

**DIE ERSTELLUNG EINES LERNMEDIUMS  
MIT DER INTERAKTIVEN ANIMATION ZUM THEMA  
„KLEIDUNG UND WETTER“**

**Ahmad Bengar Harahap<sup>1</sup>**

**Iis Maya Putri<sup>2</sup>**

**Linda Aruan<sup>3</sup>**

**AUSZUG**

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, ein Lernmedium mit der interaktiven Animation zum Thema „Kleidung und Wetter“ zu erstellen. Die Erstellungsuntersuchung wird in dieser Untersuchung angewendet. Der Prozess der Erstellung eines Lernmediums mit der interaktiven Animation zum Thema „Kleidung und Wetter“ besteht aus der Erklärung der Phasen von Richey und Klein Theorie. Darunter sind: (1) *die Planung*, (2) *Die Erstellung*, (3) *die Evaluation*. Die Datenquelle dieser Untersuchung wird aus dem Buch und Kursbuch Studio d A1 genommen. Die Daten liefern bewegliche Animationen, Texte, Töne und Bilder. Diese Untersuchung wird an der Deutschabteilung in der Fakultät für Sprachen und Kunst, Staatliche Universität Medan durchgeführt. Das Ergebnis der Erstellung eines Lernmediums mit der interaktiven Animation zum Thema „Kleidung und Wetter“ ist ein Lernmedium mit den Materialien, beweglichen Animation und Übungen, von CD offline benutzt. Die Bewertung von dem Experten über die Qualität des Ergebnisses der Erstellung eines Lernmediums mit der interaktiven Animation zum Thema „Kleidung und Wetter“ ist interessant und gut.

***Schlüsswörter : Lernmedium, interaktive Animation, Medien***

*Abstract*

*The aim of this investigation is to create a learning medium with the interactive animation on the topic of "clothing and weather". The creation exam is used in this exam. The process of creating a learning medium with the interactive animation on the topic of "clothing and weather" consists of the explanation of the phases of Richey and Klein theory. These include: (1) planning, (2) preparation, (3) evaluation. The data source for this study is taken from the book and course book Studio d A1. The data provide moving animations, texts, sounds and images. This examination is carried out at the German department in the Faculty of Languages and Art, Medan State University. The result of creating a learning medium with the interactive animation on the topic of "clothing and weather" is a learning medium with the materials, moving animation and exercises, used offline from CD. The expert's assessment of the quality of the result of the creation of a learning medium with the interactive animation on the topic of "clothing and weather" is interesting and good.*

*Key words: learning medium, interactive animation, media*

## **EINLEITUNG**

### **A. Hintergrund**

Das Medium ist ein Kommunikationsmittel, um Lernziele zu erreichen. Die Lernmedien sind Bücher, Filme, Videos und Lieder. *National Education Asociation (NEA)* erklärt, dass die Medien ein Mittel der Kommunikation in Form von Ausdruck und Audio-visuellen Mitteln, einschließlich der Technologie und *hardware* sind (Susilana, 2009:6).

Zur Zeit verwendet man das Medium Computer und Internet beim Unterricht, weil es modern ist, und die Studenten können schnell die Materien verstehen. Briggs (Susilana, 2009:6) behauptet, dass Medien ein großartiges Werkzeug auf die vorgestellte Lernmaterie in dem Lernprozess sind. Mit dem Lernmedium haben die Studenten Studenten Spaß, mehr Begeisterung und Interesse, die Materie zu lernen. In dem Sprachunterricht lernt man nicht nur durch Wörterbücher, Bücher und Filme, aber es kann auch eine Animation beim Computer und Internet verwendet werden. Animation ist ein interessantes Medium. Animation ist ein Medium, das audio und visuelle Erzählung mit einer Geschichte vereint (Fathurohman, 2015:2). Die Animation wird als Lernmedium verwendet, um die Studenten sich dafür interessiert und motiviert zu lernen. Die Besonderheit dieses animierten Mediums ist ein bewegentes Bild. Die Studenten können auch die anderen Materialien wählen und auch die Übungen, sodass die Studenten am Lernen teilnehmen können (Smaldino, 2011:178). Das Buch *Studio d A1* ist ein Deutschbuch, das von Studenten benutzt wird. Das Buch *Studio d A1* besteht aus zwölf Einheiten mit verschiedenen Themen. Sie sind Start auf Deutsch, 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. In dieser Untersuchung wird das Thema „Kleidung und Wetter“ ausgewählt, weil dieses Thema interessant ist und man kennt die Kleidung, die zum Wetter im täglichen Leben angewendet wird. In diesem Thema lernen die Studenten über Kleidung und

Wetter, Farben und Größe angeben, Adjektive im Akkusativ-unbestimmte Artikel, Wetterinformationen verstehen, Demonstrativa und Wetterwort *es*. Dieses Thema gibt es auf der Einheit 11 Seiten 176 -189. Die Studenten haben das Thema „Kleidung und Wetter“ im zweiten Semester gelernt und diese Untersuchung fokussiert auf Hörverstehen.

Basierend auf das Ergebnis der Pra-Umfrage, die am 24. Mei 2018 mit 22 Deutschstudenten im 2. Semester Klasse Reguler B 2016 gemacht wird, ist das Ergebnis fast 100%, das die Studenten sehr gern mit einem Lernmedium in der Klasse lernen, weil die Studenten mit dem Lernmedium sehr leicht lernen können und Lernprozess Spaß macht. Aber Tatsächlich werden die Lernmedien jedoch selten in der Klasse verwendet. Die Deutschstudenten im 2. Semester lernen noch nicht mit dem interaktiven Lernmedium, besonders dieses Thema „Kleidung und Wetter“ aber sie haben es mit dem interaktiven Lernmedium gelernt , das ist *Hot Potatoes*.

Die Animation wird Macromedia Flash 8 erstellt. Macromedia Flash 8 ist die Entwicklung von Macromedia Flash MX 2004 oder Macromedia Flash 7. Macromedia Flash 8 ist eine Anwendung des Computeranimationsherstellers mit kompletten Einrichtungen wie Zeichnungsausrüstung, Malerei, Symbolen, Illustrationen und anderen Animationskomponenten (Wahyono, 2006). Macromedia Flash 8 ist ausgewählt, da diese Anwendung eine grundlegende Anwendung für Anfänger beim Erstellen interaktiver Lernmedien ist. Dafür wird eine neue Innovation durch interaktiven Animation als Lernmedium entwickelt. w Macromedia Flash 8 Anwendungen werden verwenden, damit der Prozess des Lernens kann leicht erreicht und verstanden werden kann.

Mit dieser Animation kann Deutsch Spaß machen und im täglichen Leben angewendet werden. Basierend auf der obigen Erklärung wird ein die Animation im Deutschunterricht zum Thema „Kleidung und Wetter“ erstellt.

## **THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGEN**

### **Das Entwicklungsmodell**

Goll, Gall & Borg in “*Educational Research*” (Putra, 2011:84) erklären: *Research and Development* in der Bildung ist ein industrienahes

Entwicklungsmodell, bei dem Forschungsergebnisse zur Entwicklung neuer Produkte und Verfahren verwendet werden, die dann systematisch im Feld getestet, bewertet und verfeinert werden, bis sie bestimmte Kriterien, Wirksamkeit und Qualität erreichen. Diese Untersuchung verwendet das Entwicklungsmodell von Richey und Klein. Richey und Klein Modell besteht aus drei Schritten, die (1) die Planung, (2) die Erstellung, und (3) die Evaluation sind.

### **Animation**

Bunadi und Zeembry (Lestari, 2017: 11) sagt, dass die Animation eine nacheinander angeordnete Reihe von Bildern ist. Nach Vaughan (Lestari, 2017: 11) ist die Animation ein Versuch, eine statische Präsentation zum Leben zu erwecken. Eine interaktive Animation ist ein neues, computerbasiertes Lernmedium, das gut gestaltet und interessant ist, um das Interesse am Lernen in einer Fremdsprache zu wecken. Die Vorteile von interaktiven animierten Lernmedien können eine aktivere Reaktion beim Lernen bieten. Zusätzlich wird die Einstellung kritischer bei der Auswahl.

Basierend auf der obigen Aussage kann geschlossen werden, dass die Animation ein Bild ist, das sich bewegen und die Stimme und andere Objekte systematisch füllen kann.

### **Begriff der interaktiven Animation**

Multimedia ist ein Medium, das zwei oder mehr Elemente aus Texten, Grafiken, Bildern, Fotos, Audios und Animation kombiniert (Sutarti, 2017: 26). Beispiele für interaktive Multimedia sind: interaktives Multimedia-Lernen, Spieleanwendungen und mehr. Interaktive Lernmedien sind alles, was mit Software und Hardware zu tun hat, die als Vermittler genutzt werden können, um den Inhalt von Unterrichtsmaterialien aus Lernressourcen den Lernenden mit Lernmethoden zu vermitteln, die den Medien Feedback geben können (Sutarti, 2017: 26).

Basierend auf der obigen Aussage kann geschlossen werden, dass die Animation ein Bild ist, das sich bewegen und die Stimme und andere Objekte systematisch füllen kann.

### **Beziehung der interaktiven Animation mit Macromedia Flash 8**

Macromedia Flash ist ein interaktives Animationsprogramm. In dieser Untersuchung wird eine Animation mit Macromedia Flash 8 erstellt. Macromedia Flash 8 ist die Entwicklungsapplikation von Macromedia Flash MX 2004 oder Macromedia Flash 7.

Beziehung der interaktiven Animation mit Macromedia Flash 8 ist im Macromedia Flash 8 gibt es Funktionen, Einfachheit und *interface*, komplettes *Tools*. Macromedia Flash 8 eignet sich für Anfänger und ist leicht zu verstehen.

### **Macromedia Flash 8**

Macromedia Flash ist eine Anwendung des Computeranimationsherstellers mit kompletten Einrichtungen wie Zeichnungsausrüstung, Malerei, Symbolen, Illustrationen und anderen Animationskomponenten. Nach Wahyono (2006:1) ist Macromedia Flash 8 auch eine Anwendung, die zum Entwerfen und Erstellen von Präsentationstools, Publikationen und anderen Anwendungen verwendet wird, die eine Interaktion mit dem Benutzer erfordern.

Es gibt einige Arten von Macromedia Flash 8, sie sind: **(1) Animation**, Anwendungen, die Animation verwenden, sind Banner, Online-Grußkarten, Werbung. Als Animation gibt es auch einige Arten, sie sind : *1. Frame by Frame Animation*, *2. Motion Tween Animation*, *3. Shape Tween Animation*, *4. Color Tween Animation*. (Astuti, 2006:129-200). **(2) Games**, diese Anwendung erzeugt viele zweidimensionale Spiele durch die Kombination von Flash-Animation mit einer Skriptsprache namens *Actionscript*. **(3) User interface**, diese Anwendung ist im Web gebaut und kommt mit einfachen Navigationsboxen. **(4) Integrated Help System**, Macromedia Flash bietet integrierte Panels mit Kontextreferenzen, ActionScript, Lerntechniken in Flash. **(5) Spell Checker**, ist eine Textverarbeitungsanwendung, um nach Text zu suchen, bei dem die Sprache falsch geschrieben wurde. **(6) Find and Replace**, wird zum Suchen und Ersetzen von Text, Schriftarten, Farben, Symbolen, Sounddateien, Videodateien oder anderen Bitmap-Dateien verwendet.

### **Vorteile und Nachteile**

Diese Untersuchung hat Vorteile und Nachteile, sie sind:  
**Vorteile:**

1. Diese interaktive Animation kann als Lernmedium für Deutsch Audio und visuelle trainieren
2. Dieses Medium hilft beim Verständnis des Themas Kleidung und Wetter in Studio dA1
3. Dieses Medium kann mit einem Computer und Laptop über CD abgerufen werden.
4. Dieses Medium gibt interessante bewegte Animationen, Materialien, Übungen und Redemittel über Kleidung und Wetter.

**Nachteile:**

1. Dieses Medium kann nicht online verwendet werden
2. Kann nur wählen oder klicken Sie auf das Materien

**UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE**

**A. Die Untersuchungsmethode**

Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung. Es wird eine interaktive Animation als Lernmedium zum Thema „Kleidung und Wetter“ erstellt. Diese Untersuchung wird die deskriptive Methode.

**B. Die Daten und die Datenquelle**

Die Daten dieser Untersuchung sind die Wörter, die Sätze, Redemittel, Video und die Übungen. Die Daten werden aus dem Buch Studio dA1 zum Thema „Kleidung und Wetter“ Einheit 11, Seiten 176-189 entnommen.

**C. Der Untersuchungsort**

Diese Untersuchung wird an der Deutschabteilung in der Fakultät für Sprachen und Kunst an der Staatlichen Universität Medan durchgeführt.

**DISKUSSION**

Basierend auf den Ergebnissen der Erstellung eines Lernmediums mit der interaktiven Animation zum Thema „Kleidung und Wetter“ wird zusammengefasst, dass die Daten in dieser Untersuchung aus dem Buch Studio d A1 und die Übungen aus dem Kursbuch Studio d A1 genommen wurden. In dieser

Untersuchung wird die Richey und Klein Theorie benutzt. Die Theorie besteht aus drei Schritten. Sie sind: (1) die Planung, (2) die Erstellung, und (3) die Evaluation.

In der Planungsphase wird eine Pra-Umfrage durchgeführt. Das Ergebnis der Pra-Umfrage war, dass die Studenten sehr gern mit einem Lernmedium in der Klasse lernen, weil die Studenten mit dem Lernmedium sehr leicht lernen können und Lernprozess Spaß macht. Sie lernen noch nicht mit dem interaktiven Lernmedium, besonders bei dem Thema „Kleidung und Wetter“.

Die zweite Phase ist die Erstellungsphase. Die Verfasserin hat das Konzept des Lernmediums entworfen. Die Verfasserin hat die interaktive Animation mit der Applikation Macromedia Flash 8 erstellt. Danach hat die Verfasserin Übungen gemacht. In der Evaluationsphase wird das Lernmedium mit der interaktiven Animation zum Thema „Kleidung und Wetter“ erstellt. Die Materialien und Übungen werden aus dem Buch Studio d A1 genommen. Danach wird das Design des Mediums von dem Designexperten validiert. Der Designexperte hat folgendermaßen benotet, von 9 Kategorien der Aspekte der Evaluation gibt es die Note 4 für 6 Aspekte und die Note 3 für 3 Aspekte. Die Note 4 bedeutet sehr gut, die Note 3 bedeutet gut, die Note 2 bedeutet genug und die Note 1 bedeutet schlecht. Nachdem validiert diese Medien bei ein Expert, der Expert bewertet diese Medien mit der Note 91,6 (sehr gut). Die Note =  $\frac{33}{36} \times 100\%$  = 91,6%.

Basierend auf den obigen Erklärung kann zusammengefasst werden, das die Erstellung eines Lernmediums mit der interaktiven Animation zum Thema „Kleidung und Wetter“ mit der Richey und Klein Theorie sehr gut ist, sodass die Deutschlehrer und auch Deutschlernenden diese interaktive Animation als Lernmedium benutzen können.

## **ERGEBNIS DER UNTERSUCHUNG**

### **a. Der Prozess der Erstellung eines Lernmediums mit der interaktiven Animation zum Thema „Kleidung und Weter“**

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

Der erste Schritt ist „Planung“. Bei der Planung wurde die Pra-Umfrage durchgeführt. Das Ergebnis der Pra-Umfrage, die am 24. Mai 2018 mit 22 Deutschstudenten im 2. Semester Klasse Reguler B 2016 gemacht wurde, ist dass die Studenten sehr gern mit Lernmedium in der Klasse lernen, weil die Studenten mit dem Lernmedium sehr leicht lernen können, und der Lernprozess Spaß macht. Aber Tatsächlich werden die Lernmedien selten in der Klasse verwendet. Die Deutschstudenten im 2. Semester lernen noch nicht mit dem interaktiven Lernmedium, besonders das Thema „Kleidung und Wetter“. Dieses Lernmedium, das mit der applikation Macromedia Flas 8 und in diesem Lernmedium gibt es Animationsvideos, Bilder, Redemittel, und Übungen. Die Datenquelle dieses Thema ist Studio d A1 Einheit 11, Seiten 176-189 und das Kursbuch d A1.

## **2. Die Erstellung**

Der zweite Schritt ist „die Erstellung“. In diesem Schritt wird ein Lernmedium mit der Applikation *Macromedia Flash 8* erstellt. Der Schritte der Erstellung sind folgende:

### **a. Die Schritte für die Verwendung von Macromedia Flash 8**

Hier sind einige Schritte von Macromedia Flash 8, nämlich:

1. Klicken Sie im Startmenü auf Start Programm (Alle Programme) und wählen Sie Macromedia Flash 8.
2. Doppelklicken Sie auf das Macromedia Flash 8-Symbol
3. Warten Sie einige Sekunden, bis das Macromedia Flash 8-Logo angezeigt wird
4. Anschließend wird das Macromedia Flash 8-Dialogfeld angezeigt und klicken Sie auf Flash-Dokument, um ein neues Arbeitsblatt zu öffnen:
5. Der Charakter wird in Adobe Photoshop gemalt.
6. Nachdem die Farbe erhalten wurde, importen Sie das Bild in das Arbeitsblatt

## **1. Die Evaluation**



Diese Phase ist der letzte Schritt der Richey und Klein Theorie, um ein interessantes Lernmedium zu erstellen. In dieser Phase wird schon das Lernmedium mit der interaktiven Animation zum Thema „Kleidung und Wetter“ erstellt. Die Übungen und Materialien dieses Lernmediums wurden aus dem Buch Studio d A1 und die Übungen aus dem Kursbuch Studio dA1 genommen. Dann wird bei diesem Lernmedium eine Validierung durchgeführt. So kann herausgefunden werden, ob das Lernmedium schon gut ist, oder noch verbessert werden sollte.

Die Validierung des Lernmediums wird von dem Designexperten durchgeführt. Der Experte hat einen pädagogischen Hintergrund. Der Experte hat Ratschläge, Kommentare und eine Bewertung gegeben. Der Designexperte hat folgendermaßen benotet, von 9 Kategorien der Aspekte der Evaluation gibt es die Note 4 für 6 Aspekte und die Note 3 für 3 Aspekte. Die Note 4 bedeutet sehr gut, die Note 3 bedeutet gut, die Note 2 bedeutet genug und die Note 1 bedeutet schlecht. Nachdem der Experte diese Medien validiert hat, bewertet der Note 91,6 (sehr gut). Die Note =  $\frac{33}{36} \times 100\% = 91,6\%$ .

Basierend auf der obigen Meinung kann festgehalten werden, dass das Lernmedium mit der interaktiven Animation zum Thema „Kleidung und Wetter“ sehr gut ist.

#### **b. Das Ergebnis der Erstellung eines Lernmediums mit der inetraktiven Animation zum Thema „Kleidung und Wetter“**

Das Ergebnis der Untersuchung ist ein Lernmedium mit der interaktiven Animation zum Thema „Kleidung und Wetter“ für die Deutschstudenten im 2. und 3. Semester und auch für dich Öffentlichkeit. Das Lernmedium dieser Untersuchung besteht aus die Materialien über das Thema „Kleidung und Wetter, Redemittel mit der Animation und den 10 Übungen mit dem interaktiven Quis. Die Größe des Lernmediums ist 4,98 MB. Dieses Lernmedium wurde auf CD exportiert.

## SCHLUSSFOLGERUNG

Die Schlussfolgerungen dieser Untersuchung sind:

1. In dieser Untersuchung wird die Erstellung eines Lernmediums mit der interaktiven Animation zum Thema „Kleidung und Wetter“ mit der Richey und Klein Theorie erstellt. Diese Theorie besteht aus drei Phasen, sie sind: (1) die Planung, (2) die Erstellung und (3) die Evaluation. Die Erste Phase ist Planung. In der Planung wird die Datensammlung und das Ergebnis Pra-Umfrage in der Problemidentifizierung beschreiben und die Materialien über das Thema „Kleidung und Wetter“ von dem Buch Studio d A1 erstellt. Die zweite Phase ist die Erstellung. In dieser Phase wird das Design des Lernmediums mit der Applikation Macromedia Flash 8 entworfen und die Übungen mit der interaktiven Animation zum Thema „Kleidung und Wetter“ erstellt. Die dritte Phase ist die Evaluation. In dieser Phase wird eine Validierung durchgeführt. Die Materialien und Übungen werden aus dem Buch Studio d A1 genommen. Der Muttersprachler hat die Wörter und Sätze korrigiert. Das Medium dieser Untersuchung wird auch von einem Designexperte validiert und benotet.
2. Das Ergebnis der Erstellung eines Lernmediums mit der interaktiven Animation zum Thema „Kleidung und Wetter“ ist:
  - a. Diese Untersuchung hat ein Lernmedium mit der interaktiven Animation erstellt, das dieser Abschlussarbeit angehängt wird.
  - b. Das Lernmedium wurde von dem Experten validiert. Die Note =  $\frac{33}{36} \times 100\%$  = 91,6%.

## LITERATURVERZEICHNIS

- Astuti, Dwi. 2006. *Teknik Membuat Animasi Profesional Menggunakan Macromedia Flash 8*. Semarang: SmitDev Community
- Dalimunthe, Syahyati Ari. 2018. *Skripsi Die Erstellung Eines Interaktivmediums zum Lernen der Deutsche Grammatik*. Medan: Universitas Negeri Medan

- Fathurohman, Rifai. 2015. *Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Memacu Keaksaraan Multi Bahasa pada Siswa*. Kudus: FKIP Universitas Muria Kudus
- Jalinus, Nizwardi, dkk. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA
- Lestari, Vopy. 2017. Skripsi *Die Erstellung einer Animation als Lernmedium für die Grammatik im Deutschunterricht*. Medan: Universitas Negeri Medan
- Oka, Putu Arya. 2017. *Media dan Multimedia pembelajaran*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA
- Putra, Ilham Eka. 2013. *Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif*. Padang: Dosen Sistem Informasi STMIK Indonesia Padang
- Putra, Nusa. 2011. *Research & Development penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sihombing, Viktor. 2017. Skripsi *Die Erstellung eines Lernmediums mit Adobe Flash Cs6 für die Verbesserung der Aussprache*. Medan: Universitas Negeri Medan
- Simanjuntak, Nurmala. 2017. *Die Erstellung Interaktivmediums Powerpoint für die Steigerung Sprechfertigkeit*. Medan: Universitas Negeri Medan
- Smaldino, Sharon E, dkk. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Steinmetz, Ralf. 1999. *Multimedia-Technologie: Grundlagen, Komponenten, und Systeme*. Berlin: Springer- Verlag Berlin Heidelberg.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: alfabeta
- Sukiyasa & Sukoco. 2013. *Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Susilana, Rudi & Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatandan Penilaian*, Bandung: CV Wacana Prima
- Sutarti, Tatik & Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA
- Utomo, Yugo Bhukti, dkk. 2015. *Animasi Interaktif Pengenalan Pakaian Adat Tradisional pada SMP PGRI 1 Bekasi*. Jakarta: STMIK Nusa Mandiri

Wahyono, Teguh. 2006. *36 jam belajar komputer animasidengan macrpomedia flash 8*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

<https://fauziasifaa.wordpress.com/2013/03/24/langkah-langkah-membuka-macromedia-flash-8/> diunduh pada tanggal 4 Juni 2018 pukul 10.00 WIB

---

Biografie der AuthorInnen :

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

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

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