

REDESAIN BUKU PENDAMPING PELAJARAN BAHASA JERMAN *Rätselbuch* UNTUK SMA KELAS X

Fahmi Amiruddin¹, Marsudi²

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri
Surabaya

fahmiamiruddin.17021264078@mhs.unesa.ac.id

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas
Negeri Surabaya

marsudi@unesa.ac.id

ABSTRAK

Buku merupakan media pembelajaran yang paling umum digunakan. Akan tetapi, visualisasi yang minim seringkali menjadi penghambat bagi peserta didik untuk benar-benar memahami materi pembelajaran. Maka dari itu, diperlukan buku dengan visual yang dapat meningkatkan antusiasme peserta didik seperti *Rätselbuch*, yaitu buku yang memuat permainan teka-teki kata dalam Bahasa Jerman. Tujuan penulisan artikel ilmiah ini adalah untuk mendesain ulang *Rätselbuch* yang sebelumnya dibuat secara manual oleh Devita Danu Putri Pratiwi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori pengembangan menurut Sadiman yang dibagi dalam enam tahapan: menganalisis, menetapkan tujuan pembelajaran, merumuskan materi, mengukur keberhasilan, menyusun media pembelajaran, dan menguji validitas dan evaluasi. Selain itu, artikel ilmiah ini juga menggunakan metode wawancara untuk pengumpulan data serta menggunakan angket sebagai instrumen penelitian. Materi yang digunakan bersumber dari buku *Deutsh der erste Kontakt*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *Rätselbuch* memiliki skor validitas materi sebesar 91% dan skor validitas visual sebesar 66%, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jerman.

Kata kunci: *Rätselbuch*, Pengembangan, Bahasa Jerman

ABSTRACT

Books are the most commonly used learning media. However, minimal visualization often hinders students from fully understanding the learning material. Therefore, books with visuals that can enhance students' enthusiasm are needed, such as *Rätselbuch*, a book containing word puzzle games in German. The purpose of writing this scientific article is to redesign *Rätselbuch*, which was previously manually created by Devita Danu Putri Pratiwi. The method used in this research follows Sadiman's development theory, divided into six stages: analyzing, setting learning objectives, formulating material, measuring success, developing instructional media, and testing validity and evaluation. Additionally, this scientific article employs interview methods for data collection and uses questionnaires as research instruments. The material used is sourced from the book *Deutsh der erste Kontakt*. The results of this research show that *Rätselbuch* has a material validity score of 91% and a visual validity score of 66%, indicating it is suitable for use in German language learning.

Keywords: *Rätselbuch*, Development, German Language

PENDAHULUAN

Saat ini tuntutan inovasi dalam dunia pendidikan semakin tinggi seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Inovasi dalam pendidikan tersebut terutama diarahkan pada proses dan aktivitas pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran inovasi bahan ajar dan media pembelajaran adalah suatu keharusan, agar peserta didik dapat menerima dan memahami sesuai tingkat perkembangan berfikir mereka dan sesuai dengan kondisi yang mereka alami. Hal ini juga penting diterapkan dalam pembelajaran berbahasa asing. Pada pembelajaran bahasa asing, seorang pendidik dituntut untuk mengembangkan bahan dan materi ajar yang sesuai dengan tingkat pengalaman peserta didik dengan segala bentuk inovasinya. Salah satu bahan ajar yang terus dikembangkan adalah buku. Buku masih memegang peranan penting dan utama dalam pembelajaran, dikarenakan buku mengandung materi utama yang telah mengalami proses pengembangan dan perancangan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Buku memiliki peranan penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Buku merupakan salah satu sumber bahan ajar. Ilmu pengetahuan, informasi, dan hiburan dapat diperoleh dari buku, oleh karena itu, buku merupakan komponen wajib yang harus ada di lembaga pendidikan baik lembaga pendidikan formal maupun non formal. Lembaga pendidikan merupakan tempat dilaksanakannya proses pembelajaran sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Buku merupakan sumber belajar yang praktis mengingat penggunaannya yang fleksibel, pemeliharaan yang murah serta ketersediannya yang mudah. Penggunaan buku tidak dibatasi waktu, tempat, maupun usia pengguna namun tetap ada ketentuan dalam penyusunan maupun penggunaannya. Hal tersebut menjadikan buku dapat digunakan sebagai sumber belajar yang tidak hanya digunakan di sekolah saja.

Dalam penulisan buku, khususnya buku yang bertujuan untuk pembelajaran formal, perlu pengetahuan yang cukup berkaitan dengan ilmu pedagogi terutama yang berkaitan dengan perkembangan peserta didik serta tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dalam kurikulum. Tidak cukup hanya memahami materi saja, namun juga diperlukan pengetahuan yang baik tentang menyusun tampilan buku yang baik dan menarik. Oleh karenanya diperlukan penataan isi yang baik, mulai dari tata letak, konten, serta berbagai elemen visual yang lain yang dapat menjadi kemenarikan buku tersebut. *Layout* sendiri adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Tujuan utama

layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. Sebuah layout dapat bekerja dan mencapai tujuannya bila pesan-pesan yang akan disampaikan dapat segera ditangkap dan dipahami oleh pengguna dengan suatu cara tertentu. Selanjutnya, sebuah *layout* harus ditata dan dipetakan secara baik supaya pengguna dapat berpindah dari satu bagian kebagian yang lain dengan mudah dan cepat. Akhirnya, sebuah *layout* harus menarik untuk mendapatkan perhatian yang cukup dari penggunanya.

Bahasa Jerman sebagai salah satu bahasa asing yang digunakan oleh banyak negara sudah banyak diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sederajatnya di Indonesia. Rendahnya minat siswa kelas x semester 1 untuk mempelajari bahasa Jerman dikarenakan sulit untuk dikuasai dan sangat terbatasnya buku bahasa Jerman yang dapat dipahami secara mudah. Sebaiknya dalam buku keterampilan bahasa Jerman *Rätselbuch* terdapat budaya Jerman maupun keadaan negara Jerman agar siswa siswi yang belajar bahasa Jerman juga mendapatkan suasana Negara Jerman maupun mengetahui budaya yang ada di sana.

Perancangan ulang desain *Rätselbuch* ini memiliki konsep rancangan yang diharapkan dapat memberikan kesan sederhana namun tetap menarik. Menuangkan identitas negara Jerman yang terkenal dengan berbagai ikonnya, hal tersebut merupakan hal sederhana yang dapat dipelajari dan seharusnya juga diketahui oleh siswa siswi yang mempelajari bahasa Jerman. Pemilihan warna dasar buku juga menjadi hal yang krusial, tuntutan menjadi buku yang menarik dan mudah dipahami menjadikan pemilihan warna ini menjadi hal yang penting. Selain itu, pemilihan jenis huruf juga harus diperhatikan. Dimana nantinya pembaca tidak salah mengartikannya ketika membaca. Penambahan unsur unsur negara Jerman pada setiap halaman menjadi hal yang utama agar menambah kesan murid yang mempelajari buku ini menjadi dekat dengan negara Jerman atau bahkan merasa sedang berada di Jerman.

Komposisi merupakan penyatuan unsur-unsur yang disusun dalam karya grafis secara harmonis yang menghubungkan antara satu bagian dengan bagian lainnya, maupun satu bagian dengan keseluruhan desain. Huruf dan tipografi merupakan elemen penting dalam desain komunikasi visual yang digunakan untuk mendukung proses penyampaian pesan verbal maupun pesan visual. Adi Kusrianto (dalam Astuti, 2019) mengatakan bahwa huruf terdiri dari bagian bagian yang secara ilmiah memiliki nama. Masing masing bagian tersebut, memiliki fungsi dan spesifik dalam ilmu tipografi. Oleh sebab itu, para ahli

mengelompokkan jenis jenis huruf sesuai ciri masing masing bagian tersebut. Ciri ciri huruf dapat dibedakan menjadi 4 kelompok sesuai anatominya, yaitu oldstyle, modern, slab serif, dan serif.

Salah satu elemen visual yang penting lainnya adalah warna. Menggunakan warna sebagai elemen visual pada sebuah karya grafis perlu dilakukan dengan hati-hati, pemakaian warna yang kurang tepat dapat merusak citra yang sudah dibangun. Sebaliknya, penggunaan warna yang tepat akan menjadi *benefit* yang positif sebab dapat membangun suasana yang lebih baik dan membuat teks yang dibuat lebih berbicara. Warna secara visual memiliki kekuatan yang dapat mempengaruhi citra orang yang melihatnya, masing masing warna mampu memberikan dampak secara psikologis.

Dapat diketahui bahwa buku “*Rätselbuch*” digunakan untuk pembelajaran Bahasa Jerman pada jenjang pendidikan SMA khususnya kelas X Semester 1. Buku ini juga diharapkan mampu memberikan latihan bagi peserta didik dalam keterampilan membaca. Dengan berbagai latar belakang tersebut, peneliti akan memberikan judul penelitian yaitu “Redesain Media Pembelajaran *Rätselbuch* untuk Keterampilan Membaca Kelas X.”

Dalam hal ini, media *Rätselbuch* sebelumnya telah disusun oleh Devita Danu Putri Pratiwi yang dibuat secara manual menggunakan kertas, bolpoin, spidol, dan lem di mana proses perancangannya lebih difokuskan pada efektivitas penyampaian materi. Maka dari itu, dalam artikel ilmiah ini, penulis ingin mengembangkan desain *Rätselbuch* tersebut dengan lebih memperhatikan prinsip-prinsip desain visual seperti komposisi (*layout*), huruf dan tipografi, serta warna. Selain itu, kurangnya ornamen-ornamen yang menunjukkan ciri khas negara Jerman dalam *Rätselbuch* sebelumnya dapat diaplikasikan dalam artikel ilmiah ini sebagai pertimbangan untuk mengembangkan desain *Rätselbuch* selanjutnya. Ornamen-ornamen yang menunjukkan ciri khas negara Jerman diperlukan untuk menonjolkan identitas media *Rätselbuch* sebagai media pembelajaran Bahasa Jerman dan membedakannya dari media buku lainnya.

METODE PENELITIAN

Artikel ilmiah ini menggunakan metode artikel ilmiah pengembangan menurut Sadiman, yaitu (1) melakukan analisis yang dibutuhkan dan menyesuaikan karakter dari peserta didik, (2) merumuskan tujuan dan instruksi secara jelas, (3) menuliskan materi secara terperinci yang sesuai dengan tujuan, (4) pengembangan alat ukur keberhasilan, (5) mendeskripsikan media

pembelajaran, dan yang terakhir (6) melakukan evaluasi.



Gambar 1. media *Rätselbuch* sebelumnya (Sumber: Devita Danu Putri Pratiwi).

Sumber data dari artikel ilmiah ini yaitu *Deutsh der erste Kontakt* karya Renika Veronika, dkk. Artikel ilmiah ini menggunakan materi *Kennenlernen* ke dalam media *Rätselbuch*. Sedangkan data artikel ilmiah dideskripsikan dari hasil validasi ahli materi, yaitu guru bahasa Jerman dan dosen ahli materi juga cara penggunaan media *Rätselbuch* dalam pembelajaran Bahasa Jerman.

Artikel ilmiah ini menggunakan instrumen non tes yaitu berupa angket. Instrumen artikel ilmiah adalah alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data (Arikunto, 2013: 203). Instrumen ini digunakan untuk mengetahui apakah materi *re-desain* sesuai dengan media *Rätselbuch*. Dibawah ini adalah contoh instrumen media yang akan digunakan untuk dosen media (Sesuai dengan pendapat dari Ahmad Rohani (1997)):

Tabel 1. Contoh tabel kisi-kisi instrumen media

Indikator	Pernyataan	Skala Penilaian	
		Skor	Kriteria Penilaian
A.Kondisi Fisik	1.Ukuran dan bentuk media <i>Rätselbuch</i>		
	2.Kepraktisan media <i>Rätselbuch</i>		
B.Kualitas Bahan	3.Bahan mudah diperoleh dan dibuat		
	4.Keamanan untuk siswa		
	5.Kualitas cetak		

	6. Daya tahan/keawetan media
C. Prinsip Visual Desain Buku	7. Tata letak <i>Rätselbuch</i>
	8. Pilihan warna media <i>Rätselbuch</i>
	9. Desain buku media <i>Rätselbuch</i>
	10. Ukuran dan jenis kertas media <i>Rätselbuch</i>
D. Prinsip Visual Ilustrasi gambar	11. Tata letak gambar
	12. Pilihan warna gambar
	13. Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi
E. Sampul/cover	14. Tata letak
	15. Kesesuaian dengan materi

Perhitungan Skor:

Nilai Maksimal: $15 \times 5 = 75$

Nilai = $75/75 \times 100 = 100$

Teknik pengumpulan data yang pertama yaitu wawancara. Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015:72) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Teknik wawancara ini digunakan untuk mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran di SMA kelas X. Sedangkan teknik pengumpulan data yang kedua yaitu menggunakan angket. Angket merupakan kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang diri pribadi atau hal-hal yang ia ketahui. (Arikunto,

Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 2006:225). Angket yang dibuat merupakan angket tertutup dengan jawaban skala bertingkat. Angket yang telah dibuat akan diberikan kepada guru Bahasa Jerman di SMA, dosen ahli materi, dan dosen ahli media. Dari dua pendapat tersebut, dapat dijadikan dasar bahwa artikel ilmiah ini mendeskripsikan mengenai pengumpulan data sebelum terjun ke lapangan (seperti permasalahan yang ditemukan saat melakukan wawancara) dan juga mendeskripsikan data selama proses pengumpulan data, langkah-langkah dalam penggunaan media, serta validasi media oleh guru dan dosen).

KERANGKA TEORITIK

Dalam perancangan ini membutuhkan beberapa teori yang relevan dengan perancangan. Beberapa teori yang penulis gunakan untuk menganalisis permasalahan dalam perancangan Redesain Buku Pendamping Pelajaran Bahasa Jerman *Rätselbuch* Untuk SMA Kelas X meliputi:

1. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Jurnal yang berjudul Penciptaan Buku Ilustrasi Jajan Tradisional di Surabaya untuk Anak-anak Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Kuliner Indonesia yang disusun oleh Rizki Adyanti Putri, Achmad Alif Fianto, dan Darwin Yuwono Riyanto (Vol.4, No.2, Art Nouveau, 2015) dibahas beberapa hal, yang terdiri dari buku ilustrasi, apa pengertian dari ilustrasi, bagaimana pembuatan ilustrasi jajan tradisional khas Surabaya, dan bagaimana menerapkannya pada media buku ilustrasi. Dari pembahasan tersebut di dapat hasil yang menerangkan bahwa penulis telah meneliti bahwa upaya mendukung proses penyampaian pesan kepada target *audiens*, maka elemen verbal digunakan pada masing-masing halaman buku. Teknik yang digunakan pada gambar ilustrasi pada buku ini adalah dengan menggunakan vector 2 dimensi berwarna. Proses pengolahan karakter dari manual ke digital adalah dengan menggunakan software Adobe Illustrator.

Keunggulan dari penelitian terdahulu bahwa banyak sekali teknik yang dapat dikembangkan lagi dalam dunia Desain Komunikasi Visual. Jurnal dan buku tersebut memiliki hasil yang memuaskan terhadap hasil pengujian yang telah dilakukan. Sehingga dalam perancangan ini mengadopsi media buku ilustrasi digital painting "*Culinary Experience of Malang*". Kelemahan dari penelitian terdahulu antara lain dari segi tata layout, warna, desain, dari kelemahan-kelemahan tersebut menjadi acuan penulis untuk mendesain karya menjadi baik dan komunikatif.

2. Teori yang Digunakan

a. *Re-desain*

Redesain adalah merubah desain atau desain ulang, merubah desain yang ada dan memulai desain dengan ide yang baru sehingga terjadi perubahan dalam penampilan dan fungsi. *Re-desain* terjadi untuk alasan lain, seperti sebuah perusahaan terjual atau pemilik barunya menginginkan *image* baru. Sebuah identitas yang terlihat baru telah tumbuh ketitik dimana bisnis atau usaha tersebut memenuhi anggaran dalam pembuatan cetak film dan peningkatan *image*. Dengan *re-desain*, apa yang terjadi sebagai hasil dari desain pertama mempengaruhi kejadian apapun yang terjadi pada desain yang baru. Kemudian, yang kedua adalah memenuhi kesempatan untuk mengembangkan apa yang sudah ada sebelumnya. Jadi *re-desain* adalah suatu perencanaan untuk melakukan perubahan pada struktur dan fungsi suatu benda, bangunan atau suatu sistem dengan tujuan untuk menghasilkan manfaat yang lebih baik dari desain semula atau untuk menghasilkan fungsi yang berbeda dari desain semula.

b. Materi Pembelajaran Buku

Media pembelajaran ini memfokuskan pada peningkatan keterampilan membaca terutama membaca intensif. Menurut Anderson seseorang yang terampil membaca adalah mampu memperoleh informasi yang terdapat dalam bacaan dan dapat memaknai bacaan tersebut (Anderson 1972: 214). Membaca intensif sendiri dapat diartikan sebagai menelaah secara teliti bacaan yang biasanya berbentuk kuesioner, latihan bentuk atau pola kalimat, latihan beberapa kosa kata, diskusi secara umum dan lain-lain. Seperti terdapat halaman kedua pada buku *Rätselbuch* Menuliskan pertanyaan untuk perkenalan diri atau *Sichvorstellen* dengan metode permainan tarik kertas.

Pada halaman ini terdapat 5 pertanyaan di dalam kertas tarik. Media tersebut dapat ditarik untuk mengetahui isi dari setiap kertas. Cara penggunaannya yaitu peserta didik membaca terlebih dahulu pertanyaan yang tertulis, lalu dapat langsung menjawab sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. Dan dapat menarik kertas bulu untuk menjawab pertanyaan selanjutnya.

c. Konsep dan Strategi

Konsep dan strategi saling tergantung satu sama lain, sebuah konsep adalah ide utama dari sebuah desain untuk mengkomunikasikan strategi desain secara visual. Skema desain yang bertujuan jelas, seringkali dikembangkan dari sisi *brainstroming* dan menjadi cara untuk

mengeksekusi ide secara visual (Rosner K dan Krasovec, 2007:194).

Konsep dapat dijadikan sebuah dasar pemikiran dan tidak bersifat operasional, konsep membutuhkan implementasi atau perwujudan dan bersifat rencana. Pemikiran mengenai konsep dalam dunia desain diletakkan pada awal proses dalam beberapa pendekatan, proses desain dimasukkan pada tahap perencanaan.

d. Komposisi (*Layout*)

Secara umum *layout* dan komposisi adalah ekspresi dari proporsi, keseimbangan dan juga hubungan dengan ruang, dengan memasukkan unsur unsur desain grafis berdasarkan prinsip dalam desain sesuai dengan keinginan penulis atau desainer. Suatu konsep *layout* atau tata letak adalah suatu bidang dimana berbagai unsur dipadukan dengan aturan aturan tertentu sehingga menjadi suatu perancangan yang menarik (Suriyanto, 2011:237).

Komposisi merupakan menyatukan unsur unsur yang disusun dalam karya grafis secara harmonis yang menghubungkan bagian dengan bagian, maupun bagian dengan keseluruhan.

e. Huruf dan Tipografi

Huruf dan tipografi merupakan elemen penting dalam desain komunikasi visual yang digunakan untuk mendukung proses penyampaian pesan verbal maupun pesan visual. Huruf merupakan alat komunikasi sehingga harus berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas dan terbaca. Pada mulanya tipografi adalah sebuah kata untuk mengistilahkan segala sesuatu yang berkaitan dengan teknik penataan huruf dan percetakannya. Tipografi modern didefinisikan sebagai teknik mengatur huruf, ukuran huruf, panjang baris, spasi, leading, tracking dan kerning (Gunarta, 2013:1). Adi kusianto mengatakan bahwa huruf terdiri dari bagian bagian yang secara ilmiah memiliki nama. Masing-masing bagian tersebut, memiliki fungsi dan spesifik dalam ilmu tipografi. Oleh sebab itu, para ahli mengelompokkan jenis jenis desain huruf sesuai ciri masing masing bagian tersebut. Ciri ciri huruf dapat dibedakan menjadi 4 kelompok sesuai anatominya, yaitu *oldstyle*, *modern*, *slabserif*, dan *serif* (Tuti Puji Astuti, 2019).

f. Warna

Warna merupakan salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca. Menggunakan warna sebagai elemen visual pada sebuah karya grafis perlu dilakukan dengan sangat hati hati, pemakaian warna yang kurang tepat dapat merusak citra yang sudah

dibangun. Sebaliknya, penggunaan warna yang tepat akan menjadi benefit yang positif sebab dapat membangun mood menjadi lebih baik dan membuat teks yang dibuat lebih berbicara. Warna secara visual memiliki kekuatan yang dapat mempengaruhi citra orang yang melihatnya, masing-masing warna mampu memberikan dampak secara psikologis. Molly E. Holzchalg, seorang pakar tentang warna dalam tulisannya *Creating Color Scheme* membuat daftar mengenai kemampuan warna dalam memberikan respon secara psikologis kepada audiens atau orang yang melihatnya.

Warna dapat didefinisikan secara objektif sebagai sifat dari cahaya yang dipancarkan atau secara subjektif sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Warna mengkomunikasikan secara psikologis dengan menciptakan suatu keadaan asosiasi mental. Asosiasi mental terhadap warna menentukan persepsi seseorang terhadap objek yang ada di lingkungan sekitarnya. Warna dibagi menjadi dua golongan, yaitu warna panas dan dingin. Warna dingin seperti biru, ungu, hijau, yang dapat memberi kesan pasif, statis, kalem dan damai, warna dingin juga merepresentasikan ketenangan dan berkesan kurang mencolok. Sebaliknya warna panas seperti kuning, merah, oren memiliki kesan hangat, dinamis, aktif, dan mengundang perhatian. Sesuai dengan pengertian warna yang menimbulkan respon secara psikologis bagi seseorang yang melihatnya maka responnya juga akan berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Artikel ilmiah ini menggambarkan tentang pengembangan media *Rätselbuch* untuk peserta didik SMA kelas X semester I, terutama dalam pembelajaran materi *Kennenlernen*. *Rätselbuch* adalah sebuah media pembelajaran yang tersusun dari 12 lembar kertas *buffalo* yang disusun dalam satu buku. Setiap lembar berisi penjelasan serta berbagai permainan teka-teki kata yang disesuaikan dengan materi *Kennenlernen* yang termuat dalam buku *Deutsch der Erste Kontakt*. Pembuatan media *Rätselbuch* bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi *Kennenlernen* dengan lebih mudah, meningkatkan kemampuan membaca, dan juga memperkaya kosa kata yang mereka miliki.

Dalam pembuatan media pembelajaran, perlu dilakukan beberapa persiapan untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan kompetensi dan preferensi peserta didik. Berdasarkan teori Sadiman, maka tahapan-tahapan tersebut disusun sebagai berikut.

1. Analisis

Sebelum menciptakan media pembelajaran, penting untuk melakukan analisis terhadap karakteristik pengguna media tersebut. Langkah awalnya adalah melakukan wawancara dengan dua narasumber: seorang guru Bahasa Jerman dan peserta didik SMA kelas X.

Dari wawancara tersebut, terungkap bahwa guru Bahasa Jerman mengalami kesulitan dalam mengajar, terutama kepada peserta didik kelas X yang baru memulai belajar Bahasa Jerman sebagai bahasa asing kedua setelah Bahasa Inggris. Sementara peserta didik sering menghadapi kesulitan dalam keterampilan membaca. Peserta didik juga kesulitan dalam menulis kata-kata yang berbeda dari Bahasa Indonesia, seperti penggunaan *umlaut* dan huruf kapital, serta kesulitan dalam memahami subjek dan kata kerja dalam Bahasa Jerman.

Setelah ditelusuri, peserta didik sepakat bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan semangat dan minat mereka dalam belajar Bahasa Jerman, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan santai. Oleh karena itu, penggunaan media *Rätselbuch* diyakini dapat memberikan dampak positif dengan memudahkan pemahaman peserta didik dan meningkatkan motivasi untuk belajar Bahasa Jerman.

2. Tujuan Pembelajaran

Media *Rätselbuch* ini dibuat untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Berfokus pada materi *Kennenlernen* yang bertema *Sich vorstellen* dan *Andere vorstellen*, diharapkan siswa SMA kelas X dapat menguasai kalimat yang digunakan dalam memperkenalkan diri. Media ini dapat digunakan secara individu maupun dalam kelompok karena fleksibilitas permainannya. Meskipun berbasis permainan, peran pendidik tetap diperlukan sebagai pembimbing dalam proses belajar, menjelaskan aturan permainan, dan memastikan kegiatan tetap berjalan dengan fokus pada pembacaan tanpa mengganggu jalannya pembelajaran.

3. Rumusan Materi

Media *Rätselbuch* menggunakan materi pembelajaran *Kennenlernen* dengan tema *Sich vorstellen* dan *Andere vorstellen* yang diambil dari buku pelajaran *Deutsch der Erste Kontakt*. Penyusunan materi *Rätselbuch* dibuat untuk memenuhi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang diperlukan peserta didik SMA kelas X sebagai berikut.

Tabel 2. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

KI Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan pandangan yang humanis, nasionalis, dan global. Analisis terhadap penyebab fenomena dan kejadian, serta penggunaan pengetahuan prosedural dalam bidang kajian tertentu sesuai dengan bakat dan minat, guna mencari solusi bagi masalah yang dihadapi.

KD Memahami cara menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, memberi instruksi, dan memperkenalkan diri dalam konteks identitas diri (*Kennenlernen*) dan kehidupan sekolah (*Schule*), dengan memperhatikan kecocokan unsur kebahasaan dan struktur teks dalam konteks penggunaannya.

Ket: KI=Kompetensi Inti; KD=Kompetensi Dasar

Berdasarkan hal tersebut, maka disusunlah materi untuk media *Rätselbuch* yang akan digunakan sebagai berikut.

Tabel 3. Rumusan materi

<i>Sich vorstellen</i>	<i>Andere vorstellen</i>
• “Guten morgen.”	• “Wir sind...”
• “Guten tag.”	• “Sie/er ist...”
• “Guten abend.”	• “Sie/er kommt aus”
• “Ich bin...”	• “Sie/er wohnt in...”
• “Du bist...”	• “Sie/er... Jahre alt...”
• “Er ist...”	
• “Sie ist...”	
• “Es ist...”	
• “Wir sind...”	
• “Ihr seid...”	
• “Sie sind...”	
• “Ich heiße...”	
• “Ich bin...”	
• “Ich bin... Jahre alt...”	
• “Ick komme aus.”	
• “Ich wohne in.”	
• “Mein hobby ist...”	
• “Wie heißt du?”	
• “Buchstabiere, bitte?”	
• “Bist du Nadia?”	
• “Was ist dein beruf?”	
• “Wie alt bist du?”	

4. Ukuran Keberhasilan

Indikator keberhasilan dari artikel ilmiah ini terdiri dari angket validasi materi yang dinilai oleh guru Bahasa Jerman, serta angket validasi materi dan media yang dinilai oleh dosen ahli. Tujuan dari angket

ini adalah untuk mengevaluasi apakah materi dan visual yang disajikan dalam media *Rätselbuch* cocok digunakan sebagai materi pembelajaran untuk peserta didik tingkat SMA kelas X semester 1.

5. Media Pembelajaran

Sebelum membuat media *Rätselbuch*, dilakukan pencarian informasi tentang panduan pembuatan media di platform YouTube. Untuk media ini, kertas yang digunakan adalah kertas *buffalo* dengan warna hitam, merah, dan kuning, sesuai dengan warna bendera kebangsaan Jerman. Media ini memiliki ukuran lebar 16.5 cm dan panjang 21.5 cm. Selain itu, digunakan juga kertas warna-warni, kain *flannel*, dan ornamen lainnya sebagai dekorasi, serta bolpoin dan spidol warna-warni untuk menulis sekaligus menghias media.

Dalam halaman sampul, dimuat judul buku “*Rätselbuch*”, lalu materi pembelajaran “*Kennenlernen*”, serta keterangan “*Für die Klasse 10*” untuk menerangkan bahwa buku ini diperuntukkan bagi peserta didik SMA kelas X. Warna kertas yang digunakan disesuaikan dengan warna bendera kebangsaan Jerman, yaitu hitam-merah-kuning secara berurutan.

Dalam halaman pertama, dimuat kata sapaan (*Begrüßung*). Peserta didik diharapkan dapat membaca dan menggunakan kata sapaan dalam Bahasa Jerman dengan dibimbing oleh pendidik.

Dalam halaman kedua, disediakan tabel yang terdiri atas dua kolom dan tujuh baris. Peserta didik diharapkan dapat menyocokkan kata-kata yang sesuai dengan kata-kata yang terlampir di kolom kiri dengan memasukkan pilihan kata yang tersedia di kolom kanan.

Dalam halaman ketiga, disediakan lima kertas bersusun yang dapat ditarik untuk melihat kontennya. Peserta didik diharapkan dapat menjawab kelima pertanyaan yang tertulis pada tiap kertas.

Dalam halaman keempat, disediakan empat kantung dengan warna berbeda untuk memainkan permainan kartu ajaib (*Magische Karte*). Peserta didik diharapkan dapat menyelesaikan permainan dengan mengisi teks rumpang yang tersedia pada kertas dalam kantung sesuai dengan petunjuk (*Der Hinweis*) yang diberikan.

Dalam halaman kelima, dimuat teks perkenalan diri (*Sich vorstellen*) tentang umur. Peserta didik diharapkan dapat memperkenalkan diri beserta menyebutkan umur masing-masing dalam Bahasa Jerman.

Dalam halama keenam, disediakan dua kantung: kantung berbentuk sapi di bagian atas kiri dan kantung berwarna hijau dengan bentuk hati di pojok bawah kanan. Peserta didik diharapkan dapat menyelesaikan teka-teki dalam kantung sapi sesuai

dengan nomor urut yang diambil pada kantung hijau sesuai dengan petunjuk (*Der Hinweis*) yang diberikan.

Dalam halaman ketujuh, disediakan dua tongkat: tongkat “*Ja*” dengan warna hijau dan tongkat “*Nein*” dengan warna merah di bagian kiri. Selain itu, di bagian kanan terdapat kantung berbentuk hati yang berisikan enam kertas: tiga kertas merah, kuning, dan hijau, serta tiga kertas biru dengan ornamen hati warna merah, kuning, dan hijau. Peserta didik diharapkan dapat memperkenalkan diri dalam Bahasa Jerman dengan bermain secara berpasangan sesuai dengan teks yang terdapat dalam masing-masing kertas.

Dalam halaman kedelapan, disediakan sepuluh kolom: kolom di bagian kiri memuat nama dan kolom di bagian kanan memuat nomor telepon. Selain itu, di bagian bawah juga disediakan kantung berwarna hijau yang berisikan petunjuk. Peserta didik diharapkan dapat menyesuaikan nama dan nomor telepon yang disediakan berdasarkan petunjuk yang terdapat di kertas dalam kantung hijau tersebut.

Dalam halaman kesembilan disediakan empat gambar dengan tema profesi (*Beruf*) di bagian kiri dan delapan kolom berisikan teks deskripsi di bagian kanan. Peserta didik diharapkan dapat mencocokkan deskripsi dengan gambar yang disediakan.

Dalam halaman kesepuluh disediakan empat gambar dengan tema hobi dan kolom berisikan 56 huruf yang disusun secara acak. Peserta didik diharapkan dapat menemukan kata-kata yang sesuai dalam kolom tersebut sesuai dengan gambar yang tersedia.

6. Validasi dan Evaluasi

Tahap akhir dari artikel ilmiah ini adalah validasi dan evaluasi materi dan visual media. Validator meliputi satu guru Bahasa Jerman dan dua ahli. Proses dimulai dengan tahap pertama, yaitu validasi materi. Tujuan dari validasi materi terhadap media pembelajaran *Rätselbuch* ini adalah untuk menilai kecocokan materi yang digunakan untuk pembelajaran peserta didik tingkat SMA kelas X semester 1. Aspek-aspek terkait materi pembelajaran yang dinilai disusun sebagai berikut.

Tabel 4. Kelengkapan materi

Indikator	Skor	
	Validator 1	Validator 2
Kata sapaan	4	4
Perkenalan diri (<i>Sich vorstellen</i>)	4	4
Menanyakan identitas teman sebaya	5	3
Memperkenalkan orang lain (<i>Andere vorstellen</i>)	5	3
Menanyakan identitas	5	4

orang lain yang tidak dikenal

Tabel 5. Kelayakan materi

Indikator	Skor	
	Validator 1	Validator 2
Kompetensi Dasar (KD)	4	4
Tujuan pembelajaran	4	4
Motivasi belajar	5	4
Aktualitas materi	5	4
Jumlah kosa kata	4	3
Ragam kosa kata	4	3
Kesulitan kosa kata	5	4
Kedalaman kosa kata	5	4
Kesesuaian kosa kata	4	3
Ketepatan kosa kata	4	4
Pemahaman materi	5	3
Pemahaman kosa kata	5	4
Kejelasan petunjuk	5	4

Berdasarkan skor yang diperoleh dari Tabel 4 dan Tabel 5, maka materi media *Rätselbuch* memiliki total skor 91% yang mengindikasikan bahwa materi pembelajaran yang termuat dalam media ini sangat valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jerman. Selanjutnya, dilakukan validasi dan evaluasi terhadap aspek visual media *Rätselbuch* yang disusun sebagai berikut.

Tabel 6. Kondisi fisik

Indikator	Skor
Ukuran dan bentuk	4
Kepraktisan	4

Tabel 7. Kualitas bahan

Indikator	Skor
Kemudahan	4
Keamanan	4
Kualitas	2
Keawetan	2

Tabel 8. Desain buku

Indikator	Skor
Tata letak	3
Warna	3
Desain	3
Ukuran dan jenis kertas	3

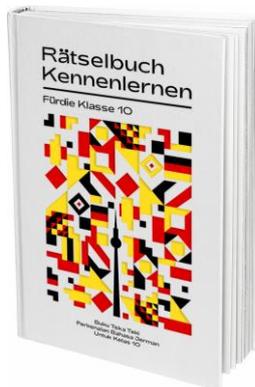
Tabel 9. Ilustrasi

Indikator	Skor
Tata letak	3
Warna	3
Kesesuaian	4

Tabel 10. Sampul

Indikator	Skor
Tata letak	4
Kesesuaian	4

Berdasarkan skor yang diperoleh dari Tabel 6 hingga Tabel 10, maka visual media *Rätselbuch* memiliki total skor 66% yang mengindikasikan bahwa materi pembelajaran yang termuat dalam media ini cukup valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jerman.



Gambar 1. Hasil redesain buku *Rätselbuch* (Sumber: koleksi pribadi). Penulisan center TNR 9.

SIMPULAN

Artikel ilmiah redesain buku pendamping pelajaran Bahasa Jerman *Rätselbuch* merupakan artikel yang mendeskripsikan mengenai pengembangan buku pendamping yang bertujuan untuk mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pembelajaran Bahasa Jerman. Buku pendamping dilakukan *re-desain* untuk mendapatkan hasil terbaik sebagai inovasi dari buku sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa re-desain buku pendamping Bahasa Jerman *Rätselbuch* dapat digunakan dalam pembelajaran namun membutuhkan beberapa revisi.

SARAN

Artikel ilmiah ini diharapkan dapat memiliki manfaat untuk menambah ilmu dan pengetahuan bagi orang lain dan sebagai acuan dalam pengembangan yang lebih inovatif terhadap buku pendamping Bahasa Jerman *Rätselbuch* media untuk keterampilan membaca bahasa Jerman. Artikel ilmiah ini diharapkan dapat menjadi acuan guru Bahasa Jerman dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik. Diharapkan artikel ilmiah ini dapat menambah informasi yang bisa digunakan sebagai referensi mahasiswa untuk pengembangan selanjutnya. Artikel ilmiah ini hanya sampai pada

tahap validasi media, sehingga media belum melalui proses uji coba. Media pembelajaran ini dapat diuji cobakan sebagai bahan penerapan selanjutnya. Media yang digunakan juga masih berupa *handmade* sehingga dapat dilanjutkan dengan perbaikan desain dan bahan media

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2002. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendikia.
- Ega Pramudita Fansuri. 2015. Tugas Akhir "Perancangan Buku Ilustrasi sejarah dan Panduan Pramuka di Indonesia". Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Fery Andri Asmawan. 2018. *Perancangan Buku Ilustrasi Digital Painting Culinary Experience Of Malang sebagai Upaya Mendukung Potensi Kuliner Legendaris Di Kota Malang*. Program Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Informatika & Komputer.
- Budihardjo Wiryodirdjo dan Rustan, Suryanto. 2009. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.
- Kusmiati, R. Artin Pujiastuti, Sri. Dan Pamudji, Suptandar. 1999. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta : Djambatan
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi.
- Setiawan, Leonard. (2016). Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Nama BuahBuahan Dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Berbasis Karakter Untuk Anak-Anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya. *Jurnal Program Studi Desain Komunikasi Visual, STIKOM*. Vol, No 1.
- Octavia. (2017). Perancangan Buku Panduan Wisata Kuliner Makanan Tradisional Khas Makasar. *Jurnal Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra*. Vol. 1, No. 2.
- Uama.Tuti Puji Astuti. (2019). *Gaya Desain Cover Buku Karya Djenar Maesa Ayu Tahun 2016 Tugas Akhir*