



Penerapan Media Komik Berbahasa Jerman Melalui Laman *Make Beliefs Comix* untuk Keterampilan Menulis Bahasa Jerman di SMAN 9 Malang

Application of German Comic Media Through the *Make Beliefs Comix* Website for German Writing Skills at SMAN 9 Malang

Isnaini Nur Azizah¹⁾, Edy Hidayat²⁾

Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5, Malang, Jawa Timur 65145

*isnaini.nur.1802416@students.um.ac.id*¹⁾, *edy.hidayat.fs@um.ac.id*²⁾

Abstract

*This study aims to describe the application of German comics media through the *Make Beliefs Comix* Website for German writing skills and students' responses to the application of the media. The research method is descriptive qualitative with 36 students and two observers as the data sources. The data were obtained from the results of questionnaires and observation. Based on the questionnaires result, it shows that the application of German comics media through *Make Beliefs Comix* received a positive response from students. Based on the results of observation, the students showed enthusiasm in making comics through *Make Beliefs Comix*. Furthermore, the application of media through *Make Beliefs Comix* is interesting for students and can increase their enthusiasm for learning.*

Keywords: *learning media, comic, *Make Beliefs Comix*, writing*

Pendahuluan

Proses belajar mengajar di sekolah erat kaitannya dengan media pembelajaran. Media merupakan segala bentuk sarana komunikasi multiarah yang mentransmisikan informasi dari pemberi pesan kepada penerima pesan, baik informasi yang dapat divisualisasikan maupun tidak (Yuniastuti et al., 2021). Komunikasi multiarah atau banyak arah terjadi ketika terdapat beberapa orang dalam satu kelompok di mana pemberi pesan dan penerima pesan saling bertukar pikiran. Pembelajaran merupakan susunan peristiwa yang dirancang dan ditinjau untuk mencapai hasil belajar yang di dalamnya terjadi proses komunikasi. Proses pembelajaran berpusat pada tujuan (*goal directed teaching process*) di mana beberapa hal dapat direncanakan sebelum terjadinya pembelajaran (*pre-planned*). Agar proses pembelajaran efektif, guru harus berperan penting dalam merencanakan pembelajaran yang membuat siswa dapat mengimplementasikan pemahaman konsep dan prinsip pada hal yang telah dipelajari. Dalam hal ini ruang lingkup pembelajaran meliputi media pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, dan sebagainya. Belajar dan pembelajaran sebagai

kegiatan komunikasi membutuhkan media komunikasi, di mana media tersebut sering disebut dengan media pembelajaran. Kurangnya variasi dalam media pembelajaran membuat siswa kurang tertarik sehingga respons siswa kurang terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, siswa pasif saat proses pembelajaran dikarenakan metode *Teacher Center* yang membuat rendahnya kemandirian belajar siswa sehingga siswa tidak menggali dan mengembangkan kemampuannya, hanya bergantung pada tenaga pendidik (Khoiriyah & Suprpto, 2021). Sesuai peranan media pembelajaran dan kemajuan teknologi yang melingkupinya, saat ini banyak terdapat media pembelajaran berbasis IT (*Information and Technology*).

Prastiti (dalam Vantika & Hidayat, 2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran digital merupakan media yang canggih dan disesuaikan dengan keterbaruan teknologi yang familiar bagi siswa. Pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan di Indonesia harus menekankan bahasa sebagai alat komunikasi. Pembelajaran bahasa yang komunikatif melibatkan penggunaan asumsi baru dan berbeda pada dua isu dasar, yaitu bahasa apa yang dipelajari seseorang dan bagaimana seseorang mempelajari bahasa (Elizar, 2022). Variasi pada media pembelajaran bahasa sangat penting untuk membantu siswa meningkatkan keterampilannya dalam berbahasa. Sama seperti bahasa pada umumnya, bahasa Jerman memiliki keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh pembelajarnya. Keterampilan berbahasa Jerman meliputi menyimak (*hören*), berbicara (*sprechen*), membaca (*lesen*), dan menulis (*schreiben*). Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting dan dapat meluaskan wawasan siswa.

Menulis merupakan keterampilan produktif yang proses pembelajarannya dapat dilakukan di dalam maupun di luar kelas untuk mengembangkan proses berpikir siswa (Sunarsih, 2016). Sifat keterampilan berbicara dan menulis adalah ekspresif (mengungkapkan atau memberikan informasi), sedangkan sifat dari keterampilan membaca dan menyimak yaitu reseptif (menerima informasi). Keterampilan berbahasa biasanya diperoleh melalui tahap yang berurutan, dimulai dari menyimak dan berbicara, selanjutnya membaca dan menulis. Walaupun menulis berada di tahap terakhir dalam penguasaan keterampilan berbahasa, menulis sangat penting karena dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman mengenai bahasa yang dipelajari. Menurut Tarigan (dalam Putri & Elvina, 2019), menulis merupakan keterampilan berbahasa yang digunakan untuk komunikasi tidak langsung dan bukan bertatap muka dengan orang lain. Siswa dituntut untuk menguasai keterampilan ini secara bertahap melalui latihan.

Media yang berhubungan dengan menulis salah satunya adalah komik. Komik merupakan media yang berupa teks dan gambar sebagai visualisasinya. Sifat komik yang mudah dan sederhana dapat membantu siswa dalam mengingat kosakata dan memahami penggunaan tata bahasa sesuai dengan konteks (Mayasari et al., 2018). Pada awalnya komik dirancang sebagai sarana humor, namun dikarenakan banyaknya peminat komik dan berkembangnya zaman, komik dapat diadaptasi sebagai media pembelajaran (Sari, 2018). Berbagai macam variasi perkembangan komik, salah satunya komik digital. Komik digital merupakan komik yang berbasis teknologi yang dikembangkan secara digital tanpa mengubah sifat asli dari komik. Komik merupakan salah satu media yang sifatnya komunikatif, mudah diakses, memiliki nilai edukasi, penggunaan bahasa yang sesuai dengan keterbacaan siswa, dan juga menarik (Pramesti et al., 2020).

Harvey (dalam Kirtley et al., 2020) mendefinisikan komik sebagai media perpaduan antara konten visual dan verbal. Hal tersebut sejalan dengan pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran karena dapat memberikan kesan visualisasi yang menarik melalui gambar dan teks. Pada pembelajaran, pemaparan materi secara lisan melalui komik oleh guru akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan. Definisi komik menurut Scott McCloud (dalam Kirtley et al., 2020) adalah sebagai gambar statis (tidak bergerak) yang disandingkan dengan gambar lain dalam urutan yang runtut, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan/atau untuk menghasilkan respons estetika pada penonton atau pembaca. Implementasi komik saat ini semakin berkembang

dengan menggunakan teknologi sehingga pemanfaatannya menjadi lebih luas. Dalam hal ini, komik digital banyak dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil observasi saat melaksanakan Asistensi Mengajar pada bulan Februari 2021 di SMA Negeri 9 Malang, diperoleh informasi terkait pembelajaran bahasa Jerman di SMA Negeri 9 Malang terutama pada keterampilan berbahasa dan media pembelajaran yang digunakan. Hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan adalah sebuah laman web yang dirilis oleh sekolah. Beberapa fitur pada laman tersebut tidak dapat berfungsi jika siswa mengaksesnya melalui perangkat *smartphone* sehingga guru hanya menggunakan fitur yang dapat diakses siswa baik melalui komputer, laptop, maupun *smartphone*. Laman web yang dirilis sekolah tersebut terkesan monoton dan kurang menarik. Selain itu, kemampuan siswa pada keterampilan menulis bahasa Jerman tergolong rendah yang ditunjukkan dengan respons siswa ketika diberi tugas membuat teks sederhana oleh pendidik. Sebagian besar siswa lupa dengan gramatik yang pernah dipelajari dan penulisan frasa/kata yang kurang tepat. Peneliti berpendapat bahwa siswa bosan dengan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurangnya antusias siswa pada saat mendapat tugas membuat teks sederhana. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti penerapan media komik berbahasa Jerman melalui laman *Make Beliefs Comix* untuk keterampilan menulis bahasa Jerman di SMAN 9 Malang dan respons siswa mengenai media tersebut.

Make Beliefs Comix merupakan aplikasi dan laman web yang digunakan untuk membuat komik strip secara digital. *Make Beliefs Comix* dibuat oleh Bill Zimmerman. Saat ini aplikasinya hanya tersedia pada iOS saja dan dapat diunduh dari Apple App Store. Pada aplikasi tersebut tersedia versi gratis dan versi berbayar dengan harga US\$1,99, di mana pengguna dapat menggunakannya tanpa terganggu iklan (Kohnke, 2020). Sedangkan untuk pengguna selain iOS, dapat menggunakan versi laman webnya yang tersedia gratis di <http://www.makebeliefscomix.com/Comix/>. *Make Beliefs Comix* menyediakan berbagai fitur untuk pengguna, seperti tersedianya karakter, lebih dari 100 objek, emoji, beberapa kata yang menggambarkan ekspresi, dan latar belakang untuk bahan membuat komik. Pengguna dapat memilih papan cerita mulai 2-18 panel dan juga dapat menambahkan berbagai model balon percakapan. Selain itu, *Make Beliefs Comix* menyediakan beberapa templat panel sesuai dengan tema untuk memudahkan pengguna yang masih tidak yakin apa yang harus dimasukkan dalam komik stripnya. Laman *Make Beliefs Comix* dapat dimanfaatkan guru untuk mengembangkan dan menyajikan materi yang sesuai dengan visi pedagogi pada kreativitas media pembelajaran (Kohnke, 2020). Siswa juga dapat mengembangkan kreativitasnya dalam membuat cerita sesuai dengan bahasa mereka sendiri. Guru dan siswa tidak perlu memiliki keterampilan tertentu untuk menggunakan *Make Beliefs Comix* secara optimal. Namun, terdapat beberapa kelemahan pada *Make Beliefs Comix* yaitu terdapat iklan yang muncul di tampilan laman web dan aplikasinya tidak tersedia di Android dan Windows.

Devista dan Kadafi dalam penelitiannya membahas mengenai pemanfaatan situs *Make Beliefs Comix* pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang bertujuan untuk mengembangkan dan berinovasi dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital khususnya komik digital dalam pengajaran bahasa Indonesia (Devista & Kadafi, 2021). Pada pembahasan tersebut menunjukkan sebanyak 50 dari 60 responden yang menyatakan bahwa guru bahasa Indonesia mereka belum pernah menggunakan media komik digital dalam pembelajaran. Selanjutnya, 58 dari 60 responden berpendapat bahwa media komik digital menggunakan situs *Make Beliefs Comix* sangat menarik ketika digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Sementara penelitian oleh Rakhmayanti (2020) lebih membahas tentang penerapan aplikasi pembuat komik yaitu *Comic Life* dan *Make Beliefs Comix* pada pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian tersebut bertujuan untuk membawa paradigma pembelajaran bahasa dan sastra menggunakan program dan aplikasi berbasis komputer. Keterampilan berbahasa siswa mengenai pemilihan kata, membuat kalimat, kemampuan merangkai peristiwa, dan kreativitasnya. Pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan *Comic Life* atau *Make Beliefs Comix* memungkinkan siswa untuk dapat mengelaborasi dan mengkolaborasikan pengetahuan serta



kemampuan siswa bersama-sama. Pada penelitian terdahulu, belum ada yang membahas *Make Beliefs Comix* untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Jerman dan hanya membahas keterampilan berbahasa secara universal, belum ada yang spesifik pada salah satu keterampilan. Penelitian ini lebih mengkaji tentang penerapan media komik pada laman *Make Beliefs Comix* untuk keterampilan menulis bahasa Jerman dan respons siswa terhadap media tersebut.

Metode

Pada penelitian ini digunakan jenis penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2013), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang didasari pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk mengkaji keadaan objek alamiah yang instrumen utamanya adalah peneliti. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif deskriptif karena untuk memberikan gambaran terkait bagaimana penerapan media komik berbahasa Jerman melalui laman *Make Beliefs Comix* pada pembelajaran di sekolah.

Sumber data penelitian ini adalah siswa SMAN 9 Malang kelas XI IPS 4 yang berjumlah 36 siswa dan dua orang observer. Adapun data penelitian ini adalah hasil kuesioner dan hasil observasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan observasi. Teknik analisis data menggunakan *interactive model* yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, di mana aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai data yang diperoleh jenuh (Sugiyono, 2013). Hasil observasi dan pengisian kuesioner dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan tahapan berikut (1) memilih dan menyeleksi data yang diperoleh, (2) menyajikan data secara deskriptif, dan (3) menyimpulkan data yang diperoleh. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan Miles dan Huberman, yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan verifikasi (*conclusion drawing/verification*).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan pada satu kali pertemuan secara luring di kelas XI IPS 4 SMAN 9 Malang. Waktu penelitian sesuai dengan durasi setiap pertemuan yaitu dua jam pelajaran (2 x 45 menit). Penelitian dimulai dengan kegiatan pendahuluan yang dilanjutkan dengan kegiatan inti dan penutup. Kegiatan pendahuluan dimulai dengan berdoa bersama dan presensi, terdapat satu siswa yang mendapatkan dispensasi sehingga jumlah siswa di kelas yang seharusnya 36 menjadi 35 siswa. Selanjutnya, peneliti meninjau ulang materi *Die Familie* melalui *Power Point* dan menayangkan contoh dialog dengan tema *Die Familie* yang dibaca oleh dua orang siswa. Hal tersebut dilakukan untuk mengaktifkan memori dan pengetahuan siswa terkait pemahaman materi yang diberikan.

Pada kegiatan inti, siswa diminta untuk membentuk kelompok yang beranggotakan dua orang dan diberi tugas untuk membuat dialog sederhana dengan tema *Die Familie*. Setelah membuat dialog sederhana, siswa dijelaskan mengenai penggunaan laman *Make Beliefs Comix* melalui penayangan video oleh peneliti. Siswa diminta untuk mengimplementasikan dialog sederhana yang telah dibuat menjadi komik melalui laman *Make Beliefs Comix* sesuai dengan kreativitas masing-masing. Hanya memerlukan satu *smartphone* atau laptop untuk setiap kelompok. Terdapat beberapa kendala saat pembelajaran berlangsung yaitu tidak ada siswa yang membawa laptop, laman *Make Beliefs Comix* sempat mengalami kelambanan saat siswa mengaksesnya dalam waktu yang bersamaan, dan terdapat siswa yang masih kesulitan menggunakan fitur pada laman *Make Beliefs Comix*. Namun, kendala tersebut dapat diatasi karena siswa dapat mengakses laman *Make Beliefs Comix* melalui *smartphone* dan siswa dapat berdiskusi dengan kelompok sembari menunggu laman *Make Beliefs Comix* yang aksesnya sempat lamban. Peneliti juga membimbing siswa yang masih kesulitan menggunakan fitur pada laman *Make Beliefs Comix*.

Setelah membuat komik, siswa diminta untuk mengunduh hasil pekerjaan dalam bentuk gambar dan mengunggahnya pada tautan *Google Drive* yang telah disediakan oleh peneliti. Namun, terdapat satu



kelompok (dua orang siswa) yang tidak mengumpulkan hasil pekerjaannya meskipun telah diingatkan berkali-kali. Selanjutnya, siswa diminta untuk mengisi lembar kuesioner mengenai respons siswa terhadap media *Make Beliefs Comix* melalui tautan *Google Form* yang dibagikan melalui *WhatsApp*. Refleksi dilakukan terhadap materi yang telah dipelajari dan penerapan media komik berbahasa Jerman melalui laman *Make Beliefs Comix* pada kegiatan penutup. Siswa diminta untuk menyampaikan pendapatnya terkait pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan media *Make Beliefs Comix*.

Berdasarkan hasil observasi, siswa berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung dan dapat mengerjakan tugas sesuai dengan instruksi yang diberikan. Banyak siswa yang antusias untuk mencoba membuat komik sederhana melalui laman tersebut. Namun, terdapat beberapa siswa yang kurang tertib dan memerlukan bimbingan peneliti sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif. Berdasarkan hasil kuesioner, diperoleh respons positif mengenai penggunaan media komik berbahasa Jerman melalui laman *Make Beliefs Comix*. Laman *Make Beliefs Comix* lebih mudah digunakan pada laptop/PC daripada *smartphone* karena layar laptop/PC lebih besar sehingga siswa dapat membuat komik dengan luwes. Selain itu, diperoleh data bahwa dengan menggunakan laman *Make Beliefs Comix* dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan, dan materi pembelajaran.

Adapun hasil pekerjaan siswa yang telah diunggah pada *Google Drive* menunjukkan bahwa siswa memiliki kreativitas yang baik. Namun, sebagian besar siswa kurang menguasai aturan penulisan dalam bahasa Jerman, seperti Nomen yang seharusnya diawali dengan huruf kapital tetapi siswa menuliskannya tidak diawali dengan huruf kapital. Tata bahasa Jerman juga masih kurang dikuasai oleh siswa dan terdapat beberapa kesalahan penulisan kosakata. Berikut salah satu hasil komik sederhana yang dibuat siswa.



Gambar 1. Hasil Komik Siswa

Media pembelajaran yang menarik dapat mempermudah proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Komik dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena komik memiliki unsur visualisasi yang menarik untuk menyampaikan pesan atau informasi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Scott McCloud (dalam Kirtley et al., 2020), yaitu gambar-gambar statis yang berada dalam urutan runtut untuk menyampaikan informasi atau pesan dan menghasilkan respons estetika dari pembaca. Komik yang berbasis digital sangat mudah ditemukan di internet dengan berbagai ilustrasi. Laman *Make Beliefs Comix* sebagai salah satu laman untuk membuat komik secara sederhana dan menarik dengan berbagai fitur yang disediakan. Hal tersebut berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh siswa, bahwa laman *Make Beliefs Comix* menarik untuk dijadikan sarana belajar bahasa Jerman dengan berbagai fitur yang telah disediakan sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitasnya dan tidak harus memiliki keterampilan khusus untuk membuat komik sederhana. Hal ini didukung oleh Devista dan Kadafi (2021) dalam penelitiannya, di mana 58 dari 60 responden berpendapat bahwa media komik digital menggunakan laman *Make Beliefs Comix* sangat menarik ketika

digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun pendapat Kohnke (2020) yang mendukung hal ini, yaitu laman *Make Beliefs Comix* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas dan menyajikan materi yang sesuai dengan visi pedagogi.

Fitur-fitur yang disajikan pada laman *Make Beliefs Comix* telah dilengkapi dengan karakter, emoji, gelembung percakapan (*Sprechblasen*), kolom narasi, ungkapan kata, gambar latar belakang, dan lain sebagainya. Adapun fitur audio yang dapat digunakan dengan merekam suara untuk mendemonstrasikan komik yang dibuat. Laman *Make Beliefs Comix* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran audio visual. Hal ini didukung dengan pendapat Yuniastuti et al. (2021), bahwa media audio-visual digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa melalui perpaduan antara suara dengan representasi teks maupun grafis.

Tampilan pada laman *Make Beliefs Comix* menarik karena terdapat berbagai warna dan bahasa pada laman tersebut dapat diganti ke dalam beberapa bahasa, seperti bahasa Indonesia maupun bahasa Jerman. Namun, tampilan laman *Make Beliefs Comix* terganggu dengan iklan yang muncul dan membuat tampilan web kurang menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Kohnke (2020) bahwa pada laman *Make Beliefs Comix* terdapat iklan yang muncul di atas dan di bawah lembar kerja yang dapat mengganggu dan terlihat kurang profesional. Pada pembuatan komik, objek yang telah dimasukkan dapat dipindah tempat, diatur ukuran, dibalik, dan dihapus apabila tidak digunakan. *Make Beliefs Comix* dapat diakses melalui *smartphone* berbasis Android maupun iOS dan laptop/PC. Berdasarkan hasil kuesioner, terdapat siswa yang menyatakan bahwa membuat komik melalui laman *Make Beliefs Comix* sedikit susah untuk pengguna *smartphone* yang tidak memiliki laptop. Hasil komik yang telah dibuat dapat diunduh dalam bentuk gambar atau dibagikan langsung di *Facebook*, *WhatsApp*, *Twitter*, *Tumblr* dan *E-Mail*. Siswa diminta untuk mengunduh hasil pekerjaannya dalam bentuk gambar dan diunggah ke *Google Drive* yang telah disediakan peneliti.

Membuat komik melalui laman *Make Beliefs Comix* dapat menambah kosakata, melatih keterampilan menulis bahasa Jerman, dan membantu siswa memahami tata bahasa Jerman sesuai materi yang dipelajari. Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Ummah & Bukhori (2021), bahwa siswa dapat melatih kemampuan menulis dengan menerapkan secara maksimal ide dan kreativitasnya dalam bentuk tulisan. Meskipun sebagian besar siswa membuat komik dengan tata bahasa yang kurang tepat, tetapi siswa tetap antusias membuat komik dan mencari kosakata-kosakata baru sesuai materi yang dipelajari. Hal ini didukung dengan hasil penelitian oleh Rakhmayanti (2020), yaitu pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan *Comic Life* atau *Make Beliefs Comix* memungkinkan siswa untuk dapat mengelaborasi dan mengkolaborasikan pengetahuan serta kemampuan siswa bersama-sama. Adapun pendapat Kohnke (2020) yang mendukung hal tersebut, bahwa siswa dapat mengatur pembelajaran kosakata mereka sendiri dengan membuat cerita yang mengintegrasikan bahasa yang dipelajari.

Simpulan dan Saran

Penggunaan laman *Make Beliefs Comix* dapat menunjang pembelajaran dan dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran berbasis digital yang digunakan tanpa harus mengunduh aplikasi. Laman ini dapat diakses melalui *smartphone* atau laptop/PC. Komik yang dapat dibuat pada laman ini bukan hanya komik visual, melainkan terdapat fitur audio yang dapat dijadikan sebagai komik audio visual. Membuat komik melalui laman *Make Beliefs Comix* dapat melatih keterampilan menulis siswa dengan mengisi *Sprechblasen* sesuai kreativitasnya. Penerapan media komik berbahasa Jerman melalui laman *Make Beliefs Comix* untuk keterampilan menulis bahasa Jerman di SMAN 9 Malang mendapatkan respons positif dari siswa. Siswa antusias dalam membuat komik melalui laman *Make Beliefs Comix* karena tampilannya menarik dan dapat meningkatkan semangat belajar.

Penggunaan laman *Make Beliefs Comix* sebagai media pembelajaran bahasa Jerman diharapkan untuk diterapkan secara berkelanjutan yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar bahasa



Jerman. Bagi guru, sebaiknya laman *Make Beliefs Comix* dimanfaatkan untuk media pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dengan media pembelajaran yang monoton dan dapat mengikuti perkembangan teknologi dalam pembelajaran di sekolah. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menerapkan laman *Make Beliefs Comix* sebagai media pembelajaran bahasa Jerman berbasis digital dengan menggunakan fitur audio untuk keterampilan menyimak bahasa Jerman.

Referensi

- Devista, Jesyischa Rizky, dan Tito Tri Kadafi. 2021. Pemanfaatan Laman Web Make Beliefs Comix Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Digital. *Jurnal Pendidikan* 30(2):153–64. Dari <https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/jp/article/view/1531>. Devista_.pdf.
- Elizar. 2022. Upaya Meningkatkan Kosakata Siswa Dengan Menggunakan Media Printed Material Comic Strips Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di MTsN 2 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(1):2888–97. Dari <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3332>. Elizar_.pdf.
- Khoiriyah, Saidatul, dan Nadi Suprpto. 2021. Effectiveness of Comics to Train Students' Critical Thinking Skills in Physics Learning: A Mini-Review. *Studies in Learning and Teaching* 2(1):5–15. Dari <https://scie-journal.com/index.php/SiLeT/article/view/49>. Khoiriyah_.pdf.
- Kirtley, Susan E., Antero Garcia, dan Peter E. Carlson. 2020. *With Great Power Comes Great Pedagogy: Teaching, Learning, and Comics*. University Press of Mississippi.
- Kohnke, Lucas. 2020. Make Beliefs Comix. *RELC Journal* 51(2):321–23. Dari <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0033688218765301>. Kohnke_.pdf.
- Mayasari, Rati, Johaness Sapri, dan Turdja'i. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Jerman Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Kosakata Dan Keterampilan Berbicara. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 8(1). Dari <http://repository.unib.ac.id/18470/>. Mayasari_.pdf.
- Pramesti, U. D., D. Sunendar, dan V. S. Damayanti. 2020. Komik Strip Sebagai Media Pendidikan Literasi Kesehatan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Masa Pandemi Covid-19. *Bahterasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 1(2):45–54. Dari <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/BAHTERASIA/article/view/5135>. Pramesti_.pdf.
- Putri, Delia, dan Elvina Elvina. 2019. Penerapan Metode Game's Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Bahastra* 39(2):69–75. Dari <http://journal.uad.ac.id/index.php/BAHAstra/article/view/13801>. Putri_.pdf.
- Rakhmayanti, F. 2020. Comic Maker App for Enjoyable Learning. *Journal of Physics: Conference Series* 1987(1). Dari <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1987/1/012020/meta>. Rakhmayanti_.pdf.
- Sari, Neneng Juwita. 2018. Media Komik Cerita Babad Jampang Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Cerita Babad. *Lokabasa* 9(2):153–63. Dari <http://ejournal.upi.edu/index.php/lokabasa/article/view/15683/8779>. Sari_.pdf.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarsih, Eti. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Berita Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 16 Singkawang. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)* 1(2):65. Dari



<http://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JP-BSI/article/view/92>. Sunarsih_.pdf.

Ummah, Khoirotul, dan Herri Akhmad Bukhori. 2021. Mesostichon with a Project-Based Learning Model in German Subject at Class XI of SMAN 1 Lawang. *Journal Deutsch Als Fremdsprache in Indonesien* 5(1):1–10. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/17351>. Ummah_.pdf.

Vantika, Ajeng, dan Edy Hidayat. 2022. Instagram Story as Learning Media in a Form of German Vocabulary Quiz for 10th Grade Students at SMAN 5 Malang. *Journal Deutsch Als Fremdsprache in Indonesien* 6(1):72–80. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/26551>. Vantika_.pdf.

Yuniastuti, Miftakhuddin, dan Muhammad Khoiron. 2021. *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.

