

Pengembangan Cerita Bergambar Legenda “Lubuk Emas” untuk Mata Pelajaran Membaca A2

Sherina Olganita Aritonang^{1*}, Rina Evianty²

Universitas Negeri Medan, Indonesia

*sherinaaritonang48@gmail.com

Alamat: Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221

Korespondensi penulis: sherinaaritonang48@gmail.com

Abstract. *The purpose of this research is to create a picture story about the legend of "Lubuk Emas" for Reading A2 class. The creation method was used in this research. The creation process consists of explaining the stages of Richey and Klein's theory. It includes (1) planning, (2) creation, (3) evaluation. The data of this research are the sentences in the folklore "Lubuk Emas". The data source of this research is a book entitled "10 Folk Tales of the Archipelago" by Gamal Komondoko in 2016 with ISBN numbers 979-610-768-6 and 978-979-610-768-1. The result of this research is a picture book "Lubuk Emas" in German. This picture book consists of several pages. The evaluation results show that this picture book has a score of 95 (very good).*

Keywords: *Development, Picture Story, Legend of "Lubuk Emas".*

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah Penciptaan cerita bergambar tentang legenda “Lubuk Emas” untuk pelajaran Membaca A2. Metode penciptaan digunakan dalam penelitian ini. Proses penciptaan terdiri dari penjelasan fase-fase teori Richey dan Klein. Ini termasuk (1) perencanaan, (2) penciptaan, (3) evaluasi. Data penelitian ini adalah kalimat-kalimat dalam cerita rakyat “Lubuk Emas”. Sumber data penelitian ini adalah buku berjudul “10 Dongeng Rakyat Nusantara” karya Gamal Komondoko pada tahun 2016 dengan nomor ISBN 979-610-768-6 dan 978-979-610-768-1. Hasil dari penelitian ini adalah buku cerita bergambar “Lubuk Emas” dalam bahasa Jerman. Buku bergambar ini terdiri dari beberapa halaman. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa buku cerita bergambar ini memiliki nilai 95 (sangat baik).

Kata kunci: Pengembangan, Cerita Bergambar, Legenda “Lubuk Emas”

1. LATAR BELAKANG

Legenda merupakan salah satu bentuk cerita rakyat yang populer di masyarakat dan bersifat melegenda. Legenda sering dipahami sebagai cerita tentang asal mula suatu daerah, tempat, peninggalan atau unsur nilai sejarah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), legenda adalah cerita rakyat kuno yang berkaitan dengan peristiwa sejarah. Cerita legendaris ini menyerupai mitos dan dianggap semi-imajiner. Moeis (2020) berpendapat bahwa legenda bukan sekedar cerita untuk hiburan tetapi lebih dari sekedar dikatakan, bertujuan untuk mendidik masyarakat dan membekali mereka untuk menghadapi bahaya yang ada di lingkungan budaya. Menurut Surana (Dalam Anisa, 2023:2) legenda itu berisi tentang terjadinya nama-nama tempat, kota, gunung, danau, sungai, dan sebagainya.

Di Pulau Sumatera banyak terdapat legenda seperti Asal Mula Danau Toba, Nai Manggale, Asal Mula Pohon Aren, dan salah satunya adalah “Lubuk Emas”. Legenda “Lubuk Emas” (2016:16) merupakan salah satu cerita asal Sumatera Utara yang cukup populer, kisah

ini merupakan cerita rakyat yang berasal dari Teluk Dalam yang mengisahkan tentang kesetiaan seorang putri raja kepada kekasihnya akan tetapi cinta mereka tidak direstui kedua orang tuanya, dan mengakibatkan putri raja yang bernama Sri Pandan terjun kedalam lubuk sungai Asahan yang membawa semua harta emasnya, dan untuk mengenang putri raja maka lubuk itu dinamakan “Lubuk Emas”.

Lubuk Emas adalah legenda yang berasal dari Teluk Dalam. Teluk Dalam adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Asahan. Panjang Sungai Asahan adalah 147 kilometer. Kota-kota yang dilalui oleh Sungai Asahan antara lain Parapat, Porsea, Balige, Kisaran dan Tanjung Balai. Sungai Asahan adalah sungai terbesar di Sumatera Utara. Sungai Asahan terkenal dengan airnya yang deras dan berbatu-batu serta keindahan hutan di sepanjang sungai. Oleh karena itu, Sungai Asahan digunakan dalam pariwisata untuk arung jeram (Roro, 2019).

Menurut Grünwald (2022:20), cerita bergambar adalah sebuah artefak yang diciptakan melalui pemikiran dan tindakan artistik serta melalui kreativitas individu atau kelompok. Roslina (2017:203) menemukan dalam penelitiannya bahwa buku bergambar dapat meningkatkan pemahaman bacaan dan minat baca, terutama di kalangan anak-anak. Hamlik (dalam Wulanari dkk, 2023:3929) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan aspirasi, minat dan motivasi baru dalam proses belajar mengajar pada diri siswa. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk media pembelajaran adalah aplikasi Infinite Painter, Aplikasi ini dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan membantu siswa dalam mempelajari keterampilan membaca khususnya membaca legenda “Lubuk Emas”.

Berdasarkan survei terhadap 37 responden yaitu mahasiswa bahasa Jerman angkatan 2021 di Universitas Negeri Medan, sebanyak 56,8% responden belum pernah membaca legenda “Lubuk Emas” dan 43,3% responden belum sering melihat cerita bergambar saat belajar membaca. Secara keseluruhan, para responden berpendapat bahwa cerita bergambar sangat cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan sangat membantu dalam memotivasi pembelajar bahasa Jerman. Mata pelajaran Membaca A2 diajarkan mulai semester kedua program bahasa Jerman. Pada mata kuliah ini, Anda belajar dengan melihat gambar dan kemudian menjelaskan apa yang ada di dalam gambar tersebut. Dari hasil survei, pembelajar bahasa Jerman masih kurang memiliki pengetahuan tentang bahasa Jerman dengan bantuan media buku bergambar, sehingga penulis membuat media buku bergambar dengan tujuan agar lebih menarik bagi pembelajar bahasa Jerman, lebih mudah dimengerti dan menambah kosakata sehingga pembelajar bahasa Jerman termotivasi untuk belajar bahasa Jerman dan

tidak cepat bosan. Buku cerita bergambar tentang legenda Lubuk Emas ini diubah menjadi buku cerita bergambar Membaca A2 dengan bantuan aplikasi Infinite Painter.

2. KAJIAN TEORITIS

Konsep dari Model Penciptaan

Penelitian ini menggunakan model Richey dan Klein (Sugiyono, 2017: 39). Model pengembangan Richey dan Klein terdiri dari tiga langkah, yaitu: Perencanaan, Pengembangan, dan Evaluasi.

a. Perencanaan

Fase perencanaan terdiri dari kegiatan perencanaan produk yang dilakukan untuk tujuan tertentu. Pada fase ini, penulis menentukan produk yang akan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan melalui penelitian dan studi literatur. Fase perencanaan terdiri dari kegiatan perencanaan produk yang dilakukan untuk tujuan tertentu. Perencanaan produk ini dilakukan atas dasar analisis kebutuhan dan observasi.

b. Pengembangan

Pengembangan adalah upaya terencana untuk menciptakan dan menyempurnakan suatu produk agar lebih bermanfaat, meningkatkan kualitas, dan menghasilkan produk yang lebih baik.

c. Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan yang dilakukan oleh para ahli untuk menilai produk. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari suatu produk, sehingga diperlukan saran dari para penyelidik tentang bagaimana menggunakan produk yang berkualitas tinggi.

Konsep Buku Bergambar

a. Buku Bergambar

Buku bergambar merupakan salah satu buku yang sangat familiar di dunia anak-anak. Menurut Mitchell (dalam Patria, Untaminingsih & Fathurohman 2021: 563), buku bergambar terdiri dari gambar dan teks yang digabungkan menjadi sebuah cerita. Gambar sangat penting bagi anak untuk memahami makna cerita. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian (Takacs & Bus, 2018:1), yang menunjukkan bahwa gambar yang sesuai dengan cerita berkontribusi secara signifikan terhadap kemampuan anak untuk menceritakan kisah tersebut. Buku bergambar juga memainkan peran penting dalam perkembangan emosi anak. Retnowati, Salim & Saleh (dalam Lestari, Hapidin & Akbar 2020: 95) menyebutkan buku bergambar sebagai sarana untuk

mempromosikan keramahan pada anak-anak. Dalam penelitian tersebut, anak-anak belajar dengan bantuan buku bergambar dan skor rata-rata keramahan mereka meningkat secara signifikan. Hasil ini tentu saja menekankan pentingnya buku bergambar sebagai media pembelajaran bagi anak-anak. Anak-anak menerima banyak pesan tentang konsep-konsep dunia nyata melalui buku bergambar. Buku bergambar membangkitkan rasa ingin tahu anak-anak dengan menyampaikan pengalaman dan informasi baru. Gambar berfungsi untuk memperjelas dan menjelaskan fakta-fakta yang disajikan dalam teks kepada pembaca, dan sebaliknya, tulisan naratif berfungsi untuk menceritakan dan menjelaskan gambar yang disajikan. Oleh karena itu, buku bergambar adalah buku yang mengandung dua elemen penting yang saling terkait: Gambar dan teks.

b. Jenis-Jenis Buku Bergambar

Dijelaskan (Guru, 2022) ada lima jenis buku bergambar:

bergambar dibedakan menjadi lima yaitu:

- 1) Buku abjad (*alphabet book*). Dalam buku alfabet, setiap huruf alfabet diberi gambar objek yang dimulai dengan huruf tersebut. Ilustrasi harus mudah dikenali dan memiliki hubungan yang jelas dengan karakter atau objek utama. Beberapa buku alfabet disusun berdasarkan topik-topik tertentu, misalnya peternakan atau lalu lintas. Buku alfabet dirancang untuk membantu anak-anak memperluas kosakata mereka.
- 2) Buku Mainan (*toys book*). Buku mainan menggunakan cara yang tidak biasa dalam menyajikan isinya. Buku mainan meliputi buku bergambar dari karton, buku berdandan, dan buku pipet. Buku-buku mainan ini membantu anak-anak untuk lebih memahami teks dan menemukan angka, kata-kata berima, dan cerita. Buku mainan membantu anak-anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif mereka, meningkatkan kemampuan bahasa dan sosial mereka, serta mencintai buku.
- 3) Buku konsep (*concept book*). Buku konsep adalah buku di mana sebuah konsep disajikan dengan menggunakan satu atau beberapa contoh untuk memfasilitasi pemahaman konsep yang sedang dikembangkan. Konsep-konsep tersebut ditekankan melalui alur cerita dan dijelaskan melalui pengulangan dan perbandingan.
- 4) Buku bergambar tanpa kata (*wordless picture books*). Buku bergambar tanpa kata merupakan buku yang menceritakan sebuah cerita hanya dengan menggunakan ilustrasi. Buku bergambar tanpa kata menjadi semakin populer di kalangan generasi muda, terutama di televisi, komik, dan bentuk komunikasi visual lainnya. Alur cerita digambarkan dengan gambar-gambar yang saling berhubungan, dan urutan tindakan ditunjukkan dengan jelas.

- 5) Buku berita bergambar. Buku bergambar berisi pesan melalui ilustrasi dan teks. Buku bergambar yang baik mengandung unsur-unsur sastra yang penting seperti alur cerita, struktur yang baik, tokoh-tokoh yang baik, perubahan gaya, serta latar dan tema yang menarik. Buku ini menimbulkan imajinasi kreatif, meningkatkan pemahaman bahasa anak-anak, meningkatkan komunikasi lisan, mengembangkan proses berpikir kognitif, mengekspresikan emosi, dan meningkatkan kepekaan artistik.

c. Fungsi dari Cerita Bergambar

Mitchell (dalam Hafshah 2021:29): menunjukkan beberapa fungsi dan pentingnya buku cerita gambar untuk perkembangan anak sebagai berikut:

- 1) Buku bergambar dapat membantu siswa terhadap perkembangan emosi
- 2) Buku bergambar dapat membantu siswa dalam belajar tentang dunia, dan menyadarkan siswa tentang keberadaan dunia di tengah masyarakat dan alam.
- 3) Buku bergambar juga dapat membantu siswa belajar tentang orang lain dan hubungan yang terjadi dan pengembangan perasaan atau emosi
- 4) Buku bergambar dapat membantu anak-anak memperoleh kebahagiaan.
- 5) Buku bergambar dapat membantu anak untuk berimajinasi.
- 6) Buku bergambar dapat membantu siswa memahami keindahan.

Konsep Legenda

Bacom (dalam Komariah, 2018:104) menyatakan bahwa legenda merupakan cerita prosa populer yang dianggap tidak sakral namun dianggap kebenarannya. Bacom juga menyatakan cerita rakyat dapat dibagi menjadi tiga golongan besar, yaitu: mitos, legenda, dan dongeng.

Legenda Lubuk Emas

Legenda Lubuk Emas berasal dari Sumatera Utara, tepatnya dari daerah Teluk Dalam, Asahan. Legenda ini mengisahkan kesetiaan seorang putri raja kepada kekasihnya. Namun, ia ditolak oleh ayahnya yang ingin menikahnya dengan seorang pangeran dari negeri seberang. Ayahnya, Raja Simangolong, adalah seorang raja yang memerintah kerajaan di daerah Teluk Dalam dan memiliki seorang putri dengan wajah yang sangat cantik bernama Sri Pandan. Sri Pandan juga berbakat dalam bidang kerajinan tangan seperti menenun, menganyam dan mengecap beras. Kecantikan putri raja ini menyebar tidak hanya di kerajaannya tetapi juga di kerajaan-kerajaan lain bahkan sampai ke luar negeri.

Ayah Raja Simangolong berharap agar putri semata wayangnya segera menikah. Suatu hari, Raja Simangolong mendengar bahwa putra mahkota Kerajaan Aceh akan melamar putrinya. Mendengar hal tersebut, Raja Simangolong sangat senang dan langsung bertanya kepada putrinya apakah ia siap menikah dengan Putra Mahkota Kerajaan Aceh, namun Sri

Pandan tidak menunjukkan raut wajah bahagia melainkan mengatakan bahwa ia sedang menjalin hubungan dengan abdi setianya yang bernama Hobatan, raja yang mendengar hal tersebut marah dan menyuruh Sri Pandan untuk menyudahi hubungannya dengan Hobatan dan menerima pinangan Kerajaan Aceh. Raja Simangolong mengancam akan mengusir Hobatan dari istana jika Sri Pandan tidak memutuskan hubungannya dengan Hobatan, dan Sri Pandan sangat sedih. Keesokan harinya, ia mengemasi barang-barangnya dan berencana untuk melarikan diri dari istana bersama kekasihnya, Hobatan, namun Hobatan tidak ingin melarikan diri bersamanya dan menyuruhnya untuk menuruti kemauan Raja Simangolong.

Mendengar jawaban Hobatan, Sri Pandan merasa kecewa pada hari itu, ia pun mengemasi barang-barangnya dan membawa semua perhiasannya. Ia pergi ke sebuah lubang dan melemparkan barang-barangnya ke dalamnya. Sebelum melompat ke dalam lubang, ia berkata, “Tidak akan ada lagi wanita cantik di kerajaan ini!”. Terjadi keributan besar di istana Raja Simangolong, dan ketika Permaisuri tidak dapat menemukan putri raja, Raja Simangolong memanggil Hobatan. Di hadapan Raja Simangolong, Hobatan menceritakan kejadian yang dialaminya bersama Sri Pandan. Setelah mendengar penjelasan Hobatan, Raja Simangolong sangat menyesali perbuatannya. Didampingi oleh para prajurit, sang raja segera menuju lubang di Sungai Asahan. Para prajurit bergegas masuk ke dalam lubang, namun Sri Pandan tidak ditemukan. Karena Sri Pandan melompat ke dalam lubang tersebut dengan membawa seluruh perhiasan emasnya, maka lubang tersebut dinamakan Lubuk Emas.

Membaca A2

Menurut Abidin (in Kusnandar, N., & Solihin 2022:23) ada tiga tujuan utama pembelajaran membaca di sekolah, ketiga tujuan tersebut adalah: 1) untuk membantu siswa menikmati membaca, 2) untuk membantu siswa membaca dalam hati dengan kecepatan yang fleksibel, dan 3) untuk membantu mereka dalam memahami sepenuhnya apa yang mereka baca. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa minat awal membaca merupakan kekuatan pertama yang merangsang siswa untuk melakukan hal-hal yang berhubungan dengan membaca. Membaca merupakan dasar dari pemerolehan pengetahuan siswa, namun minat awal membaca ini tidak serta merta muncul dengan sendirinya, melainkan didukung oleh rangsangan dari lingkungan.

Aplikasi Infinite Painter

Media visual dalam penelitian ini merupakan perpaduan antara teknologi cetak dan komputer dengan menggunakan aplikasi Infinite Painter, yang merupakan media pembelajaran pada mata kuliah membaca. Aplikasi Infinite Painter ini merupakan aplikasi desain grafis yang juga tersedia di perangkat Android dan iOS. Aplikasi Infinite Painter merupakan salah satu

aplikasi desain melukis, membuat sketsa, dan menggambar terbaik untuk tablet, ponsel, dan Chromebook.

Keuntungan dari aplikasi ini adalah bahwa aplikasi ini berfokus terutama pada seni lukis digital. Aplikasi ini menawarkan pilihan kuas dan alat yang dapat digunakan untuk membuat lukisan digital dengan gaya dan efek yang berbeda. Fokus dari aplikasi Infinite Painter ini adalah pada alat seni seperti kuas, pena, dan palet warna, dengan penekanan pada lukisan dan ilustrasi dengan kebebasan berekspresi yang lebih besar. Kekurangan Aplikasi Infinite Painter menawarkan fitur gratis dengan akses terbatas. Namun, jika Anda ingin mendapatkan akses ke semua alat dan fitur tanpa iklan, Anda dapat membeli versi premium.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian kualitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Untuk desain penelitian, digunakan teori pengembangan model pengembangan Richey & Klein (dalam Sugiyono, 2017: 39). Penelitian ini menggunakan model Richey dan Klein. Model pengembangan Richey dan Klein terdiri dari tiga langkah, yaitu: 1) perencanaan, 2) pengembangan, dan 3) evaluasi. Data untuk penelitian ini diambil dari buku cerita “100 Dongeng Rakyat Nusantara”. Buku ini ditulis oleh Gamal Komondoko pada tahun 2016. Penelitian ini dilakukan di laboratorium bahasa asing Fakultas Bahasa dan Seni UNIMED.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembuatan Cerita Bergambar Tentang “Lubuk Emas” Untuk Membaca A2

Dalam penelitian ini, digunakan teori dari Richey dan Klein (2017: 39). Teori ini terdiri dari tiga tahap, yaitu: 1) perencanaan, (2) pembuatan (3) dan evaluasi.

a. Perencanaan

Perencanaan adalah langkah pertama. Analisis kebutuhan dilakukan pada fase ini. Analisis dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner yang dibagikan kepada murid-murid menunjukkan bahwa mereka sangat tertarik untuk membaca cerita dengan menggunakan media visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hanya membaca teks terkadang sangat membosankan. Murid-murid yang belajar bahasa Jerman membutuhkan media pembelajaran untuk merangsang minat baca mereka. Kali ini cerita “Lubuk Emas” diterjemahkan ke dalam bahasa Jerman. Konsep dan gambar disiapkan. Cerita bergambar yang dianggap menarik dalam penelitian ini adalah cerita bergambar “Lubuk Emas”. Pertama, bagaimana cara membuat buku cerita bergambar. Informasi dikumpulkan melalui studi literatur. Informasi mengenai cerita “Lubuk Emas” sebagian besar berasal dari buku-buku sejarah yang penulis dapatkan dari buku-

buku dan internet. Informasi mengenai cerita “Lubuk Emas” yang diperoleh melalui metode studi literatur dan kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Jerman dapat dilihat pada lampiran.

Hasil terjemahan legenda “Lubuk Emas” yang diperoleh penulis divalidasi oleh dosen Indah Aini, S.Pd., M.A., kemudian hasil terjemahan legenda “Lubuk Emas” ke dalam buku Cerita Bergambar. Kemudian hasil media buku cerita bergambar batu gantung divalidasi oleh ahli media.

b. Pembuatan Produk

Langkah selanjutnya adalah membuat produk. Pada langkah ini, konsep cerita bergambar diimplementasikan untuk membuat program pembelajaran. Sebelum mulai membuat cerita bergambar, berikut ini adalah hal-hal yang dilakukan:

1) Jenis dan Ukuran Kertas

Kertas yang digunakan untuk buku bergambar adalah kertas Canson dalam format A4.

2) Menggambar Sketsa

Pada tahap ini, produk, desain buku bergambar, alur cerita, dan naskah dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Infinite Painter. Aplikasi ini dipilih karena cocok untuk membuat karakter yang dipilih. Proses pembuatan buku bergambar dimulai dengan pembuatan karakter dan diakhiri dengan ekspor ke dalam bentuk gambar.

3) Membuat Judul Depan

Desain halaman judul terdiri dari gambar-gambar yang menarik dan melambungkan isi cerita. Gambar yang digunakan sebagai gambar sampul dalam legenda “Lubuk Emas”

c. Evaluasi

Evaluasi yaitu merupakan langkah akhir dalam pembuatan buku cerita bergambar legenda “Lubuk Emas“. Validasi dilakukan sebanyak dua kali, yaitu validasi materi dan validasi media..

Pertama, terjemahan cerita buku bergambar setelah itu divalidasi oleh dosen. Setelah validasi, akan diperbaiki secara kebahasaan. Terdapat 4 aspek instrumen penelitian hasil terjemahan. Aspek-aspeknya terdiri dari:

- 1) Das Übersetzungsergebnis kann verstanden werden.
- 2) Die Inhal des Übersetzungsergebnisses pass zur Quellsprache.
- 3) Das Übersetzungsergebnis ist schon angemessen zu publizieren
- 4) Das Übersetzungsergebniss ist akzeptierbar.

Menurut terjemahan validasi dosen, terjemahannya bagus. Kedua, validasi media perancangan cerita buku bergambar. Penilaian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai

aspek desain media program yang dibuat oleh peneliti. Terdapat 10 aspek evaluasi desainer cerita buku bergambar. Aspek-aspek tersebut adalah:

- 1) Kesesuaian tema pada Buku bergambar
- 2) Keselarasan karakter dengan *Background*
- 3) Kerbersihan Gambar
- 4) Karakter tokoh dalam Buku cerita bergambar Bahasa Jerman Legenda “*Lubuk Emas*”.
- 5) Gambar Buku cerita Bahasa Jerman Legenda “*Lubuk Emas*” sesuai dengan isi cerita Legenda “*Lubuk Emas*”.
- 6) Kemudahan memahami materi
- 7) Kesuaian warna pada Buku Bergambar
- 8) Kerapian gambar
- 9) Desain media secara keseluruhan
- 10) Desain cover gambar Bahasa Jerman cerita rakyat “*Lubuk Emas*”

Hanya sedikit yang ditinggalkan oleh penutur asli bahasa Jerman. Perancang cerita buku bergambar telah memberikan beberapa saran untuk membuat cerita buku bergambar dengan baik dan menarik. Ini menentukan warna, terang, atau gelap. Berdasarkan penilaian para ahli, cerita buku bergambar mengalami perbaikan. Perancang cerita buku bergambar memberikan nilai sebagai berikut: dari 4 kategori aspek penilaian, terdapat nilai 4 sangat baik, 3 baik, 2 cukup, 1 kurang.

Validasi pertama adalah validasi materi, yaitu menerjemahkan teks bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jerman. Materi sudah divalidasi oleh ahlinya. Beliau merupakan dosen program bahasa Jerman di Universitas Negeri Medan, Indah Aini, S.Pd., MA. disebut. Pakar memberikan nilai 93,7

Validasi yang kedua adalah validasi media. Medianya yaitu cerita buku bergambar. Cerita buku bergambar telah dievaluasi oleh pakar media. Pakarnya adalah Muhammad Ikhsan, S. Kom. yang merupakan seorang Freelancer dalam bidang Web Developer, Android, dan Game Developer. Pakar tidak memberikan saran atau komentar. Cerita buku bergambar dikoreksi dan diberi nilai: Dari sepuluh kategori aspek penilaian, ahli memberikan nilai 4 untuk delapan aspek yang nilainya 4 sangat baik. Dan nilai 3 untuk dua aspek, nilai 3 berarti baik. Ahli media memberikan nilai keseluruhan 95 (sangat baik).

d. Hasil Kreasi Cerita Bergambar Legenda “Lubuk Emas”

Hasil dari penelitian ini adalah cerita buku bergambar bahasa Jerman tentang legenda “Lubuk Emas”. Buku ini terdiri dari 22 halaman dan cerita buku bergambar ini bernuansa budaya Batak. Buku tersebut memiliki tokoh utama yaitu: König Simangolong, Sri Pandan,

Hobatan, Prinz Aceh, König Aceh. Format kertas cerita buku bergambar Jerman adalah A4. Pendapat seorang ahli cerita bergambar adalah gambar-gambar tersebut digambar dengan sangat baik dan sesuai dengan teks yang ada dibawah atau disamping gambar. Upaya dilakukan untuk menjaga bahasa tetap sederhana sehingga cerita mudah dipahami melalui gambar.

PEMBAHASAN

Teori Richey dan Klein digunakan dalam penelitian ini. Yang terdiri dari tiga tahap, yaitu (1) Perencanaan, (2) Penciptaan, dan (3) Evaluasi:

Legenda “Lubuk Emas” sedang dalam proses perencanaan. Legenda “Lubuk Emas” akan dibuat dalam bentuk cerita, kemudian penulis akan mengambil isi cerita dari buku bergambar "100 Dongeng Rakyat Nusantara" karya Gamal Komondoko. Kemudian penulis memahami naskahnya dan mengubahnya ke dalam bahasa Jerman. Buku bergambar ini dibuat dengan aplikasi Infinite Painter dan dibantu juga dengan aplikasi canva dalam mempercepat pembuatan background dan teks pada cerita buku bergambar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulannya adalah sebagai berikut:

Proses pembuatan cerita buku bergambar legenda “Lubuk Emas” berdasarkan teori Richey dan Klein:

- a. Tahap perencanaan pada tahap ini legenda “Lubuk Emas” diterjemahkan ke dalam bahasa Jerman. Kemudian konsep dan gambarnya disiapkan.
- b. Penciptaan : Penciptaan legenda “Lubuk Emas” ini dibuat pada fase cerita buku bergambar dengan gambar tokoh yang menarik bantuan dikembangkan oleh aplikasi Infinite Painter.
- c. Evaluasi: dalam penelitian ini cerita buku bergambar dikoreksi oleh ahli media. Ada sepuluh kategori dan pakar media memberi nilai 95 (sangat baik)

Hasil pembuatan legenda “Lubuk Emas” untuk mata pembelajaran Lesen A2 berupa cerita buku bergambar. Cerita buku bergambar ini terdiri dari 22 halaman, dialog, Soal 10, dan Kosa Kata. Dalam buku bergambar ini terdapat 5 tokoh utama yaitu Raja Simanggolong, Sri Pandan, Hobatan, Pangeran Aceh, Raja Aceh. Cerita buku bergambar ini berdasarkan cerita legenda “Lubuk Emas” dari Sumatra Utara. Cerita bergambar ini diperiksa oleh pakar media. Pakar media memberi cerita buku bergambar nilai 95. Artinya sangat bagus. Dan terjemahannya diberi nilai 93 dan artinya sangat bagus.

Berdasarkan hasil dan kesimpulan dalam penelitian ini, maka saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan tambahan dalam pembelajaran bahasa Jerman.
2. Pelajar bahasa Jerman dapat belajar bahasa Jerman dengan cerita buku bergambar tentang legenda "Lubuk Emas".
3. Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya tentang pembuatan cerita buku bergambar.

DAFTAR REFERENSI

- Alkan, B., & Arabacioğlu, B. (2023). Stefan Zweigs Charakteristische Legenden Im Überblick. *Diyalog Interkulturelle Zeitschrift Für Germanistik*, 11(1), 51-68. <https://Dergipark.Org.Tr/En/Download/Article-File/3201897>
- Amelia Putri Wulandari, Dkk (2023). "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam proses Belajar Mengajar". *Journal On Education*, Vol.05, No. 02. [File:///C:/Users/Acer/Downloads/1074-Article%20text-2778-3-10-20230122%20\(4\).Pdf](File:///C:/Users/Acer/Downloads/1074-Article%20text-2778-3-10-20230122%20(4).Pdf)
- Andi Wardana (2018) "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas Iii Sd/Mi". (*Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Medan*)
- Anisa, S. N. (2023). *Legenda Alam Gaib*. <https://Osf.Io/Preprints/Osf/9dx7a>
- Apri Damai Sagita Krissandi. 2017. *Merancang Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Membaca Anak Yang Berkarakter*. Yogyakarta : Fkip, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta
- Cindi Harmaini Harahap (2023) Titel "Die Erstellung Einer Bildergeschichte Über "Si Baroar" Von Mandailing Tapanuli Selatan Mit Der Hilfe Applikation Webtoon Für Das Fach Lesen". (*Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Medan*)
- Desma Rosita Adventina (2020) Titel "Die Erstellung Einer Bildergeschichte Der Volksgeschichte Banteng Huraba". (*Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Medan*)
- Falina Noor Amlia (2017). "Kemampuan Membaca Pemahaman Mahasiswa". (*Universitas Tridinanti Palembang*)
- Gamal Komondoko. 2016. *Koleksi Terbaik 100 Plus Dongeng Rakyat Nusantara* Yogyakarta: Penerbit Cabe Rawit.
- Grünewald, D. Comics Lesen Lernen. *Was Kann Der Comic Für Den Unterricht Leisten?*, 17. <https://D-Nb.Info/1283922312/34#Page=17>
- Guru, R. (September 2022). *Jenis-Jenis Buku Cerita Bergambar*. Von Ruang Guru: <https://Ruangbuku.Id/Artikel/Jenis-Jenis-Buku-Cerita-Bergambar/> Abgerufen

- Hafsah, I. (2021). Peningkatan Kemampuan Emosi Melalui Story Book (Tk Yaa Bunayya Ngawi Tahun Ajaran 2018/2019). *Journal Of Modern Early Childhood Education*, 1(01), 25-35.
<https://Ejournal.Stkipmodernngawi.Ac.Id/Index.Php/Jmece/Article/View/157/104>
- Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952.
- Hermila, A., & Bau, R. T. R. (2023). Jurnal Minat Membaca Buku Pada Mahasiswa. *Medialog: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 136-146. <https://Www.Jurnal-Umbuton.Ac.Id/Index.Php/Medialog/Article/View/3169/1904>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45-56.
<https://Ejournal.Kompetif.Com/Index.Php/Diklatreview/Article/View/349/287>
- Komariah, Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Kuningan Terintegrasi Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Apresiasi Sastra Di Smp. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 100- 1. File:///C:/Users/Acer/Downloads/910-2861-1-Pb.Pdf
- Kusnandar, N., & Solihin, F. K. (2022). Penerapan Metode Shared Reading Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Sebelas April Elementary Education*, 1(1), 22-29.
- Lestari, A. T., Hapidin, H., & Akbar, Z. (2020). Pengembangan Media Storybook Pic-Pop Berbasis Budaya Lokal Palembang Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Al-Asasiyya: Journal Of Basic Education*, 4(1), 91-102.
- Novalia Ungzilaton Nikmah (2021). "Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Buku Cerita Bergambar Pada Anak Usia Dini ". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , Vol.02, No. 02. File:///C:/Users/Acer/Downloads/3251-11718-2-Pb.Pdf
- Patria, A., Utaminingsih, S., & Fathurohman, I. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbantuan Video Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Sosial Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 561-569. <https://E-Journal.My.Id/Jsgp/Article/View/1368/1214>
- Roro. (2019). *Lubuk Emas, Cerita Dari Asahan*. (Roro, Produsent) Von Budaya Indonesia: <https://Budaya-Indonesia.Org/Lubuk-Emas-Cerita-Rakyat-Dari-Asahan> Abgerufen
- Siwi Pawestri Apriliani, Elvira Hoesein Radia (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, Vol.04, No. 0. <https://Jbasic.Org/Index.Php/Basicedu/Article/View/492/Pdf>
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*. Bandung: Alfabeta.
- Takacs, Z. K., & Bus, A. G. (2018). How Pictures In Picture Storybooks Support Young Children's Story Comprehension: An Eye-Tracking Experiment. *Journal Of*

Experimental Child Psychology, 174, 1-12.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0022096517306586>

Vina Erfanti Tarigan (2022) Titel "Erstellung Einer Bildgeschte Der Legenda "Batu Gantung" Für Das Fach Leseverstehen A2". (*Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Medan*)

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928-3936. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1074/856>.