

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU INTERAKTIF BERBASIS BUKU CERITA “PIPPI LANGSTRUMPF” SEBAGAI ZUSATZMATERIAL UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA JERMAN NIVEAU A2

Dzakiyyah Fathimah Az Zahro’

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
dzakiyyah.21001@mhs.unesa.ac.id

Fahmi Wahyuningsih

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

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku interaktif berbasis buku cerita *Pippi Langstrumpf* sebagai bahan tambahan (*Zusatzmaterial*) untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jerman tingkat A2. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) pada tahap analisis, desain, dan pengembangan. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara di SMAN 15 Surabaya dan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi. Hasil menunjukkan media buku interaktif yang dikembangkan memperoleh skor kelayakan 98% (ahli materi), 94% (ahli media), dan 92% (ahli praktisi), masuk dalam kategori sangat layak. Media ini memadukan teks cerita dengan elemen interaktif seperti *pop-up*, *pull tab*, *hidden object*, *peek-a-boo*, dan *participation*, yang dinilai dapat memotivasi dalam meningkatkan minat dan keterampilan membaca. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis dan teoretis dalam pengembangan media buku interaktif berbasis sastra anak.

Kata kunci: Buku Interaktif, *Pippi Langstrumpf*, Keterampilan Membaca, Sumber Bacaan Tambahan, Pembelajaran Bahasa Jerman.

Abstract

This research aimed to develop an interactive book-based learning medium adapted from the children's story *Pippi Langstrumpf* as supplementary material (*Zusatzmaterial*) to enhance reading skills in German at the A2 level. The study adopted a research and development (R&D) approach, employing the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) during the analysis, design, and development stages. Data were collected through classroom observations at SMAN 15 Surabaya and validations by a subject-matter expert, a media expert, and a practitioner. The findings revealed that the interactive book medium achieved feasibility scores of 98% (subject-matter expert), 94% (media expert), and 92% (practitioner), categorizing it as highly feasible. This interactive book combined narrative texts with engaging elements such as pop-ups, pull tabs, hidden objects, peek-a-boo features, and participation components, which were considered effective in fostering reading interest and skills. The study was expected to contribute both theoretically and practically to the field of language learning.

Keywords: Interactive Book, *Pippi Langstrumpf*, Reading Skills, Supplementary Reading Material, German Language Learning.

Auszug

Diese Untersuchung zielt darauf ab, ein interaktives Buchmedium basierend auf dem Kinderbuch *Pippi Langstrumpf* als zusätzliches Material (*Zusatzmaterial*) zur Förderung der Leseverstehensfähigkeiten im Deutschen auf dem Niveau A2 zu entwickeln. Die Untersuchung folgt einem Forschungs- und Entwicklungsansatz (R&D) unter Anwendung des ADDIE-Modells (Analyse, Design, Entwicklung, Implementierung, Evaluation) in den Phasen Analyse, Entwurf und Entwicklung. Die Daten wurden durch Beobachtungen an der SMAN 15 Surabaya sowie durch Validierungen von Fachinhalteexperten, Medienexperten und Praktikern erhoben. Die Ergebnisse zeigen, dass das entwickelte interaktive Buchmedium von den Validierern als hochgradig geeignet eingestuft wurde, mit Bewertungsergebnissen von 98 % (Fachinhalteexperte), 94 % (Medienexperte) und 92 % (Praktiker). Das interaktive Buch verbindet Erzähltexte mit interaktiven Elementen wie Pop-ups, Ziehlaschen (*pull tab*), versteckten Objekten, „peek-a-boo“-Elementen und Partizipationselementen, welche als motivierend zur Steigerung des Leseinteresses und der Lesekompetenz galten. Diese Untersuchung soll sowohl praktische als auch theoretische Beiträge zur Entwicklung interaktiver Buchmedien auf Grundlage von Kinderliteratur leisten.

Schlüsselwörter: Interaktives Buch, *Pippi Langstrumpf*, Lesefähigkeiten, Zusatzmaterial, Deutsch Unterricht.

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Jerman. Membaca tidak hanya berfungsi sebagai sarana memperoleh informasi, tetapi juga sebagai fondasi utama dalam pengembangan kognitif dan intelektual peserta didik (Abidin dkk., 2019). Namun, kenyataannya di Indonesia, keterampilan membaca peserta didik masih tergolong rendah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi teks bacaan secara efektif, bahkan ketika materi telah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku (Fakih, 2024). Hal ini juga diamati secara langsung dalam kegiatan observasi di SMAN 15 Surabaya, di mana siswa menunjukkan minat baca yang rendah terhadap buku cetak berbahasa Jerman dan lebih tertarik pada media pembelajaran yang bersifat interaktif dan visual.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman tingkat A2, sesuai dengan standar *Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR), siswa diharapkan mampu memahami teks sederhana, menemukan informasi eksplisit dalam bacaan, dan memahami surat pribadi pendek (*Goethe-Institut Germany*, n.d.). Sayangnya, sumber bacaan yang sesuai dengan tingkat tersebut masih terbatas. Buku cetak tradisional cenderung kurang menarik, bersifat pasif, dan tidak mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses membaca (Anwar dkk., 2024). Terlebih lagi, pembelajar mandiri yang tidak terafiliasi dengan lembaga formal seringkali kesulitan menemukan bahan bacaan yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kemampuannya.

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat menjadi solusi atas permasalahan ini adalah penggunaan media buku interaktif. Buku interaktif merupakan media pembelajaran yang menyatukan unsur teks, gambar, audio, video, serta elemen manipulatif seperti *pop-up*, *pull tab*, atau *flip the flap*, yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dan isi buku (Siregar dkk., 2020). Penggunaan buku interaktif terbukti dapat meningkatkan minat baca, pemahaman, dan keterlibatan siswa, serta memperkaya pengalaman belajar mereka secara menyenangkan.

Dalam konteks ini, cerita anak *Pippi Langstrumpf* karya Astrid Lindgren dipilih sebagai bahan dasar pengembangan media. Cerita ini telah dikenal luas di berbagai negara dan mengandung unsur petualangan serta pesan moral yang kuat. Khususnya, bab "*Pippi geht in die Schule*" yang menceritakan pengalaman tokoh utama saat pertama kali masuk sekolah dinilai relevan untuk konteks pembelajaran bahasa Jerman pada tingkat A2. Namun demikian, versi cetak buku ini belum dirancang untuk tujuan pembelajaran bahasa asing, sehingga diperlukan adaptasi dan pengemasan ulang

dalam bentuk buku interaktif yang lebih menarik dan mendukung capaian pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media buku interaktif berbasis buku cerita *Pippi Langstrumpf* sebagai bahan tambahan (*Zusatzmaterial*) dalam keterampilan membaca bahasa Jerman tingkat A2, dan (2) menilai kelayakan media tersebut ditinjau dari aspek materi, tampilan visual, serta kepraktisan penggunaannya dalam pembelajaran.

Secara teoritis, penelitian ini merujuk pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang umum digunakan dalam pengembangan media pendidikan Dick (2006). Selain itu, konsep media interaktif Heinich (2002) dan teori membaca sebagai proses aktif dan konstruktif (Iser dalam Arora, n.d.) menjadi dasar pengembangan isi dan bentuk media. Harapannya, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan media buku berbasis sastra anak, serta manfaat praktis bagi guru dan pembelajar bahasa Jerman dalam menyediakan alternatif bahan bacaan yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajar di tingkat dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Rancangan penelitian mengadopsi model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, dan pengembangan. Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara di SMA Negeri 15 Surabaya untuk mengidentifikasi kebutuhan sumber bacaan tambahan dalam keterampilan membaca bahasa Jerman tingkat A2.

Sasaran penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 15 Surabaya yang mempelajari bahasa Jerman pada tingkat A2, serta pembelajar mandiri bahasa Jerman di tingkat yang sama. Data penelitian dikumpulkan melalui metode dokumentasi dari buku cerita *Pippi Langstrumpf* pada bab *Pippi geht in die Schule*. Peneliti membaca dan menganalisis isi buku, kemudian mengadaptasi teks agar sesuai dengan tingkat A2.

Pengembangan instrumen penelitian meliputi tiga lembar validasi: untuk ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Validasi dilakukan oleh dosen Pendidikan Bahasa Jerman (ahli materi), dosen Desain Komunikasi Visual (ahli media), dan guru bahasa Jerman (ahli praktisi). Setiap lembar validasi memuat indikator-indikator penilaian, di antaranya kesesuaian materi, desain visual, dan kepraktisan penggunaan. Data hasil validasi dianalisis kuantitatif dengan menghitung skor dan mengonversinya ke dalam persentase kelayakan. Kriteria kelayakan mengacu pada Sugiyono (2016:134-137).

Pengembangan Media Buku Interaktif Berbasis Buku Cerita “Pippi Langstrumpf” Sebagai Zusatzmaterial Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Niveau A2

Berikut rumus persentase kelayakan dan kelayakan kriteria media pembelajaran:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Tabel 1 Kelayakan kriteria media pembelajaran

Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
90 – 100	Sangat layak, tidak perlu revisi
75 – 89	Layak, tidak perlu revisi
65 – 74	Cukup layak, perlu revisi
55 – 64	Kurang layak, perlu revisi
0 – 54	Tidak layak, revisi total

Analisis kualitatif dilakukan terhadap komentar dan saran dari para validator.

Media yang dikembangkan berupa buku interaktif berbasis *Pippi Langstrumpf*, dengan ukuran 21 cm x 21 cm x 5 cm, dicetak pada kertas *Art Paper* 310 gsm dan 260 gsm serta *hardcover* berlaminasi *doff*. Buku ini dirancang dengan elemen interaktif seperti *pop-up*, *pull tab*, *hidden object*, *peek-a-boo*, dan *participation* untuk meningkatkan keterlibatan pembaca. Validasi dilaksanakan pada bulan Juni 2025 di SMA Negeri 15 Surabaya dan Universitas Negeri Surabaya. Keabsahan data penelitian dijaga melalui triangulasi data dan keterlibatan aktif peneliti dalam seluruh tahap pengembangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini berhasil mengembangkan media buku interaktif berbasis buku cerita *Pippi Langstrumpf* yang diadaptasi untuk keterampilan membaca bahasa Jerman tingkat A2. Buku ini menggabungkan berbagai jenis elemen interaktif seperti *pop-up*, *peek-a-boo* atau *flip the flap*, *pull tab*, dan *participation*. Pemilihan jenis interaktivitas disesuaikan dengan konten materi pada setiap halaman, sehingga mampu memperkuat pesan yang ingin disampaikan serta mendorong keterlibatan aktif dari pembaca.



Gambar 1 Tampilan Buku Interaktif



Gambar 2 Tampilan Buku Interaktif

Pada halaman 3, digunakan fitur *pop-up* untuk memperkuat visualisasi dari pernyataan tindakan tokoh utama. Halaman 5 memuat keputusan besar yang diambil oleh tokoh, disertai perubahan ekspresi, sehingga dipilih kombinasi *peek-a-boo* dan *pull tab* untuk mendukung dinamika narasi. Sementara itu, pada halaman 6, diterapkan jenis *participation* dengan mengajak pembaca memindahkan gambar kuda dari satu lokasi ke lokasi lain. Halaman 7 kembali menggabungkan *peek-a-boo* dan *participation*, dirancang untuk mendorong pembaca aktif menemukan jawaban dari pertanyaan yang ada. Adapun halaman 8 dan 11 kembali mengandalkan elemen *flip the flap* untuk menonjolkan perubahan ekspresi tokoh dalam cerita.

Proses validasi pada pengembangan buku ini dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi.

Seluruh hasil validasi dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif menurut (Sugiyono, 2016), yaitu dengan menjumlahkan skor, mengalikannya dengan 100, kemudian dibagi dengan total skor maksimum untuk memperoleh persentase kelayakan.

Pembahasan

1) Analisis

Tahap awal dalam proses penelitian ini adalah analisis kebutuhan, yang dilaksanakan berdasarkan hasil observasi dan wawancara selama kegiatan Praktik Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 15 Surabaya. Temuan lapangan menunjukkan bahwa siswa sangat membutuhkan media pembelajaran tambahan, khususnya dalam bentuk sumber bacaan yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tingkat kemampuan bahasa Jerman pada level A2.

Ketersediaan bahan bacaan tambahan yang mendukung pembelajaran mandiri bahasa asing masih sangat terbatas. Buku-buku cerita yang ada sering kali kurang mampu menarik minat baca siswa—baik karena tampilan visualnya yang kurang menarik, maupun karena penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Padahal, beberapa cerita sebenarnya memiliki konten yang menarik namun tidak didukung oleh penyajian visual yang mampu meningkatkan daya tarik terhadap bacaan.

Melalui analisis ini, disimpulkan bahwa diperlukan sebuah solusi berupa media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan cerita dengan bahasa yang sesuai dengan kemampuan pembelajar, tetapi juga memiliki desain visual yang menarik dan interaktif. Salah satu alternatif yang potensial adalah pengembangan buku interaktif sebagai sumber bacaan tambahan. Buku ini tidak hanya menyuguhkan cerita yang relevan dan sesuai tingkat kemampuan, tetapi juga melibatkan pembaca secara aktif melalui elemen-elemen interaktif. Cerita yang diangkat pun berasal dari buku anak-anak populer di Jerman, seperti *Pippi Langstrumpf*, yang terkenal dengan karakter utamanya yang unik dan tidak konvensional.

Hingga saat ini, belum ada bahan bacaan tambahan berupa buku interaktif yang mengadaptasi cerita *Pippi Langstrumpf* secara khusus untuk pembelajar bahasa Jerman di tingkat A2. Oleh karena itu, pengembangan buku ini diharapkan dapat mengisi kekosongan tersebut sekaligus menjadi inovasi media pembelajaran yang menarik dan efektif.

2) Desain

Setelah melalui tahap analisis kebutuhan, proses selanjutnya dalam pengembangan media ini adalah tahap perancangan atau design. Fokus utama pada tahap ini adalah menyiapkan berbagai aspek teknis dan konten yang dibutuhkan untuk menciptakan buku interaktif berbasis cerita *Pippi Langstrumpf*. Perencanaan mencakup penentuan alat dan bahan, format buku, serta isi cerita yang akan disajikan. Buku ini didesain menyerupai buku cerita anak dengan ukuran 21 cm x 21 cm dan ketebalan sekitar 4–5 cm.

Untuk menjamin daya tahan dan kualitas buku, bahan yang digunakan adalah kertas *Art Paper* dengan ketebalan 310 gsm dan 260 gsm, yang memberikan kesan kuat dan kokoh pada setiap halaman. Sementara itu, bagian sampul menggunakan bahan *hardcover* guna melindungi isi buku dari tekanan atau kerusakan fisik. Desain visual buku dibuat menggunakan aplikasi Canva, yang memungkinkan tampilan menarik dan sesuai dengan karakteristik pembaca usia sekolah.

Elemen interaktif seperti *pop-up*, *pull tab*, *peek-a-boo*, dan *participation* dipilih secara selektif pada halaman tertentu untuk meningkatkan pengalaman membaca. Selain itu, penggunaan stiker timbul ditambahkan guna memberikan efek visual tiga dimensi dan sensasi tekstur yang dapat dirasakan langsung oleh pembaca.

Isi cerita buku diadaptasi dari bab *Pippi geht in die Schule* dalam buku *Pippi Langstrumpf*. Materi ini kemudian disederhanakan dan disesuaikan dengan tingkat kemahiran bahasa Jerman *Niveau A2* agar mudah dipahami oleh siswa SMA dan pembelajar bahasa asing. Cerita mengisahkan

pengalaman pertama tokoh utama bersekolah, dengan tingkah laku yang tidak biasa dan bertentangan dengan norma umum, menjadikan cerita ini sarat nilai unik yang dapat menarik minat siswa.

Meskipun komunikasi dalam buku bersifat satu arah, pembaca tetap diajak berpartisipasi aktif melalui instruksi, pertanyaan, dan aktivitas yang merangsang interaksi tidak langsung. Hal ini memungkinkan pembaca terlibat secara emosional dan kognitif selama proses membaca.

Tujuan utama dari perancangan media buku interaktif ini meliputi:

- Menambah sumber bacaan tambahan yang terbatas di tingkat A2
- Membantu melatih dan menambah kosakata bahasa Jerman *Niveau A2* pembelajar bahasa asing
- Membantu memenuhi capaian dalam standar GER atau CEFR dalam keterampilan membaca *Niveau A2*
- Membantu pemahaman isi dari buku yang dibaca oleh pembelajar bahasa Jerman.

Setelah tahap perancangan secara umum, proses pengembangan media buku interaktif dilanjutkan dengan menyusun isi cerita atau materi yang akan disajikan dalam buku. Materi tersebut diadaptasi dari buku cerita *Pippi Langstrumpf*, kemudian disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan tingkat kemampuan bahasa Jerman A2. Pada tahap ini juga dilakukan pemilihan jenis interaktivitas yang sesuai untuk setiap halaman, seperti *pop-up*, *pull tab*, *hidden object*, *peek-a-boo*, *flip the flap*, dan *participation*.

Berikut merupakan hasil adaptasi naskah cerita dari *Pippi Langstrumpf* serta penentuan jenis elemen interaktif yang diterapkan pada masing-masing halaman dalam buku interaktif yang dikembangkan.

- Judul : *Pippi geht in die Schule*
- Isi cerita
 - Halaman 1:
„Hallo alle zusammen! Ich bin Pippi! Mein ganzer Name ist Pippi Langstrumpf. Ich wohne in der Villa Kunterbunt mit einem Affen, der Herr Nilsson heißt, und einem Pferd. Und wisst ihr was? Ich habe neue Freunde! Sie heißen Thomas und Annika.“
 - Halaman 2:
Wie die meisten Kinder gehen Thomas und Annika jeden Morgen zur Schule. Aber wie ist es mit Pippi Langstrumpf? Geht Pippi auch zur Schule?
 - Halaman 3: (*pop-up*)
Wow! Jeden Morgen macht Pippi Morgengymnastik – sie schlägt 43 Purzelbäume hintereinander! Danach

*Pengembangan Media Buku Interaktif Berbasis Buku Cerita “Pippi Langstrumpf” Sebagai Zusatzmaterial
Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Niveau A2*

- setzt sie sich auf den Küchentisch, isst ein Käsebrod und trinkt Kaffee. Sie kann tun, was sie will – Pippi ist total frei!*
- 4) **Halaman 4:**
Pippi ist total frei und geht nicht zur Schule, deshalb gehen Thomas und Annika zu ihr. Was sagen sie zu Pippi?
- Thomas und Annika sagen: „Komm mit in die Schule, Pippi! Wenn du zur Schule gehst, bekommst du Sommerferien, Weihnachtsferien und auch Osterferien!“*
- 5) **Halaman 5:(peek-a-boo atau flip the flap, pull tab)**
„Das ist total unfair! Ihr bekommt das alles und ich nicht! Na gut, dann gehe ich morgen zur Schule!“, sagt Pippi
- Pippi hat sich also beschlossen, zur Schule zu gehen. Aber wird sie wirklich in die Schule gehen?*
- 6) **Halaman 6:(participation)**
Am nächsten Tag geht Pippi wirklich zur Schule. Aber sie geht nicht zu Fuß – sie reitet auf ihrem Pferd zur Schule!
- Viele Leute sind überrascht und drehen sich um. Alle schauen auf Pippi, die fröhlich auf ihrem Pferd reitet.*
- 7) **Halaman 7:(peek-a-boo atau flip the flap, participation)**
In der Schule angekommen, begrüßt die Lehrerin Pippi freundlich. Sie stellt ihr ein paar einfache Fragen, um zu sehen, was Pippi schon weiß.
- Die Lehrerin fragt: „Wie viel ist 7 plus 5?“*
- Pippi antwortet: „Wenn du es nicht weißt, dann frag mich doch nicht!“*
- Alle Kinder sind ganz überrascht. So eine Antwort hat noch niemand in der Schule gehört!*
- Was meint ihr? Könnt ihr Pippi helfen, die richtige Antwort zu finden? Schaut euch im Klassenzimmer um – vielleicht versteckt sich die Lösung hinter einem der Gegenstände!*
- 8) **Halaman 8:(peek-a-boo atau flip the flap)**
Danach lädt die Lehrerin alle zum Lesenlernen ein.
- Pippi schaut verwirrt auf den Buchstaben „i“. „Das sieht aus wie ein Strich mit Fliegenkacke obendrauf!“, sagt sie.*
- Dann sieht sie ein Bild von einer Schlange. Und schon beginnt Pippi, eine wilde Geschichte zu erzählen – von ihrer abenteuerlichen Reise und wie sie eine riesige Schlange besiegt hat!*
- 9) **Halaman 9:**
Der Unterricht geht weiter. Jetzt ist Zeichnen dran. Pippi mag diese Stunde sehr. Sie zeichnet ihr Pferd auf das Blatt Papier, das die Lehrerin ihr gegeben hat.
- Aber das Papier ist zu klein! Pippi zeichnet weiter – auf dem Boden!*
- Die Lehrerin sieht das und wechselt sofort den Unterricht.*
- Sie sagt: „Jetzt machen wir etwas anderes. Wir singen zusammen!“*
- Pippi sagt: „Ich mache eine Pause. Zu viele Stunden machen Kopfschmerzen!“*
- 10) **Halaman 10 :**
Die Lehrerin sagt: „Pippi, du darfst nicht zur Schule kommen, wenn du dich nicht gut benimmst.“
- Pippi ist überrascht. Sie wusste nicht, dass sie sich schlecht benommen hat.*
- Pippi sagt: „Du musst mich verstehen, Frau Lehrerin. Meine Mama ist jetzt ein Engel, und mein Papa ist König der Schwarzen. Und ich bin nur ein kleines Mädchen, das allein aufwächst.“*
- 11) **Halaman 11:(peek-a-boo atau flip the flap)**
Die Lehrerin versteht den Hintergrund von Pippi.
- Sie sagt: „Pippi, du darfst wiederkommen, wenn du größer bist.“*
- Plötzlich holt Pippi eine kleine goldene Uhr aus ihrer Tasche.*
- Sie gibt sie der Lehrerin.*
- „Das ist mein Geschenk für dich, Frau Lehrerin. Und du musst es annehmen! Wenn du es nicht willst, komme ich morgen wieder und mache viel Lärm!“*

- 12) Halaman 12 :
Danach rennt Pippi zu ihrem Pferd und verlässt das Klassenzimmer. Ihre Freunde laufen hinterher. Alle schauen das Pferd von Pippi an. Alle schauen das Pferd von Pippi an.

Währenddessen erzählt Pippi: „In Argentinien essen die Kinder nur Süßigkeiten! Keine Hausaufgaben, keine Noten – nur Lachen und Süßes! Auf Wiedersehen, Kinder! Vergesst nicht: Was ist sieben plus fünf?“

Pippi reitet lachend auf ihrem Pferd davon.

- 13) Halaman 13 :
Vielleicht passt Pippi nicht in eine normale Schule.

Aber mit ihrem Lachen, ihrer Fantasie und ihrem Mut zeigt sie allen Kindern: Hab keine Angst – sei einfach du selbst!

- 14) Sinopsis :
Pippi Langstrumpf ist ein ganz besonderes und mutiges Mädchen. Sie hat Orange Haare und zwei Zöpfe – das ist typisch für Pippi! Pippi wohnt in der Villa Kunterbunt mit einem Affen und einem Pferd zusammen. Viele Erwachsene denken, Pippi ist frech. Aber in Wahrheit ist sie sehr lieb und hat ein gutes Herz. Sie hat zwei gute Freunde: Annika und Thomas. Sie sind jeden Tag mit Pippi zusammen und spielen viel. Zusammen erleben sie viele lustige Abenteuer!

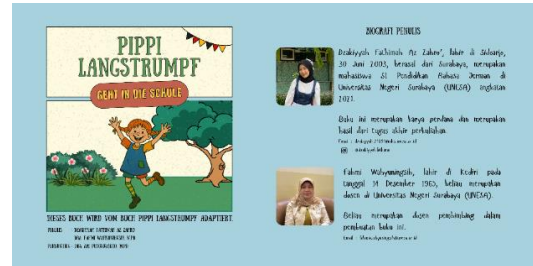
- 15) Soal Pertanyaan :
 a. Wer ist die Hauptfigur in diesem Buch?
 b. Was macht Pippi normalerweise am Morgen?
 c. Was haben Pippis Freunde gesagt, damit Pippi zur Schule geht?
 d. Hat die Lehrerin Pippi verboten, zur Schule zu kommen?
 e. Was hat Pippi der Lehrerin geschenkt?

- 16) Jawaban :
 a. Pippi Langstrumpf
 b. Am Morgen macht Pippi Morgengymnastik, sie schlägt 43 Purzelbäume hintereinander! Danach setzt sie sich auf den Küchentisch, isst ein Käsebrot und trinkt Kaffee.
 c. Pippis Freunde hat gesagt, "Komm mit in die Schule, Pippi! Wenn du zur Schule gehst, bekommst du Sommerferien,

Weihnachtsferien und auch Osterferien!"

- d. Ja, die Lehrerin hat gesagt, "Pippi, du darfst nicht zur Schule kommen, wenn du dich nicht gut benimmst."
 e. Pippi hat der Lehrerin eine kleine goldene Uhr geschenkt.

Selanjutnya yakni design gambar dalam buku interaktif



Gambar 3 Desain Cover dan Backcover Buku Interaktif



Gambar 4 Desain Halaman 1 Buku Interaktif



Gambar 5 Desain Halaman 2 Buku Interaktif



Gambar 6 Desain Halaman 3 Buku Interaktif

Pengembangan Media Buku Interaktif Berbasis Buku Cerita “Pippi Langstrumpf” Sebagai Zusatzmaterial Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Niveau A2



Gambar 7 Desain Halaman 4 Buku Interaktif



Gambar 12 Desain Halaman 9 Buku Interaktif



Gambar 8 Desain Halaman 5 Buku Interaktif



Gambar 13 Desain Halaman 10 Buku Interaktif



Gambar 9 Desain Halaman 6 Buku Interaktif



Gambar 14 Desain Halaman 11 Buku Interaktif



Gambar 10 Desain Halaman 7 Buku Interaktif



Gambar 15 Desain Halaman 12 Buku Interaktif



Gambar 11 Desain Halaman 8 Buku Interaktif



Gambar 16 Desain Halaman 13 Buku Interaktif



Gambar 17 Desain Halaman 4 Buku Interaktif Desain Halaman Pertanyaan dan Sinopsis

3) Development

Tahapan desain selesai dilanjutkan dengan tahapan pengembangan, dalam tahapan ini langkah – langkah yang dilakukan merupakan pengerjaan buku interaksi meliputi:

1. Mencetak desain yang sudah dibuat pada kertas art paper 310 gsm.
2. Memotong bagian – bagian yang dijadikan *pop-up*, *flip the flap*, dan jenis lainnya.
3. Menempel dan memasang bagian – bagian yang dijadikan *pop-up*, *flip the flap*, dan jenis lainnya pada halaman – halaman yang sudah ditentukan.
4. Menjilid buku interaktif menjadi satu.
5. Mencetak *hardcover*.

Validasi

Tahapan ini merupakan tahapan validasi bersama validator materi, media, dan praktisi. Bapak Drs. Ari Pujosusanto, M. Pd. sebagai validator ahli materi yang merupakan dosen prodi Pendidikan Bahasa Jerman di Universitas Negeri Surabaya, Bapak Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si. sebagai validator ahli media yang merupakan dosen prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya, serta Ibu Yeti Sofianah, S.pd. sebagai validator ahli praktisi yang merupakan guru bahasa Jerman di SMA Negeri 15 Surabaya.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media buku interaktif yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat layak. Berikut adalah hasil validasi dari ketiga ahli:

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skala Penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian media pengembangan dengan tujuan pengembangan					✓	Sangat Baik
2.	Kesesuaian isi materi media buku interaktif berbasis isi buku cerita “Pippi Langstrumpf”					✓	Sangat Baik

3.	Kesesuaian pertanyaan – pertanyaan pada buku interaktif					✓	Sangat Baik
4.	Kesesuaian kosakata yang digunakan setara dengan bahasa Jerman tingkat A2					✓	Sangat Baik
5.	Hasil pengembangan buku interaktif berbasis buku cerita “Pippi Langstrumpf” tersampaikan secara menarik					✓	Sangat Baik
6.	Bahasa yang digunakan dalam buku interaktif setara dengan standart A2 bahasa Jerman tingkat A2					✓	Sangat Baik
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓		Baik
8.	Kemutakhiran rujukan yang digunakan					✓	Sangat Baik
9.	Kejelasan runtutan cerita pada buku interaktif					✓	Sangat Baik
10.	Tingkat interaktivitas yang dimiliki oleh media					✓	Sangat Baik
Jumlah		49					

Berdasarkan dari lembar validasi di atas diperoleh skor 49 dengan rincian 5 indikator diberikan skor 5 (Sangat Baik) dan 1 indikator diberikan skor 4 (Baik). Maka dari itu hasil perolehan skor tersebut selanjutnya diolah dengan menggunakan metode milik Sugiyono sebagaimana sebagai berikut:

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

Skor yang didapatkan dari validator yakni 49 selanjutnya dibagi dengan jumlah skor ideal yaitu 50 dan kemudian dikalikan dengan 100 dan hasilnya dinyatakan dalam persen (%). Berdasarkan perhitungan tersebut didapatkan hasil 98%, dimana menurut tabel persentase

Pengembangan Media Buku Interaktif Berbasis Buku Cerita “Pippi Langstrumpf” Sebagai Zusatzmaterial Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Niveau A2

kelayakan kriteria media milik Sugiyono dapat dinyatakan bahwa isi materi pada media buku interaktif ini masuk dalam kriteria Sangat Layak.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skala Penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1.	Kemenarikan desain media buku interaktif berbasis buku cerita “Pippi Langstrumpf”				✓		Baik
2.	Kesesuaian pemilihan warna pada media buku interaktif berbasis buku cerita “Pippi Langstrumpf”					✓	Sangat Baik
3.	Kesesuaian gambar yang dipilih pada media buku interaktif berbasis buku cerita “Pippi Langstrumpf”					✓	Sangat Baik
4.	Kejelasan gambar yang digunakan pada media buku interaktif berbasis buku cerita “Pippi Langstrumpf”					✓	Sangat Baik
5.	Kejelasan tulisan yang digunakan pada media buku interaktif berbasis buku cerita “Pippi Langstrumpf”					✓	Sangat Baik
6.	Kesesuaian bahan yang digunakan dalam buku interaktif					✓	Sangat Baik
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓		Baik
8.	Kemutakhiran rujukan yang digunakan				✓		Baik
9.	Kejelasan penggunaan media					✓	Sangat Baik
10.	Tingkat interaktivitas					✓	Sangat Baik

	yang dimiliki oleh media						
Jumlah		47					

Berdasarkan dari lembar validasi di atas diperoleh skor 47 dengan rincian 7 indikator diberikan skor 5 (Sangat Baik) dan 3 indikator diberikan skor 4 (Baik). Maka dari itu hasil perolehan skor tersebut selanjutnya diolah dengan menggunakan metode milik Sugiyono sebagaimana sebagai berikut:

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

Skor yang didapatkan dari validator yakni 47 selanjutnya dibagi dengan jumlah skor ideal yaitu 50 dan kemudian dikalikan dengan 100 dan hasilnya dinyatakan dalam persen (%). Berdasarkan perhitungan tersebut didapatkan hasil 94%, dimana menurut tabel persentase kelayakan kriteria media milik Sugiyono dapat dinyatakan bahwa isi materi pada media buku interaktif ini masuk dalam kriteria Sangat Layak. Validator media tidak memberikan revisi pada media yang dikembangkan meskipun demikian validator tetap memberikan saran yakni untuk dapat mengembangkan cerita-cerita lainnya menjadi buku interaktif seperti yang dikembangkan.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Praktisi

No	Indikator	Skala Penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1.	Desain tampilan media buku interaktif berbasis cerita “Pippi Langstrumpf” menarik dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran.				✓		Baik
2.	Kesesuaian gambar yang dipilih pada media buku interaktif berbasis buku cerita “Pippi Langstrumpf”					✓	Sangat Baik
3.	Kepraktisan media buku interaktif berbasis buku cerita “Pippi Langstrumpf”				✓		Baik

4.	Penyajian materi disampaikan secara menarik.				✓	Sangat Baik
5.	Kemudahan penggunaan media buku interaktif berbasis buku cerita " <i>Pippi Langstrumpf</i> "				✓	Sangat Baik
6.	Bahasa yang digunakan dalam buku interaktif setara dengan standart A2 bahasa Jerman tingkat A2				✓	Sangat Baik
7.	Kejelasan tulisan dan gambar yang digunakan pada media buku interaktif berbasis buku cerita " <i>Pippi Langstrumpf</i> "				✓	Sangat Baik
8.	Penggunaan bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	Sangat Baik
9.	Kejelasan petunjuk penggunaan media				✓	Baik
10.	Tingkat interaktivitas yang dimiliki oleh media				✓	Baik
Jumlah		46				

Berdasarkan dari lembar validasi di atas diperoleh skor 46 dengan rincian 6 indikator diberikan skor 5 (Sangat Baik) dan 4 indikator diberikan skor 4 (Baik). Maka dari itu hasil perolehan skor tersebut selanjutnya diolah dengan menggunakan metode milik Sugiyono sebagaimana sebagai berikut:

$$\frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Skor yang didapatkan dari validator yakni 46 selanjutnya dibagi dengan jumlah skor ideal yaitu 50 dan kemudian dikalikan dengan 100 dan hasilnya dinyatakan dalam persen (%). Berdasarkan perhitungan tersebut didapatkan hasil 92%, dimana menurut tabel persentase kelayakan kriteria media milik Sugiyono dapat dinyatakan bahwa isi materi pada media buku interaktif ini masuk dalam kriteria Sangat Layak.

Berdasarkan dari ketiga lembar validasi diatas, media buku interaktif berbasis buku cerita Pippi

Langstrumpf yang telah dikembangkan dapat dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media bahan bacaan tambahan bahasa Jerman di tingkat A2 baik untuk siswa SMA yang sedang mempelajari bahasa Jerman maupun pembelajar mandiri bahasa Jerman di tingkat A2. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil validasi dari ketiga ahli, yakni ahli materi, ahli media, serta ahli praktisi. Dengan memperoleh skor akhir sejumlah 98% pada lembar validasi materi, skor akhir sejumlah 94% pada lembar validasi media, dan skor akhir sejumlah 92% pada lembar validasi praktisi.

Berikut adalah skor yang diperoleh yang sudah diolah dari lembar validasi:

Tabel 5 Hasil skor dari lembar validasi

Lembar Validasi	Skor
Ahli Materi	98%
Ahli Media	94%
Ahli Praktisi	92%

Hasil ini menjawab rumusan masalah pertama, yaitu bagaimana proses pengembangan media buku interaktif ini dilakukan. Pengembangan mengikuti model ADDIE dengan tiga tahap: analisis, desain, dan pengembangan. Media yang dihasilkan memadukan teks, gambar, serta elemen interaktif seperti *pop-up*, *pull tab*, *hidden object*, *peek-a-boo*, dan *participation*. Hal ini sesuai dengan pendapat (Siregar dkk., 2020) yang menyatakan bahwa buku interaktif mampu meningkatkan keterlibatan pembaca melalui berbagai elemen interaksi.

Hasil validasi materi oleh ahli materi menunjukkan bahwa isi cerita sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan standar kemampuan bahasa Jerman A2, serta dinilai sangat layak (98%). Validasi media oleh ahli media menunjukkan bahwa desain visual buku sudah menarik, warna dan gambar sesuai, dan bahasa yang digunakan mudah dipahami, dengan skor 94%. Sedangkan hasil validasi praktisi oleh guru bahasa Jerman menunjukkan bahwa media interaktif ini praktis digunakan dan mampu mendukung pembelajaran membaca di tingkat A2, dengan skor 92%.

Hasil ini juga menjawab rumusan masalah kedua, yaitu bagaimana kelayakan hasil pengembangan media. Kriteria kelayakan mengacu pada Sugiyono (2016:134-137) yang menetapkan rentang 90–100% sebagai *sangat layak*. Dengan demikian, media buku interaktif ini dinyatakan *sangat layak* dan tidak memerlukan revisi signifikan.

Temuan ini selaras dengan penelitian Mintarsih, (2020) yang menyebutkan bahwa penggunaan buku *pop-up* dalam pembelajaran bahasa Jerman terbukti efektif dan signifikan dalam mendukung hasil belajar siswa. Selain itu, sesuai temuan Wicaksono (2020), buku cerita bergambar interaktif mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan isi cerita, yang juga menjadi salah satu capaian keterampilan membaca di tingkat A2.

Lebih lanjut, integrasi unsur visual dan interaktif yang menarik juga sejalan dengan temuan Suci dan Suci & Anggapuspa (2021) bahwa media interaktif yang kreatif mampu mendorong keterlibatan aktif dan motivasi belajar pembaca. Dalam penelitian ini, kehadiran peneliti dan dialog intensif dengan para ahli validasi juga menjadi langkah penting dalam menjamin keabsahan temuan.

Secara keseluruhan, media buku interaktif berbasis buku cerita *Pippi Langstrumpf* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sebagai sumber bacaan tambahan yang relevan dan menarik untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jerman tingkat A2. Selain menjawab permasalahan keterbatasan bahan bacaan, media ini juga mampu memotivasi pembaca dengan elemen-elemen yang interaktif dan visual yang menarik. Hal ini mendukung teori Wolfgang Iser dalam (Arora, n.d.) bahwa membaca merupakan pengalaman interaktif antara pembaca dan teks.

Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan buku interaktif lainnya, baik dari sastra anak-anak Jerman maupun cerita rakyat Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi temuan-temuan sebelumnya, tetapi juga memunculkan potensi pengembangan media interaktif berbasis cerita sebagai sumber belajar yang efektif di era digital.

Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, diantaranya:

1. Media buku interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya difokuskan sebagai bahan bacaan tambahan, bukan sebagai media utama dalam proses pembelajaran.
2. Media ini dirancang khusus untuk pembelajar pada tingkat A2 sesuai standar GER/CEFR. Hal ini membatasi penggunaannya untuk pembelajar di tingkat lain karena isi, struktur kalimat, dan kosakata telah disesuaikan dengan tingkat A2.
3. Isi media buku interaktif ini merupakan adaptasi dari satu bagian cerita Pippi Langstrumpf, yaitu Pippi geht in die Schule. Keterbatasan ini menjadikan tema, alur, dan nilai-nilai budaya yang ditampilkan kurang bervariasi.
4. Buku interaktif ini dikembangkan dalam bentuk cetak fisik dan belum tersedia dalam versi digital. Hal ini membatasi aksesibilitas media, terutama bagi pembelajar di luar wilayah distribusi buku atau yang lebih terbiasa dengan media pembelajaran berbasis teknologi digital.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media buku interaktif berbasis buku cerita *Pippi Langstrumpf* berhasil dikembangkan sebagai bahan bacaan tambahan (*Zusatzmaterial*) untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jerman tingkat A2. Proses pengembangan melalui tiga tahap model ADDIE (analisis, desain, dan pengembangan) menghasilkan media interaktif yang memadukan teks cerita, ilustrasi menarik, dan berbagai elemen interaktif (*pop-up*, *pull tab*, *hidden object*, *peek-a-boo*, dan *participation*). Hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi menunjukkan persentase kelayakan di atas 90%, yang menempatkan media ini dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran, baik sebagai bahan bacaan tambahan maupun bahan ajar.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan buku interaktif yang menarik dan sesuai dengan tingkat kemampuan pembaca mampu mengatasi keterbatasan sumber bacaan yang monoton dan kurang interaktif. Selain itu, penelitian ini menegaskan pentingnya adaptasi materi ke dalam bentuk yang menyenangkan dan kontekstual, sehingga mendorong keterlibatan aktif pembelajar dan memperkuat kemampuan membaca mereka.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar guru dan pembelajar mandiri bahasa Jerman di tingkat A2 memanfaatkan media buku interaktif ini sebagai bahan bacaan tambahan yang menyenangkan dan mendukung peningkatan keterampilan membaca. Selain itu, pengembangan media buku interaktif sebagai pembelajaran dapat mempertimbangkan untuk mengadaptasi cerita-cerita lain, baik dari sastra anak-anak Jerman maupun cerita rakyat Indonesia, ke dalam bentuk buku interaktif serupa sehingga memperluas variasi sumber bacaan yang menarik dan kontekstual. Penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk menguji efektivitas media buku interaktif ini dalam konteks pembelajaran langsung, misalnya melalui uji coba eksperimen untuk mengukur peningkatan keterampilan membaca peserta didik. Pengembangan versi digital buku interaktif ini juga perlu dilakukan agar dapat menjangkau pembelajar secara lebih luas dan memanfaatkan teknologi digital yang semakin berkembang. Dengan demikian, inovasi media buku interaktif ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata bagi pembelajaran bahasa Jerman, sekaligus menjadi inspirasi bagi pengembangan - pengembangan media interaktif, inovatif, dan kreatif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, S. R. Z., Noor, S. F. M., & Ashaari, N. S. (2019). Heuristic evaluation of serious game application for slow-reading students. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 10(7), 466–474.
<https://doi.org/10.14569/ijacsa.2019.0100764>
- Anwar, N., Bustan, & Kadariah. (2024). *Rendahnya Minat Siswa Untuk Membaca Buku Paket Sejarah di SMA Negeri 5 Makassar*. 6(3), 531–538.
- Arora, A. (n.d.). A STUDY ON WOLFGANG ISER: THE ACT OF READING AND ARTISTIC RESPONSE BY READERS. *International Journal of Recent Research in Social Sciences and Humanities (IJRRSSH)*, 4, 208–212. Retrieved March 13, 2025, from www.paperpublications.org
- Dick, W. (2006). *The systematic design of instruction*.
https://archive.org/details/systematicdesign0000dick_n8f0
- Fakih, A. (2024). ANALISIS KESULITAN SISWA DALAM PEMAHAMAN BACAAN BAHASA INDONESIA DI MADRASAH IBTIDAIYAH TAUFIQUS SHIBYAN TLANGO, PROPO PAMEKASAN. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 4(1), 329–343.
<https://doi.org/10.36841/CONSILIUM.V4I1.5453>
- Goethe-Institut Germany. (n.d.). Retrieved June 1, 2025, from
<https://www.goethe.de/ins/de/en/uun/dln/da2.html>
- Heinich, R. (2002). *Instructional media and technologies for learning*. 377.
- Mintarsih, N. (2020). Pengembangan Buku Dongeng Pop Up Bahasa Jerman Sebagai Media Pembelajaran Karya Sastra Bahasa Jerman Di Sma Negeri 1 Maospati. *Jurnal Guru Dikmen Dan Diksus*, 1(1), 77–87.
<https://doi.org/10.47239/jgdd.v1i1.23>
- Siregar, S. M., Utomo, B., & Marlina, L. (2020). *Perancangan Buku Interaktif untuk Memperkenalkan Ragam Profesi Sebagai Sarana Pengembangan Minat Pelajar Usia Dini*.
- Suci, A. W., & Anggapuspa, M. L. (2021). Perancangan Buku Interaktif Self-Compassion Bagi Remaja Usia 17-18 Tahun. *Jurnal Barik*, 2(2), 96–107.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D*.
- Wicaksono, G. (2020). PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN SISWA MENEMUKAN ISI CERITA. *Joyful Learning Journal*, 9(4), 224–229.
<https://doi.org/10.15294/jlj.v9i4.40868>