

JURNAL

**DIE ERSTELLUNG EINES LERNMEDOUMS MIT *ADOBE FLASH CS6*
FÜR DIE VERBESSERUNG DER AUSSPRACHE**

Disusun dan diajukan oleh:

Victor Antonius Sihombing


2133332011

**Telah diverifikasi dan Dinyatakan Memenuhi Syarat untuk Diunggah Pada
Jurnal Online**

Medan, Oktober 2017

Menyetujui,

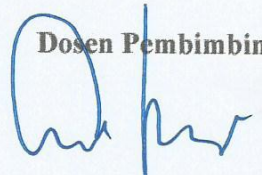
Dosen Pembimbing I,



Dra. Siti Kudriyah, M.Pd

NIP. 19650510 199303 2 001

Dosen Pembimbing II,



Dr. Surya M. Hutagalung, M.Pd

NIP. 19690822 200112 2 001

Editor Jurnal,



Ahmad Bengar Harahap, S.Pd., M.Hum

NIP. 19730813 200112 1 003

DIE ERSTELLUNG EINES LERNMEDIUMS MIT *ADOBE FLASH CS6* FÜR DIE VERBESSERUNG DER AUSSPRACHE

Victor Antonius Sihombing
Dra. Siti Kudriyah, M.Pd
Dr. Surya M. Huragalung, M.Pd

AUSZUG

Victor Antonius Sihombing, Matrikelnummer, 2133332011, Die Erstellung eines Lernmediums mit Adobe Flash CS6 für die Verbesserung der Aussprache Pädagogischer Titel (S1) Deutschprogramm, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität von Medan.

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, um Lernmediums mit Adobe Flash CS6 für die Verbesserung der Aussprache zu erstellen. In dieser Untersuchung wird Erstellungsmethode angewendet. Der Prozess der Erstellung des Lernmediums mit Adobe Flash CS6 für die Verbesserung der Aussprache besteht aus der Erklärung der Phasen von Theorie Ricky und Klein. Darunter sind : (a) die Planung, (b) die Erstellung und (c) die Evaluation. Das Ergebnis der Erstellung Lernmediums mit Adobe Flash CS6 für die Verbesserung der Aussprache sieht so aus. Das erstellte Lernmedium besteht aus 76 Videos. Dieses erstellte Lernmedium kann beim Lernprozess benutzen.

*Schlüsselwörter : die Erstellung, Lernmedien, Adobe Flash CS6, die
Verbesserung der Aussprache*

EINLEITUNG

Sprache ist ein Kommunikationsmittel. Sprache ist auch ein System, das man benutzt, um sich mit anderen zu verständigen oder um anderen Nachrichten, Meinungen und Informationen mitzuteilen. Die Menschen in Indonesien lernen nicht nur Indonesisch als Muttersprache, sondern auch Fremdsprachen.

Fremdsprachen spielen eine wichtige Rolle bei der Entwicklung zu einer modernen Gesellschaft. Eine Person, die Fremdsprachenkenntnisse besitzen, besitzt die Möglichkeit, ihren Horizont und ihr Wissen zu erweitern.

Im zeitalter der Medien müssen die Dozent/innen deshalb verschiedene interessante Lernmedien verwenden. Bovve (in Rini, 2016) meint, dass ein Medium ein Mittel ist, um Informationen zu übermitteln. Das Lernen ist ein Kommunikationsprozess zwischen Studenten und Dozent/innen unter Berücksichtigung des Lernmaterials. Die obigen Meinungen implizieren, dass das Lernmedium ein Lehrmittel ist, das von Dozent/innen verwendet werden sollte, um die Erreichung der Lernziele zu erleichtern (Rahman 2013:156). Die Kommunikation im Unterricht kann also nicht ohne die Hilfe von einem Lernmedium geschehen. Hamalik (in Rini 2016) erklärt, dass ein Medium im Lern- und im Unterrichtsprozess zwei wichtige Rollen hat. Diese sind zum einen das Medium als Unterrichtsmittel und zum anderen das Medium als Quelle für den Unterricht, die von den Studenten für den Selbstlernprozess benutzt werden kann.

Es gibt viele Arten von Medien. Es gibt zum Beispiel Medien, die nur als Hilfsmittel verwendet werden können. Die Medienarten, die im Unterricht verwendet werden können, sind zum Beispiel visuelle Medien, Audio-Medien, audio-visuelle Medien, Objektmedien und Computermedien. Computermedien sind für die Gestaltung eines modernen, interessanten Unterrichts besonders geeignet.

Grundsätzlich sind Computermedien Lernsysteme, die Wissen und Technologie verbinden können. Die Entwicklung der Computertechnologie erfolgt sehr schnell. Fast alle Altersgruppen können inzwischen einen Computer benutzen. Der Computer ist eine Maschine, die dem Menschen bei seiner Arbeit helfen kann. Der Computer ist auch ein Medium, das den Lernerfolg der Studenten auswerten und die Lernergebnisse sofort bereitstellen kann. Außerdem hat der Computer die Fähigkeit, Informationen zu speichern aber auch zu manipulieren. Das Lernen mit Computern hilft den Dozent/innen und den Studenten das Lernziel im Lernprozess zu erreichen. Es gibt drei Arten von

Computermedien, nämlich: Animationsmedien wie zum Beispiel Adobe Flash, Macromedia Flash und Medien in Form von Lernvideos.

Das Computermedium wird oft als Multilernmedium bezeichnet, weil der Computer gut ist, um die Nachrichten mit Hilfe von visuellen Medien, Audio-Medien, Textmedien oder durch Aufzeichnungen zu übermitteln. Das Computermedium, mit dem in dieser Untersuchung gearbeitet wurde, ist die Adobe Flash CS6.

Adobe Flash CS6 ist die führende Authoring-Software für interaktive Web-Animationen im Internet. Sie bietet leistungsstarke Werkzeuge für Animation und Zusammenarbeit sowie für die Bereitstellung der erstellten Videos auf verschiedensten Geräten und Plattformen.

Hinter dem Begriff Adobe Flash CS 6 verbirgt sich die Adobe Creative Suite CS6, die oftmals auch nur als Adobe CS6 bezeichnet wird. Adobe CS6 ist eine Softwaresammlung des Unternehmens Adobe Systems. Die Adobe Creative Suite 6 beinhaltet eine komplette Sammlung von Design-, Grafik-, Videobearbeitungs- und Produktionsprogrammen sowie Webentwicklungsprogramme (http://www.chip.de/downloads/Adobe-Flash-Professional-CS6_12992775.html).

Basierend auf der obigen Beschreibung wäre es sinnvoll ein Lernmediums mit Adobe Flash CS6 zu entwickeln.

THEORETISCHE GRUNDLAGE

Der Begriff des Entwicklungsmodell

Sugiarta (2007:11) stellt fest, dass das gibt mehr Sinn: eine Modellentwicklung dient als konzeptueller Design-Prozess, durch den die Funktionalität des bestehenden Modells durch Hinzufügen von Lernkomponenten verbessert werden soll, um die Qualität der Lernziele zu steigern.

Das Entwicklungsmodell von Richey und Klein besteht aus drei Schritten, nämlich der Planung, der Erstellung und der Evaluation.

Die Entwicklungsschritte werden regelmäßig und systematisch durchgeführt. Nun werden die Schritte des Entwicklungsmodells von Richey und Klein erklärt.

Der Begriff des Aussprache

Der Aussprache ist für den Unterricht an Universitäten, an weiterführenden Schulen, an Sprachschulen, aber auch zum Selbststudium geeignet. (Ulrike A.Kaunzner 1997:6)

Der Begriff des Adobe Flash CS6

Adobe Flash CS6 ist die neueste Version der früheren Version von Adobe Flash CS5. Das Programm verfügt über viele Funktionen, wie zum Beispiel die Schaffung animierte Objekte, die Erstellung von Präsentation, Animationen, Anzeigen, Spielen, und Web-Seite, die für die Herstellung von Animationsfilmen verwendet werden. (Andi, 2012:2).

UNTERSUCHUNGSMETODE

Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung. In dieser Untersuchung wird die deskriptive Methode und das Modell von Richey und Klein benutzt.

Die Daten beruhen auf den Aktivitäten des Verfassers während des Erstellungsprozesses. Bei der Untersuchung wurde das Modell von Richey und Klein als Hilfsmittel verwendet.

Die Quelle dieser Untersuchung ist das Buch Studio D A1.

Diese Untersuchung wurde in der Bibliothek der Fakultät Sprache und Kunst durchgeführt.

Diese Untersuchung benutzt die Theorie von Richey und Klein. Eine ausführliche Erklärung dieser Theorie wird im Kapitel II gegeben.

Das Entwicklungsmodell von Richey und Klein besteht aus drei Schritten, nämlich der Planung, der Erstellung und der Evaluation.

ERGEBNIS DER UNTERSUCHUNG

In dieser Untersuchung wird die Theorie von Rickey und Klein benutzt. Diese Theorie besteht aus drei Phasen, nämlich (1) der Planung, (2) der Erstellung und (3) der Evaluation. In diesem Kapitel wird jede Phase mit ihrem Ergebnis erklärt.

Die Planung

Die „Planung“ ist die erste Phase. Bei der Planung wurde eine Umfrage und ein Interview durchgeführt. Das Ergebnis von der Umfrage und dem Interview im zweiten Semester war, dass die StudentInnen viele Wörter nicht lesen können. Das zeigt, dass die Aussprache der Studenten beim Umlauten, Diphthongs, Eszetts und Konsonnanten. In dieser Phase macht der Verfasser eine Planung.

Die Erstellung

Basierend auf der ersten und der zweiten Phase wird das Lernmedium erstellt. Die Schritte der Erstellung sind folgende:

- a. Adobe Flash CS6 wird geöffnet.
- b. Die Action Script 3.0 wählen.
- c. Dann werden die Schicht mit dem Namen des Kopfes und der Kopf erstellt, die Augen, die Nase und der Mund werden mit dem Pinsel Werkzeug gezeichnet.
- d. Danach wird der Bereich des Körpers bis zu die Händen mit dem Pinsel-Werkzeug gezeichnet.
- e. Anschließend wird der Bereich der Brust und der Bauch mit dem Pinsel-Werkzeug gezeichnet.
- f. Dann wird die Schicht mit den Füßen (die Schuhe und Socken)

mithilfe des Pinsel-Werkzeugs gezeichnet.

g. Danach wird Layer-Kopf ausgewählt und das "Paint Bucket Tool" für die Farbe am Kopf (die Haare, die Augen, die Augenbrauen, die Nase, die Ohren und der Mund) gewählt.

h. Dann wird das "Paint Bucket Tool" gewählt für die Farbe der Kleidung gewählt.

i. Dann wird Layer-Fuß gewählt und man nutzt das "Paint Bucket Tool" für die Farbe des Rocks, der Schuhe und der Socken.

j. Zuvor das, wird Layer-Kopf und F8 in Keyboard geklickt danach wird Type Graphic gewählt.

k. Danach macht man einen Doppelklick auf den "Kopf", um die Mundbewegungen zu erstellen. Dann wird auf "Bereich hinzufügen" geklickt. Danach macht man in der ersten Zeile einen Rechtsklick) -> insert keyframe.

l. Sobald Schritt Nr. 11 beendet wurde, wird doppelt auf die weiße Leinwand geklickt. Dann muss man eine Audiodatei hinzufügen.. Bevor man das tut, wird die Audiodatei von der Internetseite heruntergeladen Soundoftext.com.

m. Danach wird die Audiodatei in Adobe Flash CS6 konvertiert

n. Danach wird Adobe Flash CS6 geöffnet. Man klickt auf "File" -> man klickt auf "Import" -> man auf "Import to Library" -> die

gewünschte Datei wird ausgewählt -> man klickt auf "open".

o. Dann wird Klangteppich geklickt und wird die Bibliothek in der Navigationsleiste auf der rechten Seite geöffnet. Danach wird die Audio-Datei importiert wurde. Dann wird das Timing der Audiodatei zu den Bewegungen des Mundes passen angepasst.

p. Wenn die Bewegungen des Mundes mit der Audiodatei übereinstimmen, wird auf das Bild des Kopfes geklickt. Dann wird auf Eigenschaften im Navigationsbereich geklickt. Dann wird auf das Untermenü Looping ein einzelner Frame-Optionen ausgewählt. Danach wird Keyframe Form mit dem Mund passen.

q. Danach wird ein neuer Bereich für ein Wort gemacht und das Wort wird geschrieben.

r. Danach wird "Publish Preview" ausgewählt, um das Video zu schauen.

s. Zum Schluss wird auf "Save File" geklickt und die Datei.

3. Die Evaluationsphase

Dies ist der letzte Schritt, um ein interessantes Lernmedium zu erstellen. In dieser Phase werden die Prüfung und die Validierung durchgeführt. Der Expert hat Ratschläge, Kommentare und eine Bewertung gegeben. Basierend auf der Obigen Meinung kann festgehalten werden, dass das Lernmedium mit seinen Videos

interessant gestaltet ist.

Der Expert des Designs hat folgendermaßen benotet, von 16 Kategorien der Aspekt der Evaluation gibt es die Note 4, das heißt sehr gut für die 12 Aspekte und der Expert gibt es die Note 3 für die vier Aspekte. Die note 3 bedeutet gut.

Danach können die Videos publiziert werden. Diese Videos werden von Experten geprüft. Die experten sind Dozenten, deutsche, Muttersprachler und die andere Experten, die sich mit dem Design auskennen. Die Experten haben einen pädagogischen Hintergrund.

Das Ergebnis der Erstellung eines Lernmediums mit Adobe Flash CS6 für die Verbesserung der Aussprache

Das Ergebnis der Untersuchung hat 76 Videos erstellt. Die Materien besteht aus Umlauten, Diphthongs, Eszetts und Konsonnanten. Die Umlaute besteht aus 9 Videos. Der Diphthong besteht aus 11 Videos. Eszetts besteht aus 3 Videos. Die Konsonanten besteht aus 76 Videos. Diese Videos dauert 3 Stunden 3 Minuten. Jedes Video dauert 30 Sekunden. Die bewegliche ein Video kapazität ist 35 kb.

In der Zukunft kann diese Videos als Lernmedium besonders für den Deutschlernende und Deutsch benutzen. Diese Erstellung kann verbessern der Aussprache.

Weitere finden die Videos für die Verbesserung der Aussprache auf der CD-ROM. Die CD-Gebrauchsanweisung lautet wie folgt: (1) Zuerst legen Sie die CD in Ihren Computer ein! (2) Man muss warten, bis der Prozess beendet ist. (3) Weiter ist ein Video geöffnet. (4) Danach wird Video automatisch abgespielt.

Die Diskussion

Basierend auf den Ergebnisse der Erstellung eines Lernmediums mit Adobe Flash CS6 für die Verbesserung der Aussprache wurde zusammengefasst, das die Daten in dieser Untersuchung die Videos sind. In dieser Untersuchung wird die Rickey und Klein benutzt. Diese theorie besteht aus drei Phasen, nämlich (1) der Planung, (2) der Erstellung und (3) der Evaluation. In diesem Kapitel wird jede Phase mit ihrem Ergebnis erklärt. Bei der Planung wurde eine Umfrage und ein Interview durchgeführt. Das Ergebnis von der Umfrage und dem Interview im zweiten Semester war, dass die StudentInnen viele Wörter nicht lesen können. Das zeigt, dass die Aussprache der Studenten beim Umlauten, Diphthongs, Eszetts und Konsonanten. In dieser Phase macht der Verfasser eine Planung.

In dieser zweiten Phase wird die Erstellungphase durchgeführt. Zuerst wird das Anzeigenformat der Animation der Menüerstellung gliedert sich in zwei Teile, nämlich die Worte der Beschreibung auf der linken seite und dem Objekt auf der rechten seite. Der Text auf das gewünschte Wort mit ägyptischen Schrift, denn neben der leicht zu lesen, diese Schrift auch den Eindruck der zeitgenössischen, modernen und effizienten vermittelt. Die Verwendung der Farbe mit dem Farbkontrast, die blau ist, damit die Schrift lesbar ist auch wenn die Abstände weit genug bleibt. Der Prozess der Erstellung einen Abbildung auf weißen Hintergrund dient dazu, dass das Objekt deutlich zu erkennen ist.

Der Verfasser wählt ein Mädchen als ein Objekt erstellung, weil die Bild Objekterstellung hier einfach und leicht zu animieren ist. Die ausgewählte blonde Haarfarbe symbolisiert Frauen aus Deutschland. Die Farbe der Kleider.

Die Evaluationsphase wird die Videos mithilfe Adobe Flash CS6 und Sound of Text erstellt. Es wird die Prüfung und die Validierung durchgeführt. Der Expert des Designs hat folgendermaßen benotet, von 16 Kategorien der Aspekt der Evaluation gibt es die Note 4, das heißt sehr gut für die 12 Aspekte und der Expert gibt es die Note 3 für die vier Aspekte. Die note 3 bedeutet gut. Danach können die Videos publiziert werden. Diese Videos werden von Experten geprüft. Die experten sind Dozenten, deutsche, Muttersprachler und die andere Experten, die

sich mit dem Design auskennen. Die Experten haben einen pädagogischen Hintergrund.

SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLÄGE

Die Schlussfolgerung

Nach den Untersuchungsergebnissen fallen die Schlussfolgerungen folgendermaßen aus: Der Prozess der Erstellung eines Lernmediums mit Adobe Flash CS6 für die Verbesserung der Aussprache besteht aus den Phasen von Richey und Klein. Diese sind: (1) der Planung, (2) der Erstellung und (3) der Evaluation.

Das Ergebnis der Erstellung eines Lernmediums mit Adobe Flash CS6 für die Verbesserung der Aussprache wurde von der Experten evaluiert. Evaluiert wurde die Wörter, die Sprache und die Videos das. Design wurde von Design-Experten evaluiert.

Basierend auf der Obigen Meinungen kann geschlossen werden, dass die Videos gut sind. Die Lernmedien von einer Deutschdozentin als Expertin geprüft worden. Das bedeutet, dass die Materie der Lernmaterialien schon korrigiert wurde

Die Vorschläge

Basierend auf den Ergebnissen und Schlussfolgerungen in dieser Untersuchung werden die folgenden Vorschläge gemacht.

Die Deutschlernenden können das Lernmedium mit der Adobe Flash CS6 Software als interessanten Lernstoff beim Deutschlernen verwenden.

Die Deutschdozent/innen können das Lernmedium mit der Adobe Flash CS6 Software als neues Medium im Deutschunterricht anwenden.

Die allgemeinen Leser können das Lernmedium mit der Adobe Flash CS6 Software als Referenzquelle für spätere Untersuchungen verwenden und um Deutsch leichter zu verstehen.

LITERATURVERZEICHNIS

- Baker. 2012. Adobe Flash CS6. Semarang: Wahana Komputer.
- Arsyad, A. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bahri, Aswan. 2005. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rhineka Karya.
- Fachuruozie. 2013. Media Pembelajaran in <http://fachuruozie01.blogspot.co.id>. wird am 02. April 2016 gelesen.
- Herman. 2013. Studio D A1. Jakarta: Katalis.
- Hutagalung. 2016. Metodologi Penelitian Bahasa. in <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article.pdf> wird am 02. April 2017 gelesen.
- Kaunzer, Ulrika A. 1997. Ein Komplettes Übungsprogramm zur Verbesserung der Aussprache für Unterricht und Selbststudium. Heidelberg: Julius Gross Verlag.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian dan Pengembangan. Alfabeta: Bandung.
- Tomlimson. 1998. Materials Development in Language Teaching. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Trianto. 2011. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Yuliana. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash CS6 in [http:// www.chip.de/downloads/Adobe-Flash-Prefesional-CS6_12992775.html](http://www.chip.de/downloads/Adobe-Flash-Prefesional-CS6_12992775.html) wird am 25 März 2017 gelesen.

