulan yang dimiliki oleh generasi ini adalah mereka cenderung mudah merasa bosan dengan model pembelajaran yang monoton dan terbatas seperti penggunaan buku-buku paket.

Pembelajaran bahasa Jerman sering kali terbatas pada pengenalan kosakata dan

ungkapan, tanpa diimbangi dengan ruang bagi siswa untuk mengontekstualisasikan atau mempraktikkan kemampuan tersebut. Pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) melalui metode ceramah monoton menyebabkan rendahnya partisipasi siswa, sehingga suasana belajar terasa kaku dan menjemukan (Setiawan, 2021). Dampaknya siswa kurang terampil dalam berkomunikasi dalam bahasa Jerman dan kesulitan dalam menjawab pertanyaan dari guru menggunakan bahasa tersebut.

Kekuatan dari sifat-sifat murid sebenarnya diimbangi dengan kemajuan teknologi, maka dari itu yang harus diubah adalah metode pengajaran guru atau peralatan yang harus digunakan selama proses pembelajaran. Teknologi sangatlah penting dalam kehidupan sehari-hari di zaman sekarang, di mana teknologi sendiri menjadi salah satu kebutuhan utama dalam kegiatan sosial dan masyarakat. Salah satu aspek dari kemajuan teknologi adalah dengan adanya berbagai perangkat penunjang pembelajaran yang dapat dengan mudah diakses oleh semua orang.

Dalam *Pixton* kita dapat menggunakan imajinasi serta mengasah kemampuan menulis kita untuk membentuk suatu alur cerita berbentuk komik. Penggunaan platform web *Pixton* sebagai pendukung pembelajaran masih belum umum digunakan di sekolah. Platform *Pixton* dirancang untuk memfasilitasi pembuatan dan pendistribusian komik secara interaktif, yang berfungsi ganda sebagai media hiburan sekaligus instrumen pembelajaran (Mustakim, 2020). Adanya keterbatasan beberapa pengajar yang kurang mahir dalam menggunakan teknologi terkini merupakan salah satu alasan mengapa penggunaan media *Pixton* masih belum banyak terjamah. Hal inilah yang dijadikan landasan bagi peneliti untuk mengumpulkan materi ajar yang sesuai untuk diberikan kepada murid. Penggunaan *Pixton* sebagai media ajar merupakan pilihan yang tepat untuk digunakan sebagai materi pembelajaran bagi murid, karena berbagai fitur-fitur pendukung dalam *Pixton* yang diharapkan dapat menambah minat serta semangat siswa dalam mengembangkan tulisannya.

PEMBAHASAN

Studi pendahuluan pada penelitian ini adalah berupa analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara yang melibatkan guru mata pelajaran Bahasa Jerman SMAN 1 Driyorejo. Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran Bahasa Jerman SMAN 1 Driyorejo, diketahui bahwa media *Pixton* masih belum digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Jerman.

Pada wawancara bersama guru mata pelajaran Bahasa Jerman, didapatkan bahwa

pembelajaran yang dilakukan selama ini telah berlangsung bersamaan dengan penggunaan media pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru tak banyak menarik perhatian siswa dan siswa cenderung lebih tertarik pada media-media digital yang menampilkan berbagai macam warna dan pola yang telah tersedia.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Driyorejo, dalam pembelajaran Bahasa Jerman ditemukan adanya keterbatasan minat siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan optimal. Pemberian media pembelajaran berupa *board game* telah dilakukan, namun siswa tetap terlihat jenuh dikarenakan media pembelajaran yang digunakan turun-temurun dan tidak ada pembaharuan.

Dari permasalahan tersebut, dibutuhkan solusi agar siswa yang mulanya kurang minat terhadap pembelajaran Bahasa Jerman yang dibawakan dengan media yang kurang terbaru, dapat kembali semangat dan menampilkan minat untuk belajar Bahasa Jerman dengan media digital. Dengan media komik *Pixton* ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan siswa mampu memahami dengan mudah materi-materi yang disampaikan.

Ahli media pada penelitian ini adalah Ibu Dra. Raden Roro Dyah Woroharsi Parnaningroem, M.Pd., dosen Program Studi Sastra Jerman Universitas Negeri Surabaya. Validasi dilakukan pada tanggal 25 Mei 2026, dan berikut tabel penyajian hasil skor validasi oleh ahli materi.

Tabel 1. Tabel validasi ahli materi

Indikator	Skor	Kategori
Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik
Kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum merdeka belajar	5	Sangat Baik
Kesesuaian media pembelajaran dengan materi <i>Reisen</i>	5	Sangat Baik

Materi <i>Reisen</i> tersampaikan secara menarik	5	Sangat Baik
Kesesuaian kosakata yang digunakan setara dengan bahasa Jerman tingkat A2	5	Sangat Baik
Bahasa yang digunakan setara dengan bahasa Jerman tingkat A2	5	Sangat Baik
Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	Sangat Baik
Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari	5	Sangat Baik
Kesesuaian penggunaan elemen penunjang materi	4	Baik
Kejelasan penulisan materi	5	Sangat Baik
Total Skor	49	
Skor Maksimal	50	
Persentase Skor	98%	

Penilaian oleh ahli materi terhadap kelayakan media komik Pixton senilai 98% dengan keterangan sangat layak dan tanpa revisi, sehingga tidak diperlukan adanya revisi kembali.

Ahli media pada penelitian ini adalah Bapak Hendro Aryanto. S.Sn., M.Si. dosen Program Studi Produksi Media Universitas Negeri Surabaya. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 15 Mei 2026, dan berikut tabel penyajian hasil skor validasi oleh ahli media.

Indikator	Skor	Kategori
Kemenarikan desain <i>Pixton</i> sebagai media pembelajaran	4	Baik
Kesesuaian pemilihan warna pada <i>Pixton</i>	4	Baik
Kesesuaian media pembelajaran dengan materi <i>Reisen</i>	4	Baik
Kejelasan bahasa yang digunakan pada <i>Pixton</i>	5	Sangat Baik
Kemudahan penggunaan media pembelajaran <i>Pixton</i>	5	Sangat Baik
Kejelasan tulisan dan pemilihan huruf pada <i>Pixton</i>	5	Sangat Baik
Konsistensi pemilihan jenis huruf pada <i>Pixton</i>	5	Sangat Baik
Ketepatan pemilihan font tulisan yang ada pada media pembelajaran	5	Sangat Baik
Kesesuaian gambar yang dipilih pada media pembelajaran dengan tema <i>Reisen</i>	5	Sangat Baik
Kesesuaian pengemasan desain media	4	Baik

Total Skor	42
Skor Maksimal	50
Persentase Skor	84%

Penilaian oleh ahli media terhadap kelayakan media komik *Pixton* senilai 84% dengan keterangan layak dan tanpa revisi, sehingga tidak diperlukan adanya revisi kembali.

Berdasarkan hasil validasi yang didapat, media komik *Pixton* memiliki presentase hasil dengan nilai 84%, dengan kategori layak. Pada penelitian yang dilakukan oleh Nanda Putri Utomo, dengan media buku saku mendapat hasil validasi dengan nilai 93%, dan Kisy Tirza Trirezekhi dengan media *Pixton* mendapat hasil berupa peningkatan nilai dari siswa melalui sistem *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil validasi media, dapat disimpulkan bahwa media komik *Pixton* mendapat kategori layak.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan yang dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media komik *Pixton* pada tema *Reisen* sebagai media pembelajaran keterampilan menulis, dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall dengan menerapkan lima langkah yakni: langkah pertama, studi pendahuluan, yang dilakukan dengan observasi ketika masa Pengenalan Lingkungan Persekolahan dan melalui wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran bahasa Jerman. Langkah kedua, merencanakan penelitian, dilakukan dengan membuat tujuan penelitian dan bentuk penelitian akan bagaimana media pembelajaran ini akan dikembangkan. Langkah ketiga, pengembangan desain, dilakukan penentuan desain produk atau media pembelajaran, menentukan sarana dan prasarana yang dibutuhkan selama pengembangan media, menyusun tahap-tahap pelaksanaan uji produk, dan menentukan tugas pihak yang terlibat selama pengembangan. Langkah keempat, uji produk terbatas, hanya melibatkan ahli materi dan ahli media sebagai validator guna menilai kelayakan media. Terakhir, langkah kelima, revisi produk atau media, saran serta masukan yang telah diterima dari validator diaplikasikan pada media sehingga mendapati media yang layak.

Media pembelajaran berupa komik *Pixton* pada tema *Reisen* sebagai media pembelajaran keterampilan menulis telah melalui proses validasi oleh dua orang ahli. Hasil penilaian menunjukkan persentase sebesar 98% dari ahli materi, dan 84% dari ahli media.

Mengingat seluruh skor tersebut berada pada rentang 81% - 100%, media ini dikategorikan valid dan layak digunakan tanpa revisi. Dengan demikian, komik *Pixton* yang dikembangkan terbukti layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.



LATERNE JOURNAL

Vol.15 No. 3 – 2026

e-ISSN XXXX-XXXX

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

DAFTAR PUSTAKA

- Barnes, K., Marateo, R., & Ferris, P. (2007). Teaching and Learning with the Net Generation. *Journal of Online Education*, 3.
- Cahyaningrum, F., Andayani, A., & Saddhono, K. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Argumentasi Melalui Model Think Pair Share Dan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas X-10 Sma Negeri Kebakkramat. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 3 no. <https://doi.org/https://doi.org/10.24832/jpnk.v3i1.605>
- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa (Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran)*. UB PRESS.
- GUSMAYANTI, G. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Kemampuan Menulis Teks Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kearifan Lokal Untuk Siswa Smkn 1 Tebo. *PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 3(1), 37–42. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v3i1.2095>
- Kast, B. (1989). *Vom Wort zum Satz zum Text. Methodisch-didaktische Überlegungen Schreibfertigkeit (im zur Anfängerunterricht)*. Fremdsprache Deutsch 1.
- Lestari, T. F. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Menulis Dialog Sederhana Melalui Metode* Universitas Pasundan.
- Maria Anggelina Prastin. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Pada Pelajaran IPS Materi Keragaman Sosial Budaya Kelas Iv SDN Sukorame 2 Kota Kediri. In *γ7α7* (Issue 8.5.2017). Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi revi). PT Remaja Rosdakarya.
- Mustakim. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Menggunakan Aplikasi Pixton Berbasis Pendekatan Kontekstual di Madrasah Tsanawiyah Al-Furqon*

- Kota Jambi Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Menggunakan Aplikasi Pixton Berbasis Pendekatan Kontekstual di. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Nuraenita, A., Pratiwi, W. D., & Nurhasanah, E. (2021). Keefektifan Penggunaan Media Gambar Seri dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.
- Nurhadi. (2017). *Handbook of Writing : Panduan Lengkap Menulis* (Edisi 1). Jakarta : Bumi Aksara, 2017.
- Putri, H. E., Syams, A., & Ahmad, E. (2023). Kreativitas Artistik Dalam Berkarya Komik Menggunakan Platform Pixton Di Smp Laboratorium Ydwp Unesa. *Jurnal Seni Rupa*, 11(3), 65–78. <http://e/journal.unesa.ac.id/index.php/va>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *BASICEDU*, 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Setiawan, D. (2021). Tantangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Era Digital. *Bahasa Dan Sastra*, Vol. 10 no.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (1992). *Media Pembelajaran*. CV. Sinar Baru Bandung.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis : Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Edisi Revi). Bandung : Angkasa, 2008.
- Utomo, N. P. (2022). Penggunaan Media Pixton dalam Pembelajaran Menulis Anekdota Siswa Kelas X SMKN 13 Jakarta Tahun Pelajaran 2021/2022. In *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. UIN Syarif Hidayatullah

