



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL INTERAKTIF
BERBASIS CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMA
“DIE SCHULE” UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA
JERMAN DI SMA LEVEL A1**

Afiah Fala Sifah¹, Dwi Imroatu Julaikah²

¹Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
afiah.22024@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
dwijulaikah@unesa.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan penerapan Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran bahasa Jerman yang inovatif serta berpusat pada peserta didik. Keterampilan membaca (*Lesefertigkeit*) level A1 memerlukan media yang mampu menyajikan teks secara kontekstual dan menarik melalui dialog dan ilustrasi visual. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan serta mengetahui kelayakan media komik digital interaktif berbasis Canva dengan tema *Die Schule* sebagai media pembelajaran membaca bahasa Jerman level A1 di SMA. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE hingga tahap Development. Tahap pengembangan meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, perancangan struktur komik digital yang terdiri atas beberapa episode, serta pengembangan media interaktif berbasis Canva yang dilengkapi dialog, ilustrasi visual, navigasi, dan latihan soal pemahaman membaca. Kelayakan media dinilai melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat layak dengan persentase 98% dari ahli materi dan 94% dari ahli media. Media ini dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik, menarik, mudah digunakan, serta mendukung pemahaman teks secara kontekstual. Dengan demikian, komik digital interaktif berbasis Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jerman level A1 di SMA.

Kata kunci: *komik digital, Canva, Bahasa Jerman A1, Lesefertigkeit, Pembelajaran Bahasa Jerman*

ABSTRACT

Technological developments and the implementation of the Merdeka Curriculum demand innovative and student-centered German language learning. Reading skills Lesefertigkeit at the A1 level require media capable of presenting texts contextually and engagingly through dialogues and visual illustrations. This study aims to describe the development process and determine the feasibility of Canva-based interactive digital comics with the theme Die Schule as a learning medium for A1-level German reading in senior high schools. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, limited to the Development stage. The development phases include the analysis of learning needs, the design of the digital comic structure consisting of several episodes, and the development of the Canva-based interactive medium equipped with dialogues, visual illustrations, navigation, and reading comprehension exercises. The feasibility

Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca

of the media was assessed through validation by material and media experts using a Likert scale. The results show that the medium is categorized as "very feasible," with a percentage of 98% from material experts and 94% from media experts. The media is considered appropriate for student characteristics, engaging, easy to use, and supportive of contextual text comprehension. Thus, Canva-based interactive digital comics can serve as an effective alternative learning medium to enhance A1-level German reading skills in senior high schools.

Keywords: *digital comic, Canva, German A1, Reading skills, German as Foreign Language*

AUSZUG

Der technologische Fortschritt und die Umsetzung des Merdeka-Lehrplans erfordern einen innovativen sowie schülerzentrierten Deutschunterricht. Besonders die Lesefertigkeit auf dem Niveau A1 verlangt nach Medien, die in der Lage sind, Texte durch Dialoge und visuelle Illustrationen kontextbezogen sowie ansprechend darzustellen. Diese Studie zielt darauf ab, den Entwicklungsprozess zu beschreiben und die Eignung eines interaktiven digitalen Comics auf Canva-Basis zum Thema „Die Schule“ als Lernmedium für das Leseverstehen in der Oberstufe zu ermitteln. Die Untersuchung folgt der Research and Development (R&D) - Methode unter Anwendung des ADDIE-Modells, begrenzt auf die Phasen Analyse. Design und Entwicklung. Dieser Prozess umfasste die Analyse des Lernbedarfs, die Konzeption der episodischen Struktur des Comics sowie die Entwicklung des interaktiven Mediums, das mit Navigationselementen und Übungen zum Leseverstehen ausgestattet ist. Die Validierung erfolgte durch Material- und Medienexperten mittels einer Likert-Skala. Die Ergebnisse belegen, dass das Medium mit einer Bewertung von 98 % durch die Materialexperten und 94 % durch die Medienexperten als „sehr gut geeignet“ eingestuft wurde. Das Medium wird als schülergerecht, benutzerfreundlich und die kontextuelle Texterschließung fördernd bewertet. Somit stellen interaktive digitale Comics auf Canva-Basis eine effektive Medienalternative zur Steigerung der Deutsch-Lesekompetenz auf dem Niveau A1 dar.

Schlüsselwörter: *digitaler Comic, Canva, Deutsch auf dem Niveau A1, Lesefertigkeit, Deutsch als Fremdsprache*

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam konteks pembangunan nasional untuk membentuk generasi muda yang mampu beradaptasi dengan perubahan zaman dan kemajuan teknologi Pristiwanti *et al.* (2023). Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami transformasi melalui penerapan “Kurikulum Merdeka”, yang memberikan keleluasaan kepada lembaga pendidikan dan pendidik dalam merancang proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Fitra, (2023), Kurikulum Merdeka” berfokus pada pengembangan kompetensi abad ke-21, sehingga para guru diharapkan dapat merancang pembelajaran inovatif yang didasarkan pada teknologi dan media interaktif.

Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca

Media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pembelajaran. Menurut Susilawati *et al.* (2023) Penggunaan media yang tepat juga dapat meningkatkan motivasi dan mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep tersebut, sehingga pendidik perlu mengembangkan media inovatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakter generasi digital. Dalam pelajaran bahasa Jerman di tingkat SMA, para siswa harus menguasai empat kompetensi inti, yaitu *Hörfertigkeit*, *Sprechfertigkeit*, *Lesefertigkeit*, dan *Schreibfertigkeit* (Schatz, 2006 dalam Purwanto, 2021). Hal ini sejalan dengan Capaian Pembelajaran Fase F BSKAP Kemendikbudristek (2022) yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi sehari-hari pada tingkat A1 sesuai dengan standar yang berlaku *Gemeinsame Europäische Referenzrahmen für Sprachen* (GER).

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2024) menunjukkan bahwa komik strip efektif meningkatkan pemahaman membaca bahasa Jerman karena menyajikan kosakata dan struktur kalimat secara sederhana dan menarik. Hasil-hasil ini sejalan dengan teori “*Cone of Experience*” karya Dale (1969) yang menekankan bahwa media visual memberikan pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan dengan pembelajaran verbal.

Penelitian Dewi (2024) masih berfokus pada komik cetak atau statis, sehingga pengembangan komik digital interaktif berbasis platform seperti Canva belum banyak dilakukan. Padahal, Canva memungkinkan integrasi fitur interaktif yang sesuai dengan karakter Generasi Z yang lebih tertarik pada media visual dan digital. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam penelitian serta kebutuhan akan bahan pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemampuan membaca bahasa Jerman.

Berdasarkan hasil wawancara di SMA Negeri 1 Sidoarjo dan SMA Negeri 15 Surabaya, keterampilan membaca peserta didik level A1 masih belum optimal, terutama dalam penguasaan kosakata dan pemahaman struktur kalimat. Meskipun telah digunakan media digital seperti Padlet dan Wordwall, belum terdapat media yang secara khusus mendukung keterampilan membaca. Di sisi lain, para siswa menunjukkan antusiasme yang besar terhadap pembelajaran digital, dan para guru berpendapat bahwa komik digital interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman. Temuan ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan komik digital interaktif berbasis Canva dengan topik Die Schule. Media ini dipilih karena mampu mengintegrasikan teks dan ilustrasi secara menarik untuk meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik. Canva digunakan karena mudah diakses dan fleksibel dalam desain interaktif. Keterampilan membaca menjadi fokus utama sebagai dasar penguasaan bahasa Jerman level A1, dengan topik-topik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan selaras dengan “Kurikulum Merdeka”, sehingga diharapkan dapat secara efektif meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata.

Penelitian ini menawarkan pendekatan baru melalui pengembangan komik digital interaktif berbasis Canva, yang menggabungkan elemen visual, teks, dan interaktivitas dalam satu media yang dapat diakses dengan mudah melalui tautan atau kode QR. Media ini dilengkapi fitur navigasi, animasi, dan dialog interaktif untuk meningkatkan pengalaman membaca yang lebih menarik dan mudah dipahami. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: a. Bagaimana Pengembangan komik digital interaktif berbasis Canva tema *Die Schule*? b. Bagaimana kelayakan media komik digital interaktif berbasis Canva tema *Die Schule* tersebut?

Tujuan penelitian adalah: a. Untuk mengembangkan komik digital interaktif berbasis Canva tema Die Schule. b. Untuk mengetahui kelayakan media melalui penilaian ahli. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara praktis. Manfaat Praktis: a. Bagi Peneliti Memberikan pengalaman dalam merancang dan mengembangkan media digital berbasis Canva serta memperdalam pemahaman tentang penerapan teori pembelajaran multimedia. b. Bagi Guru Menjadi alternatif media inovatif yang memudahkan penyampaian materi bahasa Jerman dan meningkatkan variasi pembelajaran yang menarik. c. Peserta Didik Membantu memahami teks bahasa Jerman secara visual dan interaktif, meningkatkan motivasi belajar, serta menumbuhkan kepercayaan diri dalam keterampilan membaca (*Lesefertigkeit*) level A1.

Secara teoritis, kajian ini berpijak pada konsep media pembelajaran dalam *Deutsch als Fremdsprache (DaF)* menurut Rösler (2012), yang memandang media tidak sekadar alat bantu, melainkan bagian integral dari lingkungan belajar yang mendukung representasi bahasa, budaya, serta komunikasi autentik, dengan membedakan *Lehrmedien* (untuk pengajar) dan *Lernmedien* (untuk belajar mandiri siswa. Menurut

Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca

Czerwionka (2013) "*Diese dienen, im Gegensatz zu Lehrmedien, in erster Linie der eigenständigen Beschäftigung von Lernenden mit einem Lerngegenstand.*" Yang berarti "Media yang mendukung peserta didik untuk belajar mandiri, fokus pada proses belajar individu." yang menegaskan peran media dalam mendorong kemandirian belajar. Dengan demikian, media berfungsi sebagai sarana penting dalam mendukung perolehan pengetahuan dan keterampilan, termasuk dalam bentuk digital interaktif. Konsep tersebut diperkuat oleh teori komik digital interaktif menurut (Khotimah and Hidayat 2022) yang menunjukkan bahwa komik digital dengan elemen audio, animasi, dan interaksi mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta hasil belajar siswa dibandingkan media konvensional. Pengembangan media tersebut dimungkinkan melalui platform Canva, sebagaimana dibuktikan Wulandari *et al.* (2025), yang efektif meningkatkan literasi digital dan keterlibatan siswa melalui visualisasi sederhana namun menarik, sesuai dengan paradigma pembelajaran digital modern Fitra, (2023). Untuk target keterampilan membaca sebagai proses reseptif dan interaktif, teori (Nold & Willenberg 2007) menekankan tiga kemampuan dasar dekodering cepat, konstruksi makna teks, serta pengaitan dengan pengetahuan dunia yang diperkaya oleh integrasi teks-gambar untuk pembentukan makna lebih kuat (Gloning, 2018), sementara menurut Mayer (2009) melalui Teori *Multimedia Learning* penyajian informasi melalui kanal visual dan verbal secara simultan mampu meningkatkan retensi dan pemahaman. Oleh karena itu, pengembangan komik digital interaktif berbasis Canva merupakan pendekatan yang relevan dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jerman level A1 sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

METODE

Studi ini didasarkan pada pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) sesuai dengan Model ADDIE hingga tahap pengembangan. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai sarana pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman tema "*Die Schule*" level A1 di SMA. Pendekatan kualitatif deskriptif diterapkan untuk mendeskripsikan proses pengembangan secara holistik tanpa manipulasi variabel, dengan tujuan menghasilkan produk media yang layak digunakan. Validasi dilakukan oleh ahli materi (guru bahasa Jerman SMA) dan ahli media (dosen/praktisi Desain Komunikasi Visual). Peneliti berperan sebagai pengembang utama, melakukan observasi dan wawancara di

Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca

Universitas Negeri Surabaya serta SMA terkait di Surabaya selama periode Januari 2026, guna memastikan relevansi dengan Kurikulum Merdeka dan CEFR A1.

Pengembangan media komik digital ini menggunakan model ADDIE yang merupakan singkatan dari Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada kemampuannya untuk menjabarkan pendekatan yang tertata rapi dan sistematis dalam pengembangan produk, sebagaimana telah banyak digunakan sebagai alternatif pengembangan media pembelajaran. Kelebihan model ini terletak pada validitas setiap tahapan yang melalui proses analisis mendalam. Namun, dalam studi ini hanya tiga fase pertama yaitu *Analyze*, *Design*, dan *Development* yang digunakan, karena fokus penelitian terbatas pada pengembangan media pembelajaran yang lebih efisien.

Tahapan pengembangan dimulai dari *Analyze* (analisis kebutuhan isi berdasarkan ATP bahasa Jerman Fase F dan kebutuhan media melalui wawancara guru), *Design* (perancangan storyboard, dialog pendek dengan struktur gramatikal A1 seperti *Artikel bestimmt/unbestimmt*, *Personalpronomen er/sie/es*, *Akkusativ & Nominativ*, serta elemen interaktif seperti tombol navigasi dan kuis *Richtig/Falsch*), hingga *Development* (pembuatan prototipe menggunakan Canva sebagai alat utama dengan spesifikasi: format flipbook online responsif untuk laptop/gawai, 5 episode bertema “*Die Schule*”, ilustrasi realistis, akses via tautan/QR code, tanpa instalasi tambahan). Bahan pendukung mencakup buku *Beste Freunde A1.1* dan *Deutsch echt einfach A1* untuk kosakata, serta literatur *Multimedia Learning* Mayer (2009) dan *Instructional Design Branch* (2009) untuk prinsip desain. Spesifikasi alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat laptop dan ponsel pintar yang terhubung dengan jaringan internet serta platform Canva sebagai media pengembangan. Spesifikasi bahan mencakup materi pembelajaran bahasa Jerman level A1 dengan topik *Die Schule*, teks bacaan sederhana, ilustrasi visual, dan elemen interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik SMA.

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar validasi, yang berfungsi ganda sebagai instrumen penelitian sekaligus sarana pengumpulan data. Lembar validasi tersebut digunakan untuk mengevaluasi kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan. Ada dua jenis lembar validasi yang digunakan, yaitu lembar validasi untuk pakar bidang studi dan lembar validasi untuk pakar media.

Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca

Lembar validasi disusun berdasarkan indikator penilaian yang berkaitan dengan aspek isi dan media. Setelah data dikumpulkan berdasarkan kedua lembar validasi ahli tersebut, data tersebut dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis kesesuaian media dilakukan menggunakan skala Likert dari 1 hingga 5, di mana nilai yang diperoleh dibandingkan dengan nilai ideal dan kemudian dikonversi menjadi persentase. Hasil perhitungan persentase ini digunakan untuk menentukan tingkat kesesuaian media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Data dari proses validasi yang dilakukan oleh para ahli konten pembelajaran dan media dianalisis menggunakan rumus persentase kesesuaian menurut Sugiyono (2013) yaitu dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor ideal, kemudian mengalikannya dengan 100%. Hasil persentase tersebut kemudian dievaluasi berdasarkan kriteria kesesuaian media untuk menentukan tingkat kesesuaian komik digital interaktif berbasis Canva yang telah dikembangkan. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung hasil observasi :

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Rumus Kelayakan Media

Keterangan:

- **P** = Persentase kelayakan media
- $\sum X$ = Total skor yang diperoleh
- $\sum Xi$ = Skor maksimal

Kriteria penilaian Skala Likert yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Prosentase	Kriteria
81–100	Sangat Layak
61–80	Layak
41–60	Cukup Layak
21–40	Kurang Layak
0–20	Tidak Layak

PEMBAHASAN

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Bagian ini memaparkan hasil penelitian yang disusun berdasarkan data dari lembar validasi yang diisi oleh para ahli bidang konten dan media. Pembahasan berikut ini memuat penjelasan terperinci mengenai penilaian yang diberikan oleh kedua ahli tersebut.

1. HASIL ANALISIS VALIDASI AHLI MATERI DAN AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA YANG DIKEMBANGKAN

Hasil analisis validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Jeki Purnami, S.Pd., guru bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Sidoarjo. Berikut ini adalah hasil analisis lembar validasi:

Tabel 2. Hasil analisis lembar validasi ahli materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skala					Keterangan
			1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan CP Fase F	Isi materi komik mendukung capaian keterampilan membaca bahasa Jerman sesuai Kurikulum Merdeka					√	
2.	Kesesuaian dengan CEFR A1	Teks sesuai level A1: kosakata dasar, kalimat sederhana, konteks kehidupan sekolah					√	
3.	Kebenaran konsep bahasa	Struktur kalimat, kosakata, dan konteks gramatikal dalam <i>Artikel</i>					√	

Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca

		<i>bestimmt/unbestimmt, Personalpronomen er/sie/es, Akkusativ & Nominativ</i> yang benar						
4.	Kesesuaian tema Die Schule	Cerita menggambarkan kehidupan sekolah (<i>Die Schule</i>) secara kontekstual					✓	
5.	Keterpaduan isi	Urutan dialog dan narasi mudah dipahami serta membentuk alur logis					✓	
6.	Kejelasan tujuan pembelajaran	Tujuan bacaan tercermin jelas pada teks dan ilustrasi					✓	
7.	Keterpaduan teks dan visual	Ilustrasi mendukung pemahaman isi bahasa Jerman				✓		
8.	Ketepatan bahasa	Bahasa Jerman digunakan secara komunikatif dan benar					✓	
9.	Daya tarik isi	menarik dari sisi topik, relevansi pengalaman siswa, memotivasi membaca, tidak monoton					✓	
10.	Kelayakan latihan atau	Latihan/kegiatan membaca sesuai isi					✓	

Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca

	evaluasi	dan tingkat A1						
jumlah			49					

$$\frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Hasil perhitungan validasi ahli materi menunjukkan komik digital interaktif berbasis Canva yang dikembangkan dinyatakan telah selaras dengan kompetensi keterampilan membaca (*Lesefertigkeit*) bahasa Jerman pada level A1. Materi pembelajaran disusun dalam bentuk dialog-dialog singkat yang berisi kosakata dasar dan struktur kalimat sederhana. Penyusunan ini dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan siswa SMA yang masih pemula dan mengacu pada standar kompetensi Tingkat A1 dalam Kerangka Acuan Umum Eropa untuk Bahasa *Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR). Materi bacaan disajikan secara kontekstual sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami informasi umum maupun rincian sederhana dalam teks. Pemilihan tema, penggunaan bahasa yang komunikatif, serta kesesuaian tingkat kesulitan menunjukkan bahwa materi telah memenuhi prinsip relevansi, kebermaknaan, dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Tingkat kesesuaian sebesar 98% yang ditentukan oleh para ahli menunjukkan bahwa konten yang dikembangkan dapat dikategorikan sebagai sangat sesuai. Hal ini membuktikan bahwa konten komik digital interaktif tersebut secara efektif mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dalam membaca bahasa Jerman pada tingkat A1 dan sesuai dengan kebutuhan para peserta didik.

Hasil analisis validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si., dosen pada Program Studi “Produksi Media” (D4) di Universitas Negeri Surabaya. Berikut ini adalah hasil analisis lembar validasi:

Tabel 3. Hasil analisis lembar validasi ahli media

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skala					Keterangan
			1	2	3	4	5	
1.	Desain tampilan	konsistensi warna, ilustrasi relevan, estetika tidak berlebihan, menarik				√		

Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca bagi siswa SMA

		bagi siswa SMA						
2.	Keterbacaan teks	Ukuran huruf dan jenis font memudahkan membaca teks bahasa Jerman					✓	
3.	Konsistensi desain	Tampilan antarhalaman komik konsisten dalam gaya visual dan ikon					✓	
4.	Navigasi	Tombol Next, Back, Home berfungsi dengan baik dan mudah diakses					✓	
5.	Interaktivitas	Terdapat tombol yang dapat diklik untuk pengalaman belajar					✓	
6.	Aksesibilitas	Media dapat diakses lewat QR code menuju flipbook					✓	
7.	Kemudahan penggunaan	Pengguna dapat menggunakan media tanpa bimbingan intensif					✓	
8.	Responsivitas	Media berjalan lancar di perangkat laptop maupun smartphone				✓		
9.	Daya tarik keseluruhan	Elemen interaktif dan visual memotivasi siswa belajar bahasa Jerman				✓		
10.	Keterjelasan Navigasi dan	tombol jelas, alur mudah, mendukung					✓	

Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca

	Interaktivitas	pemahaman						
Jumlah			47					

$$\frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Hasil perhitungan validasi yang dilakukan oleh para ahli media menunjukkan bahwa komik digital interaktif berbasis Canva memenuhi persyaratan sebagai media pembelajaran, terutama dalam hal penyajian visual, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. Desain media ini ditandai dengan kombinasi teks dan ilustrasi visual yang saling melengkapi, sehingga membantu peserta didik memahami materi bacaan dengan lebih baik dalam konteksnya. Integrasi elemen visual dan teks ini sejalan dengan prinsip pembelajaran multimedia yang dirumuskan oleh Richard E. Mayer, yang menyatakan bahwa kombinasi antara kata dan gambar dapat meningkatkan pemahaman, asalkan dirancang dengan tepat dan tidak menimbulkan beban kognitif yang berlebihan. Selain itu, tata letak yang seragam, kombinasi warna yang seimbang, serta navigasi yang mudah membantu para peserta didik merasa nyaman selama proses belajar dan dapat lebih fokus.

Tingkat kesesuaian sebesar 94% menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ini sangat cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran guna meningkatkan kemampuan membaca dalam bahasa Jerman pada tingkat A1. Dengan demikian, komik digital interaktif ini memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang efektif, baik dari segi teknis maupun visual, yang dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan para peserta didik.

PEMBAHASAN

Dalam pembahasan akan dijelaskan pula secara detail mengenai hasil dari setiap proses pengembangan media adapun pembahasan dari setiap tahapan sebagai berikut:

1. HASIL PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL INTERAKTIF

Hasil penelitian ini merupakan hasil pengembangan komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran untuk kemampuan bahasa Jerman tingkat A1 dengan tema “*Die Schule*”. penelitian ini didasarkan pada metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan menerapkan Model ADDIE, di mana penelitian ini terbatas pada fase tahap *Analyze, Design, dan Development*.

Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca

A. Tahap *Analyze* / Analisis

Fase analisis dalam studi ini mencakup analisis kebutuhan materi dan media pembelajaran. Analisis kebutuhan konten dilakukan dengan mengacu pada kurikulum, tujuan pembelajaran (CP), dan alur tujuan pembelajaran (ATP) Kurikulum Merdeka, dengan fokus pada pembelajaran bahasa Jerman tingkat A1, khususnya pada keterampilan membaca (*Lesefertigkeit*), yang mencakup kosakata dasar lingkungan sekolah serta struktur kalimat sederhana seperti *rtikel*, *Personalpronomen*, dan percakapan sehari-hari.

Hasil analisis menunjukkan bahwa tema *Die Schule* relevan dengan TP dan ATP serta dekat dengan kehidupan siswa sehingga mendukung pemahaman teks sederhana secara kontekstual. Sebuah analisis kebutuhan media menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa masih rendah akibat keterbatasan kosakata, namun minat mereka terhadap media digital visual dan interaktif cukup tinggi. Oleh karena itu, dipilih sebuah komik digital interaktif berbasis Canva yang menggabungkan teks, ilustrasi, dan elemen interaktif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman membaca dalam pelajaran bahasa Jerman tingkat A1.

B. Tahap *Design*/Perancangan

Pada tahap perancangan, fokus utama adalah pada pembuatan konsep untuk media komik digital interaktif. Pada tahap ini, peneliti menyusun storyboard yang memuat alur cerita, pembagian episode, dialog, ilustrasi visual, serta latihan soal dalam bentuk interaktivitas yang akan diterapkan. Komik dirancang dalam 5 episode yang menggambarkan aktivitas di lingkungan sekolah dengan dialog pendek dan sederhana. Penggunaan bahasa disesuaikan dengan level A1, meliputi kosakata dasar, penggunaan *artikel bestimmt dan unbestimmt*, *Personalpronomen (er/sie/es)*, serta struktur kalimat sederhana dalam kasus *Nominativ* dan *Akkusativ*. Selain itu, media juga dirancang dengan latihan pemahaman membaca berupa soal *Richtig/Falsch* yang disesuaikan dengan isi teks pada setiap episode. Desain visual dirancang dengan mempertimbangkan kesesuaian ilustrasi dengan materi, keterbacaan teks, serta tata letak yang jelas, agar para siswa dapat lebih mudah memahami isi teks.

Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca



Gambar 1 Hasil Desain awal komik digital

Gambar ini menunjukkan tampilan desain awal komik digital yang dibuat menggunakan platform Canva. Pada tahap ini, para peneliti mulai merancang struktur dasar media tersebut dengan menentukan format halaman, pemilihan warna dominan, tipografi judul, serta elemen visual yang mencerminkan tema “*Die Schule*”. Rancangan tersebut pada awalnya berfokus pada penciptaan identitas visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah menengah atas. Tata letak dirancang sederhana dan tidak terlalu padat agar memudahkan keterbacaan teks pada tahap pengembangan berikutnya.

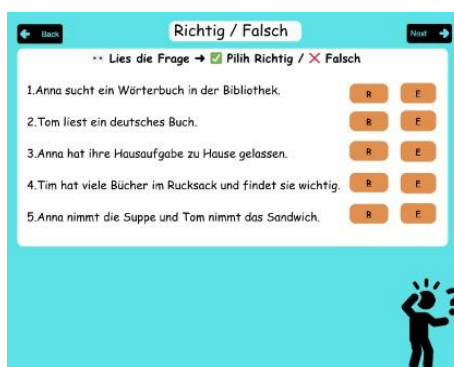


Gambar 2 Hasil Desain awal episode komik.

Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun isi materi dalam bentuk episode. Proses pembuatan diawali dengan penulisan naskah dialog sederhana sesuai kompetensi membaca level A1 sesuai dengan standar *Common European Framework of Reference for Languages*. Dialog kemudian dimasukkan ke dalam balon percakapan (speech bubble) menggunakan fitur teks di Canva. Ilustrasi karakter dan latar sekolah dipilih dari elemen yang tersedia dan disesuaikan dengan konteks percakapan. Penempatan teks dan gambar diatur secara proporsional untuk menjaga keseimbangan visual serta

Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca

mendukung pemahaman makna secara kontekstual



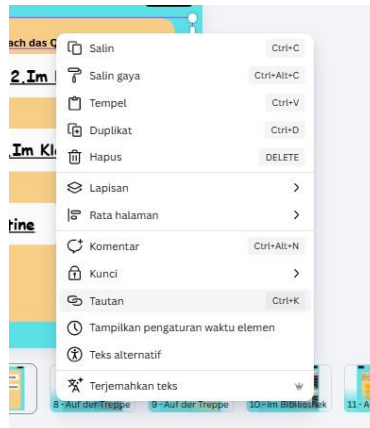
Gambar 3 Hasil Desain awal soal Interaktif

Setelah penyusunan materi episode selesai, tahap selanjutnya adalah rancangan tampilan latihan soal *Richtig/Falsch* pada media komik digital berbasis Canva. Pada tahap ini dirancang bentuk latihan yang terdiri dari lima pernyataan berdasarkan isi cerita komik. Tampilan dirancang dengan menampilkan instruksi pengerjaan, daftar pernyataan, serta tombol navigasi *Back* dan *Next* untuk memudahkan perpindahan halaman. Rancangan ini dibuat sederhana dan menarik agar memudahkan siswa dalam memahami latihan membaca (*Lesefertigkeit*) level A1.

C. Tahap *Development*/ Pengembangan

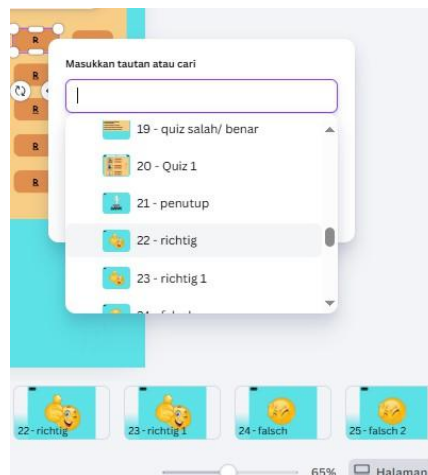
Fase pengembangan adalah di mana rancangan media diwujudkan menjadi produk yang dapat digunakan. Media komik digital interaktif ini dikembangkan menggunakan aplikasi Canva, dengan memanfaatkan fitur desain grafis dan tautan hiperteks untuk menciptakan navigasi interaktif. Produk ini disajikan dalam bentuk flipbook digital yang dapat diakses melalui tautan dan kode QR, tanpa perlu menginstal aplikasi tambahan. Media yang dikembangkan terdiri atas beberapa episode komik bertema *Die Schule* yang dilengkapi ilustrasi visual, tombol navigasi, serta latihan pemahaman membaca interaktif. Interaktivitas media memungkinkan peserta didik memperoleh umpan balik langsung atas jawaban yang dipilih, sehingga dapat membantu proses pemahaman membaca. Setelah media tersebut dikembangkan, media tersebut telah divalidasi oleh para ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi kriteria kelayakan, baik dari segi kualitas konten maupun pelaksanaan desainnya.

Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca



Gambar 4 Pengembangan Fitur Tautan (Link) Interaktif

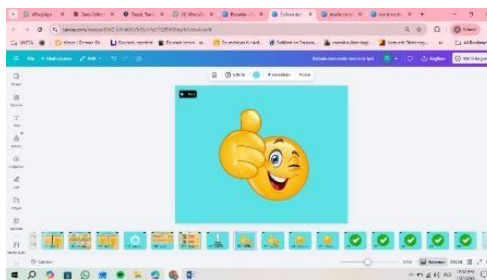
Pada tahap ini, fungsi-fungsi interaktif untuk media sedang dikembangkan pada media komik digital berbasis Canva melalui penggunaan tautan (*link*). Fitur ini dibuat dengan menghubungkan objek atau teks ke slide tertentu, seperti umpan balik jawaban R (*Richtig*) dan F (*Falsch*), serta navigasi next dan back untuk berpindah antar slide. Melalui fitur ini, siswa dapat berinteraksi secara langsung dalam menentukan jawaban dan memahami isi komik.



Gambar 5 Fitur Pengeditan (Editing) Tautan

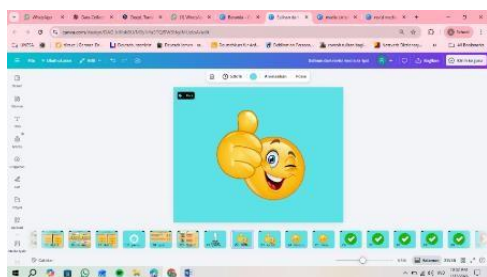
Tahapan selanjutnya merupakan fitur pengeditan tautan pada Canva. Tautan yang telah dibuat dapat diedit sesuai kebutuhan, baik untuk mengubah tujuan slide maupun menyesuaikan fungsi interaktif agar lebih efektif dalam mendukung pembelajaran.

Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca



Gambar 6 Hasil Jawaban fitur interaktif Richtig

Menampilkan hasil jawaban *Richtig*, yaitu tampilan umpan balik (*feedback*) yang muncul ketika siswa memilih jawaban yang benar sesuai dengan isi teks bacaan. Tampilan ini berfungsi sebagai penguatan bagi siswa bahwa jawaban yang dipilih sudah tepat. Dalam media komik digital ini, umpan balik diberikan dalam bentuk tampilan visual yang menunjukkan bahwa jawaban tersebut benar, sehingga siswa dapat langsung mengetahui hasil dari pilihan yang mereka buat. Umpan balik langsung ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi teks dan membantu mereka merefleksikan jawaban yang telah mereka pilih.



Gambar 7 Hasil Jawaban fitur interaktif Falsch

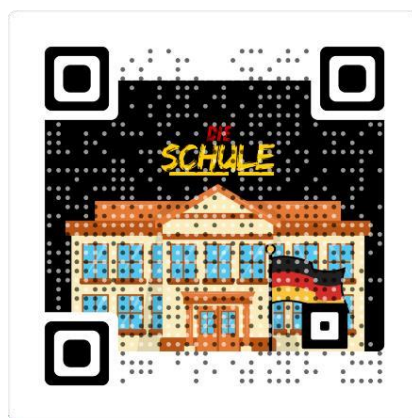
Menunjukkan tampilan umpan balik ketika siswa memilih jawaban *Falsch* atau jawaban yang tidak sesuai dengan isi teks bacaan. Pada tampilan ini, siswa diberikan informasi bahwa jawaban yang dipilih belum tepat sehingga siswa dapat kembali membaca teks atau mempertimbangkan kembali jawabannya. Umpan balik ini berfungsi untuk membantu siswa mengidentifikasi kesalahan serta mendorong mereka untuk memahami kembali isi bacaan secara lebih teliti. Dengan adanya fitur umpan balik ini, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena siswa dapat langsung mengetahui hasil jawabannya dan memperbaiki pemahamannya terhadap teks yang dibaca. Dengan demikian, proses pengembangan komik digital

Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca

interaktif berbasis Canva tema Die Schule dilakukan secara sistematis melalui tahapan *Analyze, Design, dan Development* sesuai dengan Model ADDIE, sehingga dihasilkan bahan pembelajaran yang terstruktur, kontekstual, dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dalam bidang membaca bahasa Jerman pada tingkat A1.

Hasil Revisi Ahli Materi dan Media

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan materi, media pembelajaran ini mengalami beberapa perbaikan, meliputi penyesuaian warna, ilustrasi, dan konsistensi visual agar lebih menarik dan jelas. Selain itu, dilakukan penambahan soal pemahaman membaca di setiap episode, perbaikan gramatikal, serta penggunaan bahasa Jerman secara penuh pada bagian pengenalan dan petunjuk. Setelah direvisi, komik digital interaktif berbasis Canva dengan tema “*Die Schule*” dinilai sangat layak digunakan untuk pembelajaran membaca bahasa Jerman level A1 karena telah memenuhi aspek konten, bahasa, dan desain visual. Produk akhir disajikan dalam bentuk flipbook digital yang terdiri dari lima episode dengan dialog sederhana serta dilengkapi latihan pemahaman membaca berupa soal Richtig/Falsch.



Gambar 8 Hasil Revisi kode QR

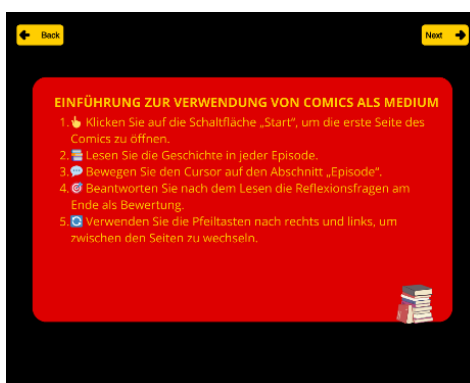
Pada tahap pengembangan ini dilakukan revisi terhadap kode QR yang telah dibuat sebelumnya. Kode QR diperoleh melalui fitur share pada platform publikasi digital, kemudian diuji coba menggunakan beberapa perangkat untuk memastikan tautan dapat diakses dengan baik. Setelah proses validasi ahli media, dilakukan perbaikan pada kualitas resolusi, kontras warna, serta ukuran kode QR agar lebih mudah dipindai oleh para siswa. Perbaikan ini bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas media tersebut agar dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran.

Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca



Gambar 9 Revisi Sampul Halaman Komik Digital “Die Schule”

Pada tahap desain awal, sampul komik dibuat menggunakan template Canva dengan menambahkan judul, ilustrasi bertema sekolah, serta elemen visual pendukung. Setelah memperoleh masukan dari validator, dilakukan revisi berupa penyesuaian ukuran font judul, penataan ulang komposisi gambar, serta pemilihan warna yang lebih kontras agar judul terlihat lebih jelas. Revisi ini dilakukan untuk meningkatkan daya tarik visual sekaligus memperjelas identitas media pembelajaran.



Gambar 10 Halaman Petunjuk Penggunaan Media

Halaman petunjuk penggunaan dirancang pada tahap perancangan (*design*) dengan tujuan memberikan arahan operasional kepada peserta didik sebelum memulai pembelajaran. Proses pembuatannya dilakukan dengan menambahkan teks instruksi singkat serta ikon navigasi seperti tombol home dan start menggunakan fitur elemen pada Canva. Bahasa tersebut disederhanakan sesuai dengan tingkat kemahiran bahasa para peserta didik (tingkat A1). Setelah validasi, dilakukan penyempurnaan redaksi agar lebih komunikatif dan mudah dipahami.

Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca



Gambar 11 Halaman Daftar Episode

Halaman daftar episode disusun setelah materi dibagi menjadi beberapa bagian berdasarkan alur cerita. Pada tahap ini, menentukan urutan episode sesuai tingkat kesulitan teks. Selanjutnya, dibuat tampilan daftar menggunakan tata letak grid agar rapi dan sistematis. Setiap judul episode dilengkapi tombol navigasi untuk memudahkan akses langsung ke materi. Penyusunan ini bertujuan agar pembelajaran berlangsung secara bertahap dan terstruktur sesuai kompetensi membaca level A1 sesuai dengann acuan standar *Common European Framework of Reference for Languages*.



Gambar 12 Episode 1 Interaksi Guru dan Siswa di Tangga Sekolah

Pada tahap pengembangan materi, dilakukan revisi setelah validasi ahli materi untuk menyusun naskah dialog sederhana menggunakan kosakata dasar dan struktur kalimat sesuai level A1. Setelah itu, dialog dimasukkan ke dalam balon percakapan menggunakan fitur teks di Canva. Ilustrasi karakter dan latar sekolah dipilih dari elemen yang tersedia, kemudian disesuaikan dengan konteks percakapan. Penempatan teks dan gambar diatur secara proporsional agar mendukung pemahaman makna tanpa menimbulkan beban kognitif berlebih, sejalan dengan prinsip *Multimedia Learning* dari *Richard E. Mayer*.

Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca



Gambar 13 Latihan Richtig/Falsch

Latihan *Richtig/Falsch* dibuat setelah penyajian materi pada setiap episode sebagai bentuk evaluasi formatif. Proses penyusunannya dimulai dengan merumuskan pernyataan berdasarkan isi dialog, kemudian mengelompokkan pernyataan tersebut menjadi benar dan salah. Pada tahap desain, ditambahkan tombol pilihan interaktif menggunakan fitur elemen dan hyperlink agar peserta didik dapat memilih jawaban secara langsung. Tata letak dibuat sederhana agar fokus tetap pada isi soal.



Gambar 14 Latihan Pemahaman Berbasis Objek dan Visual

Latihan ini dikembangkan dengan mengintegrasikan teks dan ilustrasi objek yang muncul dalam cerita. Tahap awal dilakukan dengan mengidentifikasi kosakata kunci dalam dialog, kemudian menyusunnya menjadi soal berbasis pencocokan gambar dan teks. Desain visual diatur dengan proporsi seimbang antara gambar dan tulisan untuk memperkuat pemahaman kontekstual. Pendekatan ini mendukung pembelajaran multimodal dalam keterampilan membaca

Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca

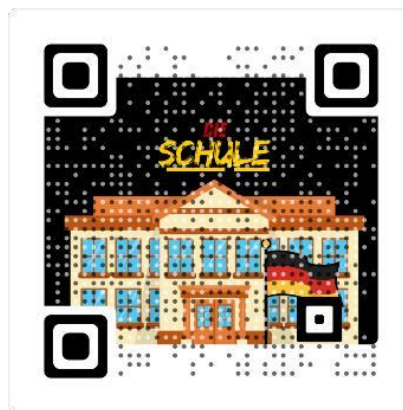


Gambar 15 Vielen Dank

Halaman penutup dibuat sebagai bagian akhir dari struktur media. Pada tahap desain, ditambahkan teks Vielen Dank serta ilustrasi yang konsisten dengan tema sekolah. Tujuan pembuatan halaman ini adalah memberikan penanda akhir pembelajaran sekaligus menciptakan kesan positif setelah peserta didik menyelesaikan seluruh rangkaian materi dan latihan. Konsistensi warna dan tipografi tetap dijaga agar tampilan media tetap harmonis hingga bagian akhir.

Petunjuk Penggunaan Media

1. Media komik digital interaktif berbasis Canva diakses melalui tautan (*link*) atau kode QR yang dibagikan oleh guru.



2. Setelah media dibuka, pengguna akan melihat halaman cover, kemudian dapat melanjutkan ke halaman berikutnya dengan menekan tombol *Next/ Back*. Selanjutnya peserta didik membaca 5 episode komik secara berurutan dengan memperhatikan dialog dan ilustrasi yang disajikan.

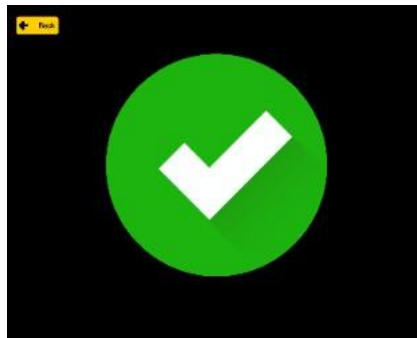
Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca



3. Pada akhir setiap episode disediakan dua soal interaktif yang berkaitan dengan isi cerita komik.



4. Jika peserta didik memilih jawaban yang benar, akan muncul tanda centang hijau sebagai tanda bahwa jawabannya benar.

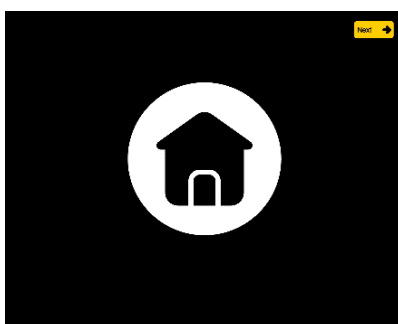


5. Sebaliknya, jika jawaban yang dipilih salah, akan muncul tanda silang merah sebagai tanda bahwa jawaban tersebut salah.

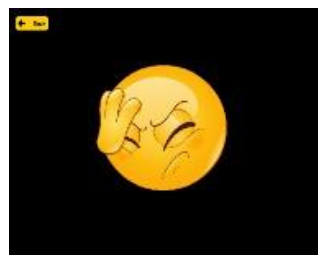
Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema "Die Schule" untuk keterampilan membaca



6. Setelah menyelesaikan tugas interaktif, siswa dapat mengklik tombol "Beranda" untuk kembali ke menu pemilihan episode, jika mereka ingin mengulang tugas tersebut atau memilih episode lain.



7. Setelah seluruh episode selesai dibaca dan dipelajari, peserta didik mengerjakan latihan soal interaktif yang terdiri dari lima pernyataan *Richtig/Falsch* yang berkaitan dengan isi komik. Umpan balik jawaban muncul secara langsung ketika peserta didik memilih jawaban, yaitu emoji jempol sebagai indikator jawaban benar dan emoji menepuk kepala sebagai indikator jawaban salah



8. Pada bagian akhir media, peserta didik mengerjakan tiga soal refleksi untuk mengetahui tingkat pemahaman terhadap cerita komik yang telah dibaca. Selama menggunakan media, peserta didik dapat memanfaatkan tombol *Back* dan *Next* untuk memudahkan navigasi antarhalaman.

Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan komik digital interaktif berbasis Canva dengan tema “*Die Schule*” untuk meningkatkan kemampuan membaca dalam bahasa Jerman pada tingkat A1 bagi siswa sekolah menengah atas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan komik digital interaktif berbasis Canva dengan tema “*Die Schule*” untuk meningkatkan kemampuan membaca bahasa Jerman pada tingkat A1 dilakukan secara bertahap sesuai dengan model pengembangan; namun, dalam studi ini, penelitian terbatas pada tahap pengembangan dan validasi oleh para ahli. Media komik ini dibagi menjadi lima pelajaran yang berisi dialog-dialog singkat dalam bahasa Jerman, ilustrasi yang sesuai, serta latihan pemahaman bacaan yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan pemula dan persyaratan tingkat A1 CEFR. Materi disusun secara bertahap agar semua elemen bahan ajar dan desainnya dapat disampaikan dengan baik serta mendorong pemahaman kontekstual, tanpa membebani kemampuan kognitif peserta didik.
2. Hasil penelitian yang dilakukan dengan melibatkan para ahli bidang studi dan media menunjukkan tingkat kesesuaian materi pembelajaran sebesar 98% dan tingkat kesesuaian media sebesar 94%. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital interaktif berbasis Canva dengan tema “*Die Schule*” sangat sesuai untuk keterampilan membaca bahasa Jerman tingkat A1 dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendukung baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran mandiri.

Saran

Hasil studi tentang pengembangan komik digital interaktif berbasis Canva dengan tema “*Die Schule*” untuk meningkatkan kemampuan membaca dalam bahasa Jerman pada tingkat A1 bagi siswa sekolah menengah atas diharapkan dapat dimanfaatkan oleh

Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca

guru bahasa Jerman dalam kegiatan pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, bervariasi, dan efektif berkat media pembelajaran baru ini. Selain itu, media ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menggunakan bahan-bahan berbahasa Jerman lainnya, sehingga tercipta komik digital interaktif tentang berbagai topik. Pengembangan selanjutnya juga disarankan untuk memaksimalkan fitur Canva, khususnya pada aspek visual, interaktivitas, dan dialog yang lebih beragam namun tetap ringkas, agar media dapat dimanfaatkan secara lebih luas dan optimal dalam pembelajaran bahasa Jerman di berbagai tingkat kemampuan. Untuk penelitian lebih lanjut, disarankan agar efektivitas media tersebut diuji dengan melibatkan kelompok responden yang lebih beragam dan pada berbagai tingkatan pendidikan, guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian juga dapat mengkaji pengaruh media terhadap keterampilan bahasa lainnya, seperti mendengarkan (Hören), berbicara (Sprechen), dan menulis (Schreiben), serta memadukannya dengan model pembelajaran seperti blended learning atau project-based learning untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch. 2009. *Branch, R. M. 2009. Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- “BSKAP Kemendikbudristek. 2022. *Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.”
- Czerwionka, Claudia de Witt | Thomas. 2013. *Czerwionka, T., & de Witt, C. 2013. Mediendidaktik. Bielefeld: W. Bertelsmann Verlag*.
- Dale, E. 1969. *Audiovisual Methods in Teaching*. New York: Dryden Press. 1969. “Audiovisual Methods in Teaching.”
- Dewi. 2024. “Penerapan Media Komik Strip Dalam Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Kelas XII SMAN 1 Menganti.” *Laterne*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/65022%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/download/65022/48935>.
- Fitra, Dian. 2023. “Kurikulum Merdeka Dalam Pendidikan Modern.” 06(02): 149–56.
- Khotimah, Husnul, and Nandang Hidayat. 2022. “Interactive Digital Comic Teaching Materials to Increase Student Engagement and Learning Outcomes.” 6(2): 245–58.
- Mayer, Richard E. 2009. “Multimedia Learning.” *Psychology of Learning and*

Pengembangan media komik digital interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran tema “Die Schule” untuk keterampilan membaca

Motivation - Advances in Research and Theory 41: 85–139. doi:10.1016/s0079-7421(02)80005-6.

Nold & Willenberg. 2007. “Nold, G., & Willenberg, H. 2007. Lesekompetenz: Lesefähigkeit. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.”

Pristiwanti, Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, and Ratna Sari Dewi. 2023. “Jurnal Pendidikan Dan Konseling.” *Jurnal Bioedukasi* 6(2): 337–47. doi:10.33387/bioedu.v6i2.7305.

Rösler. 2012. *Rösler, D. 2012. Deutsch Als Fremdsprache: Eine Einführung. Stuttgart: Metzler.*

Sugiyono, D. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan.*

Susilawati, Evi, Nour Ardiansyah, Shokhibul Arifin, Kirana Lesmi, Chelsi Ariati, Ahmad Fajar, Nur Fakhrunnisaa Eka Setiawati, Hapizil Umam, and Wahyudi Dianingtyas Murtanti Putri & Ari Kurnia, Irwanto, Wahyu Triono. 2023. Widina Bhakti Persada Bandung *Media Dan Teknologi Pendidikan.*

Wulandari, Herlina Tri, Budi Murtiyasa, Heri Susanto, Program Studi, Administrasi Pendidikan, and Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2025. “Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti INTEGRASI TEKNOLOGI CANVA DALAM PEMBELAJARAN : PENINGKATAN LITERASI DIGITAL MELALUI KOMIK DIGITAL.” 12: 426–35.