



PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIMODAL TEMA ALLTAG UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MEMBACA BAHASA JERMAN NIVEAU A1

Irmawaty Tambunan¹, Ahmad Sahat Perdamean²

^{1,2}Universitas Negeri Medan

*Correspondence e-mail: irmatambunan1706@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Published: 17 April 2026

Hal: 917-925

Kata kunci:

Komik digital; multimodal;
membaca; bahasa Jerman;
Alltag

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital berbasis multimodal dengan tema *Alltag* untuk mendukung keterampilan membaca bahasa Jerman pada *Niveau A1*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan pembelajar dalam memahami teks bahasa Jerman yang disebabkan oleh keterbatasan kosakata dan kompleksitas struktur kalimat, sementara media pembelajaran yang digunakan belum mampu mendukung pemahaman secara kontekstual. Meskipun sejumlah penelitian menunjukkan bahwa komik digital dapat meningkatkan motivasi dan kosakata, kajian yang secara spesifik mengintegrasikan pendekatan multimodal untuk mendukung proses pemahaman membaca pada tingkat pemula masih terbatas. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas mahasiswa tingkat A1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Medan. Data dikumpulkan melalui angket kebutuhan, validasi ahli materi dan media, serta angket respon mahasiswa, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital yang dikembangkan memperoleh persentase validasi sebesar 95% dari ahli materi dengan kategori sangat layak dan 85% dari ahli media dengan kategori layak. Selain itu, respon mahasiswa menunjukkan bahwa media ini membantu memahami teks secara lebih kontekstual melalui integrasi teks dan visual. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan multimodal dalam komik digital berpotensi mendukung proses konstruksi makna dan mengurangi beban kognitif pembelajar bahasa asing tingkat pemula. Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendekatan pembelajaran membaca berbasis multimodal dalam pembelajaran bahasa asing. Secara praktis, komik digital yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang kontekstual dan menarik untuk meningkatkan pemahaman membaca pada tingkat dasar.



© 2026 The Authors. Published by Jurnal Bastra. This is an open access article under the CC BY license <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi, penguasaan bahasa asing menjadi salah satu kompetensi penting dalam mendukung akses terhadap ilmu pengetahuan, pendidikan, dan peluang karier internasional. Selain bahasa Inggris, bahasa Jerman memiliki posisi strategis karena digunakan dalam berbagai bidang akademik dan profesional di negara-negara berbahasa Jerman. Tomasouw et al. (2022) menyatakan bahwa bahasa Jerman dapat menjadi jembatan karier di Jerman, sementara Chatzidimou dan Stravakou (2024) menegaskan bahwa pembelajaran bahasa Jerman berkontribusi terhadap peningkatan kualifikasi serta peluang studi dan kerja di negara berbahasa Jerman.

Pembelajaran bahasa Jerman mencakup empat keterampilan utama, yaitu menyimak (*Hören*), berbicara (*Sprechen*), membaca (*Lesen*), dan menulis (*Schreiben*). Di antara keempat keterampilan tersebut, membaca memiliki peran penting sebagai dasar dalam memahami informasi tertulis serta dalam memperkaya kosakata dan struktur bahasa. Mawaresna dan Anwar (2020) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penguasaan kosakata dan kemampuan membaca dalam pembelajaran bahasa Jerman. Namun, pada tingkat pemula (*Niveau A1*), pembelajar sering mengalami kesulitan dalam memahami teks, terutama karena keterbatasan kosakata dan kompleksitas struktur kalimat.

Hasil analisis kebutuhan terhadap mahasiswa tingkat A1 menunjukkan bahwa sebagian besar mengalami kesulitan dalam memahami teks bahasa Jerman, khususnya pada tema *Alltag* (kehidupan sehari-hari). Sebanyak 63,6% mahasiswa mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata, sementara 22,7% mengalami kesulitan dalam memahami struktur kalimat. Selain itu, lebih dari setengah mahasiswa menyatakan kesulitan dalam memahami kosakata dalam konteks teks. Di sisi lain, mahasiswa menunjukkan minat yang cukup tinggi terhadap bacaan yang bersifat visual, seperti komik. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara minat membaca yang tinggi dengan kemampuan memahami teks yang masih rendah, sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu menjembatani keduanya.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu proses pemahaman, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing. Hamka (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Salah satu media yang potensial digunakan adalah komik digital, yang mengintegrasikan teks dan gambar dalam bentuk narasi visual. Anggraeni (2024) menyatakan bahwa kombinasi elemen visual dan teks dalam komik digital dapat meningkatkan literasi membaca, sedangkan Ammerer dan Oppolzer (2022) menegaskan bahwa teks multimodal memberikan representasi informasi yang lebih beragam sehingga membantu pemahaman pembelajar.

Pendekatan multimodal dalam pembelajaran bahasa juga berkaitan dengan proses kognitif pembelajar. Kirchoff (2019) menyatakan bahwa teks multimodal memungkinkan pembelajar memperoleh masukan visual dan verbal secara bersamaan, yang dapat mendukung konstruksi makna dalam pembelajaran bahasa asing. Hal ini sejalan dengan teori multimodalitas yang dikemukakan oleh Kress (2018) yang menekankan bahwa makna dibangun melalui berbagai mode representasi, tidak hanya melalui teks verbal. Selain itu, Mayer (2021) dalam teori multimedia learning menjelaskan bahwa integrasi teks dan gambar dapat meningkatkan pemahaman karena membantu proses pengolahan informasi dalam memori kerja. Paivio (2017) melalui dual

coding theory juga menyatakan bahwa informasi yang disajikan dalam bentuk visual dan verbal akan lebih mudah diproses dan diingat oleh pembelajar.

Selain itu, Mayasari et al. (2019) menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis komik efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata, yang secara tidak langsung berkontribusi terhadap keterampilan membaca. Sejumlah penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan kosakata (Mayasari et al., 2019; Anggraeni, 2024). Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek umum dan belum secara spesifik mengkaji bagaimana komik digital berbasis multimodal dapat mendukung keterampilan membaca (*Lesekompetenz*), khususnya pada tingkat A1. Selain itu, kajian yang mengaitkan penggunaan komik digital dengan proses kognitif pembelajar dalam membangun makna dari teks bahasa asing masih terbatas.

Berdasarkan hal tersebut, terdapat celah penelitian dalam pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dirancang secara pedagogis untuk mendukung proses pemahaman membaca melalui integrasi teks dan visual. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan komik digital berbasis multimodal dengan tema *Alltag* yang dirancang untuk membantu pembelajar dalam memahami teks bahasa Jerman secara kontekstual.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan komik digital berbasis multimodal dengan tema *Alltag* untuk mendukung keterampilan membaca bahasa Jerman pada Niveau A1. Adapun tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media komik digital yang layak digunakan serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendekatan pembelajaran membaca bahasa asing berbasis multimodal, baik secara teoretis maupun praktis.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Tahap ADDIE mencakup *analysis* (Analisis), *design* (Desain), *development* (Pengembangan), *implementation* (Implementasi), dan *evaluation* (Evaluasi). Metode ini dipilih karena sesuai untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran sekaligus menguji kelayakan penggunaannya dalam konteks pembelajaran bahasa asing.

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas 22 mahasiswa tingkat A1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Medan yang terlibat dalam tahap analisis kebutuhan dan uji coba terbatas (*Implementasi*). Selain itu, penelitian ini juga melibatkan dua validator ahli, yaitu satu ahli materi dan satu ahli media, untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket kebutuhan, angket validasi ahli, dan angket respon mahasiswa. Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator yang mencakup aspek isi, kebahasaan, tampilan, dan kemudahan penggunaan media.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket dan validasi ahli yang dianalisis dalam bentuk persentase menggunakan rumus:

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Rentang persentase dan kriteria penilaian oleh ahli materi dan ahli media disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Klasifikasi Tingkat Pratikalisasi

Tingkat Pencapaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
0% - 20%	Tidak layak

(Sumber: Riduwan, 2014)

Sementara itu, analisis data kualitatif digunakan untuk mengelompokkan dan menyimpulkan informasi-informasi berupa saran, masukan, komentar, kritik, dan oleh ahli media dan ahli materi. Data tersebut dianalisis sebagai dasar untuk memperbaiki kelayakan produk yang dihasilkan.

Namun, penelitian ini terbatas pada pengembangan, uji kelayakan dan respon pengguna mahasiswa, sehingga tidak mencakup pengujian efektivitas melalui desain eksperimen seperti pretest dan posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik digital bertema *Alltag* untuk mendukung keterampilan membaca bahasa Jerman pada *Niveau A1*. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Setiap tahap dijelaskan secara sistematis sesuai dengan proses pengembangan media yang telah dilakukan.

Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap *Analysis* (analisis). Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar mahasiswa serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman pada tingkat A1. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami teks bahasa Jerman, terutama pada aspek penguasaan kosakata dan pemahaman konteks kalimat. Data angket menunjukkan bahwa 63,6% mahasiswa mengalami kesulitan dalam kosakata dan 22,7% dalam memahami struktur kalimat. Selain itu, mahasiswa menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya kurang variatif dan belum mendukung pemahaman secara visual.

Tahap kedua adalah tahap *Design* (Desain). Tahap ini merupakan perencanaan sistematis sebelum komik digital dikembangkan menggunakan aplikasi Canva. Pada tahap ini, dirancang konsep komik digital yang disesuaikan dengan kompetensi membaca *Niveau A1*. Materi disusun dalam bentuk dialog sederhana dengan kosakata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (*Alltag*). Setiap bagian dilengkapi dengan komponen *Wortschatz* (daftar kosakata) dan *Fragen zum Dialog* (latihan pemahaman). Desain visual dirancang dengan memperhatikan keterbacaan, penggunaan ilustrasi, serta tata letak panel komik.

Tahap ketiga adalah tahap *Development* (Pengembangan). Tahap ini merupakan tahapan dimana menciptakan dan mengembangkan media sesuai rencana yang dilakukan. Produk yang dihasilkan berupa komik digital yang terdiri atas halaman sampul, daftar isi, dan isi komik dalam bentuk panel percakapan. Komik digital mencakup sepuluh subtema, yaitu: *Wie spät ist es?*, *Familie und Termine*, *Die Verabredung*, *Kann ich einen Termin haben?*, *Pünktlichkeit*, *Die Netzwerk-WG*, *Urlaub zu Hause*, *Freizeit im Park Spazieren*, *Einkaufen im Supermarkt*, dan *Ins Kino gehen*. Setiap subtema disajikan dalam bentuk dialog kontekstual yang dilengkapi dengan ilustrasi, daftar kosakata, serta latihan pemahaman. Produk disusun dalam bentuk tautan digital sehingga dapat diakses secara mandiri oleh mahasiswa. Setelah mengembangkan media komik digital selesai, selanjutnya memvalidasi media pembelajaran komik digital kepada validator ahli materi dan ahli media.

Tahap validasi dilakukan oleh validasi ahli materi dan validasi ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan. Penilaian oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat baik, sedangkan penilaian oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori baik.

Tabel 2. Rekapitulasi Validasi Ahli Materi dan Media

No	Validator	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Ahli Materi	23	24	95%	Sangat Layak
2	Ahli Media	34	40	85%	Layak

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak”. sedangkan ahli media memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori “Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa komik digital yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi isi materi maupun tampilan media.



Gambar 1. Cover Komik Digital Tema Alltag Tingkat A1

Tahap keempat adalah tahap penerapan (*implementation*). Tahap ini bertujuan mengetahui media komik digital diujicobakan secara terbatas kepada mahasiswa. Komik digital diujicobakan kepada 22 mahasiswa tingkat A1. Mahasiswa menggunakan media secara mandiri dan kemudian mengisi angket respon terhadap media yang digunakan. Hasil tahap implementasi ini menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa menyatakan bahwa media komik digital ini mudah digunakan. Sebagian besar mahasiswa juga memberikan respon yang sangat baik terhadap aspek tampilan, materi, dan kemudahan pemahaman teks.

Tahap kelima adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi merupakan tahap penilaian berupa penilaian keseluruhan pengembangan validasi produk media komik digital, dan penilaian keefektifan media komik. Evaluasi pengembangan validasi media komik digital dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Sedangkan penilaian keefektifan media komik dilakukan oleh hasil respon mahasiswa. Hasil akhir dari tahap evaluasi menandakan media komik digital layak digunakan dan praktis dalam kegiatan belajar mengajar di kelas untuk meningkatkan pemahaman membaca.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital berbasis multimodal yang dikembangkan mampu mendukung pemahaman membaca mahasiswa pada tingkat A1. Hal ini tidak hanya terlihat dari aspek kelayakan media, tetapi juga dari bagaimana karakteristik komik digital memfasilitasi proses pemahaman teks secara kontekstual.

Dari perspektif teori pembelajaran, temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teks dan visual dalam komik digital berperan penting dalam membantu pembelajar membangun makna. Dalam pendekatan multimodal, informasi tidak hanya disajikan melalui bahasa verbal, tetapi juga melalui representasi visual yang saling melengkapi. Menurut Kirchoff (2019), teks multimodal memungkinkan pembelajar memperoleh masukan visual dan verbal secara bersamaan, sehingga memperkaya proses interpretasi makna. Hal ini sejalan dengan pandangan Kress (2018) bahwa makna dibangun melalui berbagai mode representasi, bukan hanya melalui teks semata. Dengan demikian, ilustrasi dalam komik tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi sebagai bagian integral dalam proses pemahaman.

Selain itu, temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori multimedia learning dan dual coding. Mayer (2021) menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan. Hal ini didukung oleh Paivio (2017) yang menjelaskan bahwa pemrosesan informasi melalui dua kode (*visual dan verbal*) dapat meningkatkan retensi dan pemahaman. Dalam konteks penelitian ini, dialog sederhana yang disertai ilustrasi memungkinkan mahasiswa memahami makna tanpa harus bergantung sepenuhnya pada penerjemahan kata per kata. Dengan kata lain, komik digital membantu pembelajar mengaitkan kosakata dengan konteks situasi secara lebih alami.

Lebih lanjut, penggunaan komik digital juga berkaitan dengan pengurangan beban kognitif pembelajar. Pada tingkat pemula, mahasiswa sering mengalami kesulitan dalam memproses kosakata dan struktur kalimat secara bersamaan. Kehadiran ilustrasi dalam komik berfungsi sebagai petunjuk makna (*visual cues*) yang membantu mempercepat proses pemahaman. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis multimodal dapat mengurangi kompleksitas pemrosesan informasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak membebani memori kerja pembelajar.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa penyajian materi dalam bentuk dialog kontekstual dengan tema *Alltag* memberikan kontribusi terhadap pemahaman membaca. Tema yang dekat dengan kehidupan sehari-hari memungkinkan mahasiswa mengaitkan bahasa dengan pengalaman nyata, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Konteks yang familiar membantu pembelajar dalam mengaktifkan pengetahuan awal (*prior knowledge*), yang berperan penting dalam memahami teks bahasa asing.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Mayasari et al. (2019) yang menunjukkan bahwa komik dapat meningkatkan penguasaan kosakata pembelajar. Selain itu, Anggraeni (2024) juga menyatakan bahwa komik digital mampu meningkatkan literasi membaca melalui integrasi visual dan teks. Namun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang lebih spesifik dengan menekankan pada integrasi pendekatan multimodal dalam mendukung keterampilan membaca (*Lesekompetenz*) pada tingkat A1, serta mengaitkannya dengan proses kognitif pembelajar dalam membangun makna.

Dengan demikian, komik digital yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media yang menarik secara visual, tetapi juga sebagai media instruksional yang memiliki dasar teoretis yang kuat dalam mendukung pembelajaran membaca bahasa asing. Integrasi antara teks, gambar, dan latihan pemahaman dalam satu kesatuan media menunjukkan bahwa komik digital dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk membantu pembelajar memahami teks secara kontekstual dan bermakna.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa komik digital berbasis multimodal dengan tema Alltag untuk mendukung keterampilan membaca bahasa Jerman pada Niveau A1. Pengembangan media dilakukan melalui model ADDIE secara sistematis, yang mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, sehingga menghasilkan produk yang layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, serta memperoleh respon positif dari mahasiswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi teks dan visual dalam komik digital mampu membantu pembelajar memahami teks secara lebih kontekstual, khususnya dalam mengaitkan kosakata dengan situasi komunikasi sehari-hari. Secara teoretis, penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan multimodal dalam pembelajaran membaca bahasa asing dapat mendukung proses konstruksi makna dengan memanfaatkan berbagai representasi informasi secara simultan. Integrasi elemen visual dan verbal dalam komik digital juga berpotensi mengurangi beban kognitif pembelajar tingkat pemula, sehingga mempermudah pemahaman teks bahasa Jerman. Secara praktis, komik digital yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan mudah diakses untuk mendukung keterampilan membaca pada tingkat dasar. Media ini juga dapat membantu pendidik dalam menyajikan materi yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik pembelajar. Namun demikian, penelitian ini masih terbatas pada uji kelayakan dan respon pengguna, sehingga belum mengukur peningkatan kemampuan membaca secara eksperimen. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media melalui desain eksperimen guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh penggunaan komik digital terhadap keterampilan membaca bahasa Jerman.

SARAN

Media komik digital ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran membaca bahasa Jerman pada Niveau A1 untuk meningkatkan pemahaman dan minat

belajar mahasiswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media dalam skala yang lebih luas dan menggunakan desain eksperimen. Selain itu, pengembangan media serupa dengan tema dan tingkat kemampuan yang berbeda perlu dilakukan untuk memperkaya variasi pembelajaran bahasa Jerman yang inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, N., & Rande, R. (2024). Komik digital sebagai media inovatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(3), 113-120. <https://doi.org/10.58540/jurpendis.v2i3.814>
- Ammerer, H., & Oppolzer, A. (2022). Was kann der Comic? Didaktische Perspektiven auf ein (nicht mehr ganz) neues Medium. Universität Salzburg.
- Anggraeni, P. D. (2024). The effect of digital comics learning media in improving students' literacy. *Jurnal Profesi Keguruan*, 10(2), 131-140.
- Aruan, L. (2025). Rencana pembelajaran semester (RPS) mata kuliah Lesen A1 semester ganjil 2025. Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan.
- Chatzidimou, K. D., & Stravakou, P. A. (2024). The teaching and learning of German as a foreign language in Greece – A critical investigation and assessment. *Journal of Advances in Education and Philosophy*, 8(1), 32-40. <https://doi.org/10.36348/jaep.2024.v08i01.003>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dengler, S., Rusch, P., Schmitz, H., & Sieber, T. (2021). Netzwerk neu A1. Ernst Klett Sprachen.
- Hamka. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Sidoarjo. Nizamia Learning Center
- Hariato, D., Ahmad, A., & Utami, S. (2021). The use of Canva application as an effective and innovative learning media. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 19(1). <https://doi.org/10.30863/didaktika.v19i1.8677>
- Kirchoff, J. (2019). Comics as multimodal texts in foreign language education. *European Journal of Education*, 54(1), 115-127.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan aplikasi. Kencana.
- Kress, G. (2018). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge.
- Mayasari, R., Sapri, J., & Turdjai, T. (2019). Pengembangan bahan ajar bahasa Jerman berbasis komik untuk meningkatkan kosakata dan keterampilan berbicara. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 8(1), 88-98.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press.
- Mawaresna, A., & Anwar, M. (2020). Hubungan antara penguasaan kosakata (Wortschatz) dengan kemampuan membaca memahami (Leseverstehen) teks bahasa Jerman siswa kelas XI. *INTERFERENCE: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 1(2), 153-158.
- Paivio, A. (2017). *Mind and its evolution: A dual coding theoretical approach*. Psychology Press.
- Riduwan (2014). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Sidauruk, E., Marbun, D., Tampubolon, Y., Theresa, T., Napitupulu, E., & Manurung, H. M. (2025). Analisis penggunaan media Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 9(2), 475–479. <https://doi.org/10.33369/pendipa.9.2.475-479>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tomasouw, J., Serpara, H., & Nikijuluw, M.M (2022). Bahasa Jerman sebagai Jembatan Berkarir di Jerman. *German für Gesellschaft (J-Gefüge)*, 1(1), 1- 8. <https://doi.org/10.30598/jgefuege.1.1.1-8>
- Weinhandl, R. (2025). *Der Einsatz von Comics als Lernmedium im schulischen Kontext*. Johannes Kepler Universität.