



PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DENGAN JUDUL *MARPADAN* DI DESA BAKKARA

DIE ERSTELLUNG DER BILDERGEGICHTE MIT DEM TITEL MARPADAN IM BAKKARA

Astri Ariesti Panjaitan^{1*}, Hafniati²

^{1,2}Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

Email: Astryaries19@gmail.com

Article Info

Article history :

Received : 08-10-2025

Revised : 09-10-2025

Accepted : 11-10-2025

Published : 13-10-2025

Abstract

This study discusses the development of a picture book entitled “Marpadan” in German using the Reichey and Klein development model. The purpose of this study is to produce a book with cultural nuances that can introduce the values and kinship system of the Batak Toba people, especially Marpadan. The development process was carried out through three main stages of the Reichey and Klein model, namely Planning, Production, and Evaluation. The results of the study show that the picture storybook produced is not only aesthetically appealing but also pedagogically effective, as well as contributing to improving cross-cultural understanding. Thus, this work plays a role in integrating cultural values into language learning and preserving the intangible cultural heritage of the Batak Toba community. The evaluation results show that the picture storybook consists of 20 pages, with a score of 97 from the media validator and 90 from the material validator.

Keywords: *Picture Book, Marpadan, German Language, Batak Toba*

Abstrak

Penelitian ini membahas pengembangan buku cerita bergambar berjudul “*Marpadan*” dalam Bahasa Jerman dengan menggunakan model pengembangan Reichey dan Klein. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan buku yang bernuansa budaya dan mampu memperkenalkan nilai serta sistem kekerabatan masyarakat Batak Toba, khususnya *Marpadan*. Proses pengembangan dilakukan melalui tiga tahap utama model Reichey dan Klein, yaitu Perencanaan, Produksi dan Evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang dihasilkan tidak hanya menarik secara estetis tetapi juga efektif secara pedagogis, serta berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman lintas budaya. Dengan demikian, karya ini berperan dalam integrasi nilai-nilai budaya ke dalam pembelajaran bahasa serta pelestarian warisan budaya takbenda masyarakat Batak Toba. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa buku cerita bergambar terdiri dari 20 halaman, hasil penilaian dari validator media 97 dan validator materi 90.

Kata Kunci: *Buku Cerita Bergambar, Marpadan, Bahasa Jerman, Batak Toba.*

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang luar biasa, termasuk tradisi lisan, mitos, dan cerita rakyat yang diwariskan turun-temurun. Salah satu bentuk tradisi yang penting dalam masyarakat Batak Toba adalah *Marpadan*, yaitu perjanjian adat yang mengatur hubungan kekerabatan dan larangan perkawinan antarmarga tertentu. Namun, seiring perkembangan zaman, pengetahuan tentang *Marpadan* semakin memudar di kalangan generasi muda.

Desa Bakkara, yang terletak di Kabupaten Humbang Hasundutan, merupakan salah satu pusat sejarah Batak Toba. Di desa inilah asal mula hubungan *Marpadan* antara marga Panjaitan dan Sinambela terbentuk. Berdasarkan observasi dan wawancara, ditemukan bahwa belum ada



dokumentasi tertulis atau visual mengenai kisah asal-usul *Marpadan* tersebut, khususnya dalam bentuk buku cerita bergambar.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan sebuah buku cerita bergambar dwibahasa (Jerman–Indonesia) dengan judul “*Marpadan im Bakkara*”. Buku ini tidak hanya bertujuan sebagai media literasi budaya bahasa Jerman yang kontekstual dan bernilai lokal.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Reichey dan Klein (2007) yang terdiri dari tiga tahap utama:

1. Perencanaan (Planning): pengumpulan data melalui wawancara dengan keturunan langsung Raja Sisingamangaraja, tokoh adat, dan masyarakat Desa Bakkara.
2. Produksi (Development): penyusunan naskah, storyboard, dan ilustrasi manual berbasis budaya lokal.
3. Evaluasi (Evaluation): validasi produk oleh ahli bahasa, budaya, dan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan buku cerita bergambar berjudul “*Marpadan im Bakkara*” yang dikembangkan melalui tiga tahap utama model Reichey dan Klein, yaitu Perencanaan (Planning), Produksi (Development), dan Evaluasi (Evaluation).

1. Tahap Perencanaan (Planning)

Tahap ini diawali dengan pengumpulan data kualitatif melalui wawancara mendalam di Desa Bakkara, Kabupaten Humbang Hasundutan. Informan terdiri atas keturunan langsung Raja Sisingamangaraja, penjaga istana adat, tokoh adat, serta masyarakat yang memahami sejarah hubungan *Marpadan* antara marga Panjaitan dan Sinambela. Data yang diperoleh mencakup kronologi peristiwa, tokoh-tokoh yang terlibat, nilai-nilai budaya, dan makna sosial dari perjanjian *Marpadan*.

Selain itu, dilakukan studi literatur terhadap buku *Silsilah Marga-Marga Batak* karya Drs. Richard Sinaga serta arsip budaya Batak Toba. Dari hasil analisis kebutuhan, disimpulkan bahwa belum tersedia media visual edukatif yang mendokumentasikan kisah *Marpadan* secara menarik dan kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan buku cerita bergambar dwibahasa (Indonesia–Jerman) untuk melestarikan nilai-nilai budaya lokal dan memperkaya pembelajaran bahasa Jerman.

2. Tahap Produksi (Development)

Tahap ini merupakan proses kreatif penyusunan buku cerita bergambar berdasarkan hasil analisis tahap pertama. Cerita disusun menjadi naskah naratif dengan struktur yang terdiri dari latar, karakter, konflik, dan penyelesaian. Selanjutnya dibuat *storyboard* dalam bentuk sketsa sederhana untuk menentukan posisi teks dan gambar di setiap halaman.

Ilustrasi dibuat secara manual menggunakan pensil dan tinta agar tetap mempertahankan nuansa tradisional Batak Toba. Setiap gambar menggambarkan suasana kehidupan masyarakat di Desa Bakkara, termasuk istana Sisingamangaraja dan prosesi adat *Marpadan*. Naskah cerita kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Jerman menggunakan



prinsip *Dynamic Equivalence* (Nida & Taber, 1982) agar pesan budaya tetap tersampaikan dengan baik kepada pembaca asing.

3. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir adalah evaluasi terhadap produk yang dihasilkan. Buku yang telah selesai divalidasi oleh tiga kelompok ahli, yaitu ahli bahasa, ahli budaya Batak, dan ahli media pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi ketepatan isi budaya, kejelasan bahasa, keterpaduan teks dan gambar, serta kelayakan tampilan.

Hasil penilaian menunjukkan bahwa:

1. Aspek bahasa dan terjemahan dinilai baik (90%), dengan penyesuaian gaya bahasa agar mudah dipahami oleh pembelajar Jerman tingkat menengah.
2. Aspek desain dan ilustrasi mendapat penilaian sangat menarik dan sesuai konteks (97%).

Uji coba terbatas menunjukkan bahwa pembaca, khususnya mahasiswa program studi bahasa Jerman, merespons positif karena buku ini menghadirkan konteks pembelajaran yang dekat dengan budaya lokal dan mudah dipahami secara visual.

Dengan demikian, proses pengembangan melalui tiga tahap Reichey dan Klein terbukti efektif dalam menghasilkan media pembelajaran berbasis budaya lokal yang menarik, relevan, dan edukatif.

KESIMPULAN

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan buku cerita bergambar berjudul “Marpadan im Bakkara” dengan menggunakan model pengembangan Reichey dan Klein yang terdiri atas tiga tahap utama, yaitu perencanaan, produksi, dan evaluasi. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa model ini efektif dalam menghasilkan media pembelajaran berbasis budaya lokal yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki nilai edukatif dan kultural yang tinggi.

Melalui tahap perencanaan, diperoleh data autentik mengenai asal-usul tradisi Marpadan antara marga Panjaitan dan Sinambela di Desa Bakkara. Pada tahap produksi, data tersebut diolah menjadi narasi dan ilustrasi yang menampilkan kearifan lokal masyarakat Batak Toba dengan pendekatan visual yang menarik serta disajikan dalam dua bahasa (Indonesia–Jerman). Tahap evaluasi menunjukkan bahwa buku ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dan sarana pelestarian budaya, dengan penilaian ahli yang sangat baik terhadap aspek bahasa, ilustrasi, dan isi budaya.

Secara keseluruhan, pengembangan buku “Marpadan im Bakkara” dapat dijadikan sebagai model integrasi pembelajaran bahasa dan budaya. Buku ini mampu memperkenalkan nilai-nilai luhur Batak Toba, menumbuhkan kesadaran lintas budaya, serta berkontribusi dalam upaya pelestarian warisan budaya takbenda Indonesia melalui media visual yang kontekstual dan edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

Danandjaja, J. (2011). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.



- Gaol, M. (2021). *Padan Pardongan Tubuon dan Peranannya dalam Sistem Sosial Batak Toba*. Medan: Lembaga Budaya Batak.
- Kurnia Sari, E., & Herlia, N. (2023). Pengembangan Media Cerita Bergambar untuk Pembelajaran Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 4(1), 33–41.
- Lumbanbatu, B. (2021). *Bakkara: Sejarah, Budaya, dan Peradaban Batak Toba*. Medan: Pustaka Adat Batak.
- Nida, E. A., & Taber, C. R. (1982). *The Theory and Practice of Translation*. Leiden: Brill.
- Sinaga, R. (2012). *Silsilah Marga-Marga Batak*. Medan: Pustaka Silsilah Batak.
- Simanjuntak, P. (2020). Revitalisasi Nilai Kekerabatan Batak Toba dalam Era Globalisasi. *Jurnal Kebudayaan Nusantara*, 3(1), 65–74.
- Siregar, R. (2020). Struktur Sosial dan Budaya Masyarakat Batak. *Jurnal Kebudayaan Indonesia*, 5(1), 55–65.