



Pop-Up Book sebagai Alat Peraga Pembelajaran bertemakan *Märchen* di SAC Sastra Jerman

Ervin Adi Ramadhani^{1*}

¹ Universitas Negeri Malang, Indonesia

*Corresponding author:

E-mail:

ervin.adi.1902416@students.um.ac.id

Abstract

Penelitian ini mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas Pop-Up Book sebagai alat bantu pembelajaran *Märchen* di *Self Access Center* (SAC) Sastra Jerman bagi mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Jerman. Latar belakang penelitian ini adalah pembelajaran *Märchen* yang cenderung bersifat konvensional, kurang interaktif, serta sulit memvisualisasikan cerita, sehingga menurunkan minat dan pemahaman mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian berjumlah 20 mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah *Deutsch Literatur* dan *Literaturgeschichte*. Data dikumpulkan melalui angket pra-penelitian dan wawancara pasca-penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pop-Up Book terbukti efektif dalam meningkatkan interaktivitas, memfasilitasi visualisasi, mengurangi kebosanan, serta membantu pemahaman budaya dan kosakata bahasa Jerman, meskipun terdapat kekhawatiran terkait daya tahan media dan relevansinya di era digital. Sebagai simpulan, *Pop-Up Book* direkomendasikan sebagai media pembelajaran kreatif, dengan saran untuk memperkaya konten visual-interaktif, menyesuaikan tingkat kesulitan, menambahkan fitur audio atau kuis, serta meningkatkan ketahanan media.

Kata Kunci: *Pop-Up Book, Märchen, Learning Aids, German Literature, Research and Development*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan landasan utama dalam mencetak generasi yang berkualitas. Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jerman, diperlukan inovasi metode dan media untuk meningkatkan efektivitas serta minat belajar mahasiswa. Salah satu tantangan dalam pembelajaran sastra Jerman, seperti genre *Märchen* (dongeng), adalah bagaimana membuatnya lebih interaktif dan menarik bagi mahasiswa. *Märchen* sebagai warisan budaya Jerman yang kaya akan nilai dan imajinasi, seringkali hanya disajikan dalam bentuk teks konvensional, yang terkadang kurang mampu membangkitkan visualisasi dan pemahaman mendalam pada mahasiswa.

Fenomena ini mendorong pengembangan alat peraga pembelajaran yang menyajikan informasi sekaligus menarik dari segi tampilan dan interaktif. Salah satu media yang menjanjikan adalah buku pop-up. Buku pop-up, dengan elemen tiga dimensi dan gerak mekanisnya, memiliki potensi besar untuk mengubah pengalaman membaca pasif menjadi pengalaman yang lebih imersif dan menyenangkan. Penerapan *Pop-Up Book* dalam pembelajaran *Märchen* di *Self Access Center* (SAC) Sastra Jerman diharapkan dapat

How to cite:

Ramadhani, Ervin A. (2025). *Pop-Up Book sebagai Alat Peraga Pembelajaran bertemakan Märchen di SAC Sastra Jerman*. *Journal Singular: Pedagogical Language, Literature, and Cultural Studies*. Nexus Publishing. Pages 105-115. doi: [10.63011/js.v2i2.44](http://dx.doi.org/10.63011/js.v2i2.44)

menjembatani kesenjangan antara teks dan visualisasi, serta memfasilitasi pemahaman konteks budaya dan narasi *Märchen* yang lebih mendalam.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research & Development* (R&D). Model R&D dipilih karena relevan dalam merancang inovasi baru serta melakukan optimalisasi terhadap produk yang telah dikembangkan, khususnya dalam bidang pendidikan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk tidak hanya menguji teori, tetapi juga menciptakan solusi praktis yang dapat diterapkan di lapangan. Menurut Sugiyono (2018) Penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan metodologis yang bertujuan untuk merancang suatu produk tertentu serta mengevaluasi tingkat keefektifannya. Pandangan ini diperkuat oleh Borg dan Gall (2003) menyatakan bahwa penelitian R&D melibatkan proses sistematis untuk melakukan pengembangan sekaligus validasi terhadap produk pendidikan. Dalam konteks modern, Branch dan Dousay (2015) menegaskan pentingnya evaluasi formatif dan revisi berulang dalam proses pengembangan untuk memastikan produk final memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran.

Penerapan R&D dalam penelitian ini dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang sistematis, meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk (*Pop-Up Book*), pengembangan, validasi oleh ahli materi dan media, uji coba terbatas, revisi produk, dan potensi implementasi. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan sebagai alat peraga pembelajaran *Märchen* tidak hanya inovatif, tetapi juga efektif, valid, dan praktis digunakan di lingkungan SAC Sastra Jerman.

Dalam pembelajaran bahasa terdapat begitu banyak cara yang bertujuan untuk mengoptimalkan mutu proses pembelajaran. Salah satu cara agar dapat meningkatkan pembelajaran bahasa yaitu menggunakan media pembelajaran interaktif. Media memiliki peran penting sebagai sarana bantu dalam proses pembelajaran untuk membantu pengajar agar lebih efisien dan meningkatkan minat belajar mahasiswa. Menurut Arsyad (2020) Media pembelajaran merupakan Berbagai media dan sumber belajar yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran guna menyampaikan informasi, serta mendorong aspek kognitif, afektif, dan motivasi mahasiswa agar belajar secara optimal. Menurut Smaldino et al. (2020) Media pembelajaran adalah alat, teknologi, dan sumber daya yang digunakan guru untuk memfasilitasi pembelajaran mahasiswa dan untuk membantu mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga media sangat membantu dalam proses pembelajaran agar mahasiswa lebih memahami materi yang diberikan. Media dibagi dalam tiga kategori besar : visual, audio, dan audio visual. Contoh media pembelajaran audio meliputi radio, tape recorder, dan pemutar MP3. Sementara itu, media visual mencakup papan tulis, benda-benda nyata di sekitar (realia dan objek asli), gambar, foto, bagan dinding (*wallchart*), papan flanel, kartu kilat (*flash card*), proyektor *slide*, serta buku *pop-up*. Sedangkan, media audio visual seperti TV, Video, Film, dan CD.

Salah satu alat peraga dalam media pembelajaran adalah *Pop-Up Book*. Media pembelajaran ini adalah jenis buku yang dilengkapi elemen berbentuk tiga dimensi yang tampil saat halaman dibuka. Desain ini membuat visual dan teks tampil secara interaktif, menarik perhatian pembaca, terutama anak-anak. *Pop-Up Book* sering digunakan untuk cerita, edukasi, dan seni. Selain itu *Pop-Up Book* juga bisa meningkatkan pengalaman membaca dengan visual yang dinamis. Menurut penelitian Fauziah, N. R., & Suryani, N. (2021) Media *Pop-Up Book* sebagai representasi visual dan sifat interaktif yang berkontribusi dalam meningkatkan partisipasi mahasiswa dan pemahaman konsep abstrak menjadi lebih konkret. Penyampaian materi ajar yang dikemas dengan konteks cerita dalam *Pop-Up Book* menstimulasi keingintahuan mahasiswa terhadap materi ajar tersebut sehingga media *Pop-Up Book* dapat digunakan berulang kali tanpa menimbulkan rasa jenuh terutama media yang penuh dengan gambar dan warna yang bervariasi. Kegiatan belajar dan membaca yang dilakukan secara berulang-ulang ini memberikan peluang mereka agar dapat mudah memahami bahasa dan makna yang dipelajari di *Pop-Up Book* tersebut.

Penggunaan *Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran ditujukan untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa sekaligus memperjelas konsep yang disampaikan dalam mata kuliah Bahasa Jerman. Mata pelajaran Bahasa Jerman adalah salah satu bidang studi yang mempelajari bahasa Jerman, baik dari segi keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) maupun aspek kebudayaan yang terkait dengan negara-negara berbahasa Jerman. Proses pembelajaran Bahasa Jerman pada tingkat universitas dapat dilaksanakan menggunakan berbagai strategi, salah satunya melalui penggunaan karya sastra sebagai media pembelajaran. Karya sastra, seperti dongeng, cerpen, atau novel pendek, tidak hanya membantu mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan membaca dan memahami teks berbahasa Jerman, tetapi juga memperkaya kosakata serta pemahaman mereka terhadap struktur bahasa secara kontekstual. Selain itu, sastra memungkinkan mahasiswa untuk lebih mengenal budaya, sejarah, dan nilai-nilai yang terkandung dalam bahasa Jerman. Menurut Sari & Oktaviani (2021) karya sastra, dengan kekayaan bahasa dan budayanya, menyediakan konteks yang autentik dan menarik untuk pengembangan kompetensi berbahasa mahasiswa, termasuk kosakata, tata bahasa, dan pemahaman budaya. Menurut pandangan Nurgiyantoro (2022) Pembelajaran bahasa melalui karya sastra tidak hanya meningkatkan kemampuan linguistik tetapi juga mengembangkan kepekaan emosional, imajinasi, dan pemikiran kritis mahasiswa terhadap isu-isu kemanusiaan yang terkandung di dalamnya. Hal tersebut ditegaskan oleh Santoso (2021) karya sastra bukan sekadar rangkaian kata-kata indah, melainkan sebuah cermin kehidupan yang merekam dan merefleksikan realitas sosial, nilai-nilai budaya, serta pergulatan batin manusia. Ia memiliki fungsi estetis sekaligus didaktik, mampu mengedukasi dan menginspirasi pembaca untuk memahami kompleksitas eksistensi.

Tema yang diambil dalam penelitian ini pada mata pelajaran Bahasa Jerman adalah *Märchen*. *Märchen* adalah istilah dalam bahasa Jerman yang berarti dongeng atau cerita rakyat yang bersifat fantastis dan imajinatif. Dongeng ini sering mengandung unsur keajaiban, makhluk mitologis, dan pelajaran moral. *Märchen* Jerman dikategorikan menjadi dua, yaitu *Volksmärchen* dan *Kunstmärchen*. Istilah *Volksmärchen* mengacu pada jenis dongeng tertentu yang berasal dari rakyat dan terus berkembang selama beberapa waktu. Sebaliknya, pengarang jenis dongeng ini tidak diketahui. Sebaliknya, *Kunstmärchen* mengacu pada jenis dongeng yang sengaja dibuat oleh pengarangnya melalui pemikirannya sendiri saat menulis cerita. Menurut Portelli (2017) *folktales, also known as traditional narratives, are stories that have been passed down orally from generation to generation within a particular culture or community*. Menurut Wild (2022) *the fairy tale is defined as a fantastic narrative that functions as a projection of wishes and fears, transforming reality into a symbolic realm where human emotions and societal concerns can be explored without the constraints of literal truth. It often involves magical elements, archetypal characters, and a clear moral or psychological resolution, distinguishing it from other forms of traditional narratives*. Bila dibandingkan dengan jenis karya sastra lain, secara umum diterima bahwa dongeng termasuk karya sastra yang paling lugas dan sederhana untuk dipahami.

Media *Pop-Up Book* dibuat guna mendukung pembelajaran mahasiswa agar lebih memahami materi *Märchen*. aspek materi yang digunakan adalah penjelasan terkait *VolksMärchen* dan *Kunstmärchen* dalam pemahaman *Märchen*. *Volksmärchen*, atau dongeng rakyat, adalah tradisi lisan anonim yang diteruskan secara verbal dari satu generasi ke generasi berikutnya. Meskipun keberadaannya tersebar luas dan memiliki beragam variasi, *VolksMärchen* tetap mempertahankan struktur dasar, tema, dan alur cerita yang konsisten. Tingkat variasi dalam sebuah dongeng berbanding lurus dengan usia dan jangkauan penyebarannya. Karakteristik utama *VolksMärchen* adalah struktur yang ringkas dan jelas memudahkan penerimaan oleh audiens yang beragam. Ciri khas lainnya adalah akhir cerita yang

selalu bahagia, di mana kebaikan akan selalu menang dan kejahatan mendapatkan balasnya. Menurut Haerkörter (1971: 168) *Volksmärchen sind alt und wurzeln in der Volksseele, sie sind durch mündliche Überlieferung vielfach verändert (z.B. die "Kinder-und Hausmärchen" der Brüder Grimm, die jedoch nicht alle "Märchen" sind!)*. (*VolksMärchen* merupakan dongeng lama dan telah mengakar dalam jiwa rakyat, diceritakan secara verbal dan berulang-ulang secara turun temurun sehingga ceritanya sering berubah misalnya "*Kinder-und HausMärchen*" oleh Grimm Bersaudara, tidak semuanya dikategorikan sebagai dongeng.)

Kunstmärchen atau dongeng seni, adalah sebuah genre sastra yang membedakan diri secara fundamental dari *Volksmärchen* (dongeng rakyat) karena ia memiliki pengarang tunggal yang diketahui dan merupakan hasil dari proses kreasi artistik yang disengaja. Berbeda dengan *Volksmärchen* yang tumbuh dan berkembang secara organik dalam tradisi lisan, *Kunstmärchen* adalah karya sastra tertulis yang mencerminkan visi dan gaya personal pengarangnya. Menurut Jack Zipes (1987) *Unlike the folk tale, which springs from an oral tradition, the literary fairy tale is a self-conscious work of art, authored by an individual writer, often published and widely distributed, and reflecting the writer's unique vision and stylistic choices*.

Kegiatan penelitian dilakukan di dalam SAC Sastra Jerman, *Self-Access Center (SAC)* Sastra Jerman merupakan salah satu fasilitas pendukung pembelajaran mandiri yang disediakan oleh Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang. SAC dirancang sebagai ruang belajar yang memungkinkan mahasiswa mengembangkan keterampilan berbahasa secara aktif dan mandiri di luar kelas formal. Di dalam SAC, mahasiswa dapat mengakses berbagai sumber belajar seperti buku-buku bacaan, media audiovisual, permainan edukatif, serta perangkat pembelajaran inovatif lainnya yang mendukung penguasaan keterampilan bahasa Jerman (*lesen, hören, schreiben, sprechen*).

SAC Sastra Jerman juga menjadi ruang eksplorasi bagi pengembangan media pembelajaran alternatif, seperti *board game, flashcard*, maupun media berbasis visual dan taktil seperti *Pop-Up Book*. Keberadaan SAC tidak hanya mendukung pemahaman mahasiswa terhadap materi ajar, tetapi juga mendorong kreativitas dan kemandirian belajar melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Dalam konteks inilah, pengembangan media *Pop-Up Book* bertemakan *Märchen* (dongeng Jerman) sebagai alat peraga di SAC mampu memberikan kontribusi besar terhadap terciptanya pembelajaran yang kontekstual dan bernilai bagi mahasiswa.

Setelah melakukan observasi awal, peneliti menemukan beberapa permasalahan kemudian peneliti memutuskan untuk mengembangkan media *Pop-Up Book*. Media ini berfungsi sebagai media untuk memahami dan mempermudah dalam mempelajari tentang *Märchen* bagi mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Jerman. Salah satu permasalahan yang dimiliki mahasiswa dalam pemahaman Bahasa Jerman perihal *Märchen* adalah beberapa mahasiswa merasakan bosan dan kurang memahami materi. Terkait materi *Märchen* di SAC sendiri terbilang masih monoton dan kurangnya media yang interaktif bagi mahasiswa.

Penelitian ini didasarkan pada temuan dari penelitian terdahulu yang relevan, seperti yang dilakukan oleh Kartini, dkk (2024) berjudul "Pengembangan Media *Pop-Up Book* untuk Penguasaan Kosakata Siswa Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri Palopo" Berdasarkan hasil penelitian, guru dapat memanfaatkan media *Pop-Up Book* dalam proses pembelajaran Bahasa Arab, khususnya pada bagian materi kosakata. Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D, dengan fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis kertas. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang mencakup lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media *Pop-Up Book* yang dikembangkan memuat beberapa bagian materi, yaitu: waktu, kegiatan di sekolah, profesi, kegiatan di rumah, profesi di bidang medis, serta permainan edukatif. Media ini ditujukan untuk mahasiswa MTsN Kota Palopo kelas VIII. Kelayakan media telah diuji oleh berbagai

pihak: ahli media memberikan penilaian sebesar 93,33% (kategori "Sangat Layak"), ahli materi sebesar 95,38% ("Sangat Layak"), guru mata pelajaran sebesar 80% ("Layak"), dan siswa sebesar 83,24% ("Sangat Layak"). Berdasarkan hasil-hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Pop-Up Book* ini secara keseluruhan tergolong sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Alfin Fitrotul Aini, dkk (2023) berjudul "*An Analysis Of Students' Interest In Learning English Through Pop-Up Book Media*" Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa pemanfaatan media *Pop-Up Book* berbasis *Augmented Reality* berkontribusi signifikan dalam meningkatkan apresiasi siswa autis terhadap objek yang diperkenalkan dalam proses pembelajaran. Peningkatan apresiasi tersebut tercermin melalui sejumlah indikator, antara lain: meningkatnya ketertarikan terhadap aspek desain visual, lamanya durasi pengamatan, tingginya eksplorasi rasa ingin tahu, peningkatan penguasaan terhadap isi pesan, serta munculnya komunikasi baik verbal maupun nonverbal ketika siswa mengamati objek yang disajikan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena peneliti berpikir bahwa masalahnya sangat kompleks, sehingga data yang diperoleh dengan metode alamiah yaitu menganalisis secara langsung. Peneliti menemukan bahwa pendekatan *Pop-Up Book* efektif dalam mengoptimalkan pembelajaran bahasa Inggris siswa yang terwujud dalam keterampilan berpikir kritis siswa dalam pemecahan masalah kelompok, ide-ide yang diungkapkan, hal ini menunjukkan munculnya keterampilan komunikasi antar anggota kelompok berupa munculnya kemampuan kreatif siswa, pertimbangan terhadap proyek yang telah selesai.

Penelitian terkait *Pop-Up Book* oleh Nur Fakhrunnisaa, dkk (2023) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Pop-Up Book* Pada Pelajaran Bahasa Arab Kelas X". Berdasarkan hasil penelitian, Penelitian ini Pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* dilakukan dengan metode R&D dengan menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Hasil validasi produk berdasarkan penilaian dari para ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Secara rinci, validasi oleh ahli materi memperoleh skor sebesar 98,18% dengan kategori sangat valid, validasi oleh ahli media mencapai 96,92% (kategori sangat valid), dan validasi oleh ahli pembelajaran memperoleh skor 94% (kategori sangat valid). Ketiga hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab untuk siswa kelas X. Selain itu, hasil uji penerimaan oleh siswa melalui angket menunjukkan bahwa media ini tergolong sangat layak. Pada uji coba kelompok kecil, diperoleh persentase sebesar 91,2%, dan pada uji coba kelompok besar sebesar 90,12%, keduanya masuk dalam kategori sangat layak. Adapun tahap diseminasi dilakukan secara terbatas, yaitu melalui sosialisasi media *Pop-Up Book* di SMAN 7 Luwu Timur. Berbeda dari tiga penelitian terdahulu yang telah disampaikan, penelitian ini bertujuan mengkaji respon dan persepsi mahasiswa setelah penggunaan produk, lalu kualitas *Pop-Up Book* ditinjau dari aspek keinteraktifan dalam pembelajaran *Märchen*.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan penyajian data secara deskriptif kualitatif. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media *pop-up book* sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran mata kuliah *Märchen*. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada Borg and Gall (1983) yang telah disederhanakan menjadi tujuh tahap, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain oleh ahli materi dan media, (5) revisi produk, (6) uji coba terbatas, dan (7) revisi akhir produk. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi dan lembar kuesioner. Subjek penelitian meliputi ahli materi dan ahli media

yaitu Dr. Dudy Syafruddin S.S., M.A dan mahasiswa pengguna. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses dan hasil pengembangan, serta menggunakan analisis kuantitatif sederhana berupa angket observasi untuk mengumpulkan data dari mahasiswa pengguna.

Terdapat dua tahap pengumpulan data, tahap pertama adalah mengisi lembar kuesioner yang dilakukan terhadap 20 mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Jerman untuk observasi awal dan identifikasi masalah. Lembar observasi yang digunakan berisi pertanyaan-pertanyaan tentang media *Pop-Up Book* yang akan dianalisis oleh mahasiswa terkait tema *Märchen*. Tahap kedua adalah pengumpulan data melalui wawancara terkait respon mahasiswa juga suasana SAC. Wawancara yang dilakukan berisi terkait pertanyaan - pertanyaan tentang respon dan persepsi mahasiswa terkait *Pop-Up Book* sebagai alat peraga dalam memahami materi *Märchen*.

Data yang dianalisis berupa hasil observasi dan hasil wawancara kepada mahasiswa mengenai deskripsi respon mahasiswa tentang pemahaman *Märchen* dengan media *Pop-Up Book*. Dalam penelitian ini terdapat dua sumber data yang digunakan yakni, data primer atau data utama yang diperoleh melalui responden penelitian dengan cara melaksanakan observasi ke lapangan dan hasil wawancara, data sekunder berupa data tambahan yang dibutuhkan dalam penelitian melalui media kepustakaan seperti jurnal dan penelitian terdahulu

Data dari lembar kuesioner didokumentasikan dalam bentuk kode sebagaimana dijabarkan berikut:

Tabel 1.1 Kuesioner

No	Kode	KB1	KB2	KB3
1.	(Inisial siswa)			

Keterangan:

KB1: Kuesioner Bagian ke-1

KB2: Kuesioner Bagian ke-2

KB3: Kuesioner Bagian ke-3

Data dari wawancara didokumentasikan dalam bentuk kode sebagaimana dijabarkan berikut:

Tabel 1.2 Wawancara

No	Kode	WB1	WB2	WB3	WB4
----	------	-----	-----	-----	-----

1. (Inisial siswa)

Keterangan:

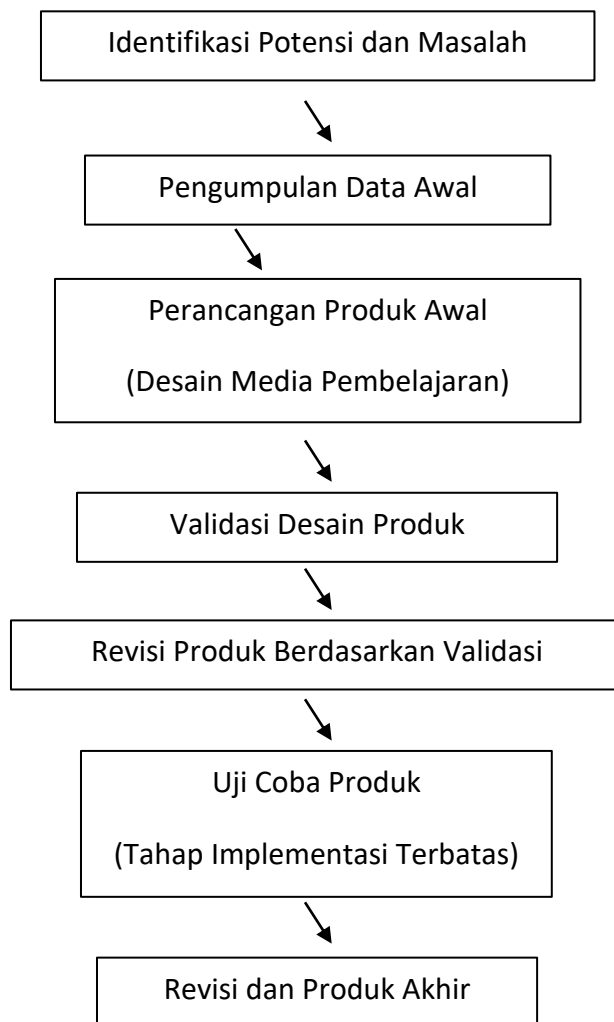
WB1: Wawancara Bagian ke-1

WB2: Wawancara Bagian ke-2

WB3: Wawancara Bagian ke-3

WB4: Wawancara Bagian ke-4

Diagram alir tahap pelaksanaan penelitian pengembangan



Hasil

Penelitian ini mengkaji respon dan persepsi mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Jerman terhadap penggunaan Pop-Up Book sebagai alat peraga pembelajaran bertema *Märchen* di Self-Access Center (SAC) Sastra Jerman. Penelitian dilaksanakan secara tatap muka pada Kamis, 13 Juni 2025 pukul 14.30-16.30 WIB dengan melibatkan 20 mahasiswa yang aktif mengikuti kegiatan *Deutsch Club*. Data diperoleh melalui kuesioner pra-penelitian, observasi proses pembelajaran, serta wawancara pasca-pembelajaran.

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa seluruh responden sepakat bahwa pembelajaran *Märchen* memiliki peran penting dalam kurikulum sastra Jerman. Mahasiswa menilai *Märchen* berkontribusi dalam penguasaan kosakata, peningkatan pemahaman teks bahasa Jerman, serta pengenalan budaya Jerman melalui karya sastra. *Märchen* dipandang sebagai materi yang relevan dan esensial bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Jerman.

Namun, mahasiswa juga mengungkapkan berbagai kesulitan dalam mempelajari *Märchen*. Kesulitan yang paling dominan meliputi keterbatasan kosakata, kompleksitas struktur gramatikal bahasa Jerman, serta perbedaan latar budaya antara Indonesia dan Jerman. Selain itu, sebagian mahasiswa mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan alur cerita ketika pembelajaran hanya mengandalkan teks atau media konvensional dengan ilustrasi terbatas.

Terkait penggunaan *Pop-Up Book*, sebagian besar mahasiswa memberikan respon positif. *Pop-Up Book* dinilai membantu memvisualisasikan cerita secara lebih konkret melalui elemen tiga dimensi dan mekanisme interaktif. Media ini juga dianggap mampu meningkatkan minat belajar, mengurangi kejenuhan, serta mempermudah pemahaman alur cerita *Märchen*. Meskipun demikian, terdapat beberapa mahasiswa yang menyampaikan pandangan kritis mengenai keterbatasan media buku fisik di era digital, khususnya bagi mahasiswa yang terbiasa menggunakan teknologi dan AI dalam pembelajaran.

Pembahasan

Bagian pembahasan menunjukkan bahwa *Märchen* memiliki posisi yang signifikan dalam pembelajaran sastra Jerman. Temuan penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi fungsi *Märchen* sebagai sarana pengembangan kompetensi kebahasaan (kosakata, struktur gramatikal, dan pemahaman teks), tetapi juga menegaskan perannya sebagai medium transmisi nilai budaya. Secara teoretis, hal ini dapat dipahami melalui perspektif pembelajaran bahasa asing berbasis budaya yang memandang teks sastra sebagai ruang perjumpaan antara sistem linguistik dan konstruksi makna kultural. Dengan demikian, *Märchen* berfungsi sebagai jembatan antara kompetensi linguistik dan kompetensi interkultural, yang keduanya merupakan komponen esensial dalam pembelajaran bahasa asing.

Kesulitan mahasiswa dalam memahami *Märchen*, terutama pada aspek kosakata arkais, struktur kalimat kompleks, referensi budaya, serta kebutuhan visualisasi alur cerita, menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik teks sastra dan kesiapan linguistik pembelajar. Secara analitis, temuan ini mengindikasikan bahwa teks sastra tidak dapat diperlakukan semata sebagai bahan bacaan, melainkan memerlukan mediasi pedagogis yang adaptif. Dominasi media konvensional berbasis teks cenderung kurang mengakomodasi variasi gaya belajar mahasiswa, khususnya pembelajar visual dan kinestetik. Dalam kerangka teori pembelajaran multimodal, keterbatasan ini berpotensi menghambat proses konstruksi makna karena informasi linguistik tidak diperkuat oleh representasi visual atau pengalaman interaktif.

Dalam konteks tersebut, penggunaan *Pop-Up Book* menunjukkan relevansi pedagogis yang kuat. Elemen visual tiga dimensi serta sifat manipulatifnya memungkinkan mahasiswa membangun representasi mental terhadap tokoh, latar, dan alur cerita secara lebih konkret. Secara teoretis, hal ini dapat dijelaskan melalui pendekatan pembelajaran multimodal yang

menekankan integrasi antara teks, visual, dan interaksi fisik untuk memperdalam pemahaman. Interaktivitas dalam *Pop-Up Book* juga berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan kognitif dan afektif mahasiswa, sehingga proses apresiasi sastra tidak hanya berlangsung pada level pemahaman literal, tetapi juga pada level pengalaman estetis.

Namun demikian, pandangan kritis mahasiswa terhadap penggunaan *Pop-Up Book* di era digital menunjukkan adanya kesadaran akan dinamika perkembangan teknologi pembelajaran. Temuan ini memperlihatkan bahwa media cetak interaktif tidak dapat diposisikan sebagai solusi tunggal, melainkan sebagai bagian dari ekosistem pembelajaran yang lebih luas. *Pop-Up Book* lebih tepat dipahami sebagai media pendukung yang melengkapi teknologi digital, bukan sebagai pengganti. Perspektif ini sejalan dengan pandangan Nur Aini (2023) yang menegaskan bahwa visualisasi berbasis kecerdasan buatan belum sepenuhnya mampu menggantikan sentuhan kreatif manusia dalam membangun makna visual yang kontekstual dan mendalam. Dengan demikian, kombinasi antara media konvensional kreatif dan teknologi digital dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih komprehensif. Secara keseluruhan, penggunaan *Pop-Up Book* sebagai alat peraga pembelajaran *Märchen* di SAC Sastra Jerman dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman, minat, dan interaksi mahasiswa. Namun, implementasinya perlu mempertimbangkan kesesuaian tingkat bahasa, keberlanjutan media, serta integrasi dengan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi agar tetap relevan dengan kebutuhan mahasiswa di era pembelajaran modern.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Pop-Up Book* sebagai alat peraga dalam pembelajaran *Märchen* di SAC Sastra Jerman berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman teks, minat belajar, dan interaksi mahasiswa. Secara analitis, efektivitas tersebut tidak hanya terletak pada aspek visualisasi, tetapi pada kemampuannya memediasi kompleksitas teks sastra menjadi lebih konkret dan terjangkau bagi pembelajar. Meskipun demikian, implementasinya perlu mempertimbangkan kesesuaian tingkat kompetensi bahasa mahasiswa, keberlanjutan penggunaan media, serta integrasi strategis dengan pendekatan berbasis teknologi agar tetap relevan dengan tuntutan pembelajaran di era modern. Dengan demikian, *Pop-Up Book* dapat diposisikan secara proporsional sebagai media inovatif yang mendukung pembelajaran sastra tanpa mengabaikan perkembangan pedagogi digital.

Kesimpulan

Penelitian yang melibatkan 20 mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Jerman di *Self-Access Center* (SAC) Sastra Jerman menunjukkan bahwa *Pop-Up Book* dipersepsikan secara positif sebagai alat peraga pembelajaran *Märchen*. Seluruh responden sepakat bahwa pembelajaran *Märchen* memiliki peran penting dalam kurikulum sastra Jerman, khususnya dalam penguasaan kosakata dan pemahaman budaya. Pembacaan dongeng secara berulang dinilai membantu mahasiswa dalam mengingat kosakata dan memahami konteks budaya Jerman.

Hasil penelitian juga mengungkap sejumlah tantangan dalam pembelajaran *Märchen*, terutama pada aspek kosakata yang tidak familiar, kompleksitas struktur gramatikal bahasa Jerman, serta perbedaan budaya antara Indonesia dan Jerman. Selain itu, kesulitan dalam memvisualisasikan alur cerita menjadi kendala utama bagi sebagian mahasiswa ketika *Märchen* disajikan dalam bentuk teks atau media dengan ilustrasi terbatas. Temuan ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu mengonkretkan teks sastra.

Dalam konteks tersebut, *Pop-Up Book* terbukti efektif dalam membantu mengatasi kesulitan visualisasi dan meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Elemen tiga dimensi dan mekanisme interaktif yang dimiliki *Pop-Up Book* mampu menyajikan alur cerita secara lebih jelas, menarik, dan tidak monoton. Meskipun terdapat pandangan kritis terkait dominasi

media digital dan AI, *Pop-Up Book* tetap relevan sebagai media pembelajaran berbasis pengalaman visual dan kinestetik yang memberikan nilai tambah dibandingkan media konvensional.

Secara keseluruhan, *Pop-Up Book* direkomendasikan sebagai alat peraga pembelajaran *Märchen* di lingkungan Sastra Jerman karena mampu meningkatkan minat belajar, mendorong partisipasi aktif mahasiswa, serta mendukung pemahaman bahasa dan budaya secara terpadu.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa rekomendasi diajukan untuk pengembangan dan penelitian selanjutnya sebagai berikut.

1. Pengembangan Konten Visual dan Interaktif

Pop-Up Book perlu dikembangkan dengan visual yang lebih kuat, elemen tiga dimensi yang realistis, serta mekanisme gerak yang variatif. Integrasi fitur audio terintegrasi (tanpa QR code) dapat dipertimbangkan untuk mendukung suasana cerita dan keterampilan menyimak.

2. Penyesuaian Tingkat Kesulitan Materi

Pengembangan *Pop-Up Book* sebaiknya disesuaikan dengan tingkat kemampuan bahasa mahasiswa (A1, A2, B1, dan seterusnya) agar materi tetap relevan dan tidak menyulitkan pembelajar tingkat awal.

3. Penambahan Fitur Interaktif Pendukung

Fitur tambahan seperti kuis singkat, elemen tersembunyi, atau informasi budaya dan sejarah Jerman yang relevan dengan *Märchen* tertentu dapat meningkatkan nilai edukatif media.

4. Pertimbangan Aspek Durabilitas Media

Mengingat *Pop-Up Book* merupakan media fisik, pemilihan bahan dan desain yang lebih tahan lama perlu diperhatikan agar dapat digunakan secara berkelanjutan di lingkungan pembelajaran.

5. Pemanfaatan pada Berbagai Tahap Pembelajaran

Pop-Up Book tidak hanya digunakan pada tahap pengenalan materi, tetapi juga dapat dimanfaatkan dalam kegiatan diskusi dan proyek kelompok untuk mendorong kolaborasi dan pemahaman yang lebih mendalam.

Dengan penerapan rekomendasi tersebut, *Pop-Up Book* berpotensi menjadi media pembelajaran sastra yang lebih efektif dan berkelanjutan dalam mendukung pembelajaran bahasa dan sastra Jerman.

Referensi

- Aini, A., Jaelani, S., Yusri, A., & Nazri, M. (2023). An Analysis Of Students' Interest In Learning English Through Pop Up Book Media. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 128-136.
- Aini, D. N. (2023). Visualisasi Teks ke Gambar dengan Kekuatan Ai Art Generator: Potensi atau Masalah? *SELASAR* 7, 1-12.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. In A. Anggito, & J. Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (pp. 214-221). Sukabumi: CV. Jejak.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.

- Branch, R. M., & Dousay, T. A. ((2015).). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Fakhrunnisaa, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Pop-Up Book* Pada Pelajaran Bahasa Arab Kelas X. . *Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 231-243.
- Fauziah, N. R., & Suryani, N. (2021). (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1185-1194. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1185-1194.
- Heinrich, H. (1971). *Deutsche Literaturgeschichte. 40. Auflage*. Darmstadt: WinklersVerlag.
- Kartini, K., Bakri, M., & Tambing, J. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book untuk Penguasaan Kosakata Siswa Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri Palopo. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(4), 337-349.
- Nurgiyantoro, B. (2022). *Stilistika*. Gadjah Mada University Press.
- Portelli, A. (2017). *Oral history as genre. In Narrative and genre (pp. 23-45)*. Routledge.
- R., B. W., & D., G. M. (2003). *Educational Research: An Introduction (7th ed.)*. Allyn and Bacon.
- Santoso, B. (2021). *Sastra dan Realitas Sosial: Kajian Hermeneutika Teks-teks Kontemporer*. Gadjah Mada University Press.
- Sari, M., & Oktaviani, S. (2021). Pemanfaatan Karya Sastra dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 187-196.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2020). *Instructional Technology and Media for Learning (13th ed.)*. Pearson Education.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wild, K. (2022). *Reimagining the Fantastic: Contemporary Approaches to Fairy Tale Studies*. Cambridge University Press.
- Zipser, J. (1987). *Fairy Tales and the Art of Subversion: The Classical Genre for Children and the Process of Civilization*. New York: Routledge.