
**PENGEMBANGAN BUKU ELEKTRONIK (*E-BOOK*) CERITA BERGAMBAR UNTUK
PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN KELAS X
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 KOTA MALANG**

**DEVELOPMENT OF PICTURE STORIES ELECTRONIC BOOK (*E-BOOK*) FOR
GERMAN LEARNING AT CLASS X MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 MALANG CITY**

Syamsiatur Rohma
Universitas Negeri Malang
syamsiatur411rohma@gmail.com

Abstract

The purpose of research and development is to develop learning media in the form of illustrated story e-books. This research and development uses a research model developed by Borg and Gall and has been modified by researchers. The stages of developing Borg and Gall that have been modified by researchers are: 1) research and data collection, 2) product draft planning and development, 3) expert validation, 4) expert validation results revision, 5) field trials and 6) product revisions end. The data obtained in this study are quantitative data and qualitative data. The two data were obtained from filling out the expert validation questionnaire sheet and filling out the observation sheet by two observers in the field trial activity. The subjects in this study were students of class X MAN 1 Malang City who were taking odd semesters. From the results of media expert validation that has been carried out, the results of product feasibility are 80%, while the results of material expert validation get 80% product feasibility results. Based on the criteria for the level of validity, it can be concluded that the picture story e-book product is included in the "very valid" level or is suitable for use in learning. Meanwhile, the results of filling out observation sheets and student response questionnaires by observers on field trials showed that the media developed was interesting and could help students practice their German reading skills.

Keywords: *learning media, media development, picture story e-book, reading skills*

Pendahuluan

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Malang merupakan salah satu sekolah yang ada di Kota Malang yang mengajarkan bahasa asing pada siswanya, yaitu bahasa Jerman. Dalam proses pembelajaran bahasa, tentu tidak mudah untuk menarik minat siswa dalam belajar bahasa Jerman. Oleh sebab itu, perlu adanya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran di kelas terasa menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Rahayu (2017: 3) yang mengatakan bahwa penggunaan media pada kegiatan pembelajaran, dapat memudahkan guru menyampaikan materi dan memotivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru bahasa Jerman MAN 1 Kota Malang oleh pengembang dapat diketahui bahwa penyajian buku *Deutsch der erste Kontakt* yang digunakan guru tidak menarik minat siswa untuk belajar bahasa Jerman. Selain itu, guru juga berpendapat bahwa penggunaan buku tersebut kurang efektif untuk melatih keterampilan berbahasa terutama keterampilan membaca siswa, sehingga guru mencari bahan ajar lain untuk melatih keterampilan membaca siswa.

Guru tidak hanya dapat menggunakan buku cetak untuk menunjang proses pembelajaran bahasa Jerman di kelas, tetapi guru juga dapat menggunakan media-media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk menarik minat belajar siswa terhadap bahasa Jerman. Terlebih di era modern seperti ini, di saat teknologi berkembang dengan sangat pesat sehingga setiap aktivitas yang kita lakukan sehari-hari tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi yang canggih, contohnya saja penggunaan *Smartphone*. Melalui *Smartphone* seseorang tidak hanya dapat mengetahui informasi terkait yang terjadi di sekitar, tetapi juga yang terjadi di dunia. Selain itu, *Smartphone* juga memiliki aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan oleh siswa untuk mengakses materi-materi pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar melalui *Smartphone* tersebut. Hal ini merupakan salah satu faktor yang menyebabkan berkurangnya minat siswa dalam membaca buku cetak. Sebagaimana pendapat Hidayat (2017: 103) yang mengatakan bahwa semakin majunya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, menyebabkan minat baca buku cetak pada siswa rendah, karena akses informasi lebih mudah jika menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

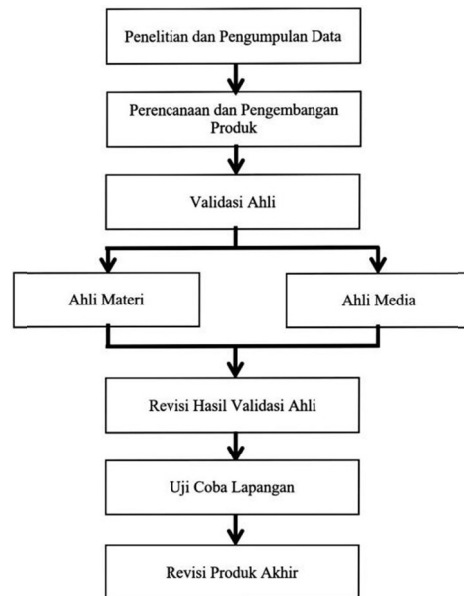
Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk membantu siswa melatih keterampilan membaca dengan mengembangkan media pembelajaran berupa *e-book* cerita bergambar yang membahas materi *Kennenlernen*/ perkenalan. Penelitian dan pengembangan ini merujuk pada hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan Umamah (2017) dengan judul “Pengembangan buku cerita bergambar dengan tema kehidupan sekolah/ Xuéxiào shēnghuó untuk Pembelajaran Bahasa Mandarin”. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Reserach and Development*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar bahasa Mandarin efektif digunakan pada pembelajaran bahasa Mandarin untuk keterampilan membaca dan menulis siswa kelas X Lintas Minat Mayor SMAN 6 Malang. Selain itu, produk pada penelitian ini memiliki kekurangan yaitu keterbatasan latihan soal yang disajikan.

Penelitian lainnya yaitu dilakukan oleh Megawati (2014), dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran BIPA Tingkat Menengah Melalui *E-Book* Interaktif di Program *Incountry* Universitas Negeri Malang Tahun 2014”. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Quasi-Eksperiment* dengan menggunakan desain penelitian *Pre-Post Test Control Group*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *e-book* sangat berguna karena dapat memberikan informasi yang tidak dapat dilakukan dengan cara konvensional, memberikan visualisasi yang baik, membantu mengembangkan konsep secara lebih nyata, meningkatkan akuisisi atau pemerolehan kompetensi berbahasa secara lebih baik, dan juga mengatasi masalah keterbatasan waktu.

Metode

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg dan Gall yang telah dimodifikasi oleh pengembang. Tahapan penelitian yang dilakukan yaitu, 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan dan pengembangan draf produk, 3) validasi ahli, 4) revisi hasil validasi ahli, 5) uji coba lapangan, dan 6) revisi produk akhir. Berikut adalah tahapan pengembangan Borg dan Gall yang telah dimodifikasi dalam bentuk gambar:



Gambar 1 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan *Borg* dan *Gall* yang telah dimodifikasi

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MAN 1 Kota Malang yang sedang menempuh semester ganjil, yaitu sebanyak 185 siswa yang terdiri dari 34 siswa kelas X Agama, 35 siswa kelas X Bahasa, 38 siswa kelas X IPS 1, 40 siswa Kelas X IPS 2, dan 38 siswa kelas X IPS 3. Penelitian ini dilaksanakan melalui *zoom*. Hal tersebut dilakukan, karena adanya pandemi Covid-19 yang sedang melanda Indonesia dan menyebabkan pemerintah mengambil tindakan untuk menutup sekolah-sekolah dalam rangka memutus mata rantai penyebaran, sehingga proses pembelajaran terpaksa dilakukan secara daring/*online*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar angket validasi ahli materi dan ahli media, lembar angket mahasiswa, dan lembar observasi.

Dari hasil penelitian ini diperoleh data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa presentase dari penilaian pada lembar angket ahli materi dan ahli media guna mengetahui kelayakan dari produk yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh tersebut diolah menggunakan teknik persentase skala Guttman dengan rumus: $P = \frac{\sum x}{\sum x^1} \times 100\%$. Hasil akhir skor yang telah didapat, dianalisis tingkat kelayakannya dengan mengklasifikasikan dalam kriteria validitas yang dikemukakan oleh Akbar & Sriwijaya (2011: 207) sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Validitas

KRITERIA	KETERANGAN
75,01%-100,00	sangat valid
50,01%-75,00%	cukup valid
25,01%-50,00%	tidak valid
00,00%-25,00%	sangat tidak valid

Sementara itu, data diperoleh berdasarkan komentar dari para *observer* dan deskriptif

kualitatif kritik, saran dan ahli dan dianalisis secara

Pembahasan

Hasil validasi ahli pada produk *e-book* cerita bergambar ini memperoleh prosentase kelayakan produk sebesar 80% dari ahli media dan ahli materi. Berdasarkan tabel tingkat validitas Akbar & Sriwijaya (2010: 212). Media *e-book* cerita bergambar termasuk dalam tingkat “sangat valid”, sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Media *e-book* cerita bergambar terdiri dari 40 halaman dan berukuran setara dengan ukuran kertas A4 (21,0 cm x 29,7 cm) dan disimpan dalam format *pdf*, sehingga *e-book* ini dapat diakses melalui aplikasi *WPS Office* yang ada di *Smartphone* dan laptop. Materi yang dikembangkan pada *e-book* cerita bergambar ini yaitu *Kennenlernen*/perkenalan. Materi-materi dan soal-soal yang terdapat pada *e-book* ini merujuk pada buku Studio d A1 (Funk dkk, 2016), *Workbook: Was ist los in Hauptstraße 117?* (Gasperschitz, 2007) dan panduan materi SMA dan MA (depdiknas, 2008).

E-book cerita bergambar ini berjudul *Katherine und ihre Freunde* (Katherine dan teman-temannya) dan terdapat 3 cerita di dalamnya, yaitu: 1) *Ich bin Katherine* (Namaku Katherine); 2) *neuer Schüler* (murid baru); dan 3) *in der Kantine* (di Kantin). Masing-masing cerita terdapat *aktiver Wortschatz* (kosa kata aktif) beserta artinya serta tiga macam bentuk soal yang berbeda.

E-book cerita bergambar termasuk dalam salah satu media elektronik, karena dalam penggunaannya, media *e-book* menggunakan salah satu alat elektronik berupa *Smartphone*. Sebagaimana pendapat Wahidin, (2018: 234-235) yang mengatakan bahwa media elektronik yaitu media yang menggunakan alat elektronik dalam menyampaikan pesan pada pengguna, contoh: media radio, media televisi dan media digital (*mp3, mp4 dan e-book*).

Berdasarkan saran, kritik dan komentar dari ahli media dan ahli materi, dapat disimpulkan bahwa media ini telah dikembangkan dengan sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman untuk melatih keterampilan membaca siswa. Ahli media mengatakan bahwa secara keseluruhan media *e-book* cerita bergambar menarik. Akan tetapi, baik ahli media maupun ahli materi menyarankan untuk melakukan beberapa perbaikan pada produk.

Perbaikan-perbaikan yang disarankan oleh ahli media yaitu untuk menonjolkan objek dan desain yang sesuai dengan isi materi pada produk, karena menurut ahli media sampel kurang

menginterpretasikan isi dengan baik. Ahli media juga menyarankan untuk menggunakan jenis teks yang memiliki visual yang baik, karena menurut ahli media komposisi tulisan pada isi produk tidak proporsional, sedangkan perbaikan-perbaikan yang disarankan oleh ahli materi yaitu meneliti kembali pada bagian sampul, karena judul pada bagian sampul depan dan sampul dalam produk tidak sinkron. Ahli materi menyarankan untuk menggunakan judul yang terdapat pada sampul dalam produk, karena judul tersebut menginterpretasikan isi cerita yang terdapat pada produk. Selain itu, ahli materi mengatakan bahwa ada ketidaksinambungan antara *setting* gambar dan cerita. Ahli materi menyarankan untuk mengkaji ulang terkait nama sekolah dan seragam yang digunakan oleh siswa agar menyesuaikan dengan *setting* di sekolah Jerman. Berikut revisi pada sampul depan media:



Sebelum

Sesudah

Gambar 2 Sampul Depan *E-book* Cerita Bergambar

Pada bagian sampul belakang, ahli materi menyarankan untuk menambahkan tanda baca pada kalimat tentang penulis dan perlu pencantuman info tentang buku, baik dalam bentuk logo Universitas Negeri Malang ataupun judul buku yang tertera dengan ukuran kecil. Berikut revisi pada sampul belakang media:



Sebelum

Sesudah

Gambar 3 Sampul Belakang *E-book* Cerita Bergambar

Menurut ahli materi, tidak semua kosa kata yang ada pada *neuer Wortschatz* dalam *e-book* merupakan kosa kata baru bagi siswa, sehingga ahli materi menyarankan untuk mengubah judul "*neuer Wortschatz*" menjadi "*aktiver Wortschatz*". Selain itu, ahli materi juga menyarankan untuk mengelompokkan kata-kata sesuai dengan jenis katanya. Berikut contoh revisi pada halaman *aktiver Wortschatz*:

Pada cerita pertama yang berjudul "*ich bin Katherine*", ahli materi mengatakan bahwa terdapat banyak kesalahan ortografi. Ahli materi mengatakan penulisan huruf di awal kalimat harusnya berupa huruf kapital. Selain itu, ahli media juga menyarankan untuk memperhatikan penulisan besar kecil tulisan pada judul, agar siswa juga mengetahui cara penulisannya. Berikut contoh revisi pada cerita "*Ich bin Katherine*":

Pada cerita kedua, ahli materi menyarankan untuk mengubah judul yang semula "*Katherines neuer Freund*" menjadi "*neuer Schüler*" untuk menghilangkan keambiguan pada arti "*Freund*". Ahli materi juga menyarankan untuk melakukan perbaikan gramatika pada kalimat "*in der Katherines Klasse hat einen neuen Schüler. Katherine lernt mit den neuen Schüler kennen*" menjadi "*Ein neuer Schüler kommt in die Katherines Klasse. Sie stellen sich vor*". Ahli materi juga menyarankan untuk melakukan perbaikan pada penggunaan huruf kapital di setiap awal kalimat.

Selain itu, pada cerita kedua juga terdapat ulasan materi *personalpronomen im Nominativ*. Berikut contoh revisi pada cerita "*neuer Schüler*":

Pada cerita ketiga, ahli materi menyarankan untuk mengganti judul cerita yang semula "*treffen in der Kantine*" menjadi "*in der Kantine*". Ahli materi juga menyarankan beberapa perbaikan gramatika pada cerita "*in der Kantine*". Selain itu, ahli materi meminta peneliti untuk memperbaiki penulisan huruf kapital pada setiap awal kalimat. Berikut contoh revisi pada cerita "*in der Kantine*":

Ahli materi juga menyarankan untuk melakukan perbaikan pada soal-soal yang terdapat pada *e-book*. Perbaikan yaitu berupa perbaikan pada penulisan kalimat perintah dalam soal yaitu menggunakan kalimat perintah dengan *du-* atau *ihr-Form*. Ahli materi juga menyarankan agar bentuk soal yang disajikan divariasikan sesuai dengan penekanannya masing-masing, contoh soal *multiple choice* untuk *Konjugation* dan *richtig-falsch* untuk pemahaman teks. Selain itu, ahli materi juga menyarankan adanya soal produktif sebagai tagihan dari pemahaman yang dimiliki oleh siswa. Berikut contoh revisi pada *die Aufgaben*:

Media ini telah di uji cobakan pada siswa kelas X MAN 1 Kota Malang. Berdasarkan hasil pengisian lembar observasi oleh *observer* pada kegiatan uji coba, diketahui bahwa *e-book* cerita bergambar di desain secara menarik dan sesuai dengan sasaran, sehingga siswa tertarik dan termotivasi untuk menggunakan *e-book* tersebut. *Observer* juga menuliskan bahwa saat kegiatan uji coba berlangsung, siswa sangat antusias dan tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan

e-book cerita bergambar. Selain itu, siswa terlihat aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan guru terkait dengan materi yang dipelajari pada *e-book*.

Hal ini sesuai pendapat Hamalik (dalam Rohman & Amri, 2013: 161) yang mengatakan bahwa penggunaan media yang menarik dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, motivasi belajar, serta dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Dari kegiatan uji coba yang sudah dilakukan, dapat diketahui bahwa media ini bermanfaat untuk membantu siswa melatih keterampilan membaca bahasa Jerman dan memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, media ini juga memiliki manfaat lain seperti yang dikemukakan oleh Rohani (2019: 22) yang mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu dapat menyeragamkan materi yang diajarkan, menjadikan proses pembelajaran lebih jelas dan interaktif.

Media *e-book* dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan mudah, sehingga siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran, selain itu, *e-book* ini juga dapat membantu memudahkan guru untuk menyampaikan materi dengan mudah, sehingga meminimalisir adanya ragam penafsiran siswa terhadap materi yang dipelajari,

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media *e-book* cerita bergambar telah dikembangkan dengan baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Media ini menarik dan dapat membantu siswa melatih keterampilan membaca bahasa Jerman.

Saran

Oleh karena itu, pengembang memberikan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut, yaitu: 1) Media ini dapat dikembangkan untuk melatih keterampilan lain, yaitu keterampilan menulis dan berbicara, 2) Media ini dapat dikembangkan dalam bentuk aplikasi agar dapat digunakan untuk melatih keterampilan mendengar. Selain itu, agar pengisian tugas dapat langsung dilakukan dalam produk, sehingga penggunaan produk lebih efektif dan maksimal, 3) Menambahkan variasi soal agar tidak terjadi pengulangan pertanyaan, dan 4) Menambahkan latihan soal yang menekankan pada aspek keterampilan berbicara dan menulis sebagai tagihan dari pemahaman yang dimiliki. Meskipun pengembang sudah melakukan perbaikan produk sesuai dengan saran ahli media dan ahli materi, tidak menutup kemungkinan bagi pengembang berikutnya untuk mengembangkan media serupa dengan lebih baik lagi.

Daftar Pustaka

- Akbar, Sa'dun & Sriwiyana, Hadi. 2011. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Funk, Hermann; Kuhn Christina & Demme, Silke. 2016. *Studio d A1: Deutsch als Fremdsprache*. Jakarta: Katalis.

- Gasperschitz, Birgit; Hecht, Susanne & Piccardo, Giuseppina. 2007. *Was ist los in Hauptstraße 117?*. (online), (https://www.db-thueringen.de/servlets/MCRFileNodeServlet/dbt_derivate_00005407/workbook.pdf), diakses pada 15 Juli 2020.
- Hidayat, Ridho. 2017. *Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Minat Baca Peserta Didik Kelas XI di Perpustakaan SMA Teladan Way Jepara Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: FKIP UNILA, (<http://digilib.unila.ac.id/26539/16/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>), diakses 21 Juni 2020.
- Megawati, Citra. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Bipa Tingkat Menengah Melalui E-Book Interaktif Di Program Incountry Universitas Negeri Malang Tahun 2014*. 2 (1): 62-70, (<https://pbindoppsunisma.com/wp-content/uploads/2014/04/6.-Citra-Megawati-62-70.pdf>), diakses 17 Agustus 2020.
- Mufida, R. Z., & Kurniawan, D. (2018). THE DEVELOPMENT OF ROLE PLAYING GAME (RPG) "IN MEINEM TRAUM" AS A LEARNING MEDIA FOR GERMAN READING SKILL IN ELEVENTH GRADE OF SMA. *Journal DaFIna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 2(1), 174-181. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/3407>.
- Pusat penilaian pendidikan balitbang depdiknas. 2008. *Panduan materi SMA dan MA*. (online), (<https://nurulam.files.wordpress.com/2008/12/jerman.pdf>), diakses pada 15 Juli 2020.
- Rahayu, Intan Puspita. 2017. *Penggunaan Lagu Anak (Kinderlieder) Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Mengonjugasikan Verba*. Thesis tidak diterbitkan. Bandung: FPBS UPI, (http://repository.upi.edu/29279/1/S_JRM_1201715_Title.pdf), diakses 24 Juni 2020.
- Rohani. 2019. *Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: FITK UINSU. (Online), (<http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf>), diakses 24 Juni 2020.
- Rohman, Muhammad & Amri, Sofan. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Umamah, Amaliyatish Shalihah. 2017. *Pengembangan buku cerita bergambar dengan tema kehidupan sekolah/ Xuéxiào shēnghuó untuk Pembelajaran Bahasa Mandarin*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.