

DIE ERSTELLUNG EINES INTERAKTIVEN MEDIUMS FÜR DAS FACH SPRECHFERTIGKEIT FÜR WEITERE FORTGESCHRITTENE AUF DEM NIVEAU B1

Lia Meilani Putri¹

Hafniati²

Suci Pujiastuti³

¹is Teacher at Bright Education Indonesia, Riau , ²is German Lecturer at Unimed, Medan, ³is German Lecturer at Unimed, Medan

Abstract

The aim of this research is to develop the media and to explain the results of interactive media on the topics of "Time", "Daily Life", and "Men-Women-Partners". The method of this research is used the development method. The development process consists of explaining the theory of Richey and Klein. Including (1) Planning, (2) Development, (3) Evaluation. The data from this research are expressions and dialogues on the topics "Time", "Daily Life", and "Men-Women-Partners" for the course "Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene". The steps for developing expressions and dialogues on the topics "Time", "Daily Life", and "Men-Women-Partners" for the course "Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene" are also explained. The research sources come from the book "Studio d B1: Deutsch als Fremdsprache" (Funk et al, 2015:12-60), "Themen neu Lehrwerk für Deutsch als Fremdsprache" (Aufderstraße, Hartmurt, et al., 2000:105), "Abenteuer Alltag Menschen in Deutschland" (Borbein, Volker und Christian Baumgarten, 2008:110), "Aspekte neu B1: Arbeitsblatt Kapitel 5, Modul 1" (Hoffmann, Ludwig, 2015:1-5) and "Redemittel für Diskussionen" (Teilmann, Udo, 2016:2). The result of this research is an interaktive media on the topics "Time", "Daily Life", and "Men-Women-Partners" for the course "Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene". This interactive media consists of 41 pages. The evaluation results show that this interactive media has an overall value of 92,5 (very good). This media can be used with a laptop.

Keywords: *Interactive Media, Course "Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene"*

Auszug

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, ein Medium herauszufinden und die Ergebnisse eines interaktiven Mediums mit dem Themen "Zeitpunkte", "Alltag", und "Männer-Frauen-Paare" zu beschreiben. In dieser Untersuchung wird die Erstellungsmethode angewendet. Der Prozess der Erstellung besteht aus der Erklärung der Phasen von Theorie Richey und Klein. Darunter sind (1) die Planung, (2) die Erstellung, (3) die Evaluation. Die Daten dieser Untersuchung sind die Redemittel und die Dialoge zu den Themen "Zeitpunkte", "Alltag" und "Männer-Frauen-Paare" für das Fach *Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene*. Die Schritte für die Erstellung der Redemittel und der Dialoge zu den Themen

“Zeitpunkte“, “Alltag“ und “Männer-Frauen-Paare“ für das Fach *Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene* werden auch dargestellt. Die Quelle der Untersuchung sind aus dem Buch “Studio d B1: Deutsch als Fremdsprache” (Funk et al, 2015:12-60), “Themen neu Lehrwerk für Deutsch als Fremdsprache” (Aufderstraße, Hartmurt, et al., 2000:105), “Abenteuer Alltag Menschen in Deutschland” (Borbein, Volker und Christian Baumgarten, 2008:110), “Aspekte neu B1: Arbeitsblatt Kapitel 5, Modul 1” (Hoffmann, Ludwig, 2015:1-5) und “Redemittel für Diskussionen” (Teilmann, Udo, 2016:2). Das Ergebnis der Untersuchung ist ein interaktives Medium zu den Themen “Zeitpunkte“, “Alltag“ und “Männer-Frauen-Paare“ für das Fach *Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene*. Dieses interaktive Medium besteht aus 41 Seiten. Das Ergebnis der Evaluation zeigt, dass das interaktive Medium die gesamte Note 92,5 hat (sehr gut). Das Medium kann mit dem Laptop genutzt werden.

Schlüsselwörter : *Interaktives Medium, Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene*

EINLEITUNG

Es gibt vier wichtige Kompetenzen zu lernen: Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben, wenn die Studierenden eine Sprache wie Deutsch lernen möchten. Das Buch Studio d B1 ist das letzte Hauptbuch, um diese vier Kompetenzen an der Deutschabteilung der Staatlichen Universität Medan zu studieren, das auch für das Fach *Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene* benutzt wird.

Die Verwendung eines interessanten und innovativen Lernmediums beim Deutschlernen ist wichtig, besonders für die Sprechfertigkeit. Es gibt einige modernen Medien, die erstellt werden können, eines davon ist ein interaktives Medium. Mit einem interaktiven Medium können die Studierenden selbständig lernen.

In der Entwicklungstechnologie entstehen viele verschiedene Produkte, die den Studierenden beim Lernen helfen können. Unter ihnen ist die Software *Adobe Captivate*. Die Hauptseite der Software *Adobe Captivate* ist wie die Applikation *Microsoft PowerPoint*. Diese Software besteht über fünf Hauptmenüs und viele Tools, die für die Erstellung eines interaktiven Lernmedium vorgesehen werden.

Das interaktive Medium, das erstellt wird, enthält das Menü, in dem es Materialien und Quizess gibt. Das Material umfasst die Themen “Zeitpunkte“, “Alltag“ und “Männer-Frauen-Paare“, das mit Redemittel und Dialoge ausgestattet

wird. Die Quizess werden basierend auf dem Material erstellt, in dem Feedback in Form eines Zeichenausdrucks bereitgestellt wird.

Basierend auf dem Ergebniss einer Umfrage, die mit den Lehrenden des Fachs *Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene* am 31. Januar 2020 an der Deutschabteilung durchgeführt wurde, kann geschlossen werden, dass die Lehrenden noch nicht für das Fach *Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene* auf dem Niveau B1 mit einem interaktiven Medium unterrichten. Daher soll ein Medium im Rahmen der vorliegenden Arbeit erstellt werden.

Basierend auf dem Hintergrund wird eine Untersuchung über die Erstellung eines interaktiven Mediums für das Fach *Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene* mit der Software *Adobe Captivate* durchgeführt.

THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE

Der Begriff der Erstellungsuntersuchung

Nach Richey und Klein (in Sugiyono, 2017:29) sind Design- und Erstellungsuntersuchung eine systematische Untersuchung über ein Produkt zu entwerfen, ein Design eines Produkts zu entwickeln und ein Produkt zu bewerten. Das Ziel dieser Untersuchung ist die Daten als die Grundlage für die Erstellung von Produkten, Werkzeugen und Modellen zu erhalten, die beim Lernen und Nicht-Lernen verwendet werden können.

Borg und Gall (in Sugiyono, 2017:28) beschreiben, dass die Funktionen der Erstellungsuntersuchung die Produkts zu validieren und zu entwickeln sind. Die Validierung des Produkts bedeutet, dass das Produkt bereits vorhanden ist und der Verfasser nur die Effektivität oder die Validierung des Produkts prüft.

Das Erstellungsmodell

Diese Untersuchung benutzt eine *Research and Development (R&D)* Ansatz. Zur Erstellung wird die Theorie von Richey und Klein (in Sugiyono, 2017:39) als Grundlage benutzt. Richey und Klein (in Sugiyono, 2017:39) erläutern, dass die Erstellung des Prozess der Übersetzung der Designvorgaben in der physischen Form im Bezug auf die systematische Untersuchung von der Konzeption, Erstellung und Bewertung ist.

Im Folgenden werden die Schritte des Erstellungsmodells von Richey und Klein erklärt.

1) Die Planung

In der Planungsphase ist eine Produktplanungsaktivität, die zu bestimmten Zwecken durchgeführt wird. In diesem ersten Schritt wird die Analyse der Anforderungen durchgeführt, die auf einer Umfrage mit den Lehrenden basierend. Später werden das Design und Konzept vom Medium für das Fach *Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene* vorbereitet.

2) Die Erstellung

Die Erstellung ist die zweite Phase. Diese Phase ist eine Aktivität, um das Produkt, basierend auf dem Designkonzept, zu realisieren. Die Erstellung des Produkts umfasst alle Tätigkeiten nach dem Entwurf.

3) Die Evaluation

Die Evaluation ist ein Test für Bewertung der Produktqualität und ob die Kriterien für gutes Lernmedium erfüllt sind. In dieser Phase wird das Produkt des Mediums geprüft und bewertet, ob die Materialien, die Sprache und das Designmedium vom Medium schon gut und interessant sind oder noch verbessert werden sollen.

Der Begriff des Mediums

Arsyad (2017:3) stellt dar, dass das Wort "Medium" aus der lateinischer Sprache kommt und der Plural von diesem Wort "Medien" ist. Das Wort "Medium" bedeutet als Mitte, Absender, oder Vermittler. Alle Dingen sind nach Sadiman, et al (2009:7) ein Lernmedium, die die Nachricht von der Quelle übermitteln können, damit ist die Umgebung vom Lernen effektiv. Arsyad (2017:3) beleuchtet, dass ein Medium ein Mittel ist, das die Inhalte des Lernens vermittelt.

Seels und Glasglow (in Arsyad, 2017:35) teilen die Medien in zwei Kategorien ein. Das sind traditionelle und moderne Medien:

1) Traditionelle Medien sind bewegungslose Visualisierungen wie Slides, Projektionen, Bilder, Fotos, und Diagramme. Auditive Medien zum Beispiel Kassetten, Filme und Videos sind auch traditionelle Medien. Bücher, Texte,

Zeitschriften sind druckschriftliche Medien. Spiele und Rätsel gehören auch zu den traditionellen Medien.

2) Moderne Medien sind die Medien mit den Geräten der Telekommunikation und des Mikroprozessors. Die Beispiele in diesen Medien sind Fernkurse, interaktive Tutoriensysteme, Spiele des Computers, Hypermedium, CDs, usw.

Der Begriff des Interaktivmediums

Wibawanto (2017:175) definiert, ein Interaktivmedium als eine Sorte von Medien, das verwendet werden kann, um die Lernmaterialien effektiver und effizienter zu übermitteln. Der Hauptvorteil von einem interaktiven Lernmedium ist die Interaktivität, die für die verschiedenen Möglichkeiten der Interaktion zwischen Benutzern und Medien eröffnet. Munadi (2008:152) legt aus, dass interaktive Multimediale Medien im Unterricht verwendet werden können, weil diese Medien effektiv sind, um das Lernergebnis der Studierenden zu steigern.

Der Begriff der Sprechfertigkeit

Tarigan (2008:16) interpretiert, dass Sprechen die Fähigkeit ist, um Laute, Wörter oder Sätze auszusprechen, sowie Gedanken, Ideen und Gefühle auszudrücken. Damit ist das Sprechen mehr als nur die Aussprache von Lauten oder Wörtern. Sprechen ist ein Mittel, um die Ideen zu kommunizieren, die nach den Bedürfnissen der Zuhörer vorbereitet und entwickelt werden.

Das Fach *Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene*

Burg (2013:12) stellt fest, dass der Gemeinsame Europäische Referenzrahmen für Sprachen bei der Sprechkompetenz zwischenunterscheidet:

- 1) Zusammenhängendem Sprechen, also einen Monolog oder eine Rede vor Publikum zu halten und
- 2) Der Fähigkeit, an Gesprächen teilzunehmen, wobei hier die Hörverstehens- und die Sprechkompetenz miteinander verknüpft sind.

Der GER teilt die sprachlichen Fertigkeiten in die Kompetenzstufen A1-A2-B1-B2-C1-C2 ein.

In der Deutschabteilung an der Staatlichen Universität Medan lernen die Studierenden die deutschen sprachlichen Fertigkeiten in die Kompetenzstufen vom Niveau A1 bis dem Niveau B1. Auf dem Niveau B1 üben die Studierenden auf der Sprachkompetenz in dem Fach *Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene*.

Adobe Captivate

Bruyndonckx (2015:58) verdeutlicht, dass seit der Einführung von *Adobe Captivate* im Jahr 2004, als die Hauptlösung für die Erstellung *e-Learning* war. Zunächst war es ein einfaches Screenshot-Tool *FlashCam*. Im Jahr 2002 erwarb ein Unternehmen *eHelp* das Screenshot-Tool *FlashCam* und verwandelte es in einem vollständigen *E-Learning*-Briefpapier namens *RoboDemo*. Im Jahr 2004 übernahm die Firma *Macromedia* das *E-Learning*-Briefpapier namens *RoboDemo* und änderte sie den Namen des Produkts erneut und dann wurde der Name *Macromedia Captivate* geboren. Für einige Monate später übernahm *Adobe* die Firma *Macromedia* und endlich war *Macromedia Captivate* zu *Adobe Captivate*.

Die Themen “Zeitpunkte“, “Alltag“, “Männer-Frauen-Paare“

Die Themen “Zeitpunkte“, “Alltag“, “Männer-Frauen-Paare“ werden im dritten Semester unterrichtet.

1) Das Thema “Zeitpunkte“

Dieses Thema sind über Zeit, Zeitgefühl und deutsche Geschichte zu sprechen und Informationen zu kommentieren. Funk, et al (vgl, 2015:13-26) erklären, es gibt Redemittel für dieses Thema wie zum Beispiele: (a) Wenn ich und meine Freunde im Café gehen, vergeht die Zeit schnell. (b) Als ich (c) Ich meine den Artikel sehr nützlich, weil

2) Das Thema “Alltag“

Dieses Thema sind über Alltagsprobleme zu sprechen, Ratschläge zu geben und etwas zu begründen. Funk, et al (vgl, 2015:28-44) beschreiben, es gibt Redemittel für dieses Thema wie zum Beispiele: (a) Mich ärgert, wenn ich im Stau bin. (b) Geh zum Strand! Bist du schon mal zum Strand gegangen?

3) Das Thema “Männer-Frauen-Paare“

Dieser Thema sind über Männer, Frauen und Klischees zu sprechen, jemanden zu zustimmen oder widersprechen und über Partnerschaftprobleme zu sprechen. Funk, et al (vgl, 2015:28-44) beleuchten, es gibt Redemittel für dieses Thema wie zum Beispiele: (a) Frauen müssen im Haushalt machen. (b) Ich bin einverstanden/ ich stimme zu deiner Meinung/.....

Konzeptuelle Grundlage

Sprechen ist eine wichtige von vier Kompetenzen, wenn die Studierenden eine Sprache lernen wollen. Wenn die Studierenden sprechen, müssen sie die richtigen und verschiedenen Redemittel benutzen. Es wird gebraucht, dass die interessanten und innovationen Medien beim Deutschlernen, besonders für die Sprachkompetenz. Es gibt viele interessanten Variationen der modernen Medien wie auch ein interaktives Medium im Unterricht zu verwenden. Ein interaktives Lernmedium ist ein Medium, das der Benutzer mit einem *Controller*-Tool verwenden können. Dieses interaktive Lernmedium kann zum Thema "Zeitpunkte", "Alltag" und "Männer-Frauen-Paare" für das Fach *Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene* auf dem Niveau B1 benutzt werden. Die Materialien sind Redemittel und Dialoge aus dem Buch *Studio d B1: Deutsch als Fremdsprache* (Funk et al, 2015:12-60) vom Verlag "Katalis". Dieses Medium ist hilfreich und interessant für die Studierenden. Deshalb wird es ein interaktives Medium für das Fach *Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene* auf dem Niveau B1 mit der Software *Adobe Captivate* zum Thema "Zeitpunkte", "Alltag" und "Männer-Frauen-Paare" erstellt. In dieser Untersuchung wird das Modell von Richey und Klein (in Sugiyono, 2017:39) verwendet, das aus drei Phasen besteht. Das sind: (1) die Planung, (2) die Erstellung, (3) die Evaluation.

UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE

Die Untersuchungsmethode die Erstellungsuntersuchung mit dem Modell von Richey und Klein (in Sugiyono, 2017:39) benutzt. Diese Untersuchung wird in der Deutschabteilung an der Fakultät für Sprache und Kunst an der Staatlichen Universität Medan durchgeführt. Die Daten von dieser Untersuchung sind die Redemittel und die Dialoge zum Thema "Zeitpunkte", "Alltag" und "Männer-Frauen-Paare" für das Fach *Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene* aus dem Kursbuch "Studio d B1: Deutsch als Fremdsprache" (Funk et al, 2015:12-60) vom Verlag "Katalis" (Jakarta). Diese Untersuchung benutzt die Theorie von Richey und Klein. Die Theorie wurde schon in Kapitel II dargestellt. Richey und Klein nennen

drei Schritte der Erstellungsmodell (1) die Planung, (2) die Erstellung, und (3) die Evaluation.

ERGEBNISSE DER UNTERSUCHUNG

Dieses Kapitel handelt von den Untersuchungsergebnissen. In diesem Kapitel werden die Ergebnisse der Erstellung eines interaktiven Mediums mit der Software *Adobe Captivate 2017* zum Thema “Zeitpunkte”, “Alltag”, “Männer-Frauen-Paare” aus dem Buch *Studio d B1* erklärt. Jeder Schritt hat ein eigenes Untersuchungsergebnis.

Das Design des interaktiven Mediums wird vielfältig und interessant entworfen. Das interaktive Medium besteht aus 41 *Slides*, die die Materialien und Übungen enthalten. Auf der Hauptseite gibt es die Menüs wie Materialien, Lernziele, Übungen, Informationen der Autorin und Auswahl zu hinausgehen. Die Materialien beinhalten Redemittel und Dialoge über “Zeitpunkte”, “Alltag”, und “Männer- Frauen- Paare”. Die Dialoge werden mit dem Video bearbeitet.

Die Übungen sind *Multiple Choice*, Zuordnungsübung und Rank/Sequenz. Jedes Thema enthält eine Art von Übungen. Die Übungen vom Thema “Zeitpunkte” ist *Multiple Choice* und enthält fünf Aufgaben. Die Studierenden werden die Note 5 bekommen, wenn ihre Antwort richtig ist. Die Übungen vom Thema “Alltag” ist Zuordnungsübung und enthält fünf Aufgaben. Die Studierenden werden die Note 4 bekommen, wenn ihre Antwort richtig ist. Die Übungen vom Thema “Männer- Frauen- Paare” ist Rank/Sequenz und enthält vier Aufgaben. Die Studierenden werden die Note 15 bekommen, wenn ihre Antwort richtig ist.

Die Studierenden können mit diesem Lernmedium selbst lernen und auch die Aufgaben selbst beantworten. Die Übungen geben den Studierenden direkt Feedback. Wenn die Antwort richtig ist, wird ein guten Satz gezeigt. Am Ende von allen Aufgaben werden die Studierenden eine Note basierend auf den richtigen Aufgaben bekommen. Sie können auch sehen, wo sie Fehler gemacht haben, beim Button “Zurück zu den Übungen” zu klicken. Die höchste Note von gesamten

Übungen ist 100. Die Kapazität des interaktiven Mediums ist 115 MB HTML (offline).

DISKUSSION

Basierend auf den Ergebnissen der Erstellung eines interaktiven Mediums für das Fach *Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene* auf dem Niveau B1 kann man zusammenfassen, dass in dieser Untersuchung die Theorie von Richey und Klein (in Sugiyono, 2017:28) verwendet wurde. Diese besteht aus drei Phasen. Sie sind (1) Planung, (2) Erstellung; und (3) Evaluation. In der Planungsphase wird die Forschung über die Informationen auf der Bedarfsanalyse mit der Umfrage bei den Lehrenden gesammelt, danach werden sie analysiert.

In der zweiten Phase wird die Erstellungsphase. In dieser Phase wird das Interaktivmedium mit der Software *Adobe Captivate* erstellt. Das interaktive Medium wird basierend auf den Themen "Zeitpunkte", "Alltag", und "Männer und Frauen" entworfen, das mit den Redemitteln, Dialogen und Videos ausgestattet wird. Alle Elemente werden gut kombiniert, sodass das Lernmedium interessant sein wird.

Die letzte Phase ist die Evaluation. Es gibt zehn Kategorien, die bewertet werden müssen. In sieben Kategorien, wurde die Note 4 gegeben und in drei Kategorien die Note 3. Der Experte gibt auch Kommentar, dass es soll auf die Schreibweise den Buchstaben und *Background* geachtet werden und das Erscheinen des Quizes "Sequenz" noch nicht effektiv ist, wie es funktioniert. Das verbesserte Medium wird bei dem Experten validiert. Der Experte bewertet das interaktive Medium mit der Note 92,5 (sehr gut). Die Note = $\frac{37}{40} \times 100 = 92,5$.

Basierend auf der Evaluation wird geschlossen, dass die Erstellung eines interaktiven Mediums für das Fach *Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene* auf dem Niveau B1 sehr gut ist.

SCHLUSSFOLGERUNG

Nach den Untersuchungsergebnissen fallen die Schlussfolgerungen folgendermaßen aus:

1. In dem Prozess der Erstellung eines interaktiven Medium für das Fach *Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene* auf dem Niveau B1 werden die Schritten des Modells von Richey und Klein erklärt. Sie sind 1) Planung (die Sammlung der Informationen auf der Bedarfsanalyse mit Umfrage der Lehrenden), 2) Erstellung (die Entwicklung der Materialien und des Mediums mit der Software *Adobe Captive 2017*), 3) Evaluation (die Bewertung des Produkts von Experten).
2. Das Ergebnis der Erstellung eines interaktiven Mediums für das Fach *Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene* auf dem Niveau B1:
 - a. Das interaktive Medium beinhaltet 41 *Slides* mit den Redemittel, Dialoge und Videos.
 - b. Das interaktive Medium mit den Themen “Zeitpunkte”, “Alltag”, und “Männer-Frauen-Paare” für das Fach *Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene* wird vom Expert validiert.
 - c. Das interaktive Medium wird durch die zehn Kategorien bewertet und bekommt die Note 92,5.

Basierend auf den obigen Meinungen, dass das interaktive Medium sehr gut und interessant ist.

LITERATURVERZEICHNIS

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Aufderstraße, Hartmurt, et al. 2000. *Themen neu Lehrwerk für Deutsch als Fremdsprache*. Jakarta: Katalis.
- Borbein, Volker und Christian Baumgarten. 2008 . *Abenteuer Alltag Menschen in Deutschland*. Berlin und München:Langenscheidt.
- Bruyndonckx, Damien. 2015. *Mastering Adobe Captive 8*. Birmingham: Packt Publishing.
- Burg, Carel van der. 2013. *Werkzeugkiste Sprechen: Sprechen Üben in grossen Gruppen*. Mailand: Goethe-Institut Mailand.

- Damayanthi, Ni Putu Desy. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Adobe Captivate*. *Seminar Nasional Royal*. 521-526. <http://233-395-1-SM.pdf>, am 25. November 2019 (gelesen)
- Funk, Hermann, et al. 2015. *Studio D B1: Deutsch als Fremdsprache*. Jakarta: Katalis.
- Godiš, Tomáš. 2016. *Produktiv und rezeptive Fertigkeiten*. Trnavská univerzita v Trnave.
- Harmer, Jeremy. 2003. *The Practice of English Language Teaching*. Cambridge: Longman Press.
- Herdyansyah, Eka und Yudha Anggana Agung. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Software Adobe Captive 9* pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X TAV di SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 6(1): 77-83. <http://17719-21765-1-PB.pdf>, am 20. November 2019 (gelesen)
- Hoffmann, Ludwig. 2015. *Aspekte neu B1: Arbeitsblatt Kapitel 5, Modul 1*. Stuttgart: Klett.
- [Http://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Adobe_Captivate_v9_icon.png](http://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Adobe_Captivate_v9_icon.png), am 29. November 2019 (gelesen)
- Majid, Abdul. 2007. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan SK Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudi. 2008. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Prasetyo, Yudhi und Yudha Anggana Agung. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Captivate 8* pada Mata Pelajaran *Software Aplikasi Program dan Gambar* di SMK Negeri 1 Driyorejo-Gresik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 5(3): 1045-1051. <http://17107-21082-1-PB.pdf>, am 20. November 2019 (gelesen)
- Putri, Ramadhanty Mashama, Eko Risdianto und Nyoman Rohadi. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan *Adobe Captivate* pada Materi Gerak Harmonik Sederhana. *Jurnal Kumparan Fisika*. 2(2):113-120. <http://8449-18964-3-PB.pdf>, am 20. November 2019 (gelesen)
- Sadiman, Arief S, et al. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sari, Tanti Kurnia, et al. 2019. *Rencana Pembelajaran Semester JER 47013 Sprechfertigkeit für weitere Fortgeschrittene*. Medan: Prodi Pendidikan Bahasa Jerman.

Sugiyono. 2017. *Methode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.

Syam, Nurwahid. 2011. Peranan *Software Adobe Captivate* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika pada Peserta Didik Kelas VIIIA SMP Negeri 5 Pallangga Gowa. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 5(1): 1-8. <http://138884-ID-peranan-software-adobe-captivate-untuk-m.pdf>, am 20. November 2019 (gelesen)

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Teilmann, Udo. 2015. *Redemittel für Diskussionen*. Düsseldorf: Institut für Internationale Kommunikation Düsseldorf.

Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Patrang: Cerdas Ulet Kreatif.
