

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemampuan berbahasa asing pada masa kini menjadi salah satu keterampilan yang penting dimiliki oleh setiap orang, guna menunjang komunikasi antarbangsa. Selain itu, kemampuan berbahasa asing juga membuka peluang bagi setiap orang dalam beberapa bidang, seperti peluang akademik, pekerjaan, dan sosial yang lebih luas. Sebagaimana dinyatakan oleh (Wahdaniyah dkk., 2021) bahwa bahasa berperan sebagai alat komunikasi yang berkembang sejalan dengan perkembangan peradaban manusia, serta bahasa merupakan alat penting bagi perkembangan dan kemajuan di segala bidang, terutama di bidang pendidikan, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesehatan, ekonomi, perdagangan, dan lainnya.

Dalam sistem pendidikan Indonesia, bahasa Jerman kini diajarkan sebagai mata pelajaran di tingkat sekolah menengah dan perguruan tinggi. Selain itu, bahasa Jerman juga ditawarkan secara nonformal di berbagai lembaga pendidikan bahasa, seperti Goethe-Institut (Purwanto dkk., 2022). Saat ini, bahasa Jerman menjadi salah satu bahasa asing yang diminati dan dipelajari oleh masyarakat di berbagai negara di dunia. Dalam buku yang berjudul *Sprache in Bildern*, (DUDEN, 2017) dikatakan bahwa bahasa Jerman termasuk dua belas bahasa di dunia dengan penutur terbanyak, dengan jumlah penutur asli sebanyak 105 juta orang dan 80 juta orang sebagai pemelajar bahasa. Hal ini sepadan dengan laporan resmi *Deutsch als Fremdsprache weltweit 2025* yang diterbitkan oleh *Auswärtiges Amt* (Amt, 2025) bekerja sama dengan *der Deutsche Akademische Austauschdienst (DAAD)*, *die Deutsche Welle (DW)*, *das Goethe-Institut* dan *die Zentralstelle für das*

Auslandsschulwesen (ZfA) yang memaparkan bahwa minat terhadap pembelajaran bahasa Jerman di seluruh dunia tetap tinggi dan terus berkembang. Dalam laporan ini ditegaskan bahwa bahasa Jerman tidak hanya dipelajari sebagai bahasa asing di lingkungan pendidikan formal, tetapi juga diminati dalam bidang profesionalitas, terutama sebagai penunjang mobilitas kerja dan studi ke Jerman.

Terlebih lagi, dalam laporan tersebut dijelaskan bahwa Jerman merupakan salah satu tujuan pertama bagi pelajar internasional dan menempati posisi sebagai negara tujuan studi nomor tiga di dunia serta menjadi negara non-bahasa Inggris yang paling diminati. Sehingga, kondisi ini turut mendorong peningkatan minat belajar bahasa Jerman di berbagai kawasan, termasuk di Asia. Di kawasan Asia, pembelajaran bahasa Jerman berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan tenaga kerja terampil dan peluang pendidikan di Jerman. Negara-negara seperti Vietnam, India, dan Indonesia menunjukkan kecenderungan peningkatan minat belajar bahasa Jerman yang didorong oleh motivasi untuk melanjutkan studi, mengikuti program *Ausbildung*, serta memperoleh peluang kerja di Jerman.

Dengan bertambahnya jumlah pemelajar bahasa Jerman dan semakin luasnya penyebaran bahasa Jerman secara global, para pemelajar dituntut untuk dapat menguasai empat keterampilan bahasa agar dapat berkomunikasi dengan baik secara lisan dan tulisan, yaitu keterampilan membaca (*Leseverstehen*), keterampilan menyimak (*Hörverstehen*), keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*), dan keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*) (Dananjaya dkk., 2024)

Menurut (Laffaziah, 2023) salah satu keterampilan bahasa yang perlu dikuasai dalam pembelajaran bahasa Jerman, khususnya pada tingkat pemula,

adalah keterampilan membaca (*Leseverstehen*). Keterampilan ini menjadi fondasi dalam pembelajaran bahasa asing karena melalui kegiatan membaca peserta didik dapat memperkaya kosakata, mengenali berbagai simbol dan bentuk bahasa baru, serta memperoleh informasi dan pengetahuan yang selanjutnya dapat menunjang pengembangan keterampilan bahasa lainnya. Lebih lanjut, (Purwanto, 2021) menjelaskan bahwa keterampilan membaca juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap teks yang dibaca. Oleh karena itu, membaca merupakan salah satu kegiatan yang penting dalam pembelajaran bahasa Jerman karena dapat membantu peserta didik mengenal bahasa yang dipelajari.

Pada tingkat A1, keterampilan membaca (*Leseverstehen*) menurut (*Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen (GER), t.t.*) dalam kategori *Elementare Sprachanwendung* menekankan bahwa peserta didik diharapkan mampu memahami ungkapan-ungkapan yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari serta kalimat-kalimat sederhana yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan konkret. Sejalan dengan hal tersebut, deskriptor kompetensi level A1 yang ditetapkan oleh (Perlmann-Balme & Kiefer, 2022) dalam bukunya yang berjudul *Goethe-Zertifikat A1 Start Deutsch 1 Prüfungsziele Testbeschreibung* memaparkan bahwa peserta didik diharapkan mampu memahami teks-teks yang sangat singkat dan sederhana serta menemukan informasi spesifik dalam berbagai teks yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Jenis teks tersebut antara lain berupa iklan, brosur, jadwal, daftar, petunjuk tertulis sederhana, tanda dan papan pengumuman di tempat umum, pesan singkat, kartu pos, narasi dan cerita singkat, serta surat elektronik (*E-Mail*). Melalui beragam jenis teks tersebut, peserta didik secara bertahap dibimbing dan dilatih untuk memahami

struktur kalimat sederhana, mengenali kosakata dasar, serta menghubungkan informasi bacaan yang diperoleh dengan pengalaman atau relevansinya dengan kehidupan sehari-hari.

Meskipun keterampilan membaca pada tingkat A1 berfokus pada jenis-jenis teks yang sederhana dan dekat dengan kehidupan sehari-hari, peserta didik masih menghadapi berbagai kesulitan dalam memahami bacaan bahasa Jerman. (Munthe dkk., 2025) mengemukakan bahwa pemelajar pemula mengalami hambatan dalam memahami teks bahasa Jerman, baik teks singkat maupun teks panjang, yang antara lain disebabkan oleh keterbatasan kosakata, perbedaan struktur bahasa, dan minimnya pengetahuan budaya. Dalam proses membaca, peserta didik juga cenderung menggunakan kamus atau meminta bantuan guru untuk memahami kosakata dan istilah yang belum dikenal. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan (Sukirman dkk., 2021) yang menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik menghadapi kesulitan dalam memahami teks bacaan bahasa Jerman karena adanya dua faktor penghambat, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berkaitan dengan minimnya peserta didik dalam berlatih bahasa Jerman di rumah sehingga peserta didik kurang menguasai kosakata, tata bahasa, dan struktur kalimat bahasa Jerman, yang pada akhirnya membuat pandangan bahwa bahasa Jerman, khususnya keterampilan membaca, adalah hal yang sulit. Di sisi lain, faktor eksternal muncul dari keterbatasan sarana dan prasarana yang belum optimal dalam menunjang proses pembelajaran bahasa Jerman. Sebagai tambahan, menurut Haryono yang dikutip dalam (Rijal & Kasim Achmad, 2023), menyatakan bahwa permasalahan pembelajaran dapat berasal dari berbagai aspek, seperti peserta didik, materi, media pembelajaran, maupun guru.

Merujuk pada berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kesulitan memahami teks bahasa Jerman berdampak signifikan terhadap capaian belajar peserta didik, terutama pada keterampilan membaca.

Di sisi lain, dalam analisis potensi dan masalah yang dilakukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Jakarta menunjukkan bahwa masih terdapat mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan bahasa Jerman tingkat A1. Kesulitan tersebut tidak hanya berkaitan dengan kemampuan pemahaman bahasa, namun juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Jerman masih didominasi oleh penggunaan buku ajar sebagai media utama. Selain itu, sebagian besar responden berpendapat bahwa media yang digunakan saat ini masih kurang membantu dalam memahami isi bacaan, serta membuat pembelajaran membaca menjadi kurang menarik. Penggunaan media pembelajaran konvensional ini menjadi kontradiktif dengan karakteristik peserta didik masa kini yang lebih dekat dengan teknologi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh (Nuramadan dkk., 2023), sebanyak 61% remaja di sekolah menengah kecanduan *smartphone* dan menggunakannya secara intensif sepanjang hari, termasuk saat belajar dan sebelum tidur. Ini mengartikan bahwa perangkat digital adalah bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan, mulai dari bangun tidur hingga kembali tidur. Kondisi ini mengindikasikan bahwa peserta didik saat ini semakin akrab dengan penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional berpotensi kurang menarik bagi sebagian peserta didik. Peserta didik masa kini cenderung lebih terbuka untuk

belajar dengan media berbasis digital yang interaktif dan visual, karena sesuai dengan rutinitas dan kebiasaan peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis potensi dan masalah, sebagian besar responden menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran membaca bahasa Jerman. Selain itu, mayoritas responden berpendapat bahwa media pembelajaran digital dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Temuan tersebut mengindikasikan adanya kebutuhan dan minat peserta didik terhadap pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Jerman. Sejalan dengan temuan tersebut, berbagai penelitian dilakukan untuk menilai efektivitas media digital sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan kebiasaan belajar generasi digital. Temuan penelitian terbaru turut memperkuat kejadian tersebut yaitu dalam penelitian yang dilakukan oleh Onyx Nifty, dkk. (2024) menunjukkan bahwa media interaktif lebih menyenangkan dan membantu peserta didik dalam mengingat kosakata baru dibandingkan materi dalam bentuk cetak. Hal ini dikarenakan adanya elemen permainan dan umpan balik langsung yang diterima oleh peserta didik. Terlebih lagi, menurut Haslinda (2021) perlu adanya penggunaan strategi dan media pembelajaran yang tepat agar meningkatkan motivasi peserta didik dan mengurangi beban yang dirasakan selama proses belajar.

Data yang diperoleh dari analisis potensi dan masalah menunjukkan sebagian responden tertarik terhadap penggunaan buku cerita bergambar digital interaktif dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman. Selain itu, mayoritas responden juga berpendapat bahwa media tersebut dapat membantu peserta didik memahami isi bacaan dengan lebih mudah. Oleh sebab itu diperlukan

media pembelajaran berbasis digital yang mampu mendukung kebutuhan pembelajaran masa kini, salah satunya ialah *digitales interaktives Bilderbuch* atau buku cerita bergambar digital interaktif yang mengintegrasikan teks, ilustrasi, audio, serta fitur dan latihan interaktif. Media ini dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik yang lebih menarik, kontekstual, dan komunikatif. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat (Siregar dkk., 2024) yang menyatakan buku bergambar interaktif merupakan sekumpulan ilustrasi yang mendukung proses pembelajaran, karena buku ini mencakup dari penggunaan gambar, simbol, dan kata-kata yang menggambarkan suatu konsep. (Rahmawati Nur 'Aini, 2025) turut menjelaskan bahwa buku interaktif merupakan media pembelajaran modern yang memadukan fungsi dasar buku sebagai sumber informasi dengan konsep interaktivitas. Media digital ini tidak hanya menyajikan teks dan gambar, tetapi juga mengajak pemelajar untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, sehingga pemelajar tidak hanya menerima informasi secara pasif, namun juga berperan aktif dalam pembelajaran.

Penyatuan teks, ilustrasi, dan elemen audio menjadi satu dapat memberikan pengalaman membaca yang lebih kontekstual serta menyenangkan bagi pemelajar. Pernyataan ini sejalan dengan penemuan Boelmann & König (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar digital dalam pembelajaran bahasa Jerman dapat meningkatkan pemahaman literasi peserta didik. Adanya fitur-fitur interaktif membantu pemelajar memahami alur cerita dan unsur kebahasaan secara lebih mudah, sehingga mendukung keterampilan membaca berkembang secara optimal.

Temuan tersebut menunjukkan adanya potensi pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk mendukung proses pembelajaran bahasa Jerman. Salah satu bentuknya adalah purwarupa media pembelajaran berupa *digitales interaktives Bilderbuch*. Pernyataan ini diperkuat dari hasil penelitian yang dilakukan (Cordes dkk., 2023) dengan judul “*Fostering Child Language with Short-Term Digital Storybook Interventions*.” Penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan *storybook* digital mampu meningkatkan pemahaman kosakata, penguasaan tata bahasa, serta kemampuan memahami isi teks cerita. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *storybook digital* berpotensi mendukung pengembangan kosakata, tata bahasa, dan pemahaman isi bacaan.

Digitales interaktives Bilderbuch atau buku cerita bergambar interaktif memiliki potensi besar dalam mendukung pengembangan keterampilan membaca pemelajar secara menyeluruh. Oleh sebab itu, pemilihan topik dan sumber ajar yang digunakan dalam penelitian ini perlu dirancang secara cermat agar purwarupa media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan karakteristik pemelajar tingkat A1 yang berfokus pada situasi dan konteks kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian ini, buku *Netzwerk* dipilih sebagai acuan sumber ajar. Meskipun terdapat berbagai buku ajar bahasa Jerman lain yang digunakan di Indonesia. Pemilihan buku ajar ini dikarenakan buku *Netzwerk* merupakan buku teks yang paling banyak digunakan di perguruan tinggi Indonesia, baik sebagai sumber utama pembelajaran maupun sebagai sumber pendamping. Hal ini sejalan dengan temuan Kharis dkk. (2023) yang menyatakan bahwa banyak mahasiswa jurusan bahasa Jerman di Indonesia menggunakan *Netzwerk* karena materi di

dalamnya dirancang berdasarkan *Common European Framework of Reference for Languages (CEFR)*. Dari beberapa seri buku *Netzwerk* yang tersedia, penelitian ini memfokuskan pada buku pertama untuk tingkat pemula yaitu *Netzwerk neu A1* yang sesuai dengan kebutuhan pemelajar pemula.

Sesuai dengan tingkatnya, buku *Netzwerk neu A1* memuat materi-materi dasar yang diperlukan dalam penguasaan bahasa Jerman. Salah satu konteks pembelajaran yang diajarkan dalam buku ini adalah *Einkaufen* (berbelanja) yang terdapat pada *Kapitel 4* dengan tajuk *Guten Appetit*. Konteks pembelajaran ini dipilih karena berkaitan erat dengan situasi kehidupan sehari-hari dan memuat berbagai kosakata serta ungkapan yang sering digunakan dalam konteks komunikasi sehari-hari. Selain itu, analisis potensi dan masalah menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami kosakata dan ungkapan atau kalimat sederhana pada konteks *Einkaufen*. Temuan ini menunjukkan bahwa konteks *Einkaufen* masih memiliki potensi untuk dikembangkan ke dalam media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami isi bacaan secara kontekstual. Konteks *Einkaufen* juga memiliki unsur kebahasaan praktis yang mendukung keterampilan membaca tingkat pemula, seperti kosakata bahasa makanan, angka dan harga, pertanyaan terkait barang, serta struktur kalimat sederhana dan ungkapan dalam interaksi sosial sehari-hari.

Dalam buku *Netzwerk neu A1 Kapitel 4* dengan judul *Guten Appetit!*, terdapat lima subtopik yang dapat dipelajari peserta didik, yaitu *Gespräche beim Essen führen*, *über Vorlieben beim Essen sprechen*, *über Essen sprechen einen Einkauf planen*, dan *Gespräche beim Einkaufen führen*. Dalam penelitian ini hanya berfokus pada dua subtopik, yaitu *einen Einkauf planen* (merencanakan belanja)

dan *Gespräche beim Einkaufen führen* (melakukan percakapan saat berbelanja). Kedua subtopik tersebut dipilih karena memiliki keterkaitan langsung dengan aktivitas berbelanja, sehingga secara konsisten mendukung pemahaman teks yang berhubungan dengan proses membeli barang. Sementara itu, beberapa subtopik lain yang juga dibahas dalam *Kapitel 4* seperti *Gespräche beim Essen führen, über Vorlieben beim Essen sprechen, dan über Essen sprechen* tidak dicakup dalam penelitian ini karena lebih menitikberatkan pada situasi saat makan dan minum, serta tidak terlalu berfokus pada konteks *Einkaufen*.

Merujuk pada temuan tersebut, tantangan yang dihadapi oleh pemelajar bahasa Jerman tingkat A1, terutama dalam hal penyajian materi dan media pembelajaran yang belum sepenuhnya selaras dengan karakteristik peserta didik masa kini, menunjukkan perlunya media pembelajaran yang sesuai dan efektif. Dengan demikian, purwarupa media pembelajaran *digitales interaktives Bilderbuch* dengan fokus konteks *Einkaufen* bahasa Jerman pada tingkat A1 diharapkan dapat menjadi solusi atas tantangan yang dihadapi peserta didik, serta menjadi kontribusi inovatif dalam pengembangan bahan ajar bahasa Jerman yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran modern.

1.2. Rumusan Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan desain visual dan fitur interaktif dalam purwarupa media pembelajaran *digitales interaktives Bilderbuch* untuk keterampilan membaca konteks *Einkaufen*?

2. Bagaimana hasil validasi purwarupa media pembelajaran *digitales interaktives Bilderbuch* untuk keterampilan membaca tingkat A1 konteks *Einkaufen*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan purwarupa berupa media pembelajaran alternatif *digitales interaktives Bilderbuch* yang ditujukan untuk mendukung penguasaan aspek keterampilan membaca pada tingkat A1 konteks *Einkaufen*.

1.4. Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada perancangan purwarupa media pembelajaran berupa *digitales interaktives Bilderbuch* atau buku cerita bergambar digital interaktif yang difokuskan untuk mendukung penguasaan keterampilan membaca bahasa Jerman tingkat A1 konteks *Einkaufen*.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis dan praktis diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini. Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap kajian pengembangan media pembelajaran bahasa, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan *digitales interaktives Bilderbuch* atau buku bergambar digital interaktif secara utuh. Dengan adanya hasil perancangan purwarupa ini, diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan menarik bagi pengajar dan pemelajar bahasa Jerman tingkat A1.

1.6. Keaslian Penelitian

Penelitian ini memiliki keaslian pada fokus dan purwarupa yang dikembangkan, yaitu berupa *digitales interaktives Bilderbuch* atau buku cerita bergambar digital interaktif, yang dirancang untuk mendukung keterampilan membaca bahasa Jerman tingkat A1 dengan konteks *Einkaufen*. Meskipun terdapat beberapa penelitian yang mengembangkan media pembelajaran bahasa Jerman, penelitian ini memiliki kebaruan dari segi media, platform, topik, serta fitur interaktif yang dikembangkan. Adapun uraian mengenai persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu dipaparkan sebagai berikut.

1. Az Zahro & Wahyuningsih (2025) telah melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Buku Interaktif Berbasis Buku Cerita “Pippi Langstrumpf” sebagai Zusatzmaterial untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Niveau A2. Hasil dari penelitian tersebut berupa buku cetak fisik interaktif berbasis buku cerita Pippi Langstrumpf sebagai bahan bacaan tambahan (*Zusatzmaterial*) untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jerman tingkat A2. Adapun persamaannya dengan penelitian ini ialah media pembelajaran berupa buku cerita interaktif dan untuk digunakan dalam keterampilan membaca bahasa Jerman. Namun, terdapat perbedaan yang jelas dengan penelitian ini, yaitu topik yang dikembangkan pada penelitian Az-Zahro dan Wahyuningsih berupa cerita anak karya Astrid Lindger, yang bahasanya disesuaikan dengan tingkat A2 sesuai dengan standar *Common European Framework Reference for Languages (CEFR)*, sedangkan penelitian yang sedang dilakukan mengusung konteks *Einkaufen* dengan tingkat bahasa Jerman A1, serta media yang dikembangkan berbasis

digital. Dengan demikian, penelitian yang sedang dilakukan memiliki kebaruan berupa pengembangan *digitales interaktives Bilderbuch* berbasis Scratch yang dirancang untuk keterampilan membaca tingkat A1 pada konteks *Einkaufen*, sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang lebih interaktif.

2. Susanty & Pujiastuti (2024) mengangkat tema penelitian berjudul Pengembangan Komik Digital “Putri Tujuh” untuk Mata Kuliah Membaca A2. Dari penelitian ini diperoleh sebuah komik digital dari cerita rakyat asal Riau, Indonesia. Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang berlangsung ialah berupa media pembelajaran digital yang dikhususkan untuk keterampilan membaca bahasa Jerman. Di samping itu, terdapat juga perbedaan, yaitu topik pembelajaran yang diangkat dan tingkat bahasa yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Pada penelitian yang sedang dilakukan tidak hanya mengembangkan media digital untuk membaca bahasa Jerman konteks *Einkaufen* tingkat A1, tetapi juga mengintegrasikan fitur-fitur interaktif seperti dialog, *mini quiz*, glosarium, *drag-and-drop*, dan lainnya yang mendukung pemahaman isi bacaan.
3. Ummami & Santoso (2025) telah melakukan penelitian yang berjudul Keefektifan Penggunaan Media *Bildergeschichte* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman. Adapun hasil dari penelitian ini ialah penggunaan media *Bildergeschichte* terbukti efektif untuk meningkatkan prestasi belajar keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik kelas XII SMA Negeri 3 Bantul. Media *Bildergeschichte* ini terdiri dari rangkaian gambar yang membentuk sebuah cerita dengan kemudian dapat merangsang

keaktivitas peserta didik dan mendorong mereka untuk menuliskan ide dan gagasan berdasarkan gambar yang disediakan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media visual dalam pembelajaran bahasa Jerman. Namun, penelitian Ummami dan Santoso berfokus pada menguji keefektifan media pembelajaran kepada keterampilan menulis (*Schreiben*) tingkat A1, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan membaca (*Lesen*) tingkat A1. Selain itu, media yang digunakan berupa *Bildergeschichte*, sedangkan penelitian ini mengembangkan *digitales interaktives Bilderbuch* berbasis Scratch.

4. (Nabila & Aini, 2025) telah melaksanakan penelitian yang diberi judul Pembuatan Digital Storytelling dalam Pembelajaran Bahasa Jerman. Melalui penelitian tersebut dihasilkan sebuah media pembelajaran digital berbasis *Storytelling* yang dapat diakses melalui perangkat lunak Canva dan Youtube. Media pembelajaran tersebut untuk melatih keterampilan menyimak dan berbicara bahasa Jerman siswa SMA/MA dengan topik *Familie* di tingkat A1. Adapun perbedaan yang signifikan dengan penelitian yang sedang berlangsung ialah topik serta keterampilan yang dimanfaatkan dalam pengembangan produk. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media digital yang berorientasi pada keterampilan membaca, bukan keterampilan menyimak dan berbicara, dengan konteks *Einkaufen* tingkat A1.
5. (Saragih & Evianty, 2025) telah menyusun sebuah penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran dengan Bantuan Make It untuk

Keterampilan Membaca Tingkat A1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian tersebut berupa media pembelajaran digital interaktif berupa kuis dengan topik *Länder und Sprachen* untuk mendukung pemahaman membaca tingkat A1. Media pembelajaran tersebut dapat diakses melalui aplikasi Make It. Mengenai hal tersebut, terdapat karakteristik yang membedakannya dengan penelitian yang sedang dilakukan, yaitu berupa topik dan platform yang digunakan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda karena menggunakan platform Scratch dan menyajikan cerita interaktif yang dilengkapi aktivitas pembelajaran, bukan hanya kuis interaktif.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan keaslian melalui perbedaan fokus, media, dan karakteristik produk yang dikembangkan dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu dimanfaatkan sebagai referensi ilmiah untuk memperkuat landasan penelitian.