

DIE ERSTELLUNG EINER VIDEO-ANIMATION ZUM THEMA “BERUFE” FÜR DAS NIVEAU A1

Nova Fransiska Simanjuntak¹

Surya Masniari Hutagalung²

Herlina Jasa Putri Harahap³

Auszug

Das Ziel dieser Untersuchung ist einer Video-Animation zum Thema “Berufe” für das Niveau A1 zu erstellen. In dieser Untersuchung wird die deskriptive qualitative Methode angewendet. Diese Untersuchung wird in der Fakultät für Sprache und Kunst an der Staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Der Prozess der Erstellung einer Video-Animation zum Thema “Berufe” für das Niveau A1 besteht aus der Erklärung der Phasen von *Richey* und *Klein* Theorie. Darunter sind: (1) die Planung, (2) die Herstellung und (3) die Evaluation. Die Daten von dieser Untersuchung sind die Wörter und die Sätze von Tätigkeiten und Arbeitsorte, Stellenanzeigen, und Kommunikationsarte zum Thema “Berufe”. Die Datenquelle dieser Untersuchung ist das Buch von Studio D A1, Netzwerk A1, und Themen A1. Das Ergebnis dieser Untersuchung ist einer Video-Animation zum Thema “Berufe” für das Niveau A1. Diese Video-Animation enthält die Wörter und die Sätze auf Bezug mit Berufe, die mit den Bildern, Audios, Verben und Beispielsätze erklärt werden. Die Bewertung der Expertin über die Qualität des Ergebnisses der Erstellung einer Video-Animation zum Thema “Berufe” für das Niveau A1 ist 92,5 (sehr gut).

Schlüsselwörter: Die Erstellung, Video-Animation, Berufe, Niveau A1

Abstract

The aim of this research is to developing a video animation on the theme of “Profession” for level A1. This research using descriptive qualitative method. This research is being conducted in the library of Language and Arts Faculty at the State University of Medan. The development process a video animation on the theme of “Profession” for level A1 consists of explaining the phases of Richey and Klein's theory. There are: (1) The Planning (2) The Production and (3) The Evaluation. The data in this research are the words and phrases of activities and places of work, job advertisements, and communication on proffesion. The data source of this research are the book of Studio D A1, Netzwerk A1, and Themen A1. The results of this research is a video animation on the theme of “Profession” for level A1. This video animation contains the words and sentences about the profession by displaying images, audio, verbs and example of sentences. The development of a video animation on the theme of "Profession" for level A1 is done by the expert evaluation. The result of the evaluation show that a video animation on the theme of “Profession” for level A1 is 92.5 (very good).

Keywords: The development, video animation, Profession, level A1

EINLEITUNG

Hintergrund

In der Zeit der Globalisierung ist es wichtig, Fremdsprachen zu lernen. Nicht nur Englisch, sondern andere Fremdsprachen auch, z.B. Deutsch. Deutsch wird in einigen Ländern in der Europäischen Union gesprochen. Außerdem lernen viele Menschen, Deutsch als Fremdsprache beispielsweise in Indonesien. Deutsch ist eine Fremdsprache, die an der Staatlichen Universität von Medan gelernt wird. Studio d A1, A2, B1 und B2 sind die Bücher, die als Lernquellen benutzt werden.

Die Themen im Buch Studio d A1 sind *Café d, Im Sprachkurs, Städte-Länder-Sprachen, Menschen und Häuser, Termine, Orientierung, Berufe, Berlin sehen, Ferien und Urlaub, Essen und Trinken, Kleidung und Wetter, Körper und Gesundheit*. Das Kapitel "Berufe" hat das Thema *Tätigkeiten und Arbeitsorte, Stellenanzeigen, und Kommunikationsarte*. Die Studenten haben das Thema "Berufe" im zweiten Semester gelernt. Die Materialien von "Berufe" sind Beruf und Alltag, und Grammatik.

Von 18. bis 20. März 2019 wurde an der Staatlichen Universität von Medan eine Umfrage durchgeführt. Durch diese Umfrage wird gefragt; {(1) ob die Studenten gern Deutsch mit dem Lernmedium lernen oder nicht, (2) ob das Lernmedium im Buch Studio D A1 interessant ist, (3) ob das Lernmedium passend zum Lernstoff ist, (4) ob der Inhalt des Lernstoffs schon passend zum Thema Berufe ist, (5) ob das Lernstoff mit der Verwendung des Lernmediums erinnern kann, (6) ob das Lernmedium zum Thema Berufe einfach zu benutzen ist, (7) ob die Verwendung des Lernmedium Spass machen kann oder nicht, (8) ob die Studenten durch die Verwendung des Lernmediums das Lernstoff leichter verstehen können oder nicht, (9) ob die Verwendung des Lernmediums die deutsche Sprachfertigkeit der Studenten steigern kann oder nicht (10) ob die Studenten Schwierigkeiten haben das Thema Berufe zu lernen}.

Aus dem Ergebnis dieser Umfrage ergibt sich, dass alle Studenten interessante Lernmedien an Thema "Berufe" brauchen, um ihnen zu helfen dieses Thema zu verstehen. Die Studenten haben wenig Wissen über *Beruf und Alltag*. Beim Thema "Berufe" sollen die Studenten viel Praxis im Alltag lernen und über Alltag im Beruf sprechen, aber nur wenige Medien werden von den Studenten

benutzt und die Studenten noch kein Wissen über die Begriffe für verschiedene Berufe haben, sodass die Motivation beim Lernen und das Ergebnis des Lernens nicht optimal sind. Die Dozenten sollen ein anderes Medium haben, um den Unterricht interessanter zu machen. Deshalb brauchen die Dozenten und die Studenten interessante Lernmedien, um das Thema "Berufe" besser besprechen zu können. Ein Beispiel dafür ist eine Animation, die Dozenten können den Studenten das Thema "Berufe" mit der Animation beibringen. Die Subthemen für das Niveau A1, die in dieser Untersuchung erklärt werden, sind: *Tätigkeiten und Arbeitsorte, Stellenanzeigen und Kommunikationsarte*. In letzter Zeit sind viele Studenten zur Ausbildung nach Deutschland gereist und sie brauchen wirklich Informationen über die Berufe. Die Studenten können ihr Potenzial, ihre Einstellungen und Interessen in Form von Einblicken in verschiedene Arten von Berufen entwickeln.

Adobe Flash CS 6 Software ist die führende *Authoring-Software* für interaktive Animationen im Internet. Sie bietet leistungsstarke Werkzeuge für Animationen und Zusammenarbeit sowie für die Bereitstellung der dargestellten Videos auf verschiedenen Geräten und Plattformen. (in Westriningsih, 2012:2). Diese *Software* ist auch für Anfänger geeignet, denn die Verwendung dieser *Software* ist sehr einfach und sie wird selten im Unterricht verwendet.

THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE

Das Entwicklungsmodell

In dieser Untersuchung wird die Theorie von Richey und Klein angewendet, um einer Video-Animation zum Thema "Berufe" für das Niveau A1 zu entwickeln. In diesem Fall erklären Richey und Klein (in Sugiyono 2015:39) "*Metode Penelitian dan Pengembangan*", das heisst, der Schwerpunkt der Entwicklungsuntersuchung ist die Analyse des Designs vom Anfang bis zum Ende, die Design, Produktion und Auswertung umfasst. Die Schritte der Theorie von Richey und Klein sind:

1. Die Planung
2. Die Herstellung
3. Die Evaluation

(a) Die Planung.

Bei der Planphase werden folgende Bezüge hergestellt: Für wen wird das Lernen entworfen? Und welche Fähigkeiten soll das Material vermitteln? Bei der Konzeption des Lernens sollte man sich auf drei Aktivitäten konzentrieren, nämlich auf die Auswahl der Materialien gemäß der Charakteristik der Lernenden, auf die Formen und Methoden der Lernenden, auf die Anforderungen sowie auf die Formen und Methoden der Bewertung und Evaluierung.

(b) Die Herstellung/Die Produktion.

Es ist nicht einfach, nur ein Produkt wie ein Buch oder ein Lehrfilm zu erstellen. Lehrmethoden und Lehrprogramme müssen auch entwickelt werden.

(c) Die Evaluation.

Bei der Evaluation werden die erstellten Materialien von Experten geprüft. Der Experte oder die Expertin wird die Aussage und die Wörter der Lernmaterialien korrigieren. Die Vorteile des Modells von Richey und Klein sind einfach und systematisch. Dieses Modell ist leicht zu verstehen und umzusetzen.

Der Begriff der Video-Animation

Das Video ist eine Technologie zum Aufnehmen, Verarbeiten und Umordnen von bewegten Bildern. Die Animation ist eine Aktivität zum Aktivieren und Bewegen unbelebter Objekte. Eine Animation wird als ein Bild interpretiert, das Objekte enthält, die auch lebhaft sind, weil sie Ermutigung, Kraft, Begeisterung und Emotionen erhalten. Das Objekt kann Bilder, Farben, Effekte, Texte enthalten. (in Munir, 2017:178). Dieses animierte Video dient dazu, komplexe Dinge zu vereinfachen, Lernmaterial effektiv und dynamisch zu visualisieren, das Verständnis zu erleichtern und Erinnerungen zu stärken und den Lernprozess individuell und in Gruppen zu unterstützen. (in Arsyad, 2002:48). Munir (2017:185) behauptet, dass Zeichenanimationen wie 3-dimensionale Zeichentrickfilme oder 3D-Animationen sind. Bewegung von Mund, Augen,

Gesicht und Händen, die sich bewegen, jedoch alle Bewegungen gleichzeitig. Arsyad (2009:49) erklärt, dass die Vorteile von Videoanimation folgende sind:

1. Lernvideos können von der breiteren Community verwendet werden, in dem auf sie in den sozialen Medien von YouTube zugegriffen wird.
2. Videos können über einen längeren Zeitraum und jederzeit verwendet werden, wenn das in diesem Video enthaltene Material für das verfügbare Material noch relevant ist.
3. Einfache und angenehme Lernmedien.
4. Die Studenten sollen das Thema verstehen, um den Dozenten beim Lernprozess zu helfen.

Und die Nachteile von der Video-Animation ist, dass Videoanimation nur mithilfe der Computermedien verwendet werden kann und erfordert die Hilfe von Beamern und Lautsprechern, wenn sie beim Lernprozess im Klassenzimmer verwendet wird.

Das Thema “Berufe” für das Niveau A1

Die Subthemen für das Niveau A1, die in dieser Untersuchung erklärt werden, sind: *Tätigkeiten und Arbeitsorte, Stellenanzeigen und Kommunikationsarte*. Die Arten von Berufen sind die Designerin, der Dichter, der Fotograf, der Maler, der Musiker, die Tänzerin, die Sängerin, der Arzt, die Zahnärztin, die Krankenpflegerin, der Fischer, der Schiffskapitän, der Pilot, die Flugbegleiterin, der Kellner, die Rezeptionistin, der Koch, der Kundendienst, der Schaffner, die Lehrerin, der Dozent, die Schulleiterin, die Bäckerin, die Bankangestellte, der Beamte, der Mechaniker, die Schifffahrt, die Luftfahrt, der Landwirt, der Friseursalon, die Make-up Artistin, der Manager, die Sekretärin, der Vorgesetzter, der Mitarbeiter, der Viehzüchter, der Polizist, der Maschinist, der Verkäufer, die Schneiderin.

Der Begriff der *Adobe Flash CS 6 Software*

Adobe Flash CS 6 Software ist eine Sammlung der neuesten Software von Adobe. Das Programm verfügt über viele Funktionen, wie zum Beispiel die Erstellung, animierter Objekte, die Erstellung von Präsentationen, Animationen,

Anzeigen, Spielen, und Webseiten, die für die Herstellung von Animationsfilmen verwendet werden (Westriningsih, 2012: 2).

Folgende Vorteile bietet *Adobe Flash CS 6 Software*:

1. Objekte in Form von Texten, Bildern, Tönen, Videos und Animationen können erstellt werden.
2. HTML 5-Unterstützung ist verfügbar.
3. Android und IOS werden mit dem neuesten Adobe Flash Player unterstützt.
4. Das Vorhandensein einer Skriptsprache oder Programmiersprache namens Actionscript ist verfügbar zum Entwerfen einer Animation.
5. Es kann mit Adobe Photoshop, Adobe Illustrator und anderer Software kombiniert werden.
6. Zum Erstellen von Cartoon-Animationen, interaktiven Animationen, Animationseffekten, Werbebannern, Websites, Spielen, Präsentationen und anderen kann *Adobe Flash CS 6 Software* verwendet werden.
7. Es kann konvertiert und in kleiner Größe veröffentlicht werden und dann in verschiedenen Arten von Erweiterungsdateien gespeichert werden, darunter: .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe und .mov.

Die Nachteile von der *Adobe Flash CS 6 Software* ist, dass die Produktion kompliziert ist, weil alles manuell ist.

Konzeptuelle Grundlage

Medien werden als Mittel im Unterricht eingesetzt. Der Lernprozess kann mithilfe solcher Medien verbessert werden. Die Studenten brauchen ein neues Medium zur Verbesserung der Lernergebnisse. *Adobe Flash CS 6 Software* ist ein interessantes Medium, das als das Lernmedium benutzt werden kann, weil die Studenten durch die *Adobe Flash CS 6 Software* Animationen, Videos, Audios, Bilder und Texte erstellen können. Man kann das Thema "Berufe" mit der *Adobe Flash CS 6 Software* verwenden. Das Thema "Berufe" besteht aus *Tätigkeiten und Arbeitsorte, Stellenanzeigen, und Kommunikationsarte*. Das Ziel dieser Untersuchung ist es, ein Lernmedium für das Niveau A1 zu erstellen. Dafür wird das Erstellungsmodell von Richey und Klein mit drei Schritten, nämlich die

Planung, die Herstellung und die Evaluation verwendet. Lernmedium für das Niveau A1 zu erstellen. Dafür wird das Erstellungsmodell von Richey und Klein mit drei Schritten, nämlich die Planung, die Herstellung und die Evaluation verwendet.

UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE

Diese Untersuchung benutzt die deskriptive Methode und das Modell von Richey und Klein. (in Sugiyono, 2015:39). Diese Untersuchung wird in der Bibliothek an der Fakultät für Sprache und Kunst an der Staatlichen Universität von Medan durchgeführt.

Die Datenquelle in Thema "Berufe" sind Bücher für das Niveau A1. Die Bücher sind Studio d A1, Netzwerk A1 und Themen A1. Die Daten beruhen auf den Aktivitäten der Verfasserin während des Erstellungsprozesses. Die Subthemen für das Niveau A1, die in dieser Untersuchung erklärt werden, sind: *Tätigkeiten und Arbeitsorte, Stellenanzeigen und Kommunikationsarte*. Diese Untersuchung benutzt das Modell von Richey und Klein. Dieses Modell bestehen aus drei Schritten, nämlich (a) die Planung, (b) die Herstellung und (c) die Evaluation.

Im Folgenden werden einzelnen Schritte der Entwicklungsmodell näher erklärt:

1. Die Planung

Die Planung ist die erste Phase, wird am 19. Juli 2019 bis 19. September 2019 durchgeführt. Bei der Planung wurde eine Umfrage durchgeführt. Das Ergebnis von der Umfrage im zweiten Semester war, dass die Studenten noch kein Wissen über die Begriffe für verschiedene Berufe haben. Die Datenquelle in Thema "Berufe" sind Bücher für das Niveau A1. Die Bücher sind Studio d A1, Netzwerk A1 und Themen A1. Das zeigt, Berufe, Tätigkeiten und Arbeitsorte, Stellenanzeigen, und Kommunikationsarte. Die Arten von Berufen sind die Designerin, der Dichter, der Fotograf, der Maler, der Musiker, die Tänzerin, die Sängerin, der Arzt, die Zahnärztin, die Krankenpflegerin, der Fischer, der Schiffskapitän, der Pilot, die Flugbegleiterin, der Kellner, die Rezeptionistin, der Koch, der Kundendienst, der Schaffner, die Lehrerin, der Dozent, die Schulleiterin, die Bankerin, die Bankangestellte, der Beamte, der Mechaniker, die Schifffahrt, die Luftfahrt,

der Landwirt, der Frisiersalon, die Make-up Artistin, der Manager, die Sekretärin, der Vorgesetzter, der Mitarbeiter, der Viehzüchter, der Polizist, der Maschinist, der Verkäufer, die Schneiderin.

2. Die Herstellung

In dieser Phase wird die Video-Animation erstellt. Die Form dieses Lernmediums ist die Video-Animation mit Animationscharakter. Die Schritte der Verwendung der Softwares der Erstellung des Lernmediums werden in dieser Phase beschrieben. Die Schritte zum Erstellen einer Video-Animation mit der *Adobe Flash CS 6 Software* sind, wie folgendes: (1) Zuerst *Adobe Flash CS 6 Software* öffnen, (2) Die Action Script 3.0 wählen, (3) *Line Tool* zu zeichnende auswählen oder den Buchstaben auf der Tastatur drücken, (4) Auswahl von *Line Tool* nach Ihren wünschen zeichnen. *Line Tool* zum Zeichnen von Zeichenkonturen verwenden, (5) Um ein Zeichen einzufärben, das Farbeimer-Werkzeug oder die Abkürzung mit dem Buchstaben K verwenden. Rechten Seite die Farbe im Eigenschaftsbereich auf der auswählen, (6) Danach die Merkmale der Charakterarbeit weiter zeichnen, (7) Nach der Charakter zeichnen, wenn Musik oder Stimme eingeben, danach „File“ und „Import“ und „Import to Library“ auswählen, (8) Für Audio das Format “wav” wählen, (9) Für die Texte auf *Text Tool-Taste* oder *Shortcut T* wählen, (10) Für Absätze oder Ausrichtungen in einem Text ordnen, das Menü "Absatz" im Abschnitt "Eigenschaften" anzeigen, (11) Nach dem Text anordnen, der Text des Arbeitsblatts eingeben, (12) Um einen Hintergrund zu erstellen, müssen wir eine neue Ebene erstellen. Um eine neue Ebene zu erstellen, auf das Symbol für gefaltetes Papier unten links drücken, (13) Danach das Rechteck-Werkzeug verwenden oder den Buchstaben R auf der Tastatur drücken. Dann Braun / Grau wählen, damit es wie ein Fußboden aussieht. Die hellbraune Farbe verwenden in diesem Bild, (14) Mit dem Rechteck-Werkzeug den Boden und die Begrenzungspfosten zeichnen, um den Eindruck zu erwecken, sich in einer Gemäldegalerie zu befinden, (15) Danach ein Gemälde Rahmen erstellen mit dem Rechteck-Werkzeug eine dunkle. Farbe wie der Farbe des Rahmens im Allgemeinen ausführen, (16)

Zum Ausfüllen des Gemäldes ein Pinsel verwenden. Nach der Auswahl ist das Bild im Rechteck weiß, sodass es wie ein Gemälde aussieht, (17) Neben dem Pinselwerkzeug ist, das ovale Werkzeug auch zum Erstellen seiner Bilder verwenden, (18) Abschluss des Hintergrunds die Bildebene des Malers aufrufen, die Augentaste in der Zeitleiste drücken.

3. Die Evaluation

Dies ist der letzte Schritt, um ein interessante Lernmedium zu erstellen. In dieser Phase werden die Prüfung und die Validierung der Materialien und Medien durchgeführt. Die Deutschdozentin und der Muttersprachler korrigieren der Inhalt der Mateialien. Die Designexpertin validiert das Design des Mediums. Die Expertin des Design hat folgendermaßen benotet: von 10 Kategorien der Aspekte der Evaluation gibt es die Note 4, es bedeutet sehr gut für die sieben Aspekte und der Expert gibt es die Note 3 für die drei Aspekte. Die Note 3 bedeutet gut. Die Note der Video-Animation zum Thema "Berufe" mit der *Adobe Flash CS 6 Software* ist 92,5 (sehr gut).

Für die Qualität des Mediums verwendet der Experte Bewertungskriterien mit 9 Aspekten. Von 9 zu bewertenden Aspekten gibt der Experte die Note 4 für sechs Aspekte, diese sind: (1) Verfügbarkeit der Texttranskription, um das Verständnis des Inhalts von Vortragmaterial zu erleichtern, (2) Produktdesign, (3) die Videoqualität, (4) Tonausrichtung mit Texttranskription, (5) das Lernmedium ist praktisch, und (6) das Lernmedium ist wirksam. Die Note 4 bedeutet sehr gut. Der Experte gibt die Note 3 für drei Aspekte, diese sind: (1) Die Schrift der Texttranskription auf Deutsch in der Videoanimation, (2) die Tonqualität, und (3) das ansprechende Lernmedium. Die Note 3 bedeutet gut.

ERGEBNISSE DER UNTERSUCHUNG

Das Ergebnis der Untersuchung umfasst 40 Videos. Die Materialien bestehen aus Tätigkeiten und Arbeitsorte, Stellenanzeigen, und Kommunikationsarte. Die Tätigkeiten und Arbeitsorte bestehen aus 29 Videos. Die Stellenanzeigen bestehen aus neun Bilders. Die Kommunikationsarte bestehen aus zwei Videos. Mit diesen Elementen können ein interessanter Lernstoff erstellt werden. Das Designkonzept

beginnt mit der Startseite, danach die Berufsgruppen, der Begriff der Berufe und zum Schluss der Beispielsatz. In der Zukunft können diese Videos als Lernmedien besonders für den Deutschlernende und Deutsch benutzen.

Weitere werden die Videos für das Niveau A1 auf der CD-ROM gefunden. Die CD-Gebrauchsanweisung lautet wie folgt: (1) Zuerst legen Sie die CD in ihren Computer ein! (2) Noch etwas warten, bis der Prozess beendet ist. (3) Dann öffnen ein Video. (4) Danach Video automatisch abspielen.

DIE DISKUSSION

Basierend auf den Ergebnissen der Herstellung eines Lernmediums mit *Adobe Flash CS 6 Software* für das Niveau A1 wurde zusammengefasst, dass die Daten in dieser Untersuchung die Video-Animation sind. In dieser Untersuchung wurde die Richey und Klein benutzt. Diese Theorie besteht aus drei Phasen, nämlich (1) die Planung, (2) die Herstellung und (3) die Evaluation. In diesem Kapitel wird jede Phase mit ihrem Ergebnis erklärt.

Bei der Planung wurde eine Umfrage durchgeführt. Das Ergebnis von der Umfrage im zweiten Semester war, dass die Studenten noch kein Wissen über die Begriffe für verschiedene Berufe haben. Zuerst wurde der Gesamthalt des Buches Studio D A1, Netzwerk A1 und Themen A1 gelesen. Danach wurde die Nomen und das Verben über den Berufe im Buch gesammelt. Dann wurde sie markiert, welche Berufe auf den Niveau A1 passt. Danach wurde sie geschrieben. Zuletzt wurde passende Bilder zu diesem Nomen gesucht. Es gibt 40 Arten des Berufs auf dem Niveau A1 von drei Themen des Berufs. Jedes Beruf wird mit dem Bilder, Audio, Verben und Beispielsatz ergänzt. Basierend auf den Ergebnissen in dieser Untersuchung wird zusammengefasst, dass die 3D-Videoanimation "Berufe" als Lernmedium für Sprechfertigkeit geeignet ist. In der Planungsphase wurden die Materialien, die Tonaufnahmen, die *Adobe Flash CS 6 Software* vorbereitet. Die Schwierigkeit beim Schreiben von Berufematerialien liegt in dem Textaufbau, der die Form der mündlichen Übung Niveau A1 anpassen muss. Redemittel für die Berufematerialien müssen auch vielfältiger sein, damit die Medien nicht monoton sind. Eine Herausforderung während des Prozesses der Tonaufnahmen für die Berufe war es einen ruhigen Ort für die Tonaufnahmen und ein gute Stimmcharakter zu finden. Bei der Verwendung der menschlichen Stimme

entsteht eine gute und sehr natürliche Intonation. Es gibt ein Problem, wenn eine Applikation zum Erstellen von Tonaufnahmen verwendet wird.

In der zweiten Phase wurde die Erstellungsphase durchgeführt. In dieser Phase wurde die Bilder geordnet. Zuerst wird der Einband des Begriff bearbeitet, dann werden die Bildern bearbeiten. Das Designkonzept beginnt die Video-Animation mit der Startseite, danach die Berufsgruppen, die Verben des Berufs und letztlich kommt der Beispielsatz. Die Bilder werden jedes Thema bearbeiten und entworfen. In dieser Phase wird das Konzept der Erstellung einer Video-Animation zum Thema "Berufe" für das Niveau A1 mit *Adobe Flash CS 6 Software* erstellt.

Die Evaluationsphase wird die Videos mit Hilfe *Adobe Flash CS 6 Software* und Stimme des Texts erstellt. Es wird die Prüfung und die Validierung durchgeführt. Die Video-Animation zum Thema "Berufe" mit dem Subthemen: *Tätigkeiten und Arbeitsorte, Stellenanzeigen, und Kommunikationsarte*. Die Lernmedien sind von einer Deutschdozentin und einem Muttersprachler als Experten geprüft werden. Das bedeutet, dass die Lernmaterialien schon korrigiert wurde. Ein deutscher Muttersprachler hat Ratschläge gegeben, um den Inhalt der Videosmaterialien zu verbessern. Damit die Videosmaterialien sehr gut und nutzenswert sind. Eine Designexpertin hat Kommentare und eine Bewertung für das Lernmedium gegeben. Die Kommentare der Experten sind: Das Video sollte mit *Backsound* angepasst sein, *Backsound* wählen, um leichter zu hören, damit das Lernen nicht stören. *Backsound* sollte nicht lauter sein als der Inhalt der Erklärung. Nach der Validierung durch den deutscher Muttersprachler und die Designexpertin habe ich den Text des Materials so geändert, dass er kürzer und verständlicher ist, da das zuvor erstellte Material für das Niveau A1 zu schwierig war. Dann lösche ich das Backsound, so dass es sich nur auf Audio konzentriert. Danach habe ich das Schreiben von deutschen Wörtern auf dem Material korrigiert, weil zuvor einige Fehler aufgetreten sind.

SCHLUSSFOLGERUNG

Aus den Untersuchungsergebnissen können folgende Schlussfolgerungen gezogen werden:

1. Der Prozess der Herstellung einer Video-Animation zum Thema "Berufe" für das Niveau A1 mit *Adobe Flash CS 6 Software* besteht aus drei Phasen

von Richey und Klein Theorie. Diese sind: (1) die Planung (Der Bedarf der Video-Animation zum Thema “Berufe” für das Niveau A1), (2) die Herstellung (Die Berufsmaterialien bestehen aus drei Subthemen, nämlich *Tätigkeiten und Arbeitsorte, Stellenanzeigen, und Kommunikationsarte,*) und (3) die Evaluation (Es gibt einige Verbesserungen für die Berufsmaterialien. Designexpertin hat die Video-Animationen zum Thema “Berufe” für das Niveau A1 mit 92,5 bewertet).

2. Das Ergebnis der Herstellung einer Video-Animation zum Thema “Berufe” für das Niveau A1 mit *Adobe Flash CS 6 Software* sind verschiedene Lernmedien in Form von Animationsvideos für die Deutschstudenten. Die Video-Animation zum Thema “Berufe” mit dem Subthemen: *Tätigkeiten und Arbeitsorte, Stellenanzeigen, und Kommunikationsarte*. Die Materialien sind von einer Deutschdozentin und einem Muttersprachler als Experten geprüft werden. Das bedeutet, dass die Materialien der Lernmaterialien schon korrigiert wurde. Das Konzept des Lernmediums in der Video-Animation zum Thema “Berufe” für das Niveau A1 ist gut, interessant, praktisch und wirksam. Eine Designexpertin hat Kommentare, und eine Bewertung für das Lernmedium gegeben. Die Kommentare der Experten sind: Das Video sollte mit *Backsound* angepasst sein, *Backsound* wählen, um leichter zu hören, damit das Lernen nicht stören. *Backsound* sollte nicht lauter sein als der Inhalt der Erklärung.

LITERATURVERZEICHNIS

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Demme, Silke; Kuhn, Christina; Funk, Herman. 2015. *Studio D AI*. Jakarta: Katalis.
- Ikhwanul, Muhammad. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta. (gelesen am 05.05.2019 um 10.15 Uhr).
- Jatmikowati, Endang Tri; Zulkarnain, Danial Ahmad. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Adobe Flash CS6 Berbasis Android Pokok Bahasan Segitiga*. Jember. Universitas Muhammadiyah Jember. (gelesen am 20.05.2019 um 17.38 Uhr).

- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Müller, Helmut; Müller, Jutta; Gerdes, Mechthild; Bock, Heiko; Aufderstraße, Hartmut. 2003. Themen A1. Germany: Hueber.
- Nasir. Muhammad; Supriyadi. 2018. Pengembangan Media Animasi Menggunakan Adobe Flash CS 6 Materi Termodinamika Untuk Siswa SMK Kelas XI Teknik Otomotif. Palangka Raya. Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. (gelesen am 22.05.2019 um 12.30 Uhr).
- Nisa, Kholifatun; Ramdhan, Syaipul; Hanafri, Iqbal Muhammad. 2017. *Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6*. Tangerang. STMIK Sarana Global. (gelesen am 20.05.2019 um 17.55 Uhr)
- Pakdho. 2015. *Cara Memasukkan Atau Mengimport Gambar Di Adobe Flash*. (gelesen am 05.05.2019 um 11.38 Uhr).
- Putri, Anisa Windari Septiani. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD*. Yogyakarta. Universitas PGRI Yogyakarta. (gelesen am 26.05.2019 um 23.49 Uhr).
- Qadar, Riskan; Amir, M. Muhammad; Saselah, R. Yeni. 2017. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Professional Pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimia*. Solo. Universitas Sebelas Maret. (gelesen am 05.05.2019 um 10.15 Uhr)
- Radia, Hoesein Elvira; Slameto; Widiyastuti, Nia. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi dan Alam Semesta*. Jawa Tengah. Universitas Kristen Satya Wacana. (gelesen am 20.05.2019 um 17.42 Uhr).
- Rakhman, Maman; Hasan, Syamsuri; Johari, Andriana. 2014. *Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia. (gelesen am 06.05.2019 um 22.44 Uhr).
- Rezeki, Sri. 2018. *Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers*. Riau. Universitas Riau. (gelesen am 20.05.2019 um 16.54 Uhr).
- Sieber, Tanja; Schmitz, Helen; Rusch, Paul; Dengler, Stefanie. 2012. *Netzwerk A1*. Berlin: Klett.
- Sihombing, Victor Antonius, 2017. *Die Erstellung eines Lernmediums mit Adobe Flash CS6 für die Verbesserung der Aussprache*. Eine Bachelorarbeit: Staatliche Universität von Medan. (gelesen am 26.05.2019 um 15.23 Uhr).

Simangunsong, Monika. 2017. *Die Digitalisierung des Wortschatzes zum Thema Beruf in Form eines Videos*. Eine Bachelorarbeit: Staatliche Universität von Medan. (gelesen am 07.05.2019 um 10.15 Uhr).

Sugiyono. 2015. *Metodologi Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Suwarni; Sutrisno; Fauziah, Zahrotul Indah. 2016. *Pengembangan E-Modul Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang*. Malang. Universitas Negeri Malang.

Westriningsih. 2012. *Adobe Flash CS6*. Semarang: Wahana Komputer.

(<http://mantapnyabelajar.blogspot.com/2016/05/media-pembelajaran-video-animasi.html?m=1>, gelesen am 05.05.2019 um 18.48 Uhr)

Biografie der Autorinnen:

(1) ist Alumni des Deutschprogramms von Unimed, Medan.

(2) ist Dozentin des Deutschprogramms von Unimed, Medan.

(3) ist Dozentin des Deutschprogramms von Unimed, Medan.