
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK *MÄRCHEN: DIE ABENTEUER VON ZWEI GESCHWISTER* UNTUK MATAKULIAH DEUTSCHE LITERATUR

THE COMIC DEVELOPMENT OF FAIRYTALE: THE ADVENTURES OF TWO SIBLINGS AS A TEACHING MATERIAL FOR THE DEUTSCHE LITERATURE COURSE

Nurlaili Khoirun Nikmah¹⁾, Sawitri Retnantiti²⁾

Universitas Negeri Malang

nurlailikn@gmail.com¹⁾, sawitri.retnantiti.fs@um.ac.id²⁾

Abstract

The research and development aim to produce teaching material in the form of a comic entitled “Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister“ to help students understand German literature. The development used in this research was the ADDIE model. Product has been validated by a media expert and a material expert and tested on 67 students taking the Deutsche Literature course. The research and development data were obtained from the questionnaires and observations as a research instrument and analyzed using the descriptive qualitative technique. This research showed that comic teaching material could motivated students to learning German literature and helped students to understand German literature, especially fairytales.

Keywords: German literature, teaching material, comic

Pendahuluan

Dongeng merupakan salah satu jenis karya sastra yang menunjukkan dunia fantasi untuk para pembacanya. Dongeng dalam sastra Jerman, disebut sebagai *Märchen*. *Märchen* termasuk dalam salah satu bentuk sastra tertua yang diturunkan dalam bentuk lisan (Gigl, 2008:28). Pada awalnya *Märchen* disampaikan secara turun menurun dari generasi ke generasi, akan tetapi seiring dengan perkembangan zaman, *Märchen* disebut sebagai karya sastra.

Märchen merupakan salah satu jenis karya sastra genre *Epik* yang dipelajari oleh mahasiswa Jurusan Sastra Jerman. Belajar sastra Jerman dianggap tidak mudah bagi mahasiswa, khususnya dalam memahami makna karya sastra. Wijayanti (dalam Nurhayati & Lilis, 2017:1) berpendapat bahwa pembelajaran sastra Jerman merupakan bagian kompetensi pembelajaran yang sulit, dimana mahasiswa belum memperoleh pengetahuan mengenai sastra Jerman sebelumnya, baik secara teori maupun empiris. Hal tersebut juga dapat diketahui dari kesulitan-kesulitan mahasiswa seperti: (1) keterbatasan kosakata yang dimiliki mahasiswa, (2) mahasiswa masih

menggunakan bantuan penerjemah untuk memahami isi karya sastra secara keseluruhan, dan (3) penyampaian materi karya sastra dengan menggunakan media *power point* tidak terlalu membantu pemahaman mahasiswa dan dianggap kurang menarik. Kurniawan (2008:2) juga menyebutkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam memahami karya sastra dongeng dikategorikan dalam pemahaman cukup. Sementara penyampaian materi karya sastra Jerman pada matakuliah *Deutsche Literatur* hanya menggunakan media *power point*, pernyataan dosen pengampu matakuliah *Deutsche Literatur*.

Dari temuan masalah di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran sastra Jerman memerlukan bahan ajar yang interaktif dan inovatif agar mahasiswa tertarik terhadap sastra Jerman dan lebih mudah memahami materi sastra Jerman. Salah satunya dengan bahan ajar berbasis komik. Azman, Zaibon, & Shiratuddin (2016:461) berpendapat bahwa penggunaan komik dapat mengembangkan kreativitas, inovasi, motivasi, dan pengalaman belajar yang bernilai bagi pembelajar. Komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi dengan teks dan gambar yang membentuk alur cerita agar mudah dipahami dan diserap, sehingga pesan atau informasi yang ingin disampaikan mudah diingat (Maharsi, 2011:7).

Di era modern ini, banyak mahasiswa yang tertarik pada karya sastra yang berbentuk visual dibandingkan dengan membaca teks karya sastra (Kopong, 2016:3). Oleh karena itu, bahan ajar komik dapat digunakan sebagai alat belajar mahasiswa dalam memahami sastra Jerman dan sebagai salah satu strategi belajar aktif yang dapat merangsang intelektual mahasiswa untuk belajar sastra Jerman. Sama halnya dengan Groensteen (2009:2) yang menganggap komik sebagai bahasa, dan sebagai “seperangkat mesin makna yang produktif“, dan juga Miodrag (2013:18) yang menganggap komik dalam pendidikan sebagai pembawa informasi dengan mengabaikan kekayaan gambar.

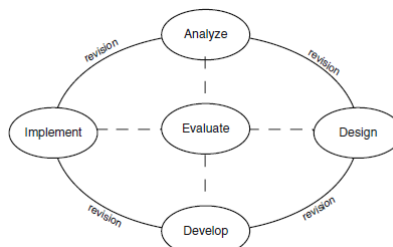
Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti termotivasi untuk mengembangkan bahan ajar berbasis komik dengan karya sastra dongeng yang berjudul *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister. Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister* merupakan karya sastra dongeng yang dikembangkan dari dongeng *Hänsel und Gretel* yang terdapat dalam buku *Kinder- und Hausmärchen* karya Grimm (1997:861-871). Bahan ajar tersebut berbasis komik yang disusun secara lengkap, yang terdiri dari materi dongeng, dan soal latihan. Dalam penggunaannya, bahan ajar tersebut dapat digunakan sebagai materi pembelajaran sastra Jerman atau bahkan sebagai materi belajar mandiri bagi mahasiswa.

Pengembangan bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister* ini terinspirasi oleh penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Wijaya (2013). Dari penelitiannya, penggunaan media komik pendek dalam matakuliah *Literaturgeschichte* dapat mempermudah pembelajaran materi Romantik. Dengan media komik pendek tersebut, mahasiswa tidak lagi merasa bosan dalam belajar sejarah, namun sebaliknya mahasiswa merasa lebih termotivasi dan lebih fokus dalam belajar sejarah sastra. Selain itu, pengembang juga terinspirasi oleh penelitian Damara (2015), yang mengembangkan buku komik sejarah kesusastraan dengan tema *Nachkriegsliteratur*. Buku komik tersebut diperuntukkan kepada mahasiswa yang sedang menempuh matakuliah *Literaturgeschichte*, dengan tujuan agar mahasiswa lebih bersemangat

dalam mengikuti perkuliahan *Literaturgeschichte*. Akan tetapi media buku tersebut memiliki tampilan hitam putih, dan alur cerita digambarkan kurang jelas.

Metode

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), uji coba (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Branch, 2009:2). Berikut ini adalah tahapan model pengembangan ADDIE dalam bentuk bagan.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Sumber: Branch (2009:2)

Dalam pengembangannya, bahan ajar komik ini melalui langkah-langkah sistematis dan diuji kelayakannya dari segi materi maupun media. Adapun prosedur penelitian dan pengembangan yang dijabarkan di bawah ini.

1. Analisis Kebutuhan (*Analysis*)

Sebuah kesenjangan pelaksanaan penelitian memiliki alasan untuk diidentifikasi. Pada prapenelitian, peneliti melakukan wawancara kepada dosen pengampu matakuliah *Deutsche Literatur* serta 30 dari 67 mahasiswa yang sedang menempuh matakuliah tersebut, agar mengetahui situasi dan kebutuhan mahasiswa dalam perkuliahan *Deutsche Literatur*. Wawancara dilakukan pada 1-6 Maret 2021 dengan fitur *voicenote* pada *WhatsApp*. Dari hasil wawancara diketahui bahwa perkuliahan *Deutsche Literatur* dilaksanakan dengan *Whatsapp* dan *Zoom*, sementara penyampaian materi sastra Jerman menggunakan media *power point*. Hal tersebut dikatakan kurang membantu mahasiswa dalam memahami sastra Jerman, karena kosakata yang dimiliki mahasiswa terbatas, sehingga mahasiswa memilih menggunakan bantuan penerjemah untuk memahami makna karya sastra.

2. Perancangan (*Design*)

Pengembangan bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister* memiliki tahapan rancangan, mulai dari mengumpulkan materi dengan sub topik dongeng, membuat ilustrasi, narasi singkat serta *storyboard* pada kertas A4, lalu mendesain komik dengan menggunakan *Adobe Photoshop CS4*. Berikut tabel rancangan desain bahan ajar komik.

Tabel 1. Rancangan Desain Bahan Ajar Komik

Judul	Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister
Materi	Dongeng
Sumber	<i>Das große Arbeitsbuch Literatur: Lyrik, Epik,</i>

	<i>Dramatik by Rolf Esser dan Kinder-und Hausmärchen by Grimm Jakob, Grimm Wihelm</i>
Sasaran	Mahasiswa yang sedang menempuh matakuliah <i>Deutsche Literatur</i>
Aplikasi	<i>Adobe Photoshop CS4</i>
Format file	<i>Pdf</i>
Ukuran	A4 (21,0 cm x 29,7 cm)

3. Pengembangan (*Development*)

Rancangan dari tahapan di atas, direalisasikan pada tahap ini. Bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister* didesain dengan menggunakan *Adobe Photoshop* berukuran A4 yang disimpan dalam format *pdf*, lalu diunggah pada *Google Drive*. Hal tersebut disebabkan perkuliahan *Deutsche Literatur* dilakukan dengan *zoom* yang sebagai *e-learning* pembelajaran daring.

Bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister* dikembangkan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan dari media tersebut. Ahli materi yang terpilih yaitu Rofi'ah, S.Pd., M.Pd, selaku dosen matakuliah *Deutsche Literatur*, sementara ahli media yang terpilih, yaitu Robby Yunia Irawan, S. Pd., M. Pd, merupakan dosen Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang yang memiliki pengetahuan, wawasan dan keterampilan dalam bidang media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menggunakan lembar angket dengan *google form* sebagai *platform online* yang berguna untuk menerima komentar, saran, maupun kritik terhadap bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister*.

4. Uji Coba (*Implementation*)

Bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister* diimplentasikan kepada 60 dari 67 mahasiswa yang sedang menempuh matakuliah *Deutsche Literatur*. Pada saat uji coba lapangan, peneliti menggunakan lembar observasi dan lembar angket. Lembar observasi tersebut digunakan untuk mengamati keterlibatan mahasiswa dalam penggunaan bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister*, sedangkan lembar angket berguna untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap penggunaan bahan ajar komik *Märchen:Die Abenteuer von zwei Geschwister*.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi terhadap bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister* berguna untuk memperbaiki bahan ajar dari setiap tahapannya sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan oleh validator dan mahasiswa melalui lembar angket, agar produk menjadi lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan serta layak untuk digunakan dalam perkuliahan.

Pada penelitian dan pengembangan ini digunakan jenis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian lembar angket ahli media, ahli materi, dan mahasiswa, sedangkan data kualitatif berupa saran, komentar, dan kritik yang ditulis pada lembar angket oleh ahli materi, ahli media, mahasiswa, dan observer. Data yang diperoleh dari penilaian lembar angket ahli media dan ahli materi tersebut diolah dengan menggunakan teknik persentase skala

Guttman dengan rumus $p = \frac{\sum x}{\sum xi} \cdot 100\%$. Kemudian hasil akhir perolehan prosentase validasi media tersebut dianalisis kelayakannya dengan cara diinterpretasikan dalam tabel kategori validitas yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013:170).

Tabel 2. Tabel Kategori Validitas

PERSENTASE	KATEGORI
0%-25%	Sangat Tidak Baik
26%-50%	Tidak Baik
51%-75%	Cukup Baik
76%-100%	Sangat Baik

Sumber: Sugiyono (2013:170)

Adapun untuk pengolahan data kualitatif dilakukan dengan cara membaca, mendeskripsikan data, dan kemudian menarik kesimpulan secara keseluruhan.

Hasil

Bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister* telah melalui tahap validasi oleh ahli media (**lampiran 1**) dan ahli materi (**lampiran 2**), dengan memperoleh prosentase kelayakan produk sebesar 88,8% (**lampiran 3**) dari ahli media dan 100% (**lampiran 3**) dari ahli materi. Dari perolehan prosentase tersebut, bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister* termasuk kategori “sangat baik” berdasarkan tabel validitas Sugiyono (2013:170). Hal tersebut membuktikan bahwa media komik tersebut layak digunakan dalam perkuliahan *Deutsche Literatur*.

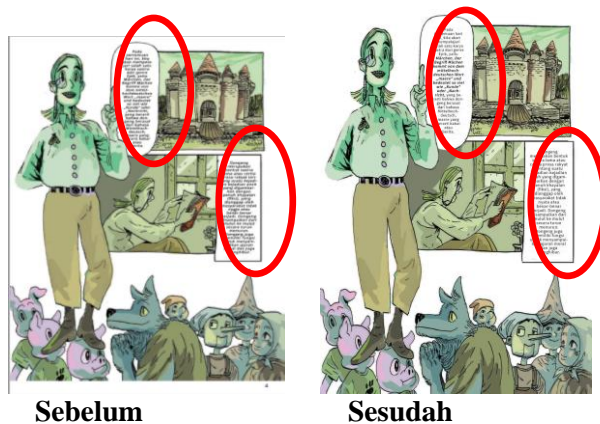
Bahan ajar ini dikembangkan dengan tujuan untuk memudahkan mahasiswa dalam mempelajari karya sastra dongeng dan menumbuhkan motivasi mahasiswa dalam belajar karya sastra. Bahan ajar ini berbentuk komik dengan judul “*Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister* “ yang berisi materi dongeng, karya sastra dongeng, dan soal latihan. Bahan ajar ini berukuran A4 dan berwarna yang disimpan dalam format *pdf*, kemudian diunggah pada *Google Drive*, sehingga bahan ajar tersebut dapat diakses secara *online* dengan *link* (<https://bit.ly/Bahanajarkomik>).

Berdasarkan hasil lembar angket yang diisi oleh validator, bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister* memiliki tampilan yang menarik dan sesuai dengan materi, namun masih perlu sedikit perbaikan. Berikut ini tampilan bahan ajar komik sebelum dan sesudah direvisi.



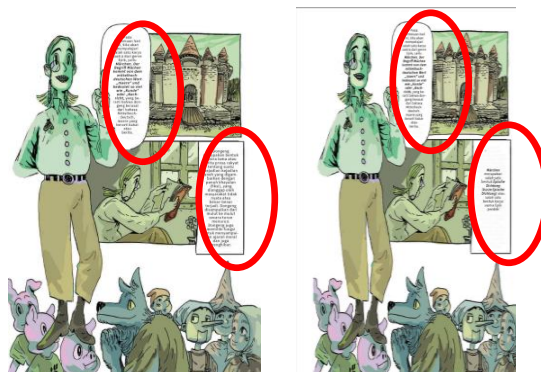
Gambar 2. Revisi Sebelum dan Sesudah pada Halaman Sampul Depan

Pada bagian sampul, ahli media memberikan saran untuk menulis “*Märchen*” sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Jerman, dan ukuran *font* “*Märchen*” disarankan untuk lebih diperbesar.



Gambar 3. Revisi Sebelum dan Sesudah pada Halaman 4-41

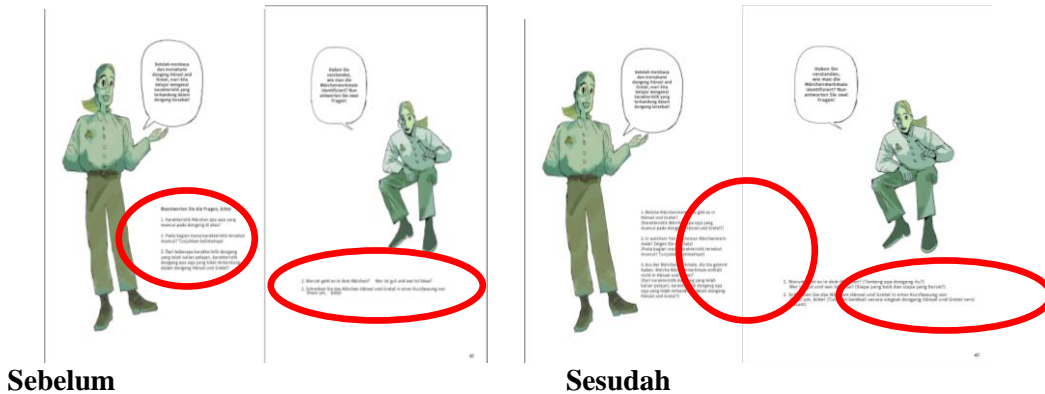
Menurut ahli media jenis *font* pada bahan ajar kurang sesuai dengan ilustrasi, sehingga ahli media menyarankan untuk merubah jenis *font* dari *georgia noto san* menjadi *source sans* dan ukuran *font* lebih baik disetarakan atau konsisten serta *font* berbahasa Jerman ditebalkan atau *bold*.



Sebelum Sesudah

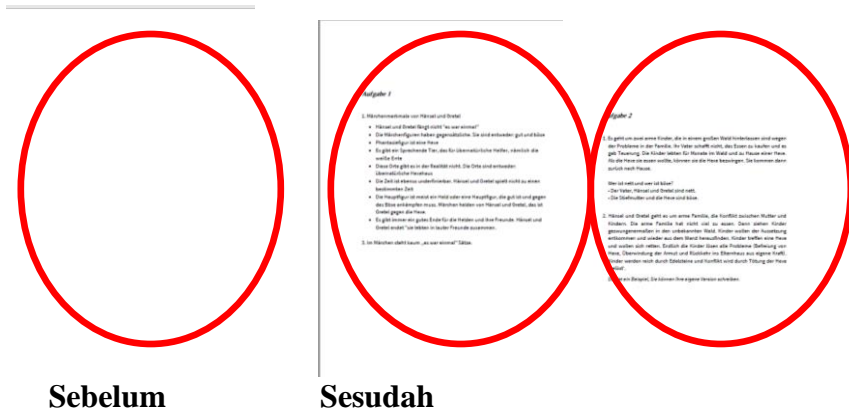
Gambar 4 Revisi Sebelum dan Sesudah pada Halaman 4

Ahli materi berpendapat bahwa pengertian dongeng sebelumnya terlalu umum dan untuk *Indonesische Literatur*, oleh karena itu ahli materi memberikan koreksi pengertian dongeng dengan menyantumkan *Epik*, karena dongeng merupakan salah satu karya sastra jenis *Epik*.



Gambar 5 Revisi Sebelum dan Sesudah Soal Pemantapan pada Halaman 42-43

Menurut ahli materi penggunaan bahasa pada soal pemantapan materi sebaiknya konsisten dengan menggunakan dua bahasa, yaitu Bahasa Jerman dan Indonesia.



Gambar 6 Revisi Sebelum dan Sesudah pada Pembahasan Soal (Kunci Jawaban)

Ahli materi memberikan pendapat agar bahan ajar komik tersebut juga diberikan kunci jawaban atau pembahasan pada lembar baru, sehingga dapat digunakan sebagai materi belajar mandiri bagi mahasiswa.

Sementara hasil penelitian yang disajikan berikut mencakup keseluruhan kegiatan uji coba bahan ajar komik. Temuan-temuan yang disajikan berikut sesuai dengan respon mahasiswa terhadap penggunaan bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister* yang ditulis mahasiswa pada lembar angket. Berikut ini data temuan yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 3. Hasil Data Angket Mahasiswa

No	Pertanyaan	Tanggapan responden (%)	
		Ya	Tidak
1.	Apakah bahan ajar komik <i>Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister</i> menarik?	100	0
2.	Apakah ilustrasi yang disajikan pada bahan ajar dapat memudahkan pemahaman karya sastra dongeng?	100	0
3.	Apakah bahan ajar komik <i>Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister</i> dapat membantu pemahaman materi karya sastra dongeng?	100	0
Selain	4. Apakah bahan ajar komik <i>Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister</i> dapat memotivasi minat baca terhadap karya sastra Jerman?	96,6	3,3
	5. Apakah soal latihan dapat membantu pementapan pemahaman materi?	100	0

memberikan respon terhadap bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister*, mahasiswa juga memberikan komentar (**lampiran 5**). Mahasiswa menyatakan bahwa ilustrasi dalam bahan ajar komik dapat membantu mempermudah dalam memahami materi atau isi cerita dengan menambah pemahaman tersendiri bagi pembaca. Sama halnya dengan pendapat Aggleton (2018:17), yang mengatakan bahwa karakter yang disajikan pada komik mampu memberikan pengalaman membaca yang lebih baik untuk pembacanya. Ahli materi juga menyatakan hal yang sama, yaitu gambar dapat membantu mempermudah pemahaman. Adapun 3,3% mahasiswa berpendapat bahwa ilustrasi pada bahan ajar komik ini sesuai untuk semua kalangan dari remaja hingga dewasa.

Selanjutnya pada penyajian bahan ajar berbasis komik ini, dikatakan sudah sesuai oleh ahli materi dan mahasiswa, yang diawali dengan materi dongeng, karya sastra dongeng, dan soal pementapan materi. Sebanyak 1,66% mahasiswa juga merasa terbantu dengan penyajian materi pada bahan ajar berbasis komik ini dibandingkan dengan penyajian materi menggunakan *power point*. Sementara 100% mahasiswa mengatakan bahwa bahan ajar ini secara keseluruhan menarik, dan 3,3% mahasiswa menyebutkan bahwa penyajian bahan ajar komik dengan dua bahasa dapat mempermudah proses belajar sastra Jerman. Namun ada juga 3,3% mahasiswa lainnya yang memberikan komentar bahwa bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister* kurang menarik, karena pada komik digital ini dipaparkan dengan banyak tulisan dan tidak seperti komik pada umumnya, sehingga hal tersebut dapat membuat pembaca cepat bosan.

Sementara, sebanyak 100% mahasiswa setuju bahwa soal latihan dapat membantu pemahaman materi, namun terdapat 1,66% mahasiswa memberikan saran untuk menambah beberapa latihan soal agar pembaca dapat lebih memahami materi yang disajikan. Adapun 1,66% mahasiswa lainnya yang berpendapat bahwa soal latihan dapat membantu pementapan materi, namun kunci

jawaban yang dilampirkan bersama dengan latihan soal dapat membuat mahasiswa malas mengerjakan soal latihan dan lebih memilih untuk melihat kunci jawaban.

Adapun lembar observasi ditulis oleh dua observer, yaitu Angela Primavita dan Tesalonika Yunta Karunia, yang merupakan mahasiswa Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang angkatan 2017. Kedua observer tersebut bertugas mengamati respon mahasiswa saat menggunakan bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister* yang ditulis pada lembar observasi (**lampiran 6, 7, dan 8**). Dari hasil lembar observasi, diketahui bahwa pada kegiatan pembelajaran di offering A terdapat sedikit kendala dalam pengaksesan. Hal tersebut terjadi karena *link* bahan ajar komik tidak valid untuk sekali tekan pada fitur *chat zoom*, namun *link* tersebut dapat diakses apabila *copy paste* atau diketik pada laman *google*, sedangkan pada uji coba offering B dan C tidak mengalami kendala dalam pengaksesan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data angket yang telah diisi oleh para ahli, bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister* dinyatakan menarik untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran sastra Jerman. Wulandari (2017:162) mengatakan keberadaan bahan ajar dapat membantu pembelajaran lebih teratur dan mahasiswa juga dapat memperoleh pedoman materi yang jelas. Sama halnya yang disampaikan oleh ahli materi, bahwa bahan ajar berbasis komik ini efektif untuk pembelajaran dan dapat digunakan sebagai alternatif belajar mandiri mahasiswa. Adapun Adiyah (2018:3) juga berpendapat bahwa bahan ajar berbentuk komik sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran sastra Jerman pada matakuliah *Deutsche Literatur*, mahasiswa belajar tentang pemahaman teori dari tiga genre karya sastra yang meliputi *Epik*, *Lyrik*, dan *Drama* (Katalog Jurusan Sastra Jerman, 2019:39). Materi yang disajikan pada bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister* sesuai dengan materi yang disampaikan dalam perkuliahan *Deutsche Literatur*. Bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister* dikembangkan dengan salah satu materi karya sastra genre *Epik* yaitu dongeng. Penentuan bahan ajar komik didasarkan pada kriteria antara lain, relevansi dengan isi pembelajaran dongeng, tujuan pembelajaran, dan cara pemanfaatannya (Febriani, dkk, 2020:7).

Penggunaan komik dalam pembelajaran dapat mendorong keterampilan naratif dan linguistik pembelajar dan memotivasi serta melibatkan pembelajar yang enggan dalam belajar (Moula, 2011:1). Bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister* merupakan alat pembelajaran berbentuk komik yang sebagai sarana belajar mahasiswa dalam membantu menciptakan suasana belajar yang menarik dengan penyajian materi lebih konkret dan variatif. Tiarani (2011:3) juga menyampaikan bahwa bahan ajar merupakan sarana belajar yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran dengan memberi kesempatan pembelajar untuk mengulangi materi secara mandiri. Gils (dalam Sadik 2008:490) menyebutkan beberapa manfaat komik dalam pembelajaran, yaitu: dapat memberi variasi pembelajaran yang lebih menarik, mewujudkan pengalaman belajar pembelajar, membuat penjelasan lebih menarik, menciptakan situasi kehidupan nyata pada proses pembelajaran, dan meningkatkan keterlibatan pembelajar dalam proses pembelajaran.

Dari hasil analisis data, bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister* dapat memudahkan mahasiswa dalam proses pembelajaran *Deutsche Literatur* secara daring agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sementara itu, dari hasil observasi yang dilakukan oleh kedua observer dapat diketahui bahwa bahan ajar komik ini dapat membuat mahasiswa lebih tertarik dan antusias dalam pembelajaran karya sastra, khususnya materi dongeng. Suryani (2015:14) juga menyebutkan pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan motivasi belajar pembelajar dan memperjelas makna bahan pembelajaran agar lebih mudah dipahami.

Dari hasil analisis angket mahasiswa dapat diketahui bahwa bahan ajar komik memudahkan mahasiswa dalam mempelajari karya sastra karena adanya ilustrasi. Ilustrasi dapat membantu pemahaman mahasiswa. Sama halnya dengan pernyataan Smith (2006:6), bahwa banyak penelitian yang menunjukkan komik sebagai sumber yang sangat baik bagi pembelajar yang mengalami kesulitan dalam kemampuan membaca dan kurangnya motivasi, dengan (1) kombinasi teks dan ilustrasi, komik merupakan media yang tepat bagi pelajar dengan karakter belajar bentuk visual, (2) komik dapat memberi dorongan dalam perkembangan imajinasi, dan (3) ilustrasi dalam komik dapat meningkatkan analisis sastra pembelajar dan memperkuat penguasaan kata-kata.

Pemaparan bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister* disusun relatif panjang dengan mempertimbangkan tata bahasa dan kosakata, sehingga bahan ajar ini dapat digunakan sebagai alat pembelajaran sastra yang efektif. Seperti pendapat Smith (2006:6), bahwa komik adalah alat yang efektif untuk pengajaran membaca dan analisis sastra pada seluruh tingkat.

Selanjutnya mengenai pendapat mahasiswa yang menganggap keberadaan kunci jawaban dalam satu *file* bahan ajar kurang efektif untuk pembelajaran. Dengan demikian, pengembang memisahkan materi karya sastra dongeng dengan *link* (<https://bit.ly/komikdieAbenteuervonzweiGeschwister>) dan lembar kunci jawaban dengan *link* (<https://bit.ly/Lösungsschlüssel>).

Simpulan

Bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister* merupakan alat pembelajaran berbentuk komik yang dapat digunakan sebagai alat belajar mandiri mahasiswa. Bahan ajar komik berisi materi dongeng untuk pembelajaran sastra Jerman pada matakuliah *Deutsche Literatur*. Materi dongeng yang terdapat dalam bahan ajar tersebut sesuai dengan materi pembelajaran sastra Jerman pada matakuliah *Deutsche Literatur* dan telah didiskusikan dengan ahli materi atau dosen pengampu matakuliah *Deutsche Literatur*.

Bahan ajar komik dongeng *Märchen: Die Abenteuer von zwei Geschwister* telah membantu mahasiswa dalam memahami materi dongeng dan makna dari karya sastra dongeng. Bahan ajar ini disusun secara sistematis dengan mementingkan tata bahasa dan kosakata yang terdapat pada sebuah karya sastra. Dengan bahan ajar komik tersebut, mahasiswa dapat belajar karya sastra dongeng, mulai dari memahami materi dongeng, menganalisis dongeng, serta mengasah kemampuan diri dengan mengerjakan latihan soal yang tersedia pada bahan ajar. Bahan ajar

komik ini telah direvisi dengan memisahkan *link* soal latihan dan *link* kunci jawaban, sehingga bahan ajar dapat digunakan secara efektif.

Berdasarkan hasil analisis data angket yang telah diisi oleh para ahli, bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteurer von zwei Geschwister* dianggap sebagai bahan ajar yang menarik yang dapat memotivasi mahasiswa dalam belajar sastra Jerman, baik dari segi materi maupun bahan ajar. Selain itu, dari segi bahasa bahan ajar komik ini dapat digunakan oleh semua kalangan dari remaja hingga dewasa. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteurer von zwei Geschwister* dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi karya sastra dongeng, dan menumbuhkan motivasi mahasiswa dalam belajar sastra terutama pada pembelajaran daring.

Saran

Berkaitan dengan paparan hasil penelitian dan pengembangan di atas, pengembang memberikan saran untuk pengembang lebih lanjut, yaitu (1) bahan ajar ini dapat dikembangkan dengan materi karya sastra lainnya, akan lebih baik apabila satu genre *Epik*, *Lyrik*, dan *Drama*, (2) penyajian bahan ajar lebih inovatif dan variatif, dan (3) latihan yang disajikan diperbanyak dan lebih variatif (tidak hanya bentuk uraian). Meskipun bahan ajar komik *Märchen: Die Abenteurer von zwei Geschwister* telah melalui tahap revisi, tidak menutup kemungkinan bagi pengembang berikutnya untuk mengembangkan dan menginovasi bentuk bahan ajar media yang lebih baik, seperti bahan ajar atau media komik berbasis *power point* yang memiliki audio atau *background*.

Daftar Rujukan

- Aggleton, J. 2018. Defining digital comics : a British Library perspective Defining digital comics: a British Library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10(4), 393-409. Dari <https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1503189>.
- Adiyah, T. A., Mochammad, A., dkk. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik “The Light of Life”. *Natural Science Education Research*, 1(1), 1-9. Dari <https://journal.trunojoyo.ac.id/nser/article/view/4290/2997>.
- Azman, F.N., Zaibon, S.B., & Shiratuddin, N. 2016. Pedagogical Analysis of Comic Authoring Systems for Educational Digital Storytelling. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 89(2), 461-469. Dari https://www.researchgate.net/publication/306167904_Pedagogical_analysis_of_comic_authoring_systems_for_educational_digital_storytelling.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Damara, Vania Prima. 2015. *Pengembangan Buku Komik tentang Sejarah Kesusastraan Jerman dengan Tema Nachkriegsliteratur sebagai Media Pembelajaran pada Matakuliah Literaturgeschichte*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang. Universitas Negeri Malang.
- Febriani, M., D Prasadha., dkk.2020.. The Online Comic Development of Indonesian Folkore as a Literature Learning Media for Millennials. *IOP Conf. Series: Materials Science and*

- Engineering*, 1098(3), 1-9. Dari <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/1098/3/032015>.
- Gigl, Claus. 2008. *Abiturwissen Kompakt Deutsch Prosa/Drama/Lyrik*. Stuttgart: Ernst KlettVerlag GmbH.
- Grimm, Brüder. 1997. *Ausgewählte Kinder- und Hausmärchen*. Stuttgart: Phillip Reclam Jun.
- Groensteen, T. 2007. *The system of comics*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Kuniawan, Andri. 2008. *Pemahaman Mahasiswa terhadap Dongeng Jerman dalam Mata Kuliah Einführung in die Literaturwertschätzung melalui Flussdiagram*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang. Universitas Negeri Malang.
- Kopong, Yuliana Sabu. 2016. *Pengembangan Video Animasi untuk Memahami Puisi pada Matakuliah Deutsche Literatur Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang. Universitas Negeri Malang.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku
- Miodrag, H. 2013. *Comics and language. Reimagining critical discourse on the form*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Moula, Evangelia. 2018. Adapting Literature Into Comics and Comparing Hand-Made Comics with Digital-Made Ones. *Journal of Literature and Art Studies*, 8(10), 1450-1458. Dari https://www.researchgate.net/publication/329061861_Adapting_Literature_Into_Comics_and_Comparing_Hand-Made_Comics_With_Digital-Made_Ones.
- Nurhayati, Rosyidiana & Lilis A. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop Up untuk Pembelajaran Karya Sastra Bahasa Jerman di Kelas XI SMA Negeri 1 Tarik Sidoarjo. *Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 1(2), 143-151. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/1388>.
- Sadik, A. 2008. Digital storytelling: a meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), 487–506. Dari https://www.researchgate.net/publication/225696853_Digital_storytelling_A_meaningful_technology-integrated_approach_for_engaged_student_learning.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryani, Nunuk, Ahmad S, dan Aditin P. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Smith, Andrew. 2006. *Teaching with Comics*. University of Lethbridge.
- Tiarani, V. A. 2011. *Teknik Pengembangan Bahan Ajar Dwi Bahasa untuk Kelas Internasional*. Yogyakarta: Univertitas Negeri Yogyakarta (online). (<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132306624/pengabdian/Teknik+Penulisan+Buku+Ajar.pdf>), diakses pada 10 Juli 2021.

Tim Penyusun Katalog JSJ. 2019. *Katalog Jurusan Sastra Jerman*. Malang: Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang

Wijaya, Febby Diana. 2013. *Pengembangan Media Komik Pendek sebagai Media Pembelajaran pada Materi Romantik dalam Matakuliah Literaturgeschichte*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang. Universitas Negeri Malang.

Wulandari, Y., Wachid E.P. 2017. Kelayakan Aspek Materi dan Media dalam Pengembangan Buku Ajar Sastra Lama. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 162-172. Dari <https://core.ac.uk/download/pdf/187440438.pdf>