

## **DIE ERSTELLUNG DER 3D-VIDEOANIMATION „FREIER VORTRAG“ ALS LERNMEDIUM FÜR SPRECHFERTIGKEIT**

**Ramanda Yudisthira<sup>1</sup>**

**Siti Kudriyah<sup>2</sup>**

**Herlina Jasa Putri Harahap<sup>3</sup>**

*<sup>1</sup>is German Teacher at Habibie Education Youth Batam, Kepulauan Riau, <sup>2</sup>is German Lecturer at Unimed, Medan, <sup>3</sup>is German Lecturer at Unimed, Medan*

### **ABSTRACT**

*The aim of this research is to developing the 3D video animation “speech” as learning medium for speaking skill. In this research using descriptive qualitative method. The development process of 3D video animation “speech” as learning medium for speaking skill consists of explaining the phases of Richey and Klein’s theory. There are: (1) The Planning, (2) The Creation, and (3) The Evaluation. The data in this research are informations from five speech texts that is according by five themes in book Studio d B1: Deutsch als Fremdsprache, Fit fürs Zertifikat B1: Deutschprüfung für Erwachsene and Internet. This research is being conducted in the German Department, Faculty of Languages and Arts at the State University of Medan. The result of the research is five 3D video animation “speech” with five different topics. (1) Brauchen Kinder ein Mobiltelefon? is 10:05 minutes, (2) Sehen Kinder zu viel fern? is 09:57 minutes, (3) Umweltschutz is 09:49 minutes, (4) Brauchen die Familien ein gemeinsames Abendessen? is 12:10 minutes and (5) Sollen junge Leute bei ihren Eltern wohnen? is 11:27 minutes. In videoanimation there is a text transcription in German. The evaluation of the 3D videoanimation development is done by the expert. The results of the evaluation show that the 3D video animation “speech” is very good. So learning media for speaking skill can be used.*

**Keywords: The 3D video animation, Learning Medium, Speaking Skill**

### **Auszug**

Das Ziel dieser Untersuchung ist die 3D-Videoanimation „freier Vortrag“ als Lernmedium für Sprechfertigkeit zu erstellen. In dieser Untersuchung wird die deskriptive qualitative Methode angewendet. Der Prozess der Erstellung der 3D-Videoanimation „freier Vortrag“ als Lernmedium für Sprechfertigkeit besteht aus der Erklärung der Phasen von Theorie Richey und Klein. Darunter sind: (1) die Planung, (2) die Erstellung, (3) die Evaluation. Die Daten in dieser Untersuchung sind die Informationen aus 5 Vortragsmaterialien, die basierend auf 5 Themen aus dem Studio D B1: Deutsch als Fremdsprache, Fit fürs Zertifikat B1: Deutschprüfung für Erwachsene und Internet. Diese Untersuchung wird in der Deutschabteilung Fakultät für Sprachen und Kunst an der staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Das Ergebnis der Untersuchung ist fünf 3D-Videoanimationen „freier Vortrag“ mit fünf verschiedenen Themen. Die

Videoanimation „freier Vortrag“ mit dem Thema: (1) Brauchen Kinder ein Mobiltelefon? dauert 10:05 Minuten, (2) Sehen Kinder zu viel fern? dauert 09:57 Minuten, (3) Umweltschutz dauert 09:49 Minuten, (4) Brauchen die Familieneingemeinsames Abendessen? dauert 12:10 Minuten und (5) Sollen junge Leute bei ihren Eltern wohnen? dauert 11:27 Minuten. In der Videoanimation gibt es Texttranskriptionen auf Deutsch. Die Erstellung der 3D-Videoanimation wird den Experten Evaluation gemacht. Die Ergebnisse der Evaluation zeigt, dass die 3D-Videoanimation „freier Vortrag“ sehr gut ist. So können Lernmedien für Sprechfertigkeit verwendet werden.

**Schlüsselwörter:** *Der 3D-Videoanimation, Lernmedium, Sprechfertigkeit.*

## EINLEITUNG

Die Sprache ist ein Kommunikationsmittel für die Interaktion mit anderen Menschen auf der ganzen Welt. Eine Fremdsprache ist ein wichtiges Kommunikationsmedium. Eine von ihnen ist Deutsch. Ca. 20 Millionen Menschen in der Welt lernen Deutsch. Sie lernen in Sprachinstituten, Universitäten, Goethe-Instituten und Volkshochschulen. Sie lernen im Kurs oder zu Hause, mit Partnern oder auch allein. Sie lernen mit Büchern, CDs oder mit dem Internet. Deutsch ist eine Fremdsprache, die an der staatlichen Universität von Medan gelernt wird. Die Lehrbücher sind Studio d A1, A2 und B1. Beim Deutschlernen müssen die Studierenden vier Kompetenzen beherrschen: Hörverstehen, Sprechfertigkeit, Leseverstehen und Schreibfertigkeit. Eine von diesen Kompetenzen ist Sprechen. Sprechen ist die zweite Sprachaktivität, die Menschen im Sprachleben nach dem Hören ausführen.

Tarigan (2015: 3) beschreibt, dass Sprechen eine Sprachfähigkeit ist, die im Leben eines Kindes entwickelt und beim Hörverstehen wiederholt wird. Basierend auf dem Ergebnis einer Umfrage, die mit 40 Studierenden im vierten Semester und im sechsten Semester vom 06. bis 07. April 2019 an der Deutschabteilung durchgeführt wurde, kann geschlossen werden, dass die Studierenden immer noch der Meinung sind, dass Deutsch eine schwierige Fremdsprache ist, insbesondere für die Sprechfertigkeit. Beim Sprechen gibt es einige Schwierigkeiten, mit denen Studierenden konfrontiert werden, wie Grammatik, Mangel an Wortschatz, und Aussprache oder Mangel an Vertrauen der Studierenden in ihre Fähigkeit, Deutsch zu sprechen. Tatsächlich wurde das

Standard-Abschlusszeugnis von Deutschkompetenz jetzt auf das Niveau B1 im Deutschprogramm angehoben und für Studierenden des Jahres 2016 bis zum nächsten Jahr angewendet, nachdem der vorherige Standard ZiDS war. Dies zeigt, dass Studierenden, die im Deutschprogramm an der staatlichen Universität von Medan abschließen und in Zukunft Lehrer/in werden, einen B1-Standard haben müssen.

Laut Gerlach und Ely (in Arsyad, 2013:3) sind Medien eine Sache, die die Lernatmosphäre der Studierenden im Unterricht belebt. Medien können auch die Gedanken, Gefühle und Aufmerksamkeit der Studierenden anregen, um sie zum Lernen zu motivieren. Ohne die Medien ist der Lernprozess nicht optimal. In diesem Fall müssen Pädagogen in der Lage sein, eine Lernstrategie zu wählen, indem geeignete, interessante und innovative Medien eingesetzt werden. Eine davon ist die Verwendung der 3D-Videoanimation „freier Vortrag“. Der Vortrag ist Teil des Sprechens, das im Allgemeinen in zwei Arten unterteilt ist, vor der Gemeinschaft und vor der Konferenz. Basierend auf dem Ergebnis einer Umfrage, die mit 40 Studierenden im vierten Semester und im sechsten Semester vom 06. bis 07. April 2019 an der Deutschabteilung durchgeführt wurde, kann geschlossen werden, dass die Verwendung eines interessanten und innovativen Lernmediums beim Deutschlernen wichtig ist, besonders für die Sprechfertigkeit. Leider verwenden die Studierenden Lernmedien, die weniger effektiv für die Sprechfertigkeit sind, wie das Buch. In der Entwicklungstechnologie von der Information und Kommunikation sind viele verschiedene Produkte entstanden, die den Studierenden beim Lernen helfen können. Unter ihnen sind die Applikationen *Tellagami* und *PowerDirector*. *Tellagami* ist eine Anwendung zum Erstellen von 3D-Videoanimationen mit verschiedenen Charakteren. *PowerDirector* ist ein Videobearbeitungsprogramm mit vielen Funktionen.

## **THEORETISCHE GRUNDLAGE**

In dieser Untersuchung wird die Theorie von Richey und Klein angewendet, um eine 3D-Videoanimation „freier Vortrag“ als Lernmedium für Sprechfertigkeit zu entwickeln. In diesem Fall erklären Richey und Klein (in Sugiyono 2016:39) *“The*

*focus of Design and Development Research can be front-end analysis. Planning, Production, and Evaluation (PPE)*“, 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: (a) Planung. Planung ist eine Tätigkeit, die Erstellung eines Produkt-Plans für einen bestimmten Zweck zu entwerfen. Die Planung beginnt mit einer Bedarfsanalyse und wird durch Forschung und Studium der Literatur durchgeführt. (b) Die Herstellung/Die Produktion. Die Herstellung ist eine Tätigkeit, das Produkt nach dem Entwurf zu realisieren. (c) Evaluation. Die Evaluation ist ein Test, um zu beurteilen, wie die Qualität das Produkts ist oder ob die Kriterien eines guten Lernmediums schon erfüllt sind

### **Der Begriff der Videoanimation**

Nach Wells (in Kurniawan, 2015: 15), hat es die Animation in neuen Softwareprogrammen für Wissenschaft, Fremdsprache, Architektur, Gesundheitswesen oder Fernsehjournalismus gefasst. Überall stoßen wir auf die Animation. Munir (2017: 197) behauptet, dass eine Animation eine Sammlung von Bildern ist, die so verarbeitet werden, dass sich bewegte Bilder ergeben. Eine 3D-Animation ist die Entwicklung von 2D-Animation. Mit der 3D-Animation sind die gezeigten Figuren lebendiger und realer oder nähern sich ihrer ursprünglichen menschlichen Form.

### **Der Begriff des Vortrags oder Referats**

Laut Mattes (2009) stammt das Wort Referat aus dem Lateinischen „*referre*“ und heißt wörtlich übersetzt „überbringen“. Referate sind schriftliche Ausarbeitungen, die (im Unterschied zu einer Facharbeit) vor einem Publikum mündlich vorgetragen werden. In einem Vortrag geht es darum, Informationen, die man erarbeitet hat, einer Zielgruppe zu vermitteln. Ein guter Vortrag zeichnet sich besonders durch zwei Merkmale aus: (1) Verständlichkeit (der Inhalt des Vortrags), und (2) Anschaulichkeit (die Art der Darstellung).

### **Die Vorbereitung des Kurzvortrags**

Mattes (2009) erklärt, dass es 10 Vorbereitungen für einen Kurzvortrag gibt: (1) Thema des Vortrags genau formulieren und gezielt auf Informationssuche gehen, (2) Das Material lesen und nach weiteren Materialien zum Thema suchen, (3) Das Material bearbeiten (Schlüsselbegriffe herausschreiben, wichtige Informationen sammeln und notieren, Unbekanntes klären), (4) Informationen zum Thema gezielt sammeln, (5) Aus der Sammlung die Informationen auswählen, die zum Verständnis des Themas unverzichtbar sind, (6) Informationen gliedern, (7) Vortrag in Einleitung, Hauptteil und Schluss einteilen, (8) Einen Stichwortzettel erstellen, (9) Vortrag einmal üben (zum Beispiel in einer Gruppe), (10) Eventuell kürzen und noch einmal überarbeiten.

### **Der Begriff des Lernmediums**

Das Wort Media stammt aus dem lateinischen *medius*, was wörtlich “Mitte”, “Mittler” oder “Einführung” bedeutet (vgl. Sutirman, 2013: 15). Diese Meinung bezieht sich auf die Verwendung von Medien, und zwar als Vermittlungsinstrument. Qiyun und Sum (in Sutirman, 2013: 15) erklären dies im Zusammenhang mit der Ausbildung, Lernmedien werden als Lerneinrichtungen bezeichnet, die den Lernenden Botschaften vermitteln. Hamalik (in Arsyad, 2014: 15-16) schlägt vor, dass der Einsatz von Lernmedien im Lehr- und Lernprozess neue Wünsche und Interessen erzeugt, Motivation und Stimulierung von Lernaktivitäten erzeugt und den Studierenden sogar psychologische Einfüsse bringen kann. Brüner (in Kurniawan, 2015: 12-13) argumentiert, “Der Neuartigkeitseffekt der digitalen Medien und des Internets sowie eine Vielzahl authentischer Materialien, die in digitalisierter Form als Audio, Video, Animation, Grafik, Text, usw. zur Verfügung stehen, hat die Lernmotivation der Studenten erhöht”.

### **Der Begriff der Sprechfertigkeit**

Tarigan (2015: 15) behauptet, dass Sprechen die Fähigkeit ist, artikulierte Laute oder Wörter zu sagen, sowie Gedanken, Ideen und Gefühle auszudrücken. Der Hauptzweck des Sprechens ist zu kommunizieren. Um Gedanken effektiv vermitteln zu können, sollte der Sprecher die Bedeutung dessen verstehen, was der Sprecher kommunizieren möchte. Tarigan (2015: 3) beschreibt, dass Sprechen eine Sprachfähigkeit ist, die im Leben eines Kindes entwickelt und beim Hörverstehen wiederholt wird.

### ***Tellagami*-Applikation**

*Tellagami* ist eine Anwendung zum Erstellen eines 3D-Films oder einer Videoanimation mit verschiedenen Charakteren. Einer der besten Teile von *Tellagami* ist, dass man alle möglichen Situationen voll mit Charakteren machen kann, die lustige Gespräche führen. Diese Anwendung kann bei der Erstellung einer 3D-Videoanimation „freier Vortrag“ als Lernmedium für Sprechfertigkeit helfen.

### ***PowerDirector*-Applikation**

*PowerDirector* ist ein Videobearbeitungsprogramm mit vielen Funktionen zum Erstellen eigener Videos mit allen Arten von Dateien: Fotos, Videoclips und Audiospuren. Durch diese Anwendung kann die Videoanimation „freier Vortrag“ bearbeiten, die gemacht wurde, dh mehrere Videoanimationen zu einer Videoanimation kombinieren.

## **ERGEBNIS DER UNTERSUCHUNG**

### **Der Prozess der Erstellung**

Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung. In dieser Untersuchung wird die Theorie von Richey und Klein (in Sugiyono, 2016: 39) benutzt. Diese Theorie besteht aus drei Schritten. Diese sind: (1) die Planung, (2) die Erstellung, und (3) die Evaluation. In diesem Kapitel wird jede Phase mit ihrem Ergebnis erklärt.

#### **1. Die Planung**

Die Planung ist die erste Phase. Bei der Planung wurde eine Umfrage mit 40 Studierenden im vierten Semester und im sechsten Semester vom 06. bis 07. April 2019 an der Deutschabteilung durchgeführt. Das Ergebnis der Umfrage ist, dass die Studierenden Schwierigkeiten in der Sprechfertigkeit haben. Die Studierenden glauben, dass das 3D-Videoanimationsmedium „freier Vortrag“ beim Deutschlernen für Sprechfertigkeit interessant und innovativ ist. Bevor das 3D-Videoanimationsmedium „freier Vortrag“ für Sprechfertigkeit erstellt wird, werden die Vortragsmaterialien mit 5 Themen vorbereitet. Danach wurden Tonaufnahmen von 5 Vortragsthemen durchgeführt. In den Tonaufnahmen von 5 Vortragsthemen gibt es zwei Arten von Stimmcharakter, ein Mann und eine Frau. Die Daten sind die Vortragsmaterialien mit 5 Themen. Die 5 Themen werden aus dem Buch *Studio d B1: Deutsch als Fremdsprache und Fit fürs Zertifikat B1: Deutschprüfung für Erwachsene* genommen. Die Themen sind (1) Brauchen Kinder ein Mobiltelefon?, (2) Sehen Kinder zu viel fern?, (3) Brauchen die Familie ein gemeinsames Abendessen?, (4) Umweltschutz, und (5) Sollen junge Leute bei ihren Eltern wohnen?. Der Vortrag wird nach der Form der mündlichen Prüfung oder des Moduls Sprechen Teil zwei aufgebaut. Beim Sprechen Teil zwei Niveau B1 ist es erforderlich, in einem Monolog ein Thema präsentieren zu können. In dieser Planungsphase werden die Applikationen *Tellagami* und *PowerDirector* vorbereitet, um ein 3D-Videoanimationsprodukt als Lernmedium für Sprechfertigkeit zu entwickeln.

## 2. Die Erstellung

In dieser Phase wird die 3D-Videoanimation erstellt. Die Form dieses Lernmediums ist die Videoanimation mit Animationscharakter, ein Mann oder eine Frau, die einen Vortrag auf der Bühne halten. In dieser 3D-Videoanimation wird die deutsche Texttranskription eingetragen. Die Schritte der Verwendung der Applikationen *Tellagami* und *PowerDirector* in der Erstellung des Lernmediums werden in dieser Phase beschrieben. Die Schritte zur Erstellung einer 3D-Videoanimation mit der Applikation *Tellagami* sind, wie folgendes: (1) Zuerst die *Tellagami*-Anwendung öffnen

und auf *Create* klicken, (2) Eigenen Charakter in der Funktion *Character* erstellen, (3) Im Menü *Gender* das Geschlecht männlich oder weiblich wählen, (4) Im Menü *Skin Tone* die Hautfarbe wählen, (5) Im Menü *Eyes* die Augenfarbe wählen, (6) Im Menü *Hair* die Haarfarbe wählen, (7) Im Menü *Top* die Art und die Farbe des Kleidungsstückes wählen, (8) Im Menü *Bottom* die Art und die Farbe der Hose wählen, (9) Im Menü *Shoes* die Farbe der Schuhe wählen, (10) Im Menü *Shoes* die Farbe der Schuhe wählen, (11) Auf Menü *Background* klicken und *Stage* wählen, um den Hintergrund in einem Vortrag zu ändern, (12) Auf *Share* und *Save* klicken, um die 3D-Videoanimation zu speichern.

Danach die Schritte zum Kombinieren mehrerer Videoanimationen und zum Hinzufügen von Texttranskriptionen mit Hilfe der *PowerDirector* sind: (1) Zuerst die *PowerDirector*-Anwendung öffnen, (2) Auf das Videosymbol klicken, um ein neues Projekt zu erstellen, (3) Den Name für die Spalte *Project Name* eingeben und *Project Aspect Ratio* für den Bildschirm wählen, danach *OK* klicken, (4) Den Ordner auswählen, zum Speichern der 3D-Videoanimation, (5) Den Ordner auswählen, zum Speichern der 3D-Videoanimation, (6) Auf Schritt 5 wiederholen, um ein weiteres Video hinzuzufügen, (7) Auf das Tonsymbol klicken, um die Tonaufnahme des Vortrags hinzuzufügen, (8) Den Ordner *Speech Records* wählen, zum Speichern der Tonaufnahmen des Vortrags, (9) Auf das Plus-Symbol klicken, um die Tonaufnahme des Vortrags auszuwählen, (10) Auf das Plus-Symbol klicken, um die Tonaufnahme des Vortrags auszuwählen, (11) Zum Speichern auf das Pfeil-symbol in der oberen rechten Ecke klicken, (12) Auf *Produce Video* klicken, um die Videoanimation in der Galerie zu speichern, (13) Auf *Save to Gallery or SD Card* klicken, (14) Auf *Video Resolution* auswählen und auf *Produce* klicken, um den Speicherprozess in der Galerie zu speichern, (15) Auf *OK* klicken, wenn der Speicherungsprozess *Complete* ist,

### 3. Die Evaluation



Die Evaluation ist der letzte Schritt der Erstellung der Videoanimation „freier Vortrag“ als Lernmedium für Sprechfertigkeit. In dieser Phase werden die Prüfung und die Validierung durchgeführt, damit herausgefunden werden kann, ob das Lernmedium schon gut genug ist oder noch verbessert werden sollte. Dieses Lernmedium wird von den Experten validiert. Die Experten sind ein deutscher Muttersprachler und ein Designexperte. Die Experten haben Ratschläge, Kommentare und eine Bewertung gegeben. Die Validierung der 3D-Videoanimation besteht aus zwei Teilen. Zuerst werden die Vortragsmaterialien von dem deutschen Muttersprachler korrigiert. Es gibt noch einige Verbesserungen. Die Verbesserungen der Vortragsmaterialien bestehen aus der Eignung der Inhalte des Vortragsmaterials zum Thema, Redemittel für einen Vortrag, Textaufbau, Grammatik, und Wortschatz. In der Validierung wurden die Vortragsmaterialien mit sehr gut bewertet.

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 Vortragsmaterial 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.

### **Das Ergebnis der Erstellung**

Das Ergebnis der Untersuchung sind fünf 3D-Videoanimationen mit fünf verschiedenen Themen als Lernmedium für Sprechfertigkeiten. Jeder 3D-Videoanimation hat eine Texttranskription. Durch diese Texttranskription können die Studierenden direkt die Sätze lesen, die vom Animationscharakter durch den Vortrag auf Deutsch gesagt werden. Die Videoanimation könnte ein Beispiel für eine mündliche Prüfung Teil zwei

Niveau B1 sein und danach können die Studierenden davon viel lernen. Die erstellten Videoanimationen behandeln die Themen: (1) Brauchen Kinder ein Mobiltelefon? (Dauer: 10:05 min.), (2) Sehen Kinder zu viel fern? (Dauer: 09:57 min.), (3) Umweltschutz (Dauer: 09:49 min.), (4) Brauchen die Familieneingemeinsames Abendessen? (Dauer: 12:10 min.) und (5) Sollen junge Leute bei ihren Eltern wohnen? (Dauer: 11:27 min.)

## DIE DISKUSSION

Basierend auf den Ergebnissen in dieser Untersuchung wird zusammengefasst, dass die 3D-Videoanimation „freier Vortrag“ als Lernmedium für Sprechfertigkeit geeignet ist. In der Planungsphase wurden die Vortragsmaterialien, die Tonaufnahmen, die Applikationen *Tellagami* und *PowerDirector* vorbereitet. Die Schwierigkeit beim Schreiben von Vortragsmaterialien liegt in dem Textaufbau, der die Form der mündlichen Prüfung Teil zwei Niveau B1 anpassen muss. Redemittel für die Vortragsmaterialien müssen auch vielfältiger sein, damit die Vorträge nicht monoton sind. Eine Herausforderung während des Prozesses der Tonaufnahmen für den Vortrag 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. Die Stimme des Vortrags wirkt ohne Intonationen.

In der zweiten Phase wird die Erstellungsphase mit Hilfe *Tellagami* und *PowerDirector* durchgeführt. In dieser Phase gibt es ein Problem bei der Erstellung der 3D-Videoanimationen, denn in der ersten Applikation *Tellagami* gibt es einige Nachteile. Die Nachteile der *Tellagami*-Applikation sind: (1) Im Menü *Message* gibt es nur eine Dauer von 90 Sekunden für ein Video. Diese Dauer reicht nicht aus, um die 3D-Videoanimationen zu erstellen. (2) Diese Applikation hat kein Menü zum Hinzufügen von Texttranskriptionen. Daher wird die zweite Applikation *PowerDirector* verwendet, um mehrere Videoanimationen zu kombinieren und eine Texttranskription hinzuzufügen. In der Evaluationsphase

wurden die Vortragsmaterialien und das Lernmedium von den Experten korrigiert und validiert. Ein deutscher Muttersprachler hat Ratschläge gegeben, um den Inhalt der Vortragsmaterialien zu verbessern, damit die Vortragsmaterialien sehr gut und Nutzenswert sind. Ein Designexperte hat Kommentare und eine Bewertung für das Lernmedium gegeben. Die 3D-Videoanimation „freier Vortrag“ ist sehr gut für ein interessantes Lernmedium für Sprechfertigkeit.

## **DIE SCHLUSSFOLGERUNG**

Nach den Untersuchungsergebnissen fallen die Schlussfolgerungen folgendermaßen aus:

1. Der Prozess der Erstellung der Videoanimation „freier Vortrag“ als Lernmedium für Sprechfertigkeit besteht aus der Erklärung der Phasen von Richey und Klein (in Sugiyono, 2016: 39). Darunter sind: (1) Die Planung (Der Bedarf der 3D-Videoanimation „freier Vortrag“ als Lernmedium ist geeignet für Sprechfertigkeit Niveau B1, insbesondere für die mündliche Prüfung Teil zwei), (2) die Erstellung (Die Vortragsmaterialien bestehen aus fünf verschiedenen Themen. Und die fünf 3D-Videoanimationen mit den Texttranskriptionen), und (3) Die Evaluation (Es gibt einige Verbesserungen für die Vortragsmaterialien und das Lernmedium. Der Designexperte hat die Videoanimationen „freier Vortrag“ als Lernmedium mit 91,6 bewertet)
2. Die Ergebnisse der Erstellung der 3D-Videoanimation „freier Vortrag“ als Lernmedium für Sprechfertigkeit sind:
  - a. Das Ergebnis der Untersuchung sind fünf 3D-Videoanimationen mit fünf verschiedenen Themen als Lernmedium für Sprechfertigkeiten. Jede der 3D-Videoanimation hat eine Texttranskription. Die erstellten Videoanimation behandeln die Themen: (1) Brauchen Kinder ein Mobiltelefon? (Dauer: 10:05 min.), (2) Sehen Kinder zuviel fern? (Dauer: 09:57 min.), (3) Umweltschutz (Dauer: 09:49 min.), (4) Brauchen die Familie ein gemeinsames Abendessen? (Dauer: 12:10 min.) und (5) Sollen junge Leute bei ihren Eltern wohnen? (Dauer: 11:27 min.)

- b. Die 3D-Videoanimation wurde von Experten evaluiert. In der Evaluierung wurde die 3D-Videoanimation „freierVortrag“ als Lernmedium für Sprechfertigkeit mit der Note 91,6 (sehr gut) bewertet.

### LITERATURVERZEICHNIS

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Dithiya, D.A. 2014. *Pandai Berpidato*. Jakarta Timur: PT.Wadah Ilmu.
- Funk, Hermann, Christina Kuhn dkk. 2015. *Studio d B1: Deutsch als Fremdsprache*. Berlin: Cornelsen Verlag GmbH.
- Gerbes, Johannes, Frauke van der Werff. 2013. *Fit fürs Zertifikat B1: Deutschprüfung für Erwachsene*. Ismaning: Hueber Verlag GmbH.
- Hendrikus, Dori Wuwur. 2016. *Retorika*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ismail, Bastiar. 2016. *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SD Labschool UNNES*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. (<https://lib.unnes.ac.id/23880/> am 11. April 2019 um 20.40 Uhr gelesen).
- Kurniawan, Alex. 2015. *Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X MIA SMA Negeri 1 Sedayu Bantul*. Yogyakarta: UNY. ([http://eprints.uny.ac.id/26309/1/Skripsi\\_ALEK%20KURNIAWAN\\_11203241038.pdf](http://eprints.uny.ac.id/26309/1/Skripsi_ALEK%20KURNIAWAN_11203241038.pdf) am 11. April 2019 um 20.58 Uhr gelesen).
- Mattes, Wolfgang. 2009. *Methoden für den Unterricht: 75 kompakte Übersichten für Lehrende und Lernende*. Paderborn: Schöningh.
- Mulyati, Yeti. 2009. *Materi Pokok Keterampilan Berbahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Neuner, Gerhard und Hans Hunfeld. 2002. *Methoden des Fremdsprachlichen Deutschunterrichts*. Berlin: Druckhaus Langenscheidt.
- Purnama, Putra. 2017. *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Videoscribe Pada Materi Koloid Untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Tahun Akademik 2016/2017*. Banda Aceh: Unsyiah. (<http://www.jim.unsyiah.ac.id/pendidikankimia/article/download/4930/2087> am 11. April 2019 um 20.52 Uhr gelesen).

Roche, Jörg. 2008. *Fremdsprachenerwerb Fremdsprachendidaktik*. Tübingen: UTB.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Sulastri. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Arabic Thematic Video Pada Keterampilan Berbicara Bagi Siswa Kelas VIII MTs*. Semarang: Unnes. (<http://lib.unnes.ac.id/23248/1/2303411024.pdf> am 11. April 2019 um 20.00 Uhr gelesen).

Sutirman, M.Pd. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Wahyuni, Rita. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dengan Model ADDIE Dalam Kegiatan Pembelajaran Blended Learning*. Bekasi Timur: STMIK Bina Insani. (<http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/IMBI/article/view/946/815> am 11. April 2019 um 20.10 Uhr gelesen).

[www.tellagami.com](http://www.tellagami.com) (am 8 April. 2019 um 10.00. Uhr gelesen).

[www.cyberlink.com](http://www.cyberlink.com)(am 8 April. 2019 um 10.14. Uhr gelesen).

---