



Pengembangan Media Komik Berbasis Digital sebagai Sarana Pembelajaran Inovatif dalam Mata Kuliah *Literatur und Gesellschaft* untuk Memahami Kesusastaan Jerman Era “Republik Weimar”

Development of Digital-based Comic Media as an Innovative Learning Tool in the *Literatur und Gesellschaft* Course to Understand German Literature in the “Weimar Republic” Era

Faishal Ramadhan Firdausi¹⁾, Dudy Syafruddin²⁾

Universitas Negeri Malang^{1), 2)}

Jalan Semarang No. 5, Malang, Jawa Timur 65145, Indonesia^{1), 2)}

ramadhanfaishalf@gmail.com¹⁾, dudy.syafruddin.fs@um.ac.id²⁾

Abstract

*This article discusses the development of digital comics as innovative learning media for the *Literatur und Gesellschaft* course in the German Language Education Study Program, State University of Malang, which is specifically aimed at helping students understand the context of German history and literature during the Weimar Republic. This development uses the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate), with a focus on creating and testing comics based on learning needs and input from expert validators. The validation process involved one material expert and one media expert, who concluded that the comic was suitable for use with minor revisions. The comic was rated “excellent” in terms of visual design and “good” in terms of content clarity and historical relevance. The comic uses visual narratives to simplify complex socio-historical content. Pilot test results showed a spike in student engagement, comprehension and enthusiasm for learning. This study concludes that digital comics on literature during the Weimar Republic are a promising alternative for learning German literary history, especially in presenting abstract material through a more understandable and accessible format.*

*Keywords: digital comic, Weimar Republic, historical learning, *Literatur und Gesellschaft*, Generation Z*

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa asing, termasuk Bahasa Jerman, tidak hanya bertujuan untuk membentuk kompetensi linguistik semata, melainkan juga harus memperkaya pemahaman budaya, sejarah, dan nilai sosial masyarakat penuturnya. Hal tersebut dapat dipahami karena bahasa berfungsi sebagai cerminan nilai, norma, serta pola pikir masyarakat, sehingga penguasaan bahasa tanpa pemahaman budaya akan menghasilkan interpretasi yang dangkal dan berpotensi menimbulkan kesalahpahaman antarbudaya (Puspita, 2018). Oleh karena itu, integrasi aspek budaya dalam pembelajaran menjadi krusial untuk membangun kompetensi berbahasa yang efektif, di mana penguasaan bahasa harus disertai dengan penguasaan kompetensi antarbudaya (Alfarisy, 2021). Salah satu yang perlu dipelajari sebagai bagian yang terintegrasi dari pembelajaran bahasa adalah sastra dan budaya serta sejarahnya. Namun, dalam realitasnya, pendekatan yang mengintegrasikan bahasa dan budaya, termasuk sejarah dan sastra, masih belum sepenuhnya terimplementasikan secara merata dalam praktik pembelajaran bahasa (Aziz et al., 2024).

Pembelajaran sejarah dan sastra yang terintegrasi dalam pembelajaran bahasa, termasuk bahasa asing, masih sering menghadapi tantangan. Kompleksitas sejarah dan sastra seringkali disampaikan dengan cara yang tidak mudah dipahami oleh pembelajar, khususnya generasi Z, yang seringkali mengalami kesulitan berinteraksi dengan materi yang disajikan secara tekstual dan verbal (Abidin, 2019) dan lebih tertarik pada penyajian materi yang bersifat visual dan interaktif (Mikamahuly et al., 2023).

Hal serupa juga dialami oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman (PSPBJ), Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang. Mata kuliah yang memayungi kajian hubungan antara sastra dan masyarakat dalam kurikulum Program Studi ini adalah *Literatur und Gesellschaft*. Matakuliah ini menawarkan kajian komprehensif antara perkembangan masyarakat dan sastra yang dapat menunjang kemampuan berbahasa Jerman. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran dalam mata kuliah ini kerap kali menghadirkan materi yang bersifat abstrak serta penuh dengan muatan sejarah dan kritik sosial yang kompleks, sehingga sulit diterima secara efektif oleh mahasiswa, khususnya generasi Z yang cenderung lebih tertarik pada media visual dan digital (Urba et al., 2024).

Keterbatasan metode pembelajaran tradisional ini semakin diperburuk oleh rendahnya minat mahasiswa dalam membaca, terutama ketika media yang digunakan tampak monoton dan tidak menarik (Rochmah et al., 2024). Media yang bersifat kaku dan kurang adaptif jelas tidak sesuai dengan karakteristik generasi Z, yang lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan elemen visual, interaktivitas, dan pengalaman. Generasi ini tumbuh dalam lingkungan yang serba cepat dan

berbasis teknologi, sehingga cenderung memiliki perhatian yang lebih pendek terhadap materi yang disajikan secara verbal panjang tanpa dukungan visual yang kuat.

Berdasarkan survei pra-penelitian, diketahui pula bahwa sebagian besar mahasiswa PSPBJ mengalami kesulitan memahami materi mata kuliah *Literatur und Gesellschaft* yang dinilai rumit dan disajikan dengan media konvensional. Keterbatasan unsur visual membuat mahasiswa sulit memahami konteks sejarah yang kompleks. Mereka membutuhkan media pembelajaran berbasis visual yang menarik, seperti gambar berwarna dan narasi dinamis, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Sebagai generasi digital, Generasi Z lebih responsif terhadap media visual interaktif, sehingga pengembangan komik digital dipandang sebagai solusi efektif untuk mendukung pemahaman mereka terhadap materi sejarah sosial dan budaya (Urba et al., 2024).

Berdasarkan hal tersebut, perlu dikembangkan bahan pembelajaran berbasis visual naratif yang kreatif dan inovatif untuk menjawab kebutuhan generasi Z dalam mata kuliah *Literatur und Gesellschaft*. Salah satu sumber pembelajaran yang potensial adalah komik digital yang mampu menyederhanakan materi kompleks secara menarik tanpa mengurangi kedalaman isi. Fokus pengembangan media diarahkan pada periode Republik Weimar di Jerman, yang kaya akan dinamika sosial, politik, dan budaya namun sulit dipahami tanpa penyajian yang kontekstual. Pemilihan periode ini mempertimbangkan karakteristik belajar generasi Z yang lebih responsif terhadap media visual, dinamis, dan naratif, dibandingkan metode konvensional yang panjang dan berbasis teks berat (Nuryadin et al., 2024).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media visual, seperti komik, dalam pendidikan sejarah dapat secara signifikan meningkatkan minat, pemahaman, dan keterlibatan peserta didik (Mikamahuly et al., 2023). Komik berperan penting dalam menyampaikan materi sejarah dengan cara yang lebih efisien, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi milenial dan generasi Z. Dengan menggabungkan elemen visual dan naratif, komik memungkinkan pemilihan topik dan penyajian materi yang relevan, sehingga pembelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan, kontekstual, dan bermakna. Selain itu, penggunaan komik sebagai media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam memahami dan menghargai konteks sejarah yang dipelajari (Munawir et al., 2023).

Sementara penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas media komik dalam meningkatkan minat belajar, penelitian ini menawarkan kebaruan dalam beberapa aspek. Pertama, materi yang diangkat berfokus pada sejarah sosial dan budaya Jerman pada era Republik Weimar, yang memiliki tingkat kompleksitas lebih tinggi dibandingkan dengan periode lainnya dari sejarah kesusastraan Jerman. Kedua, penelitian ini menargetkan mahasiswa generasi Z yang memiliki karakteristik belajar

berbasis visual dan cepat, sehingga pendekatan yang digunakan menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik yang inovatif dengan mengadaptasikannya terhadap tantangan kontemporer dalam pembelajaran bahasa dan budaya Jerman pada masa Republik Weimar.

Karya sastra, sebagai ungkapan mendalam dari jiwa dan pikiran manusia yang tidak dapat dipisahkan dari lingkungan sosial-budaya di mana pengarangnya hidup dan berkarya, pada hakikatnya mencerminkan pengalaman hidup pribadi yang dipengaruhi oleh konteks historis serta nilai-nilai masyarakat sekitar, sebagaimana yang pernah ditegaskan oleh Sitor Situmorang (1965) bahwa karya sastra bukan sekadar produk kreatif semata, melainkan juga berfungsi sebagai cerminan kondisi masyarakat pada masanya dengan kedalaman makna yang terkait erat pada nilai-nilai kemanusiaan dan keadilan sosial, sementara Nurgiyantoro (1998) menambahkan bahwa karya sastra fiksi lahir dari imajinasi pengarang yang bukan hanya lamunan belaka, tetapi perenungan hakiki terhadap esensi kehidupan dan realitas sosial.

Dongeng atau *Märchen* dalam bahasa Jerman, sebagai salah satu bentuk karya sastra tertua yang berakar kuat pada tradisi lisan seperti *Volksmärchen* yang sederhana dan mudah dipahami masyarakat atau *Kunstmärchen* yang lebih abstrak dengan elemen imajinasi pengarang (Sugiarti, 2005; Gigl, 2008), menghadapi masalah utama berupa evolusi karakter tokoh utama yang terus beradaptasi seiring perubahan zaman, mulai dari penekanan pada ketahanan fisik menghadapi kemiskinan di era klasik hingga pergulatan krisis emosional dan mental di masa modern, sehingga untuk menganalisis dinamika tersebut secara mendalam dan sistematis, penelitian ini menerapkan teori kepribadian *Big Five Model* atau OCEAN yang dikembangkan oleh Lewis R. Goldberg, yang mencakup dimensi *Openness to Experience*, *Conscientiousness*, *Extraversion*, *Agreeableness*, serta *Neuroticism*, dengan penguatan dari adaptasi Jerman oleh Theo Fehr serta Dehne dan Schupp melalui instrumen BFI-S yang lebih efisien, ditambah validasi lintas budaya oleh Ramdhani (2013) yang menjadikannya alat analisis universal lintas waktu dan budaya.

Pendekatan sastra bandingan sebagaimana diuraikan oleh Endraswara (2011, 2014), yang mempelajari hubungan antar-karya sastra melalui aspek ruang dan waktu untuk mengidentifikasi persamaan, perbedaan, pengaruh, serta adaptasi tema, sangat melengkapi kerangka analisis ini dengan membandingkan karya Brüder Grimm terhadap Gunter Preuß secara lintas periode historis, maka perkembangan tematik pada dongeng *Hänsel und Gretel* menjadi sorotan utama di mana versi klasik Brüder Grimm tahun 1812 secara eksplisit mencerminkan krisis kelaparan hebat dan fenomena kanibalisme historis di Eropa yang memicu fokus pada ketahanan fisik serta moralitas tradisional keluarga, sedangkan adaptasi modern berjudul *Neues von Hänsel und Gretel* karya Gunter Preuß tahun 2021 menggeser narasi utama ke dalam dinamika keluarga kontemporer yang

penyakit tekanan mental dan "kelaparan emosional" materialistik, sehingga merefleksikan transformasi sosial dari perjuangan survival fisik menuju kompleksitas identitas pribadi di era sekarang.

Wawasan penulis semakin diperkaya oleh kajian empiris terdahulu seperti penelitian Hendrianti (2022) yang membandingkan perwatakan dan alur dongeng *Der Froschkönig* karya Grimm dengan "Pangeran Katak" cerita rakyat Bali menggunakan pendekatan sastra bandingan serupa, meskipun berbeda dalam objek kajian dan fokus yang lebih sempit pada karakter saja tanpa alur cerita, serta kajian pustaka empiris lainnya seperti adaptasi *Aschenputtel* atau *Cinderella* dari Grimm ke versi Disney yang memodifikasi unsur kekerasan menjadi lebih lembut sesuai norma budaya kontemporer (Eneste, 1991; Fridolin, 1986 dalam Endraswara), yang semakin memperkuat argumen bahwa konteks zaman selalu membentuk ulang penggambaran tokoh dan tema.

Oleh karenanya, tujuan utama penelitian ini dirumuskan untuk membandingkan secara komprehensif karakter tokoh utama Hänsel dan Gretel dalam kedua versi dongeng tersebut melalui integrasi *Big Five Model* dan sastra bandingan, guna mengungkap persamaan, perbedaan signifikan, serta evolusi kepribadian tokoh yang disebabkan oleh pergeseran konteks historis, sosial, dan budaya antar kedua periode waktu yang terpaut lebih dari dua abad.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengacu pada model *4D* yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, yang terdiri atas tahapan *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Model ini dipilih karena memberikan fokus yang lebih mendalam pada proses pengembangan produk secara bertahap, khususnya dalam tahap validasi dan revisi sebelum *Disseminate*. Dibandingkan dengan model ADDIE yang lebih sering digunakan dalam konteks pelatihan atau *instructional design* yang luas, model *4D* lebih terstruktur untuk pengembangan media pembelajaran di lingkungan akademik (Sinaga & Abubakar, 2024). Kejelasan pada tahapan *Develop* dalam model *4D*, yang mencakup evaluasi ahli dan uji coba lapangan secara sistematis, menjadikannya lebih sesuai untuk menghasilkan media komik edukatif yang melalui proses validasi intensif dan perbaikan berbasis data (Salsabella et al., 2023).

Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman yang mengambil mata kuliah *Literatur und Gesellschaft*, dengan objek penelitian berupa media pembelajaran berbentuk komik digital yang dirancang untuk membahas konteks sosial dan sejarah Jerman pada era Republik Weimar (1919–1933).

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa instrumen, yaitu:

1. Lembar validasi ahli, yang digunakan untuk menilai kelayakan isi, kebahasaan, dan tampilan komik digital.
2. Kuesioner tanggapan mahasiswa berbasis skala Likert, untuk mengukur persepsi terhadap aspek kemudahan penggunaan, tampilan visual, dan daya tarik isi media.
3. Tes pemahaman, untuk mengidentifikasi sejauh mana media komik membantu pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan.

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis data dilakukan dengan menghitung skor validasi ahli, rekapitulasi respon kuesioner, dan skor hasil tes pemahaman, yang kemudian diinterpretasikan untuk menggambarkan kelayakan dan efektivitas media.

Prosedur pengembangan mengikuti tahapan sebagai berikut:

1. **Define:** menganalisis kebutuhan belajar mahasiswa..
2. **Design:** menyusun naskah dan sketsa awal komik digital berdasarkan hasil analisis kebutuhan.
3. **Develop:** memproduksi komik digital serta melakukan validasi dan uji coba terbatas terhadap produk awal.
4. **Disseminate:** menerapkan media komik digital dalam pembelajaran yang lebih luas untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna.



Gambar 1. Alur Penelitian Menggunakan Model 4D

Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini dipaparkan hasil dari proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital untuk mata kuliah *Literatur und Gesellschaft*, beserta pembahasannya. Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) (Salsabella et al., 2023). Setiap tahapan dalam model 4D meliputi identifikasi kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, serta implementasi dan evaluasi penggunaannya. Pemaparan hasil dalam setiap tahapan

disusun secara sistematis untuk menunjukkan bagaimana media pembelajaran ini dikembangkan, dinilai, dan diuji coba, hingga menghasilkan produk akhir yang layak digunakan.

Define

Berdasarkan hasil survei pra-penelitian, ditemukan bahwa mahasiswa menghadapi berbagai tantangan dalam memahami materi yang disajikan. Sebanyak 77,7% responden menyatakan bahwa materi dalam mata kuliah *Literatur und Gesellschaft* terasa sangat rumit dan sulit untuk diingat. Selain itu, 55,5% responden menilai bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini kurang menarik dan monoton, sehingga menghambat pemahaman terhadap konteks sejarah dan sosial yang kompleks. Kurangnya elemen visual dalam penyajian materi turut berkontribusi terhadap rendahnya minat belajar mahasiswa. Analisis situasi lebih lanjut menunjukkan bahwa kehadiran media berbasis visual dinilai sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Sebanyak 61,1% responden mengungkapkan bahwa penggunaan elemen visual, seperti gambar berwarna dan desain menarik, sangat membantu dalam memahami materi kompleks. Sebanyak 83,3% responden menyatakan bahwa media dengan narasi dan alur cerita menarik mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Komik sebagai salah satu bentuk media visual dianggap efektif dalam menyederhanakan materi sejarah, sebagaimana diakui oleh lebih dari 77,8% responden. Selain itu, 55,6% mahasiswa setuju bahwa ilustrasi yang relevan dapat membantu mereka memahami topik secara lebih jelas tanpa mengurangi kedalaman substansi materi.

Temuan dari survei pra-penelitian ini memperkuat pandangan para ahli bahwa integrasi elemen visual dan narasi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik (Maulidia & Lestari, 2024). Data menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih visual, menarik, dan kontekstual. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media berbasis komik merupakan alternatif yang relevan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran sejarah sosial yang kompleks, khususnya bagi generasi Z yang lebih responsif terhadap media berbasis visual.

Pada tahap ini juga dilakukan analisis kurikulum. Analisis kurikulum merupakan langkah penting dalam memastikan kesesuaian antara media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan, struktur, serta konten kurikulum yang berlaku (Martin & Simanjorang, 2022). Dalam penelitian ini, analisis kurikulum difokuskan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, khususnya pada mata kuliah *Literatur und Gesellschaft (Literature and Society)*. Tujuan utama dari analisis ini adalah menilai keselarasan antara isi media komik berbasis visual naratif dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Fokus utama pengembangan media diarahkan pada periode sejarah Republik Weimar.

Sejalan dengan pandangan para ahli yang menekankan pentingnya integrasi visual dalam pendidikan berbasis budaya, media komik dinilai efektif dalam mengatasi keterbatasan pembelajaran berbasis teks konvensional (Nurlina et al., 2024). Data hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa pendekatan berbasis visual mendukung capaian pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan pemahaman terhadap konteks sejarah dan sosial. Dengan demikian, pengembangan media komik ini tidak hanya relevan secara akademik, tetapi juga menjadi inovasi yang adaptif terhadap kebutuhan belajar generasi Z yang lebih responsif terhadap media interaktif dan naratif.

Design

Setelah materi terkumpul, dilakukan penyusunan *Storyboard* awal menggunakan platform *Google Slides*. Platform *Google Slide* tersedia secara gratis dengan tampilan yang mirip seperti *Microsoft Power Point*. *Storyboard* ini berfungsi sebagai kerangka naratif visual, yang mengatur alur cerita, pembagian adegan, serta integrasi teks dengan ilustrasi. Penyusunan naskah narasi dilakukan secara bertahap untuk memastikan kesinambungan alur dan penyampaian pesan yang jelas.

Dalam proses desain visual, dilakukan pemilihan skema warna yang sesuai untuk menggambarkan nuansa zaman Republik Weimar, dengan memperhatikan kontras, harmoni, serta keterbacaan dalam penyajian visual. Proses pembuatan gambar komik melibatkan penggunaan beberapa aplikasi pendukung, antara lain:

- **Sketsa Gambar:** Clip Studio Paint, Medibang Paint
- **Pewarnaan (Coloring):** PaintsChainer AI, Clip Studio Paint (Auto Color Assist), DeepAI Colorization
- **Paneling dan Pengeditan Panel:** Canva
- **Support Tambahan:** Leonardo AI

Pembuatan komik digital sebagai media pembelajaran dilakukan melalui platform *Webtoon Canvas*, yaitu sebuah layanan pembuatan komik berbasis web dari *Webtoon*. Aplikasi *Webtoon Canvas* ini dapat digunakan melalui website nya secara gratis. Penggunaan platform ini dipilih karena mendukung format vertikal yang sesuai dengan pola baca generasi digital saat ini, serta memudahkan distribusi dan akses mahasiswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Selain itu, aspek *Layouting*, pengaturan panel (*Paneling*), dan pengeditan final dilakukan untuk memastikan bahwa setiap halaman komik mampu mengintegrasikan narasi teks dan ilustrasi visual secara efektif. Dengan menggunakan aplikasi *Canva Editing*, setiap panel dirancang untuk membawa alur cerita yang terstruktur, dengan transisi visual yang halus, sehingga memudahkan mahasiswa mengikuti perkembangan cerita serta memahami materi yang disampaikan. *Canva Editing* yang digunakan dalam pembuatan media komik ini adalah *Canva Editing Premium*, tujuan

nya adalah agar komik ini dapat dibuat secara maksimal dengan berbagai fitur yang tersedia yang hanya bisa didapatkan melalui *Canva Editing Premium*.

Para ahli menekankan pentingnya penggunaan media visual interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik (Munawir et al., 2023). Data kebutuhan mahasiswa menunjukkan perlunya media yang mampu menyederhanakan materi kompleks melalui pendekatan visual yang komunikatif. Dengan demikian, penyusunan *storyboard*, pemilihan ilustrasi, serta penggunaan platform digital yang sesuai menjadi langkah strategis untuk menjawab tantangan pembelajaran generasi Z, yang lebih responsif terhadap media berbasis narasi visual.

Develop

Komik digital dikembangkan berdasarkan *Storyboard* dan sketsa yang telah dirancang sebelumnya. Setiap panel komik disusun secara sistematis dengan memperhatikan alur cerita, keterpaduan antara teks dan visual, serta estetika tampilan. Penggunaan platform *Webtoon Canvas* memungkinkan penyusunan panel secara vertikal, menyesuaikan dengan karakteristik bacaan generasi digital, serta meningkatkan kenyamanan dan keterlibatan mahasiswa dalam membaca.

Setelah komik digital selesai dikembangkan, dilakukan tahap validasi untuk memastikan kualitas produk. Validasi dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Proses validasi dilakukan menggunakan lembar penilaian dengan skala tertentu, yang mencakup beberapa indikator aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan tampilan visual. Masing-masing ahli memberikan skor serta komentar perbaikan yang diperlukan.

Berdasarkan hasil validasi, dilakukan revisi terhadap produk komik digital. Revisi mencakup penyempurnaan teks narasi, penyesuaian ilustrasi agar lebih relevan dengan konteks sejarah, serta perbaikan tata letak visual. Selain itu, revisi tambahan juga dilakukan berdasarkan masukan dari dosen pembimbing, terutama pada penyederhanaan bahasa dan penguatan fokus cerita. Revisi dilaksanakan secara bertahap hingga media komik memenuhi standar kelayakan yang ditetapkan.

Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi memperkuat pentingnya pengembangan media pembelajaran yang memperhatikan kualitas visual, ketepatan isi, dan keterkaitan dengan konteks sosial budaya (Rani & Hastuti, 2021). Data skor validasi menunjukkan bahwa produk komik digital ini sudah memenuhi standar kelayakan dengan beberapa revisi penyempurnaan. Dukungan dari hasil validasi ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik yang terstruktur secara visual dan naratif dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa terhadap materi sejarah kompleks, khususnya bagi generasi Z yang membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Munawir et al., 2023).

Disseminate

Uji coba dilakukan dengan melibatkan 56 mahasiswa (tanggal pelaksanaan juga disertakan) dari berbagai offering yang dilaksanakan pada tanggal 15 April 2025 hingga 17 April 2025. Setiap peserta diberikan akses untuk membaca komik digital yang dikembangkan, kemudian diminta mengisi kuesioner evaluasi yang berisi beberapa indikator penilaian terkait aspek isi, desain visual, narasi, kebahasaan, serta keterkaitan materi dengan pembelajaran sastra Jerman, khususnya terkait Era Republik Weimar. Distribusi hasil jawaban mahasiswa terhadap instrumen evaluasi kuesioner ini kemudian direkapitulasi dan dianalisis untuk mengetahui respon mereka terhadap media komik yang telah dikembangkan.

Berdasarkan data rekapitulasi tersebut, secara umum dapat disimpulkan bahwa media komik digital memperoleh tanggapan positif dari mayoritas responden, khususnya pada aspek daya tarik visual, keterkaitan isi dengan tema pembelajaran sejarah dan sastra Jerman pada era Republik Weimar, dan kemudahan memahami konteks sejarah melalui pendekatan naratif visual.

Hasil uji coba ini menguatkan pandangan bahwa penggunaan media visual berbasis naratif efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa terhadap materi sejarah sosial (Maulidia & Lestari, 2024). Respon positif dari mayoritas mahasiswa, khususnya pada aspek visual dan keterkaitan isi, menunjukkan bahwa pendekatan berbasis komik digital sangat sesuai dengan karakteristik generasi Z. Dengan demikian, media ini berpotensi menjadi alternatif strategis dalam memperkaya metode pembelajaran sejarah yang lebih adaptif dan menarik.

Pada tahap ini juga dilakukan evaluasi pemahaman mahasiswa setelah mereka menggunakan media komik digital sebagai bahan ajar. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan. Evaluasi ini dilakukan dengan memberikan soal pilihan ganda dan esai yang berhubungan dengan materi Era Republik Weimar yang telah dipelajari melalui komik digital.

Analisis hasil evaluasi untuk soal pilihan ganda menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa mampu memahami garis besar konteks sejarah sastra yang diangkat, tokoh-tokoh penting, serta tema sosial yang mendasari karya-karya sastra pada masa Republik Weimar.

Sementara itu, evaluasi esai terdiri dari dua butir pertanyaan:

1. Menceritakan kembali secara singkat mengenai perjalanan Republik Weimar.
2. Mempertanyakan persepsi mahasiswa terkait dengan "bagian dari kehidupan di masa Republik Weimar mana yang menurut mahasiswa paling berkesan atau mengkhawatirkan"

Hasil analisis dari jawaban esai menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa mampu menjawab dengan baik dan terstruktur. Pada soal pertama, mahasiswa umumnya dapat menggambarkan

perjalanan Republik Weimar secara garis besar kronologis, mulai dari masa pasca-Perang Dunia I, krisis ekonomi, stabilisasi politik sementara, hingga runtuhnya Republik Weimar dan naiknya rezim Nazi. Sementara pada soal kedua, banyak mahasiswa menuliskan bahwa mereka merasa prihatin terhadap tingginya inflasi, pengangguran, serta krisis identitas budaya di masa tersebut, dan ada pula yang tertarik pada semangat kebebasan berpikir dan seni yang berkembang saat itu. Jawaban mahasiswa umumnya bersifat reflektif dan menunjukkan keterlibatan emosional serta pemahaman mendalam terhadap konteks sejarah.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media komik digital berperan signifikan dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap perjalanan sejarah Republik Weimar. Kemampuan mahasiswa dalam merefleksikan peristiwa sejarah melalui jawaban esai yang runtut dan penuh makna memperlihatkan bahwa pendekatan visual naratif mampu memperkuat daya serap materi kompleks. Temuan ini mempertegas pentingnya inovasi media pembelajaran berbasis visual untuk memenuhi kebutuhan belajar generasi Z yang membutuhkan penyajian materi yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami (Dzikri, 2023).

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa: (1) proses pengembangan media komik berbasis visual naratif dilakukan melalui tahapan model *4D* (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dengan menyesuaikan kebutuhan pembelajaran sejarah sastra serta karakteristik mahasiswa generasi Z agar media yang dihasilkan relevan, menarik, komunikatif, dan dapat menyederhanakan konsep-konsep abstrak, (2) media komik yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media dan ahli materi yang memberikan skor tinggi, serta tanggapan positif dari mahasiswa melalui uji coba, yang menunjukkan peningkatan pemahaman serta antusiasme belajar terhadap materi Era Republik Weimar.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan awal bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis visual naratif dalam konteks sejarah sastra. Mengingat keterbatasan waktu, sumber daya, dan perangkat dalam proses pengembangan, peneliti selanjutnya disarankan untuk melibatkan tim kolaboratif yang terdiri atas ahli ilustrasi, penulis naskah, dan ahli sejarah sastra guna menciptakan media yang lebih kuat baik dari sisi visual maupun akademik. Bagi dosen atau pengajar mata kuliah *Literatur und Gesellschaft* maupun sejarah sastra lainnya, media komik digital ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran yang mampu menghidupkan materi kompleks menjadi lebih komunikatif, menarik, dan mudah dipahami. Sementara itu, bagi para pengembang media pembelajaran, penelitian ini dapat menjadi

contoh konkret tentang bagaimana integrasi seni visual dan narasi edukatif mampu menghadirkan media belajar yang relevan dengan karakteristik Generasi Z. Penting bagi pengembang untuk memahami bahwa estetika visual dan narasi yang kontekstual bukan hanya sebagai pemanis, tetapi juga sebagai jembatan menuju pemahaman konsep-konsep abstrak.

Daftar Rujukan

- Abidin, A. M. (2019). KREATIVITAS GURU MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 11(2), Article 2. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v11i2.168>
- Alfarisy, F. (2021). Kebijakan Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia dalam Perspektif Pembentukan Warga Dunia dengan Kompetensi Antarbudaya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 303–313. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.207>
- Aziz, M. T., Hasan, L. M. U., & Adhimah, S. (2024). Jembatan Kurikulum: Inklusi dan Pembelajaran Bahasa Arab dalam Konteks Multikultural. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i3.292>
- Dzikri, D. (2023). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM RANGKA MEMENUHI KEBUTUHAN BELAJAR GENERASI Z. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.57171/jt.v4i2.181>
- Martin, R., & Simanjorang, M. M. (2022). Pentingnya peranan kurikulum yang sesuai dalam pendidikan di indonesia. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 125–134.
- Maulidia, N., & Lestari, A. S. B. (2024). Study Literatur: Hasil Belajar pada Penggunaan Media Pembelajaran Komik Matematika. *Ar-Riyadhiyyat: Journal of Mathematics Education*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.47766/arriyadhiyyat.v4i2.2305>
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JURNAL Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.52434/jpif.v3i2.2818>
- Munawir, M., Maknunah, J., Syarofani, M., & Fadilah, N. (2023). Pengaruh Media Komik Digital terhadap Motivasi Belajar SKI Peserta Didik Kelas IV MI Muhammadiyah Golokan Sidayu Gresik. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), Article 5. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i5.3143>
- Nurlina, N., Maharani, S. D., & Yosef, Y. (2024). Rancangan Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya Lahat dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), Article 4. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.761>
- Puspita, Y. (2018). PENTINGNYA PENDIDIKAN MULTIKULTURAL. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/1834>

- Rani, N., & Hastuti, H. (2021). Pengembangan Komik Strip Berdasarkan Urutan Kronologis Peristiwa Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di SMA. *Jurnal Kronologi*, 3(4), 449–464. <https://doi.org/10.24036/jk.v3i4.277>
- Rochmah, N. L., Martono, S., & Yurisma, D. Y. (2024). Perancangan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality Sejarah Trowulan Untuk Anak Sekolah. *CandraRupa : Journal of Art, Design, and Media*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.37802/candrarupa.v3i1.664>
- Salsabella, S., Iriani, T., & Saleh, R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Mata Kuliah Konsep Arsitektur Menggunakan Model 4D. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 541–550. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12841>
- Sinaga, E. S., & Abubakar. (2024). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FISIKA BERBASIS DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN CANVA PADA MATERI SUHU DAN KALOR KELAS XI SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(3), Article 3. <https://journalpedia.com/1/index.php/jip/article/view/2119>