



## **PENGEMBANGAN KOMIK DENGAN TEMA "PARIWISATA KARO" UNTUK MATA KULIAH BAHASA JERMAN UNTUK PARIWISATA**

### ***THE DEVELOPMENT OF COMICS WITH THE THEME "KARO TOURISM" FOR THE COURSE GERMAN FOR TOURISM***

**Lyfeyeni Ramadhan Br. Sembiring**

Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa & Seni, Universitas Negeri Medan

Email : [lyfeyeniramadhan@gmail.com](mailto:lyfeyeniramadhan@gmail.com)\*

---

Article history :

Received : 08-02-2025

Revised : 09-02-2025

Accepted : 10-02-2025

Published: 13-02-2025

**Abstract**

*The aim of this study is to develop a comic with the theme "Karo Tourism" for the course German for Tourism using the Medibang Paint application and applying the DDR (Design, Development Research) development model by Richey and Klein. The steps of this model are: (i) Design, (ii) Development, and (iii) Evaluation. The data sources used in this study were YouTube videos, the book "Deutsch für Tourismus," the book "Kultur und Tourismus in Nordsumatra," and information from various tourist attractions. This study was conducted in the Language Laboratory of the Faculty of Language and Arts at the State University of Medan. The result of this development product is a comic created using the Medibang Paint application. The comic consists of 34 pages in A4 format with two images on each page. This comic book is published in printed form and online on fliphtml5 with the link <https://fliphtml5.com/blvwu/ppyy/> and has been validated by material and media experts. The material validator gave a score of 91.6 (very good). Meanwhile, the comic received a score of 92.5 (very good). Based on these results, it can be concluded that the comic with the theme "Karo Tourism" is valid and validated.*

**Keywords : Development, Comics, Karo Tourism, German for Tourism**

---

#### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan komik dengan tema "Pariwisata Karo" untuk mata kuliah Bahasa Jerman untuk Pariwisata dengan menggunakan aplikasi Medibang Paint dan menerapkan model pengembangan DDR (Design, Development Research) dari Richey dan Klein. Langkah-langkah dalam model ini meliputi: (i) Desain, (ii) Pengembangan, dan (iii) Evaluasi. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah video YouTube, buku "Deutsch für Tourismus", buku "Kultur und Tourismus in Nordsumatra", dan informasi dari berbagai objek wisata. Penelitian ini dilaksanakan di Laboratorium Bahasa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan. Hasil dari produk pengembangan ini adalah komik yang dibuat menggunakan aplikasi Medibang Paint. Komik ini terdiri dari 34 halaman dalam format A4 dengan dua gambar pada setiap halamannya. Buku komik ini dipublikasikan dalam bentuk cetak dan secara online di fliphtml5 dengan tautan <https://fliphtml5.com/blvwu/ppyy/> dan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validator materi memberikan skor 91,6 (sangat baik). Sedangkan komik tersebut mendapatkan skor 92,5 (sangat baik). Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa komik dengan tema "Pariwisata Karo" valid dan telah tervalidasi.

**Kata Kunci : Pengembangan, Komik, Pariwisata Karo, Bahasa Jerman untuk Pariwisata**



## PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu negara dengan keindahan alam dan keragaman budaya yang luar biasa. Keindahan alam tersebut dapat dinikmati melalui objek wisata yang tersebar di berbagai provinsi. Banyak wisatawan yang mengunjungi Indonesia untuk berwisata dan menikmati keindahan alam yang ditawarkan. Salah satu destinasi wisata tersebut berada di Provinsi Sumatera Utara, tepatnya di Kabupaten Karo dengan ibu kota Medan.

Kabupaten Karo terletak secara geografis antara 2,50°-3,19° Lintang Utara dan 97,55°-98,38° Bujur Timur dengan luas wilayah 2.127,25 km<sup>2</sup> atau sekitar 2,97% dari luas Provinsi Sumatera Utara. Kabupaten Karo memiliki udara yang sejuk dan segar, serta beragam objek wisata yang indah dan menarik untuk dikunjungi wisatawan. Oleh karena itu, informasi tentang arah dan penjelasan mengenai objek wisata tersebut sangat diperlukan bagi wisatawan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik untuk mata kuliah Bahasa Jerman untuk Pariwisata yang memperkenalkan berbagai objek wisata di Karo dalam bahasa Jerman. Komik dipilih sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang menarik dan membantu pembaca untuk lebih memahami isi materi. Berdasarkan hasil angket, 68,8% siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari Bahasa Jerman untuk Pariwisata. Kesulitan tersebut disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang menarik sehingga sulit dipahami serta keterbatasan informasi mengenai objek wisata yang dijelaskan.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jerman untuk Pariwisata dalam bentuk komik yang membahas berbagai objek wisata di Karo. Isi komik ini mengisahkan perjalanan seorang pemandu wisata yang memperkenalkan objek wisata di Karo kepada para turis sesuai dengan alur percakapan dalam buku Bahasa Jerman untuk Pariwisata.

Bahasa Jerman untuk Pariwisata adalah mata kuliah semester 5 yang membahas objek wisata dalam bahasa Jerman. Materi yang diajarkan meliputi penjelasan objek wisata serta cara kerja pemandu wisata dalam memandu turis. Dalam mata kuliah ini, terdapat juga beberapa bentuk percakapan dalam bahasa Jerman yang sering digunakan saat memandu wisatawan. Bentuk percakapan tersebut dimasukkan ke dalam dialog komik antara pemandu wisata dan turis tentang objek wisata yang dikunjungi.

Secara umum, objek wisata adalah tempat yang memiliki nilai, daya tarik, dan keunikan yang memadukan kekayaan alam dengan hasil karya manusia sehingga memberikan nilai tambah bagi objek wisata tersebut. Kabupaten Karo memiliki lebih dari 20 objek wisata yang dapat dikunjungi. Namun, dalam komik ini, hanya 5 objek wisata yang dibahas dan dijelaskan. Pemilihan objek wisata ini didasarkan pada hasil pengukuran yang dilakukan oleh Pasukat Sembiring dan Rudy Sofyan mengenai popularitas dan minat masyarakat terhadap objek wisata di Karo.

Pasukat Sembiring & Rudy Sofyan (2020) mengidentifikasi beberapa objek wisata populer di Karo, yaitu:



1. Air Terjun Sikulikap
2. Pemandian Air Panas Sidebuk Debuk Berastagi
3. Tahura (Taman Hutan Raya)
4. Tugu Jeruk
5. Taman Lumbini (Pagoda)
6. Mikie Holiday
7. Bukit Kubu
8. Pajak Buah Berastagi
9. Gunung Sibayak
10. Gundaling
11. Kabanjahe
12. Gunung Sinabung
13. Danau Lau Kawar
14. Tongging

Dari 14 objek wisata tersebut, hanya 5 objek wisata yang dimasukkan dalam komik, yaitu: Air Terjun Sikulikap, Pemandian Air Panas Sidebuk Debuk Berastagi, Tahura (Taman Hutan Raya), Gundaling, Gunung Sinabung dan Danau Lau Kawar.

Beberapa objek wisata seperti Tugu Jeruk dan Kabanjahe tidak dimasukkan karena Tugu Jeruk hanya merupakan monumen, sedangkan Kabanjahe merupakan kota persinggahan menuju Gunung Sinabung. Gunung Sinabung dan Danau Lau Kawar digabung menjadi satu destinasi karena lokasinya berdekatan, dan Tongging tidak dimasukkan karena lokasinya lebih jauh.

Berdasarkan penjelasan tersebut, pengembangan komik ini diperlukan untuk memperkenalkan objek wisata Karo dalam mata kuliah Bahasa Jerman untuk Pariwisata. Komik ini dikembangkan dalam bentuk komik petualangan yang menceritakan perjalanan seorang pemandu wisata yang memperkenalkan objek wisata kepada turis. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan objek wisata menggunakan kalimat percakapan dalam buku Bahasa Jerman untuk Pariwisata. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dan menggunakan model penelitian DDR (*Design, Development Research*) dari Richey dan Klein.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan model pengembangan DDR (*Design, Development Research*) dari Richey dan Klein. Model ini dipilih untuk mengembangkan komik bertema “*Der Karo Tourismus*” sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah *Deutsch für Tourismus*. DDR terdiri dari tiga tahap utama, yaitu: (i) *Design*, (ii) *Development*, dan (iii) *Evaluation*.



## Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *Deutsch für Tourismus* di Universitas Negeri Medan. Objek penelitian adalah komik bertema “*Der Karo Tourismus*” yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk memperkenalkan objek wisata di Karo dalam bahasa Jerman.

## Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui:

1. Observasi - Mengamati kebutuhan pembelajaran *Deutsch für Tourismus*.
2. Dokumentasi - Mengumpulkan materi dari buku "*Deutsch für Tourismus*," buku "*Kultur und Tourismus in Nordsumatra*," video YouTube, dan observasi lapangan pada objek wisata di Karo.
3. Validasi Ahli - Melibatkan validator ahli materi dan ahli media untuk mengevaluasi kelayakan komik.

## Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui:

1. Reduksi Data - Mengelompokkan informasi yang relevan dari observasi dan dokumentasi.
2. Penyajian Data - Menyajikan data dalam bentuk deskripsi dan tabel.
3. Penarikan Kesimpulan - Menarik kesimpulan berdasarkan validasi ahli dan umpan balik dari pengguna.

## Validitas dan Reliabilitas Data

Validitas data diperoleh melalui triangulasi sumber data, yaitu dari hasil observasi, dokumentasi, dan validasi ahli. Reliabilitas data dijaga dengan melakukan validasi oleh dua orang ahli, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan komik “*Der Karo Tourismus*” mengikuti tiga tahap utama dari model DDR:

### 1. *Design*

Tahap ini meliputi perancangan karakter, alur cerita, dan pemilihan objek wisata yang akan diperkenalkan dalam komik. Pada fase desain, pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan media yang menarik bagi mahasiswa dalam mata kuliah Bahasa Jerman untuk Pariwisata, sesuai dengan hasil angket yang menunjukkan kebutuhan untuk memperkenalkan objek wisata dalam bahasa Jerman.

Pada fase ini, dilakukan perancangan pengembangan, seperti penyusunan naskah, karakter dalam komik, dan ukuran kanvas yang akan digunakan. Komik ini memiliki 34 halaman pada kertas A4 dengan 2 gambar per halaman. Komik ini digambar menggunakan



aplikasi Medibang Paint, teks dalam gelembung percakapan dibuat dengan aplikasi Canva, dan teks dalam gelembung percakapan menggunakan font Roboto ukuran 14.

## 2. *Development*

Pada tahap ini, komik dikembangkan menggunakan aplikasi Medibang Paint dengan 34 halaman berformat A4 dan dua gambar per halaman. Dialog dalam komik ditulis dalam bahasa Jerman sesuai dengan materi *Deutsch für Tourismus*. Buku komik ini dipublikasikan dalam bentuk cetak dan secara online di fliphtml5 dengan tautan <https://fliphtml5.com/blvwu/ppyy/>

## 3. *Evaluation*

Pada tahap terakhir, yaitu evaluasi dalam pengembangan komik "*Der Karo Tourismus*" yang dikembangkan menggunakan aplikasi Medibang Paint. Komik "*Der Karo Tourismus*" divalidasi dengan tujuan untuk mengetahui apakah komik dengan judul "*Der Karo Tourismus*" sudah cukup baik untuk digunakan atau masih perlu perbaikan. Komik ini diperiksa oleh ahli media yang memiliki keahlian dalam desain. Komik dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan nilai 91,6 dari ahli materi (sangat baik) dan 92,5 dari ahli media (sangat baik), yang menunjukkan bahwa komik tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Pengembangan komik ini berhasil menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk memperkenalkan objek wisata di Karo dalam bahasa Jerman. Berdasarkan hasil validasi, komik ini dinilai sangat baik dalam hal kualitas materi dan desain media. Beberapa temuan penting dalam penelitian ini adalah:

- a. Komik mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah *Deutsch für Tourismus*.
- b. Penyampaian materi melalui komik mempermudah pemahaman kosakata dan frasa dalam bahasa Jerman yang terkait dengan pariwisata.
- c. Media komik efektif dalam menghubungkan konteks budaya lokal (objek wisata di Karo) dengan bahasa Jerman.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini berhasil mengembangkan komik bertema "*Der Karo Tourismus*" sebagai media pembelajaran untuk mata kuliah *Deutsch für Tourismus*. Komik ini dinilai sangat baik dan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Penggunaan komik terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman kosakata bahasa Jerman yang berkaitan dengan pariwisata.

Disarankan agar komik ini digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam mata kuliah *Deutsch für Tourismus*, khususnya untuk memperkenalkan objek wisata lokal dalam konteks bahasa Jerman. Selain itu, perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan menambahkan lebih



banyak objek wisata dan memperkaya dialog dalam komik untuk meningkatkan variasi kosakata dan struktur kalimat dalam bahasa Jerman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ammerer, Heinrich dan Markus Oppolzer. (2022). *Was kann der Comis für den Unterricht Leisten?*. Münster: Waxmann Verlag GmbH.
- Ansari, Khairil., dkk. (2021). *Budaya dan Kepariwisataan Sumatera Utara*. Medan: FBS Unimed Press.
- Armiasih. (2022). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Perancis Siswa Kelas X SMAN 16 Bandar Lampung*. Skripsi Sarjana, Universitas Lampung).
- Febrista, D., & Efrizon. (2021). *Pengembangan e-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI Teknik Audio Vidio*. Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika. 9(3), 102-110.
- Wirakusumah, Gabriella, G., Naukoko, A, T.,& Tumangkeng, S,Y, L. (2023). *Potensi Objek Wisata Terhadap Perekonomian Masyarakat di Kabupaten Minahasa Utara (Studi Pada Hutan Mangrove Budo)*. Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi. 23(10), 37-48.
- Gunawan, P. & Sujarwo. (2020). *Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Journal of History Education and Historiography. 6(1), 39-44.
- Hutagalung, Surya. Linda Aruan., dan Rina Evianti. (2020). *Deutsch Für Tourismus*. Medan: FBS Unimed Press.
- Ilham, M. & Marlina. (2019). *Pembuatan Komik Literasi Informasi Untuk Meningkatkan Literasi Siswa di Perpustakaan SMA Negeri 1 Padang*. Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan. 8(1), 204-217.
- Ilmiawan, A. (2018). *Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima)*. Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan. 2(3), 102-106.
- Lumansik, J,R,C., Kawung, G,M,V., & Sumual, J,I. (2022). *Analisis Potensi Sektor Pariwisata Air Terjun di Desa Kali Kecamatan Pineleng Kabupaten Minahasa*. Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi. 22(1), 13-23.
- Mariam, Siti. (2021). *Die Erstellung eines Comics zu Sehenswürdigkeiten in Medan als Lernmedium für das Fach Tourismus*. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Medan).
- Martiwik, W., Wardiah, D., & Misriani. (2022). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Teks Deskripsi Berbasis Sejarah Lokal Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Jejaw*. Jurnal Wahana Didaktika. 20(1), 155-170.
- Okpatrioka. (2023). *Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. *Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya*. 1(1), 86-100.



- Putra, G,L,A,K., & Yasa, G,P,P,A. (2019). Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi Dalam Media Sosial. *Jurnal Nawala Visual*. 1(1), 1-8.
- Richey, Klein dan James D Klein. (2007). *Design And Development Research*. New York : Routledge Taylor & Francis Group.
- Rosyida, A. (2019). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Qalamun*. 11(1), 47-63.
- Sembiring, P., & Sofyan, R. (2020). Counseling to the Karo Regency Tourism and Culture Office for Optimizing the Selection of Tourism Routes in Karo Regency. *Abdimas Talenta*. 5(2), 498-502.
- Subudiartha, I. N., Sumadewa, I. N. Y., & Sari, N. L. K. M. A. (2023). Medibang Paint Sebagai Media Digital Painting. *JISHUM: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1(3), 371-380.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung : Alfabeta.