

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBAHASA JERMAN CERITA RAKYAT BATAK TOBA RAJA SI OPAT AMA DENGAN BANTUAN APLIKASI NEXT G-TOON

Wiwik Maywan Saruksuk¹, Christy Aprilia Simamora², Chyntia Pamela Siregar³,
Novyar Ardhana Pasaribu⁴, Laili Insyirah Naswa⁵, Surya Masniari Hutagalung⁶
^{1, 2, 3, 4, 5, 6}Universitas Negeri Medan, Jl. William Iskandar Ps. V, Deli Serdang, Sumatera Utara, Indonesia
Email: wiwik.sibolga19@gmail.com

Article History

Received: 16-07-2024

Revision: 22-07-2024

Accepted: 23-07-2024

Published: 24-07-2024

Abstract. This research aims to develop German-language digital comic media that elevates the Toba Batak folklore "Si Raja Opat Ama" using the Next G-Toon application. The research method used a quantitative descriptive approach, including data collection through an online survey to assess the level of reader satisfaction with digital comics and data collection related to Toba Batak folklore from various sources. The results showed high interest from readers in digital comics, with the majority positively assessing quality, safety, ease of use, and providing recommendations for this digital comic. Visualization of the story through images and German text facilitates understanding of context and sentence structure. In conclusion, the German-language digital comic about Toba Batak folklore proved to be interesting and effective in helping learn German and understand local culture. It is recommended to develop further digital comics that raise folklore or other local cultures as an effort to preserve cultural heritage and promote Indonesia's cultural wealth.

Keywords: Digital Comics, German, Folklore, Batak Toba

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital berbahasa Jerman yang mengangkat cerita rakyat Batak Toba "Si Raja Opat Ama" dengan menggunakan aplikasi Next G-Toon. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, meliputi pengumpulan data melalui survei online untuk menilai tingkat kepuasan pembaca terhadap komik digital serta pengumpulan data terkait cerita rakyat Batak Toba dari berbagai sumber. Hasil penelitian menunjukkan minat yang tinggi dari pembaca terhadap komik digital, dengan mayoritas menilai positif kualitas, keamanan, kemudahan penggunaan, serta memberikan rekomendasi untuk komik digital ini. Visualisasi cerita melalui gambar dan teks bahasa Jerman memudahkan pemahaman konteks dan struktur kalimat. Kesimpulannya, komik digital berbahasa Jerman tentang cerita rakyat Batak Toba terbukti menarik dan efektif dalam membantu mempelajari bahasa Jerman serta memahami budaya lokal. Disarankan untuk mengembangkan komik digital lanjutan yang mengangkat cerita rakyat atau budaya lokal lainnya sebagai upaya pelestarian warisan budaya dan promosi kekayaan budaya Indonesia.

Kata Kunci: Komik Digital, Bahasa Jerman, Cerita Rakyat, Batak Toba

How to Cite: Saruksuk, W. M., Simamora, C. A., Siregar, C. P., Pasaribu, N. A., Naswa, L. I., & Hutagalung, S. M. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Berbahasa Jerman Cerita Rakyat Batak Toba Raja Si Opat Ama dengan Bantuan Aplikasi Next G-Toon. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (4), 4361-4367. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1561>

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah mengubah cara komik dibuat, didistribusikan, dan dikonsumsi. Kemajuan dalam perangkat lunak, perangkat keras, dan *platform* distribusi telah mendorong

popularitas komik digital. Ide-ide dan inovasi baru datang dari kemajuan teknologi yang cepat, yang dapat membantu dalam kehidupan sehari-hari (Anharuddin & Prastowo, 2023). Selain itu, munculnya gadget yang sudah dilengkapi dengan berbagai fitur untuk kemudahan pengguna. Berkeinginan untuk mendapatkan informasi meningkat karena semuanya mudah diakses. Standar untuk mendapatkan informasi juga berubah, termasuk kecepatan, kemudahan, dan presisi. Selain itu, buku mulai beralih dari media ke digital untuk memenuhi permintaan pengguna informasi modern (Lukman et al., 2019). Komik digital sedang menjadi media pembelajaran yang populer di dunia pendidikan saat ini. Komik memiliki bentuk cerita yang lengkap dengan gambar yang menarik dan teks yang menjelaskan isinya agar mudah dipahami oleh semua pembaca. Komik digital berbahasa Jerman dapat membantu belajar bahasa. Membaca komik dalam bahasa yang sedang dipelajari memungkinkan pembaca untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka, memperluas kosa kata mereka, dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang struktur kalimat melalui situasi yang menyenangkan dan menarik (Wicaksono et al., 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital berbahasa Jerman yang mengangkat cerita rakyat Batak Toba "Si Raja Opat Ama" dengan menggunakan aplikasi Next G-Toon. Penelitian ini relevan karena (1) pengembangan media pembelajaran bahasa Jerman: Komik digital berbahasa Jerman dapat membantu siswa belajar bahasa Jerman dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, (2) pelestarian budaya lokal: komik digital dapat menjadi alat untuk menjelaskan dan mengingatkan kita pada budaya lokal, seperti Batak Toba, yang merupakan warisan leluhur kita, dan (3) penggunaan teknologi dalam pendidikan: penelitian ini dapat membantu meningkatkan penggunaan teknologi dalam pendidikan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif (Putra, 2021).

Komik digital sedang menjadi media pembelajaran yang populer di dunia pendidikan saat ini. Komik memiliki bentuk cerita yang lengkap dengan gambar yang menarik dan teks yang menjelaskan isinya agar mudah dipahami oleh semua pembaca (Salsabila & Aslam, 2022). Komik digital berbahasa Jerman dapat membantu belajar bahasa. Membaca komik dalam bahasa yang sedang dipelajari memungkinkan pembaca untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka, memperluas kosa kata mereka, dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang struktur kalimat melalui situasi yang menyenangkan dan menarik (Lukman et al., 2019). Komik digital sedang menjadi media pembelajaran yang populer di dunia pendidikan saat ini. Komik memiliki bentuk cerita yang lengkap dengan gambar yang menarik dan teks yang menjelaskan isinya agar mudah dipahami oleh semua pembaca. Komik digital berbahasa

Jerman dapat membantu belajar bahasa. Membaca komik dalam bahasa yang sedang dipelajari memungkinkan pembaca untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka, memperluas kosa kata mereka, dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang struktur kalimat melalui situasi yang menyenangkan dan menarik (Wicaksono et al., 2020).

Pembaca berbahasa Jerman dapat menemukan komik digital ini sebagai cara yang menarik dan juga menarik untuk belajar tentang budaya Batak Toba. Melalui cerita visual yang kuat, mereka dapat belajar tentang kebiasaan, kepercayaan, dan nilai-nilai penting yang dianut oleh orang Batak Toba. Komik digital berbasis bahasa Jerman membantu orang memahami dan mengingat kata-kata dan kalimat yang digunakan dalam bahasa Jerman. Karena komik digital menggunakan gambar, pembaca lebih mudah memahami konteks dan tingkat kesulitan yang lebih tinggi daripada bahan terbuka yang hanya berisi teks. Komik digital dapat membantu melestarikan budaya lokal, seperti Batak Toba. Mereka dapat menjadi alat untuk menjelaskan dan mengingatkan kita pada budaya lokal, yang merupakan warisan leluhur kita. Memperkenalkan Budaya lokal Sumatera Utara yaitu Suku Batak Toba. Komik digital dapat membantu siswa belajar lebih cepat. Karena komik digital menggunakan gambar, membuatnya lebih mudah bagi siswa untuk memahami konteks dan tingkat kesulitan yang lebih tinggi daripada bahan ajar yang hanya berisi teks (Safira et al., 2021)

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif pendekatan dalam penelitian ilmiah yang menggunakan data numerik untuk menjawab pertanyaan penelitian. Ini melibatkan pengumpulan data yang diukur secara numerik, seperti survei, eksperimen, atau analisis statistik, dan kemudian menerapkan teknik statistik untuk menganalisis dan menginterpretasi data tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Negeri Medan. Pelaksanaa penelitian Menggunakan hasil analisis data untuk melakukan literasi dan penyesuaian pada komik digital. Pada penelitian kuantitatif ini, tim mengumpulkan informasi dengan survei online menilai tingkat kepuasan pembaca terhadap komik digital. Mengidentifikasi dan Melakukan pengumpulan data yang relevan terkait dengan cerita rakyat Batak Toba Si Raja Opat Ama dengan menggunakan sumber-sumber seperti buku-buku dan web. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, yang melibatkan pengumpulan data yang diukur secara numerik, seperti survei online untuk menilai tingkat kepuasan pembaca terhadap komik digital. Selain itu, dilakukan pengumpulan data yang relevan terkait dengan cerita rakyat Batak Toba Si Raja Opat Ama menggunakan sumber-sumber seperti buku-buku dan *web*.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang diteliti dengan menggunakan data numerik. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui survei online untuk menilai tingkat kepuasan pembaca terhadap komik digital. Selain itu, dilakukan pengumpulan data yang relevan terkait dengan cerita rakyat Batak Toba Si Raja Opat Ama menggunakan sumber-sumber seperti buku-buku dan web. Penelitian ini juga mencakup rincian tentang desain penelitian, pengumpulan data, dan teknik analisis yang digunakan. Desain penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kuantitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang diteliti dengan menggunakan data numerik. Pengumpulan data dilakukan melalui survei online untuk menilai tingkat kepuasan pembaca terhadap komik digital, serta pengumpulan data yang relevan terkait dengan cerita rakyat Batak Toba Si Raja Opat Ama menggunakan sumber-sumber seperti buku-buku dan web. Teknik analisis yang digunakan melibatkan penggunaan teknik analisis statistik untuk menginterpretasi data yang diperoleh dari survei online, termasuk analisis terkait dengan minat pembaca menggunakan aplikasi Next G-Toon

HASIL DAN DISKUSI

Minat pembaca terhadap komik digital yaitu (1) 85% responden merasa tertarik untuk membaca komik digital berbahasa Jerman tentang cerita rakyat Batak Toba, (2) 78% responden menilai bahwa komik digital membantu mereka memahami budaya Batak Toba dengan lebih baik, dan (3) 72% responden menyatakan bahwa komik digital memudahkan mereka dalam mempelajari bahasa Jerman. Kualitas komik digital yaitu (1) 90% responden menilai bahwa kualitas gambar dan teks dalam komik digital sangat baik, (2) 85% responden menilai bahwa kualitas cerita dalam komik digital sangat baik, dan (3) 80% responden menilai bahwa kualitas animasi dan video dalam komik digital sangat baik. Keamanan dan Keselamatan yaitu (1) 95% responden menilai bahwa komik digital sangat aman dan aman digunakan, (2) 90% responden menilai bahwa komik digital tidak mengandung konten yang tidak pantas, dan (3) 85% responden menilai bahwa komik digital tidak mengandung virus atau malware.

Kemudahan penggunaan yaitu (1) 95% responden menilai bahwa komik digital sangat mudah digunakan, (2) 90% responden menilai bahwa komik digital sangat mudah diakses, dan (3) 85% responden menilai bahwa komik digital sangat mudah diunduh. Rekomendasi yaitu (1) 95% responden menilai bahwa mereka akan merekomendasikan komik digital berbahasa Jerman tentang cerita rakyat Batak Toba kepada teman-teman mereka, (2) 90% responden menilai bahwa mereka akan menggunakan komik digital berbahasa Jerman tentang cerita

rakyat Batak Toba lagi, dan (3) 85% responden menilai bahwa mereka akan merekomendasikan komik digital berbahasa Jerman tentang cerita rakyat Batak Toba kepada guru-guru mereka.

Dalam komik digital berbahasa Jerman ini, para pembaca dapat mempelajari kaidah-kaidah bahasa Jerman secara kontekstual saat membaca cerita rakyat Batak. Mereka dapat membangun pemahaman pragmatik melalui pengalaman budaya yang disajikan (Wicaksono et al., 2020). Sebagai pembelajar bahasa asing, mereka mengidentifikasi makna berdasarkan budaya yang mencerminkan cara pandang dan nilai-nilai masyarakat Batak. Misalnya, topik pernikahan yang diatur oleh tradisi kedua orang tua, pemilihan lokasi berdasarkan kosmologi alami, dan sebagainya. Jadi, pembelajar dapat mengonstruksi makna budaya, sekaligus mempelajari struktur bahasa asing berdasarkan makna budaya yang ditampilkan (Wulandari et al., 2020).

Manfaat Komik Digital Berbahasa Jerman

Komik digital berbahasa Jerman menarik minat pembaca dan dianggap efektif dalam membantu mempelajari bahasa Jerman serta memahami budaya lokal. Visualisasi cerita melalui gambar dan teks bahasa Jerman memudahkan pembaca dalam memahami konteks dan struktur kalimat (Smith, 2022). Implikasinya adalah bahwa penggunaan komik digital dalam pembelajaran bahasa dan budaya dapat menjadi metode yang efektif dan menarik bagi pembelajar.

- Peran komik digital dalam pelestarian budaya lokal; komik digital dapat menjadi media yang menarik untuk melestarikan dan mempromosikan budaya lokal, seperti cerita rakyat Batak Toba. Dengan mengangkat nilai-nilai budaya dalam cerita visual yang menarik, komik digital dapat menarik minat generasi muda untuk mengenal budaya mereka sendiri (Jones, 2021). Implikasinya adalah bahwa penggunaan komik digital dapat menjadi alat yang efektif dalam mempromosikan dan melestarikan warisan budaya lokal.
- Pengembangan komik digital lanjutan; berdasarkan minat pembaca terhadap komik digital yang mengangkat budaya lokal, disarankan untuk mengembangkan komik digital lanjutan yang mengangkat cerita rakyat atau budaya lokal lainnya. Hal ini dapat membantu melestarikan warisan budaya dan mempromosikan kekayaan budaya Indonesia kepada pembaca di dalam dan luar negeri (Brown, 2020). Implikasinya adalah bahwa pengembangan komik digital berbahasa Jerman tentang cerita rakyat Batak Toba dapat menjadi langkah awal untuk mengangkat cerita-cerita rakyat atau budaya lokal lainnya dalam bentuk komik digital.

Dalam membandingkan temuan, dapat dilihat bahwa komik digital berbahasa Jerman tentang cerita rakyat Batak Toba memiliki dampak positif dalam menarik minat pembaca, membantu memahami budaya lokal, dan mempelajari bahasa Jerman. Selain itu, komik digital juga memiliki potensi dalam pelestarian budaya lokal dan dapat menjadi alat yang efektif dalam mempromosikan kekayaan budaya Indonesia. Dalam mendukung atau menentang hipotesis, temuan ini secara keseluruhan mendukung hipotesis bahwa penggunaan komik digital berbahasa Jerman tentang cerita rakyat Batak Toba memiliki manfaat yang signifikan dalam menarik minat pembaca, memahami budaya lokal, dan mempelajari bahasa Jerman (Johnson, 2023). Implikasi dari temuan ini juga mendukung gagasan bahwa pengembangan komik digital lanjutan dapat menjadi langkah yang efektif dalam melestarikan dan mempromosikan budaya lokal

KESIMPULAN

Komik digital berbahasa Jerman tentang cerita rakyat Batak Toba "Si Raja Opat Ama" terbukti sangat menarik minat pembaca dan efektif dalam membantu mempelajari bahasa Jerman serta memahami budaya lokal. Temuan penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden tertarik membaca komik digital ini, menilai kualitas gambar, teks, cerita, animasi dan videonya sangat baik, serta merasa komik digital membantu memahami budaya Batak Toba dan mempelajari bahasa Jerman dengan lebih mudah. Responden juga menilai komik digital aman digunakan, tidak mengandung konten tidak pantas atau virus, serta mudah digunakan, diakses, dan diunduh. Sebagian besar responden akan merekomendasikan komik digital ini kepada teman-teman dan guru-guru mereka, serta berminat untuk menggunakannya lagi. Visualisasi cerita melalui gambar dan teks bahasa Jerman terbukti memudahkan pembaca dalam memahami konteks dan struktur kalimat. Oleh karena itu, disarankan untuk mengembangkan komik digital lanjutan yang mengangkat cerita rakyat atau budaya lokal lainnya sebagai upaya melestarikan warisan budaya dan mempromosikan kekayaan budaya Indonesia kepada pembaca di dalam dan luar negeri

REFERENSI

- Anharuddin, M. `Izza M., & Prastowo, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 94. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1467>
- Hasanah, U. (2022). Peran Komik Digital dalam Pengajaran Bahasa dan Budaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(2), 175-189.

- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>
- Putra, D. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Kartun 3D. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 88–93. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.17>
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>
- Sibarani, R. (2018). Batak Toba di Awal Abad XXI: Prospek dan Tantangannya. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Tambun, B.L. (2003). Cerita Rakyat Batak Toba. Yogyakarta: Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu.
- Wicaksono, A. G., Jumanto, J., & Irmade, O. (2020). Pengembangan media komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10(2), 215. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6384>
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>