
PENGEMBANGAN MINI E-BOOK INTERAKTIF *POESIE DEUTSCH* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA BAHASA JERMAN LEVEL A2

Cindy Ramayani¹, Ahmad Sahat Perdamean²

Universitas Negeri Medan, Medan

e-mail: ¹cindyramayani7@gmail.com, ²ahmadsahat@unimed.ac.id

Abstract: *Reading (Lesen) is one of the essential skills in German language learning that requires interactive learning media to support students' comprehension, particularly of poetry texts. This study aimed to develop an H5P-based interactive mini e-book entitled Deutsche Poesie as a learning medium for A2-level German reading instruction. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The participants included one material expert, one media expert, and students from the German Language Education Study Program at Universitas Negeri Medan, Class of 2025. The research instruments consisted of expert validation sheets, a student response questionnaire, and documentation. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results showed that the developed media integrates poetry materials, a glossary, interactive activities, exercises, assessments, and automated feedback into a single learning platform. Expert validation indicated that the media was suitable for use after revisions based on the validators' suggestions. Furthermore, the implementation received highly positive responses, with most students selecting the Agree and Strongly Agree categories across all assessment aspects. Therefore, the H5P-based interactive mini e-book Deutsche Poesie is considered suitable as a supporting medium for A2-level German reading instruction.*

Kata kunci: *H5P, mini e-book, interaktif, Deutsche Poesie, Reading (Lesen A2), Learning Media, German Language.*

Abstrak: Kemampuan membaca (*Lesen*) merupakan salah satu keterampilan penting dalam pembelajaran bahasa Jerman yang memerlukan media pembelajaran interaktif untuk mendukung pemahaman mahasiswa terhadap teks, khususnya puisi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan mini *e-book* interaktif *Deutsche Poesie* berbasis H5P yang layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca bahasa Jerman tingkat A2. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas seorang ahli materi, seorang ahli media, dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Medan stambuk 2025. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket respons mahasiswa, dan dokumentasi, sedangkan data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memuat materi puisi, *Glossar*, aktivitas interaktif, latihan, evaluasi, dan *feedback* otomatis. Hasil validasi menyatakan media layak digunakan setelah revisi sesuai saran validator, sedangkan implementasi memperoleh respons sangat baik dengan dominasi penilaian Setuju dan Sangat Setuju pada seluruh aspek. Dengan demikian, mini *e-book* interaktif *Deutsche Poesie* berbasis H5P layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran membaca bahasa Jerman tingkat A2.

Keyword: *H5P, mini e-book, interaktif, Deutsche Poesie, Lesen A2, media pembelajaran, Bahasa Jerman.*

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca (*Lesekompetenz*) merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peranan penting dalam pembelajaran bahasa Jerman karena berhubungan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami informasi, menafsirkan makna, serta membangun pemahaman terhadap berbagai jenis teks. Pada tingkat A2, peserta didik diharapkan mampu memahami teks sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari maupun karya sastra sederhana, seperti puisi. Pembelajaran membaca yang didukung oleh media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mempermudah proses memahami isi bacaan (Jeon & Yamashita, 2022; Nishihara, 2022).

Pembelajaran membaca pada mata kuliah *Lesen A2* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Medan masih menghadapi beberapa kendala. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, nilai rata-rata mahasiswa pada mata kuliah *Lesen A2* mencapai 80,11. Meskipun nilai tersebut telah memenuhi standar ketuntasan, sebagian besar mahasiswa masih memperoleh nilai pada batas minimal sehingga menunjukkan bahwa kemampuan memahami isi bacaan, khususnya teks puisi berbahasa Jerman, masih perlu ditingkatkan. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan bahan ajar konvensional sehingga belum sepenuhnya mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan mendorong keterlibatan aktif mahasiswa.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah H5P (HTML5 Package), yang memungkinkan integrasi berbagai aktivitas pembelajaran seperti materi, gambar, video, kuis interaktif, serta *feedback* otomatis dalam satu media

pembelajaran. Penggunaan H5P terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis digital (Scheiter, 2021; Universität Leipzig, 2022; Rahmi et al., 2024; Ki, 2025).

Selain penggunaan media interaktif, pemanfaatan sastra, khususnya puisi, juga memberikan kontribusi terhadap pembelajaran bahasa asing. Puisi tidak hanya memperkaya kosakata, tetapi juga membantu peserta didik memahami makna, ekspresi bahasa, dan konteks budaya yang terkandung dalam teks. Oleh karena itu, penggunaan puisi sebagai bahan ajar dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca sekaligus menumbuhkan minat belajar mahasiswa terhadap bahasa Jerman (Altun, 2023; Mardiningrum & Adriyanthi, 2023; Nishihara, 2022).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *e-book* maupun H5P efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik (Suriani et al., 2023; Miqdad, 2023; Rahmi et al., 2024). Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan mini *e-book* interaktif bertema puisi bahasa Jerman berbasis H5P untuk pembelajaran membaca pada tingkat A2 masih terbatas, khususnya di Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Medan. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran mini *e-book* interaktif *Deutsche Poesie* berbasis H5P yang memadukan materi puisi, *glossar*, aktivitas interaktif, dan evaluasi dalam satu media pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan mini *e-book* interaktif *Deutsche Poesie* berbasis H5P yang layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca bahasa Jerman pada tingkat A2. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman

Universitas Negeri Medan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa mini *e-book* interaktif *Deutsche Poesie* berbasis H5P untuk pembelajaran membaca bahasa Jerman tingkat A2. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang dikemukakan oleh Branch, meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena memberikan prosedur pengembangan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk sehingga sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan. Subjek penelitian terdiri atas dua validator, yaitu seorang ahli materi dan seorang ahli media, serta 15 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman stambuk 2025 yang mengikuti mata kuliah *Lesen A2* sebagai responden pada tahap implementasi. Validator bertugas menilai kelayakan media berdasarkan aspek materi dan media, sedangkan mahasiswa memberikan respons terhadap penggunaan media setelah menyelesaikan seluruh aktivitas pembelajaran.

Prosedur penelitian diawali dengan tahap *analysis* melalui identifikasi kebutuhan pembelajaran berdasarkan hasil belajar mahasiswa dan analisis media pembelajaran yang digunakan. Selanjutnya pada tahap *design* dilakukan perancangan tujuan pembelajaran, struktur materi, storyboard, serta rancangan tampilan media. Tahap *development* meliputi pembuatan media menggunakan platform H5P, validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta revisi produk berdasarkan saran validator. Setelah dinyatakan layak, media

diimplementasikan secara daring melalui *WhatsApp Group*. Mahasiswa mengakses media, menyelesaikan seluruh aktivitas pembelajaran, kemudian mengisi angket respons pengguna. Tahap terakhir adalah *evaluation*, yaitu penyempurnaan produk berdasarkan hasil validasi dan respons mahasiswa sehingga diperoleh produk akhir yang layak digunakan.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, serta angket respons mahasiswa yang menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu Sangat Setuju (5), Setuju (4), Cukup Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Selain itu, dokumentasi berupa tangkapan layar (*summary & submit*) digunakan sebagai bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan seluruh aktivitas pembelajaran pada media H5P sebelum mengisi angket.

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli dan angket respons mahasiswa yang dihitung dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media. Sementara itu, data kualitatif berupa saran dan komentar dari validator maupun mahasiswa dianalisis secara deskriptif sebagai dasar penyempurnaan produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa mini *e-book* interaktif *Deutsche Poesie* berbasis H5P yang dirancang untuk mendukung pembelajaran membaca (*Lesen*) bahasa Jerman pada tingkat A2. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model tersebut digunakan untuk memastikan bahwa media dikembangkan secara sistematis berdasarkan kebutuhan pembelajaran, mulai dari identifikasi permasalahan hingga penyempurnaan produk akhir.

Tahap awal penelitian diawali dengan analisis kebutuhan terhadap proses pembelajaran *Lesen A2*. Analisis dilakukan berdasarkan hasil belajar mahasiswa serta kondisi media pembelajaran yang digunakan dalam perkuliahan. Data hasil belajar menunjukkan bahwa nilai rata-rata mahasiswa mencapai 80,11. Meskipun nilai tersebut telah memenuhi standar ketuntasan, distribusi nilai memperlihatkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih berada pada kategori nilai minimum. Kondisi ini menunjukkan bahwa mahasiswa masih memerlukan media yang mampu membantu memahami isi bacaan secara lebih mendalam, khususnya pada materi puisi bahasa Jerman yang menuntut pemahaman kosakata, makna, serta interpretasi isi teks.

Selain analisis hasil belajar, dilakukan pula analisis terhadap media pembelajaran yang digunakan selama perkuliahan. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan bahan ajar berbentuk teks sehingga interaksi mahasiswa dengan materi relatif terbatas. Mahasiswa belum memperoleh pengalaman belajar yang memungkinkan mereka berinteraksi secara langsung dengan materi, memperoleh *feedback* otomatis, maupun melakukan evaluasi secara mandiri. Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan sebuah media pembelajaran digital yang mampu mengintegrasikan materi, aktivitas pembelajaran, latihan, dan evaluasi dalam satu platform yang mudah diakses.

Media dikembangkan menggunakan platform H5P melalui fitur Interactive Book. Produk yang dihasilkan terdiri atas halaman orientasi, daftar isi interaktif, tujuan pembelajaran, materi mengenai puisi bahasa Jerman, *Glossar*, aktivitas interaktif, latihan, kuis evaluasi, dan *feedback* otomatis. Setiap komponen dirancang secara berurutan agar mahasiswa dapat mempelajari materi secara sistematis mulai dari pengenalan konsep puisi hingga evaluasi hasil belajar.

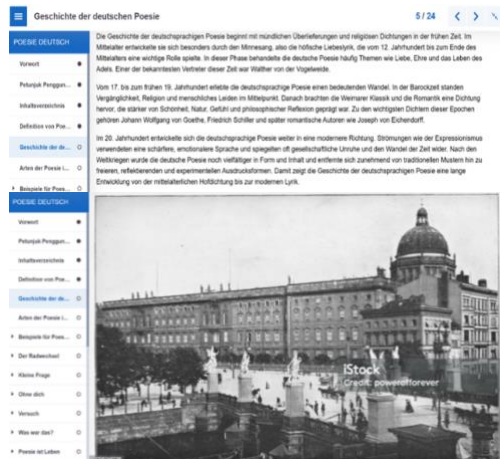
Penggunaan berbagai aktivitas interaktif, seperti *drag and drop*, *multiple choice*, *true or false*, serta latihan membaca, bertujuan meningkatkan keterlibatan mahasiswa selama proses pembelajaran sekaligus memberikan umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang diberikan.

Hasil pengembangan penelitian ini berupa mini *e-book* interaktif *Deutsche Poesie* berbasis H5P yang dibangun menggunakan fitur Interactive Book. Media dirancang agar mahasiswa dapat mempelajari materi secara mandiri melalui alur pembelajaran yang sistematis, mulai dari pengenalan materi hingga evaluasi pembelajaran. Selain dapat diakses melalui komputer, media juga dapat digunakan melalui perangkat seluler sehingga memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran secara fleksibel.

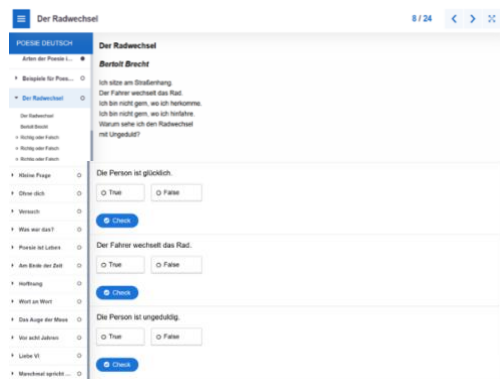
Media terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu halaman orientasi, daftar isi interaktif (*Table of Contents*), tujuan pembelajaran, materi mengenai puisi bahasa Jerman, *Glossar*, aktivitas pembelajaran interaktif, latihan, kuis evaluasi, dan *feedback* otomatis. Setiap bagian saling terintegrasi sehingga mahasiswa dapat mempelajari materi secara bertahap tanpa harus berpindah ke media pembelajaran lain. Seluruh aktivitas pembelajaran dikembangkan menggunakan berbagai fitur interaktif H5P, seperti *Multiple Choice*, *True or False*, dan *Multiple Select*. Fitur-fitur tersebut memungkinkan mahasiswa berinteraksi langsung dengan materi, memperoleh umpan balik secara otomatis, serta mengetahui tingkat pemahamannya setelah menyelesaikan setiap aktivitas pembelajaran.



Gambar 1 Tampilan halaman utama mini *e-book* interaktif *Deutsche Poesie*



Gambar 2 Tampilan materi



Gambar 3 Tampilan Contoh Puisi dan Latihan



Gambar 4 Latihan dengan fitur Multiple Select dan Feedback



Gambar 5 Latihan dengan Fitur True/False dan Feedback



Gambar 6 Latihan dengan fitur Multiple Choice dan Feedback

Produk yang telah dikembangkan

selanjutnya divalidasi oleh seorang ahli materi dan seorang ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diimplementasikan kepada mahasiswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jerman pada tingkat A2.

Validator ahli materi memberikan beberapa masukan yang berkaitan dengan penyempurnaan isi media. Masukan tersebut meliputi penggunaan *feedback* dalam bahasa Jerman agar selaras dengan tujuan pembelajaran serta pengembangan bagian *Glossar* dengan menambahkan kosakata yang tidak hanya sulit, tetapi juga berkaitan dengan tema dan isi puisi. Seluruh masukan tersebut dijadikan dasar dalam melakukan revisi produk sehingga media menjadi lebih sesuai dengan karakteristik pembelajaran bahasa Jerman.

Sementara itu, validator ahli media menyatakan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan sebagai media bantu pembelajaran dan dapat dilanjutkan ke tahap implementasi. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan, navigasi, penyajian informasi, serta interaktivitas sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi kedua ahli, media dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diimplementasikan kepada mahasiswa setelah dilakukan penyempurnaan sesuai dengan saran yang diberikan.

Setelah implementasi selesai, mahasiswa diminta mengisi angket respons pengguna menggunakan skala Likert lima tingkat. Hasil angket menunjukkan bahwa media memperoleh respons yang sangat baik. Sebagian besar mahasiswa memberikan penilaian pada kategori Setuju dan Sangat Setuju terhadap seluruh aspek yang dinilai, meliputi kemudahan penggunaan media, tampilan media, kualitas materi, interaktivitas, serta kepuasan pengguna. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, menyajikan materi yang

mudah dipahami, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif melalui berbagai aktivitas interaktif dan *feedback* otomatis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan mini *e-book* interaktif *Deutsche Poesie* berbasis H5P berhasil menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan pada pembelajaran membaca bahasa Jerman tingkat A2. Proses pengembangan yang dilakukan secara sistematis melalui model ADDIE memungkinkan media dirancang berdasarkan kebutuhan pembelajaran, divalidasi oleh ahli, kemudian diimplementasikan kepada pengguna sebelum ditetapkan sebagai produk akhir.

Respons mahasiswa pada tahap implementasi memperkuat hasil validasi yang telah diperoleh sebelumnya. Dominasi jawaban Setuju dan Sangat Setuju pada hampir seluruh indikator menunjukkan bahwa media mampu memenuhi kebutuhan pengguna dari aspek kemudahan penggunaan, penyajian materi, maupun interaktivitas. Keberadaan aktivitas interaktif, *feedback* otomatis, dan *Glossar* memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan penggunaan bahan ajar konvensional. Selain membantu mahasiswa memahami isi puisi, media juga mendorong keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar melalui interaksi langsung dengan materi pembelajaran.

<https://app.lumi.education/run/x47DBT>

 QR Code

Use the QR code and place it on printed worksheets.



Gambar 7 QR Code Media Pembelajaran H5P

Secara keseluruhan, hasil penelitian

menunjukkan bahwa mini *e-book* interaktif *Deutsche Poesie* berbasis H5P memiliki potensi sebagai media pendukung pembelajaran membaca bahasa Jerman tingkat A2. Integrasi materi, aktivitas interaktif, latihan, evaluasi, dan *feedback* dalam satu media memberikan pengalaman belajar yang lebih sistematis, menarik, dan berpusat pada mahasiswa. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian ahli, tetapi juga memperoleh penerimaan yang sangat baik dari pengguna sehingga layak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran bahasa Jerman.

Pembahasan harus mengeksplorasi signifikansi hasil penelitian. Sebaiknya berikan kutipan dari penelitian penelitian terdahulu yang dapat mendukung hasil dari penelitian anda.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berupa mini *e-book* interaktif *Deutsche Poesie* berbasis H5P untuk pembelajaran membaca (*Lesen*) bahasa Jerman tingkat A2 dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Media dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan mahasiswa, kemudian dirancang menggunakan fitur Interactive Book pada platform H5P dengan mengintegrasikan materi puisi, *Glossar*, aktivitas interaktif, latihan, evaluasi, dan *feedback* otomatis dalam satu media pembelajaran yang sistematis dan mudah diakses.

Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan setelah dilakukan penyempurnaan sesuai dengan saran validator. Implementasi kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Medan stambuk 2025 juga memperoleh respons

yang sangat baik, yang ditunjukkan oleh dominasi penilaian pada kategori Setuju dan Sangat Setuju pada aspek kemudahan penggunaan, tampilan, kualitas materi, interaktivitas, dan kepuasan pengguna. Dengan demikian, mini *e-book* interaktif Deutsche Poesie berbasis H5P layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran membaca bahasa Jerman pada tingkat A2.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media dengan menambahkan variasi aktivitas interaktif, fitur multimedia, maupun materi yang lebih beragam sehingga dapat meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa. Selain itu, penelitian berikutnya dapat menguji efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan membaca bahasa Jerman melalui desain eksperimen yang melibatkan jumlah responden yang lebih besar sehingga diperoleh bukti empiris yang lebih komprehensif mengenai pengaruh media terhadap hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Akel, B. (2024). *LeseSystem – Ein multimediales Leseförderprogramm* (Young Acad). Tectum Verlag. <https://doi.org/10.5771/978382885162>
- Altun, M. (2023). The Use of Literature in Language Teaching: An Effective Way to Improve Language Skills. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 10(1), 195–199. <https://doi.org/10.23918/ijsses.v10i1p195>
- Barras, M., & Lenz, P. (2021). *TaskLab – Aufgabenentwicklung und Kompetenzmessung im Bereich Fremdsprachen*. https://institut-mehrsprachigkeit.ch/sites/default/files/2021.001_TaskLab_V5_28.7.21_Web.pdf
- Briggs, C., & Doran, S. G. (2024). *H5P Interactive Materials for Flipped Learning: Engagement, Effectiveness and Challenges*. 154–167.
- Daulay, M. A. J., Yuhdi, A., & Azis, A. C. K. (2025). Interactive H5P Framework-Based E-Learning Content in Artificial Intelligence Lectures of Indonesian Language and Literature. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 6(1), 249–260. <https://doi.org/10.37251/jee.v6i1.1428>
- Goethe-Institut. (2022). *Rahmenplan Deutsch als Fremdsprache: Niveau A2*. München: Goethe-Institut Verlag. <https://www.goethe.de/ins/de/en/uun/dln/da2.html>
- Hana, A. N., & Julaikah, D. I. (2025). IMPLEMENTASI „GEDICHT” BERJUDUL AM SEE DAN DER SOMMER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA JERMAN KELAS XII SMAN 3 LAMONGAN. *LATERNE: E-Journal Unesa*, 14(3), 1–6. <https://doi.org/10.26740/lat.v14n03.p1-6>
- Hanifah, N. H., Putri, C. A., Salsabila, H., Megawangi, R., & Hurriyah, S. M. E. (2023). Development of Website-Based Social Teaching Material in Elementary School. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 9(2), 157–166. <https://doi.org/10.19109/jip.v9i2.21594>
- Hellwig, S. (2022). *E-Books als Lern- und Differenzierungstool für Kinder im inklusiven Unterricht* (1st ed.). Julius Klinkhardt. <https://doi.org/10.25656/01>
- Jacob, T., & Centofanti, S. (2024). Effectiveness of H5P in improving student learning outcomes in an online tertiary education setting. *Journal of Computing in Higher*

- Education*, 36(2), 469–485.
<https://doi.org/10.1007/s12528-023-09361-6>
- Jeon, Eun Hee; Yamashita, J. (2022). L2 reading comprehension and its correlates: An updated meta-analysis. *Journal of Science Communication*, 21(7), 29–86.
<https://doi.org/10.22323/2.21070703>
- Ki, Y. P. (2025). Enhancing Student Engagement and Learning Outcomes in Higher Education Using H5P Interactive Learning Tools: a Systematic Literature Review. *International Journal of Modern Education*, 7(24), 969–990.
<https://doi.org/10.35631/ijmoe.724069>
- Küsel, J., & Markic, S. (2021). Interactive Lernmedien in der Ausbildung der Lehrer*innen der Naturwissenschaften. *..K: ON-Kölner Online Journal Für Lehrer*Innenbildung*, 4(2), 159.
- Mardiningrum, A., & Adriyanti, N. (2023). Poetry for EFL classroom: students' self-expression and the creative process behind its creation. *Journal on English as a Foreign Language*, 13(2), 610–627.
<https://doi.org/10.23971/jefl.v13i2.6448>
- Miqdad, F. (2023). The Effectiveness of the Interactive E-Book on Developing Reading Comprehension Skills among Seventh Basic Grade Female Students. *Jordan Journal of Applied Science-Humanities Series*, 37(2). <https://doi.org/10.35192/jjoas-h.v37i2.607>
- Nishihara, T. (2022). EFL learners' reading traits for lexically easy short poetry. *Cogent Education*, 9(1).
<https://doi.org/10.1080/2331186X.2022.2150010>
- Rahmi, U., Fajri, B. R., & Azrul, A. (2024). Effectiveness of Interactive Content with H5P for Moodle-Learning Management System in Blended Learning. *Journal of Learning for Development*, 11(1), 66–81.
<https://doi.org/10.56059/jl4d.v11i1.1135>
- Scheiter, K. (2021). Technology-enhanced learning and teaching: an overview. *Zeitschrift Für Erziehungswissenschaft*, 24(5), 1039–1060.
<https://doi.org/10.1007/s11618-021-01047-y>
- Sudarmaji, S., & Rikfanto, A. (2022). Adaptive Learning for Improving German-Speaking Skills in the Digital Age. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 6(1), 120.
<https://doi.org/10.26858/eralingua.v6i1.29814>
- Suhirman, L., Rustono Farady Marta, Kelik Wachyudi, Arya Pageh Wibawa, Elizabet Kafiar, Ismail, R. A., & Giovanni Battista Puteri, I. (2025). *Media Pembelajaran* (L. Dwi (ed.); 2025th ed., Vol. 32, Issue 3). Askara Sastra Media. <https://repo.isi-dps.ac.id/5866/1/MediaPembelajaran.pdf>
- Suriani, N. M., Agustini, K., Sudhata, I. G. W., & Dantes, G. R. (2023). The effectiveness of e-book in learning process. *International Journal of Social Sciences*, 6(2), 43–50.
<https://doi.org/10.21744/ijss.v6n2.2103>
- Universität Leipzig. (2022). *Lehr- und Lernszenarien digital unterstützen: Interaktive Inhalte mit H5P*. https://www.zls.uni-leipzig.de/fileadmin/Einrichtung_ZLS/Praxisdigitalis/Praxisdigitalis_Handreichung_H5P_final.pdf