

PURWARUPA MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITALES*
***INTERAKTIVES BILDERBUCH* UNTUK KETERAMPILAN**
MEMBACA TINGKAT A1 KONTEKS *EINKAUFEN*



AALIYAH NASYWA KAMILAH LUTFI
1203621044

SKRIPSI

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2026

HALAMAN PENGESAHAN

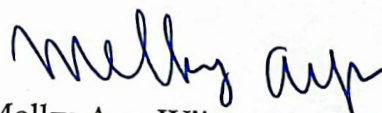
Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Aaliyah Nasywa Kamilah Lutfi
No. Registrasi : 1203621044
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Purwarupa Media Pembelajaran *digitales interaktives Bilderbuch* untuk Keterampilan Membaca Tingkat A1 *Einkaufen*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

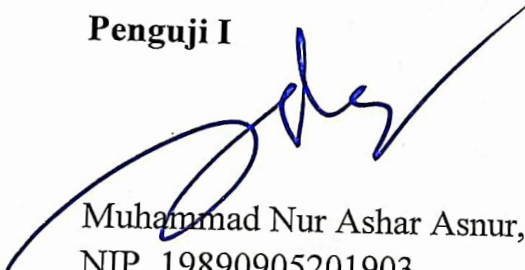
Pembimbing I


Melky Ayu Wijayanti, M.Pd
NIP. 198810082020122014

Pembimbing II


Ary Fadjar Isdiati, S.Pd, M.Hum
NIP. 196112231986032002

Penguji I


Muhammad Nur Ashar Asnur, M.Hum
NIP. 19890905201903

Penguji II

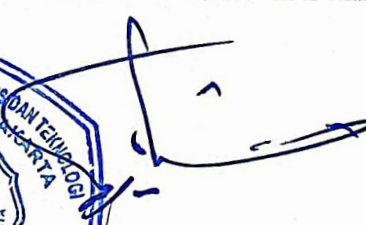

Dr. Ellychristina D. Hutubessy, M.Pd
NIP. 196112231986032002

Jakarta,

2026

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni




Dr. Samsi Setiadi, M.Pd
NIP. 197710082005011002

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aaliyah Nasywa Kamilah Lutfi
No. Registrasi : 1203621044
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Purwarupa Media Pembelajaran *digitales interaktives Bilderbuch* untuk Keterampilan Membaca Tingkat A1 *Einkaufen*

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti melakukan tindakan plagiat.

Demikian Lembar Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 19 Agustus 2026



Aaliyah Nasywa Kamilah Lutfi

No. Reg 1203621044



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Aaliyah Nasywa Kamilah Lutfi

NIM : 1203621044

Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni/Pendidikan Bahasa Jerman

Alamat email : aaliyah.nasywakl@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

Purwarupa Media Pembelajaran Digitales Interaktives Bilderbuch untuk Keterampilan

Membaca Tingkat A1 Konteks Einkaufen

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 21 Agustus 2026

Penulis

(Aaliyah Nasywa Kamilah Lutfi)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Purwarupa Media Pembelajaran *digitales interaktives Bilderbuch* untuk Keterampilan Membaca Tingkat A1 Konteks *Einkaufen*” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis telah memperoleh banyak bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada Ibu Melky Ayu Wijayanti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, Ibu Ary Fadjar Isdiati, S.Pd., M. Hum., selaku Dosen Pembimbing II, Bapak Fauzan Adhima, M. Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Negeri Jakarta., Bapak Muhammad Nur Ashar Asnur, M. Hum., selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Penguji I, serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta atas ilmu, bimbingan, serta pengalaman yang telah diberikan selama penulis menempuh pendidikan.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada orang tua dan adik atas dukungan moral dan material, serta kepada teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman angkatan 2021 atas kebersamaan dan dukungan selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari skripsi ini masih memiliki keterbatasan, sehingga kritik dan saran sangat diharapkan. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan kontribusi bagi pembelajaran bahasa Jerman tingkat A1 serta menjadi referensi bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Jakarta, Juni 2026

ANKL

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
ABSTRAK	vi
ZUSAMMENFASSUNG	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	10
1.3. Tujuan Penelitian	11
1.4. Batasan Penelitian	11
1.5. Manfaat Penelitian	11
1.6. Keaslian Penelitian.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16
2.1 Kajian Teori	16
2.1.1. Keterampilan Berbahasa Jerman.....	16
2.1.2. Keterampilan Membaca	18
2.1.3. Media Pembelajaran.....	20
2.1.4. Digitales interaktives Bilderbuch	23
2.2 Kajian Penelitian Relevan	26
2.3 Kerangka Berpikir.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
3.1. Metode Penelitian.....	32
3.2. Waktu dan Tempat Penelitian	32
3.3. Prosedur Penelitian.....	32
3.3.1 Potensi dan Masalah.....	33
3.3.2. Pengumpulan Data	33
3.3.3. Desain Produk dan Desain Materi.....	34
3.3.4. Validasi Desain dan Materi	37
3.3.5. Revisi Desain dan Materi	40
3.4. Data dan Sumber Data	40
3.5. Teknik Pengumpulan Data	41
3.6. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Potensi dan Masalah.....	47
4.1.1. Butir Aspek Kesulitan dalam Belajar Keterampilan Membaca (<i>Leseverstehen</i>)	50
4.1.2. Butir Aspek Penggunaan Media dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca	52
4.1.3. Butir Aspek Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Digital.....	55

4.1.4.	Butir Aspek Kebutuhan Peserta Didik terhadap <i>digitales interaktives Bilderbuch</i>	56
4.1.5.	Butir Aspek Unsur Interaktif dan Motivasi Belajar dalam Buku Cerita Digital.....	59
4.1.6.	Butir Aspek Harapan terhadap Media Pembelajaran	60
4.2.	Pengumpulan Data	62
4.3.	Desain Produk dan Materi.....	66
4.3.1.	Pembuatan Ilustrasi <i>Bilderbuch</i>	67
4.3.2.	Pengembangan Interaktivitas	70
4.4.	Validasi Desain dan Materi	81
4.4.1.	Validasi Desain	82
4.4.2.	Validasi Materi	83
4.5.	Revisi Desain dan Materi	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		89
5.1.	Kesimpulan	89
5.2.	Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA		91
LAMPIRAN.....		95



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Instrumen Uji Validasi	39
Tabel 3.2. Tabel Instrumen Uji Validasi Materi	40
Tabel 3.3. Skala Likert Empat Poin	42
Tabel 3.4. Rincian Uji Skor Validasi Sugiyono (2021:147)	44
Tabel 3.5. Rincian Presentase Kelayakan Produk.....	45
Tabel 4.1. Hasil Kuesioner Potensi dan Masalah.....	49
Tabel 4.2. Data Redemittel yang Digunakan pada Produk	64
Tabel 4.3. Data Kosakata Kata Benda yang Digunakan pada Produk	65
Tabel 4.4. Data Kosakata Kata Kerja yang Digunakan pada Produk	66
Tabel 4.5. Penilaian Validasi oleh Ahli Media	82
Tabel 4.6. Komentar dan Saran Ahli Media	82
Tabel 4.7. Penilaian Validasi oleh Ahli Materi.....	83
Tabel 4.8. Komentar dan Saran Ahli Materi.....	84
Tabel 4.9. Revisi Desain dan Materi.....	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	29
Gambar 3.1. Tahapan Penelitian	33
Gambar 3.2. Contoh Desain Halaman Awal	35
Gambar 3.3. Contoh Halaman “auf dem Markt”	36
Gambar 3.4. Contoh Halaman “Einkaufsliste”	36
Gambar 3.5. Contoh Halaman „auf dem Fleischstand“	37
Gambar 4.1. Hasil Responden Pernyataan ke-1	50
Gambar 4.2. Hasil Responden Pernyataan ke-2	51
Gambar 4.3. Hasil Responden Pernyataan ke-3	51
Gambar 4.4. Hasil Responden Pernyataan ke-4	52
Gambar 4.5. Hasil Responden Pernyataan ke-5	53
Gambar 4.6. Hasil Responden Pernyataan ke-6	53
Gambar 4.7. Hasil Responden Pernyataan ke-7	54
Gambar 4.8. Hasil Responden Pernyataan ke-8	54
Gambar 4.9. Hasil Responden Pernyataan ke-9	55
Gambar 4.10. Hasil Responden Pernyataan ke-10	56
Gambar 4.11. Hasil Responden Pernyataan ke-11	57
Gambar 4.12. Hasil Responden Pernyataan ke-12	57
Gambar 4.13. Hasil Responden Pernyataan ke-13	58
Gambar 4.14. Hasil Responden Pernyataan ke-14	58
Gambar 4.15. Hasil Responden Pernyataan ke-15	59
Gambar 4.16. Hasil Responden Pernyataan ke-16	60
Gambar 4.17. Hasil Responden Pernyataan ke-17	60
Gambar 4.18. Hasil Responden Pernyataan ke-18	61
Gambar 4.19. Hasil Responden Pernyataan ke-19	62
Gambar 4.20. Sketsa Awal Bilderbuch	68
Gambar 4.21. Sketsa Akhir Bilderbuch	69
Gambar 4.22. Pewarnaan Sketsa Bilderbuch	70
Gambar 4.23. Tampilan Awal Situs Web Scratch	71
Gambar 4.24. Proses Pembuatan Proyek Baru di Scratch	72
Gambar 4.25. Tampilan Workspace pada Scratch dan Proses Menghapus Sprite Bawaan	72
Gambar 4.26. Proses Menginput Ilustrasi sebagai Backdrop (1)	73
Gambar 4.27. Proses Menginput Ilustrasi sebagai Backdrop (2)	73
Gambar 4.28. Proses Menginput Ilustrasi sebagai Backdrop (3)	74
Gambar 4.29. Tampilan Backdrop Ilustrasi pada Scratch	75
Gambar 4.30. Proses Penambahan Teks Narasi pada Ilustrasi	75
Gambar 4.31. Penyesuaian Ukuran dan Posisi Teks Narasi	76
Gambar 4.32. Proses Penambahan Sprite Panah Navigasi (1)	77
Gambar 4.33. Proses Penambahan Sprite Panah Navigasi (2)	77
Gambar 4.34. Proses Penambahan Sprite Panah Navigasi (3)	78
Gambar 4.35. Penyesuaian Ukuran dan Posisi Sprite (1)	78
Gambar 4.36. Penyesuaian Ukuran dan Posisi Sprite (2)	79
Gambar 4.37. Tampilan Kode Interaktivitas pada Scratch	80
Gambar 4.38. Hasil Akhir Fitur Navigasi pada Scratch	80

ABSTRAK

AALIYAH NASYWA KAMILAH LUTFI. 2026. Purwarupa Media Pembelajaran *Digitales Interaktives Bilderbuch* untuk Keterampilan Membaca Tingkat A1 Konteks *Einkaufen*. Skripsi, Jakarta. Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan purwarupa media pembelajaran alternatif berupa *digitales interaktives Bilderbuch* untuk keterampilan Membaca bahasa Jerman tingkat A1 dengan konteks *Einkaufen*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* level 1 oleh Sugiyono yang meliputi tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi, dan revisi. Materi mengacu pada buku *Netzwerk neu A1 Kursbuch* dan *Übungsbuch* dengan fokus pada kosakata kategori nomina dan verba serta kalimat ungkapan.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa buku cerita bergambar digital interaktif yang dilengkapi teks sederhana, ilustrasi, dan aktivitas interaktif, serta latihan pemahaman membaca bertahap sebagai penguatan (*Festigung*) keterampilan membaca.

Hasil validasi menunjukkan bahwa purwarupa ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik dengan nilai total sebesar 92,5%. Dengan demikian, media ini berpotensi digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman tingkat A1 konteks *Einkaufen*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *digitales interaktives Bilderbuch*, *Leseverstehen*, Keterampilan Membaca, *Einkaufen*

ABSTRACT

AALIYAH NASYWA KAMILAH LUTFI. 2026. A Prototype of an Interactive Digital Picture Book as a Learning Resource for A1-Level Reading Skills in the Context of Shopping. Undergraduate thesis, Jakarta. German Language Education Programme, Faculty of Languages and Arts, Universitas Negeri Jakarta.

This study aims to develop a prototype of an alternative learning medium in the form of an interactive digital picture book for A1-level German reading skills in the context of shopping. This study employs the Level 1 Research and Development (R&D) method proposed by Sugiyono, consisting of five stages: potential and problem identification, data collection, product design, validation, and revision. The learning materials are adapted from the *Netzwerk neu A1 Kursbuch and Übungsbuch*, with a focus on vocabulary in the categories of nouns and verbs, as well as as commonly used phrases related to shopping.

The resulting product is an interactive digital picture book that integrates simple texts, illustrations, and interactive activities to support learners' reading comprehension. The validation process was conducted to assess the feasibility of the developed prototype as a learning medium.

The validation results indicate that the prototype achieved an excellent feasibility rating of 92.5%. Therefore, the developed medium has the potential to serve as a supplementary learning resource for A1-level German reading instruction, particularly in the context of shopping.

Key Words: *Learning Media, Interactive Digital Picture Book, Reading Comprehension, Reading Skills, Einkaufen*

ZUSAMMENFASSUNG

AALIYAH NASYWA KAMILAH LUTFI. Prototyp eines alternativen Lernmediums als eines digitalen interaktiven Bilderbuches zur Förderung des Leseverstehens auf dem Niveau A1 zum Kontext Einkaufen. Eine wissenschaftliche Abschlussarbeit zur Erlangung des Titels “Sarjana Pendidikan”. Deutschabteilung. Fakultät für Sprachen und Kunst. Universitas Negeri Jakarta. Mai 2026.

Fremdsprachenkenntnisse spielen heutzutage eine wichtige Rolle, besonders im Bereich Kommunikation, Bildung und Arbeit. Eine Fremdsprache, die weltweit immer mehr gelernt wird, ist Deutsch. Laut DUDEN (2017) gehört Deutsch zu den zwölf meistgesprochenen Sprachen der Welt. Außerdem zeigt der Bericht Deutsch als Fremdsprache weltweit 2025 des Auswärtigen Amt (Amt, 2025), dass das Interesse am Deutschlernen weiterhin hoch bleibt, besonders wegen der Studien- und Arbeitsmöglichkeiten in Deutschland.

Mit der zunehmenden Zahl von Deutschlernenden und der weltweiten Verbreitung der deutschen Sprache gewinnt der Erwerb sprachlicher Kompetenzen immer mehr an Bedeutung. Nach Dananjaya et al. (2024) sollen Deutschlernende die vier Sprachfertigkeiten, nämlich Leseverstehen, Hörverstehen, Schreiben und Sprechen, beherrschen, um mündlich und schriftlich erfolgreich kommunizieren zu können. Laffaziah (2023) erklärt, dass das Leseverstehen besonders auf dem Anfängerniveau eine der wichtigsten Sprachfertigkeiten im Deutschunterricht ist. Durch das Lesen können Lernende ihren Wortschatz erweitern, neue sprachliche Strukturen kennenlernen sowie Informationen und Wissen erwerben, die die Entwicklung weiterer Sprachfertigkeiten unterstützen. Darüber hinaus betont

(Purwanto, 2021), dass das Leseverstehen auch zur Entwicklung des kritischen Denkens beiträgt. Daher spielt das Leseverstehen eine wichtige Rolle im Deutschunterricht und bildet eine wesentliche Grundlage für den Erwerb der deutschen Sprache.

Nach dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen (GER, o. J.) wird auf dem Niveau A1 im Bereich des Leseverstehens erwartet, dass Lernende häufig verwendete Ausdrücke sowie einfache Sätze verstehen können, die sich auf konkrete Situationen des Alltags beziehen. Obwohl die Lesetexte auf diesem Niveau einfach und alltagsnah sind, haben viele Lernende dennoch Schwierigkeiten beim Verstehen deutscher Texte. Munthe et al. (2025) erklären, dass diese Schwierigkeiten unter anderem auf einen begrenzten Wortschatz, Unterschiede in den Sprachstrukturen sowie mangelnde kulturelle Kenntnisse zurückzuführen sind. Aus diesem Grund greifen viele Lernende beim Lesen häufig auf Wörterbücher oder die Unterstützung der Lehrkraft zurück.

Darüber hinaus zeigte die Bedarfsanalyse bei Studierenden des Studiengangs Deutsch als Fremdsprache der Universitas Negeri Jakarta, dass viele Studierende weiterhin Schwierigkeiten beim Verstehen deutscher Texte auf dem Niveau A1 haben. Die Ergebnisse der Analyse weisen außerdem darauf hin, dass

der Unterricht überwiegend auf Lehrbüchern basiert und die derzeit verwendeten Lernmedien von den meisten Studierenden als wenig hilfreich und wenig interessant für das Leseverstehen bewertet werden. Diese Situation steht im Gegensatz zu den Lerngewohnheiten der heutigen Studierenden, die zunehmend an den Einsatz digitaler Technologien gewöhnt sind. Laut (Nuramadan dkk., 2023) verwenden viele Jugendliche digitale Geräte intensiv, sogar während des Lernens. Deshalb wirken traditionelle Lernmethoden für manche Lernende wenige interessant. Moderne Lernmedien sollten deshalb stärker visuelle und interaktive Elemente enthalten.

Mehrere Forschungsergebnisse zeigen, dass der Einsatz digitaler und interaktiver Medien im Sprachunterricht positive Auswirkungen auf den Lernprozess haben kann. Besonders visuelle Elemente und interaktive Funktionen unterstützen Lernende dabei, Inhalte leichter zu verstehen. Dadurch kann der Lernprozess abwechslungsreicher und lernendenorientierter gestaltet werden. Und die Ergebnisse der Bedarfsanalyse zeigen, dass die meisten Befragten Interesse an digitalen Lernmedien für den Deutschunterricht haben. Nach ihrer Meinung können digitale Lernmedien den Unterricht interessanter gestalten und das Leseverstehen besser unterstützen. Außerdem zeigte die Analyse, dass viele Studierende ein interaktives digitales Bilderbuch als Lernmedium nutzen möchten und glauben, dass es ihnen das Verständnis von Lesetexten erleichtern kann.

Aus diesem Grund entwickelt diese Forschung einen Prototyp eines alternativen Lernmediums als eines digitalen interaktiven Bilderbuches zur Förderung des Leseverstehens auf dem Niveau A1 zum Unterthema Einkaufen. Als Grundlage wird das Kurs- und Arbeitsbuch Netzwerk Neu A1 verwendet besonders Kapitel 4 "Guten Appetit!" mit den Subthemen einen Einkauf planen und Gespräche beim Einkaufen führen. Das Unterhema Einkaufen wurde gewählt, weil es eng mit Alltagssituationen verbunden ist und viele grundlegende Wörter sowie Redemittel enthält, die für Anfänger wichtig sind. Außerdem ergab die Bedarfsanalyse, dass viele Lernende Schwierigkeiten beim Verstehen von Wortschatz, Ausdrücken und einfachen Sätzen zum Unterthema Einkaufen haben. Deshalb wurde dieses Unterthema für die Entwicklung des Lernmediums ausgewählt, damit die Lernenden Lesetexte in einem alltagsnahen Kontext leichter verstehen können.

Durch die Entwicklung dieses digitalen Lernmediums wird erwartet, dass das Medium beim Verstehen deutscher Texte unterstützen soll. Außerdem soll es eine moderne und interaktives Alternative zu konventionellen Lernmedien im Deutschunterricht darstellen.

Basierend auf der beschriebenen Problemstellung beschäftigt sich diese Forschung auf die Entwicklung eines alternativen Lernmediums in Form eines digitalen interaktiven Bilderbuches für das Leseverstehen auf dem Niveau A1. Die Forschungsfrage dieser Arbeit lautet „Wie werden das visuelle Design und die interaktiven Funktionen in einem Prototyp eines digitalen interaktiven Bilderbuches zum Thema Einkaufen für das Leseverstehen auf dem Niveau A1 gestaltet?“ und "Wie sind die Ergebnisse der Validierung des Prototyps des Lernmediums digitales interaktives Bilderbuch zur Förderung des Leseverstehens auf dem Niveau A1 zum Unterthema Einkaufen?". Außerdem untersucht diese

Forschung, wie Bilder, Texte und interaktive Elemente den Lernenden beim Verstehen deutscher Texte helfen können.

Diese Forschung verwendet die Methode *Research and Development (R&D)* nach Sugiyono auf Level 1. Das Ziel dieser Methode ist die Entwicklung eines Produkts und die Überprüfung seiner Qualität. Die Forschung konzentriert sich auf die Entwicklung eines Lernmediums in Form eines digitalen interaktiven Bilderbuchs.

Der erste Schritt dieser Forschung war die Analyse von Potenzialen und Problemen. Die Daten wurden durch Fragebögen gesammelt, die an Studierende des ersten Studienjahres im Deutschabteilung der Fakultät für Sprachen und Kunst der Universitas Negeri Jakarta verteilt wurden. Die Ergebnisse zeigen, dass viele Lernende noch Schwierigkeiten beim Leseverstehen haben. Außerdem wünschen sich die Lernenden ein interaktives und digitales Lernmedium.

Nach der Analyse begann die Datensammlung. Die Lernmaterialien stammen hauptsächlich aus dem Kurs- und Arbeitsbuch Netzwerk Neu A1, besonders aus Kapitel 4 mit dem Titel „Guten Appetit!“. In dieser Forschung wurden zwei Subthemen verwendet, nämlich einen Einkauf planen und Gespräche beim Einkaufen führen. Die Daten umfassen Nomen, Verben und Redemittel, die mit dem Thema Einkaufen verbunden sind. Zusätzlich wurden weitere Quelle wie die Website-Adresse von EDEKA und andere Online-Quellen, nämlich Wochenmarkt-Deutschland, genutzt, um authentischen Wortschatz aus dem Alltag zu sammeln.

Danach wurde das Produktdesign entwickelt. Das Produkt besteht aus Illustrationen und interaktiven Elementen. Die Illustrationen wurden mit verschiedenen Programmen wie Krita, Adobe Illustrator und ibisPaint erstellt. Zuerst wurden Skizzen gemacht, danach wurden die Illustrationen als Vektorgrafiken finalisiert und schließlich mit Grundfarben koloriert.

Die Entwicklung der Interaktivität erfolgte mit der Website-Adresse Scratch. Scratch ist eine Plattform für visuelle Programmierung, die die Entwicklung interaktiver Medien mit einfachen Befehlsblöcken ermöglicht. Die Illustrationen wurden als Backdrop importiert und entsprechend der Handlung angeordnet. Außerdem wurden Navigationspfeile und kurze Übungen hinzugefügt, damit die Lernenden aktiv mit dem Medium interagieren können.

Nach der Entwicklung wurde das Produkt von einem Medienexperten und einem Materialexperten validiert. Die Validierung erfolgte mit Fragebögen auf der Grundlage der Likert-Skala. Die Ergebnisse der Validierung wurden quantitativ und qualitativ analysiert. Die quantitativen Daten wurden in Prozentwerte umgerechnet, während qualitative Kommentare und Vorschläge zu Verbesserung des Produkt verwendet wurden.

Das Ergebnis dieser Forschung ist ein Prototyp eines alternativen Lernmediums in Form eines digitalen interaktiven Bilderbuchs für das Leseverstehen auf dem Niveau A1 zum Thema Einkaufen. Das entwickelte Medium kombiniert Texte, Illustrationen und interaktive Funktionen, um den Lernprozess interessanter und verständlicher zu gestalten. Resultierend aus der

Validierung durch Medien- und Materialexperten erhilet das Medium eine Bewertung von 92,5% und gehört damit zur Kategorie “sehr gut”. Dadurch kann das Medium als alternative Lernhilfe im Deutschunterricht verwendet werden.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass digitale und interaktives Lernmedien den Deutschunterricht unterstützen können. Durch die Kombination von Bildern, Texten und Interaktivität können Lernende motivierter lernen und Inhalte besser verstehen. Deshalb kann das entwickelte digitale interaktive Bilderbuch als alternative Lernhilfe für das Leseverstehen auf dem Niveau A1 verwendet werden.

Für zukünftige Forschungen wird empfohlen, das digitale interaktive Bilderbuch mit mehr interaktiven Funktionen und weiteren Themen für den Deutschunterricht zu entwickeln. Außerdem könnte das Medium in Zukunft nur über einen Laptop, sondern auch über Handy oder Tablet genutzt werden. Lehrkräfte können dieses Medium ebenfalls als alternative Lernhilfe verwenden, damit der Unterricht interessanter wird.

