

DIE ERSTELLUNG EINES COMICS ALS LERNMEDIUM ZUM THEMA „DER UNTERSCHIED IN DER KINDERERZIEHUNG IN DEUTSCHLAND UND IN INDONESIA“

Asyifa Salsabila Putri¹

Surya M. Hutagalung²

¹ is Teacher of German Language at Habibie Education Youth, Jakarta, ² is German Lecturer of Universitas Negeri Medan, Medan

Abstract

The aim of this study is to create comics as a learning medium with the topic of the difference in raising children in Germany and Indonesia. This study is a development study. The process of making comics as a learning medium consists of explaining the phases of ADDIE theory. These include 1.) analysis, 2.) design, 3.) development, 4.) implementation, 5.) evaluation. The data sources for the material of the comic are based on the results of the interviews with alumni of the German department who participate in Germany's au pair program. This research is carried out in the Digital Library at Medan State University. Based on the results of the interview, five titles are collected. These are "responsibility", "television", "a day in kindergarten", "new habits", "tiresome activity". The results of this research are comics in the form of a book with exercises on the theme of history. The comic consists of 24 pages. Comic has been validated by materials experts and media experts. Experts rate that comics are very good as a learning medium for intercultural communication.

Keywords: development, comic, learning medium, parenting

Auszug

Das Ziel dieser Untersuchung ist, Comic als Lernmedium mit dem Thema der Unterschied in der Kindererziehung in Deutschland und in Indonesien zu erstellen. Diese Untersuchung ist eine Entwicklungsuntersuchung. Der Prozess der Erstellung vom Comic als Lernmedium besteht aus der Erklärung der Phasen von ADDIE-Theorie. Darunter sind 1.) Analyse, 2.) Design, 3.) Entwicklung, 4.) Implementierung, 5.) Bewertung. Die Datenquellen für das Material des Comics werden von dem Ergebniss der Interview mit Alumni der Deutschabteilung, die in Deutschland Au-Pair Programm teilnehmen. Diese Untersuchung wird in der Digital Bibliothek in der Staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Basierend auf die Ergebnisse der Interview werden fünf Titel gesammelt. Das sind "Verantwortung", "Fernsehen", "Ein Tag im Kindergarten", "Neue Gewohnheiten", "Ermüdende Tätigkeit". Die Ergebnisse dieser Untersuchung sind Comic in Form eines Buches, das mit Übungen zum Thema der Geschichte ausgestattet ist. Der Comic besteht aus 24 Seiten. Comic wurde von Materialexperten und Medienexperten validiert. Experten bewerten, dass Comic als Lernmedium für interkulturelle Kommunikation sehr gut ist.

Schlüsselwörter: Erstellung, Comic, Lernmedium, Kindererziehung

EINLEITUNG

Die Menschen wachsen und entwickeln sich in ihrer Kultur. Bei der Interaktion mit Menschen aus verschiedenen Kulturen, werden Probleme auftreten, weil die Probleme unterschiedlicher kultureller Bedürfnisse oder Muster sind. Das Verständnis für andere Kulturen ist sehr wichtig, damit eine gute Kommunikation mit anderen Menschen aus verschiedenen Kulturen geführt werden kann. Dadurch kann man die Erfahrung und das Wissen sammeln und die neuen Freunde finden (Irma, 2013:1). Verschiedenes Program wird angeboten, um andere neue Fremdkultur zu wissen. Eines der kulturellen Austauschprogramme ist Au Pair.

Basierend auf Interviews mit Alumnivon Deutschstudenten, die gerade in Deutschland das AuPair Programm teilnehmen, dass es oft einen kulturellen Schock und ein Missverständnis gibt, wie die deutsche Eltern ihre Kinder erziehen. Dies unterscheidet sich von den Erziehungsmustern indonesischer Eltern, die die Entdeckungsfreiheit von Kindern einschränken. Die Informationen werden von Absolventen durch Instagram ab 05. Dezember 2019 bekommen. Der Kulturschock passiert oft, weil die Kindererziehung unterschiedlich angewendet wird. Die Informationen über die Unterschiede der Kindererziehung wurden wenig bekommen, bevor sie dieses Program teilgenommen haben.

Das Thema „Kindererziehung“ wird beim Fach „Interkulturelle Kommunikation“ unterrichtet. Das Lernziel von diesem Thema ist, die Studenten können die Kindererziehung in Deutschland und in Indonesien vergleichen. Dieses Thema ist nicht tief zu besprechen, und die Studenten lernen nur durch Theorie, Bilder und Videos. Die aktuellen Medien werden noch nicht vorgestellt. Deswegen ist es wichtig die neuen und aktuellen Medien zu erstellen.

Comic ist eines der Medien, der die Texte und Bilder enthalten, die als Lernmedien verwendet werden können. Comics sollen den Lesern auch erleichtern, die Informationen zu bekommen, die übermittelt werden.

Die Information, die im Comic übermittelt wird, ist „Der Unterschied in der Kindererziehung in Deutschland und in Indonesien“. Es ist daher sehr wichtig, den Unterschied in der Kindererziehung zu kennen, um Missverständnisse während des Au-pairs Programms zu vermeiden. Au-pair ist auch eng mit der Kindererziehung verbunden.

Basierend auf dem Ergebnis vom Interview werden Lernmedien in Comic-Form über unterschiedliche Kindererziehung in Deutschland und Indonesien erstellt. In dieser Untersuchung wird die Art „Strip Comics“ und im Buchformat benutzt. Bei der Wahl Comic Strips ist Autodesk Sketchbook als Hauptanwendung zum Bearbeiten, Färben und Real von Comics ausgewählt. Corel Draw wurde jedoch als zweite Anwendung zum Erstellen von Comic-Dialogen ausgewählt.

THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE

Das Erstellungsmodell

In dieser Untersuchung wird ADDIE Entwicklungsmodell verwendet. Dieses Modell besteht aus Fünf Hauptphasen, die sind : 1) Analyse (*Analyze*), 2) Design (*Design*), 3) Entwicklung (*Develop*), 4) Implementierung (*Implementation*), 5) Bewertung (*Evaluate*). Sugiyono (2017: 40) erklärt weiter wie folgt:

- a. Analysephase: in dieser Phase werden die Bedarfsanalysen durchgeführt, Probleme identifiziert und Aufgaben analysiert. In der Analysephase wird definiert, was der Lernende lernen wird, d. h. Bedürfnisse analysieren, Probleme identifizieren und Aufgaben analysieren.
- b. Designphase: In dieser Phase wird ein spezifisches, messbares, anwendbares, und realistisches Lernziel formuliert. Dann wird der Test zusammengestellt, wobei der Test auf formulierten Lernzielen basieren muss. Als nächstes wird die richtige Lernstrategie festgelegt, um diese Ziele zu erreichen. Die unterstützenden Quellen sind auch berücksichtigt, wie relevante Lernquelle, die Lernumgebung usw.
- c. Entwicklungsphase: Entwicklung ist der Prozess der Umsetzung eines Entwurfs in ein Produkt. Das heißt, wenn das Design einer Software von Multimedia

braucht, muss das Multimedia entwickelt werden. Die Entwicklungsphase umfassen das Erstellen, Kaufen und Einstellung der Lernmaterialien. Mit anderen Worten sind die Aktivitäten zur Auswahl, Bestimmung von Methoden, Medien und Lernstrategien, die für Programmmaterial geeignet sind.

- d. Implementierungsphase: Die Implementierung ist eine konkrete Phase des Lernsystems, das gerade erstellt wird. Das heißt, in dieser Phase wird alles entwickelt, wird basierend auf der Funktion einrichtet, dass es implementiert werden kann.
- e. Evaluationsphase: Evaluation ist ein Prozess, der durchgeführt wird, um die Punktzahl dem erstellten Lernprogramm zu geben. Evaluation ist ein Prozess, um festzustellen, ob das erstellte Lernsystem erfolgreich ist und Erwartungen entspricht oder nicht.

Der Begriff des Comics

Laut Rahadian (in Burhan Nurgiyantoro 2013 : 409) stellt fest, dass die Comics zunächst auf alles, was sehr lustig war. Comic kommt vom holländischen Wort "komiiek", was "comedian" bedeutet, während es aus der altgriechischen Sprache "komosos" stammt, ein Wort, das aus "cosmos" besteht, was "sich freuen" oder "scherzen" bedeutet.

Comics nach Daryanto (2013: 127) werden als Comicformen definiert, die Zeichen ausdrücken und eine Geschichte in einer Sequenz anwenden, die eng mit dem Bild zusammenhängt und dem Leser Unterhaltung bieten soll.

Der Begriff des Lernmediums

Das Wort "Medien" kommt vom lateinischen Wort "medius", was wörtlich "Mitte", "Vermittler" oder "Einleitung" bedeutet. Auf Arabisch sind die Medien ein Vermittler oder eine Einführung in die Nachricht vom Absender an den Empfänger der Nachricht (Azhar Arsyad, 2011: 3).

Nach Gerlach und Ely, wie von Arsyad (2011) zitiert, sind die Medien, wenn sie in groben Zügen verstanden werden, Menschen, Materialien und Ereignisse, die

Bedingungen schaffen, die den Schülern ermöglichen, Wissen, Fähigkeiten oder Einstellungen zu erlangen. In diesem Sinn sind Lehrer, Lehrbücher und das schulische Umfeld, sind die Medien.

Der Begriff der interkulturellen Kommunikation

Andriani (in Kholil 2017: 177) erklärt, interkulturelle Kommunikation hat immer den spezifischen Zweck, eine effektive Kommunikation durch die gleiche Bedeutung der ausgetauschten Botschaft zu schaffen. Im Allgemeinen besteht der Zweck der interkulturellen Kommunikation, soziale Identität anzugeben und interkulturelle Unterschiede durch neuer Informationen zu überbrücken, etwas Neues zu lernen, das in der Kultur noch nie gegeben hat und einfach nur Unterhaltung zu führen. Eine häufige interkulturelle Kommunikation kann die Wahrnehmungen und Einstellungen andere Menschen ändern und sogar die menschliche Kreativität fördern.

Der Begriff der Kindererziehung

Die Kindererziehung ist die Haltung der Eltern, ihre Kinder im täglichen Leben zu interagieren, zu führen, aufzubauen und zu erziehen, mit der Hoffnung, dass Kinder erfolgreich in diesem Leben können. Dies steht im Einklang mit der Meinung von Euis (2004: 18) „Kindererziehung ist eine Reihe von intensiven Interaktionen, die Eltern weisen die Kinder an, um Lebenskompetenzen zu haben“. Während Maccoby (in Yanti, 2005: 14) wird der Begriff Kindererziehung gefunden, um das Zusammenspiel von Eltern und Kindern zu beschreiben, bei dem Eltern die Haltung oder das Verhalten, die Werte, die Interessen und die Erwartungen bei der Betreuung und Befriedigung der Bedürfnisse ihrer Kinder zum Ausdruck bringen. Während Mu'tadin (2002: 37) feststellt, dass Kindererziehung eine Interaktion zwischen Kindern und Eltern während der Durchführung von Elternaktivitäten ist, das bedeutet, dass Eltern Kinder erziehen, führen, disziplinieren und schützen, damit Kinder ihre Entwicklungsaufgaben erfüllen können.

Der Begriff des Au Pair Programms

Das Wort Au Pair kommt aus dem Französischen und bedeutet "*on a par*" oder "gleich". Im Oxford Advanced Learner's Dictionary (1995) (in Dewi 2013 : 43) wird erklärt, "*a person, usually a young woman from abroad, who stays free of charge with a family in return for doing work in house, looking after the children*". Das Au Pair ist "eine Person, sonst eine junge Frau aus dem Ausland, die frei mit der Familie auf dem Land lebt und kümmert der Kind, die Haushaltarbeit machen als der Return.

Der Begriff der direkten und indirekten Rede

Kosasih (in Nurlaili 2016:64) beschreibt, direkte Sätze sind Arten von Sätzen, die genau nachahmen, was die Leute sagen. Kosasih erklärt weiter, dass direkte Sätze folgende Merkmale haben: 1) In direkte Sätzen sind die Anführungszeichen mit Anführungszeichen. 2) Der erste Buchstabe des Satzes wird in Großbuchstaben berücksichtigt. 3) Auszüge und Begleitsätze werden durch Interpunktionszeichen (,) entfernt. 4) Direktor der Sätze in Form von sequentiellen Dialogen müssen die Doppelpunkt-Interpunktionszeichen (:) vor dem Direktor des Satzes.

In Duden (2009 : 1044) erklärt, Die indirekte Rede ist typisch „an Ausdrücke des Sagens und Denkens gebunden“, das heißt, dass das Inquit entweder ein Verb oder ein Substantiv des Sagens und Denkens enthält.

Der Begriff der Autodesk SketchBook Applikation

SketchBook ist eine Software zum Skizzieren, Malen und Zeichnen. Das SketchBook besitzt Mal- und Zeichenwerkzeuge wie Stifte, Marker und Pinsel. Durch die Verwendung der drucksensitiven Eigenschaften von Grafiktablets, Tablet-Computern und Smartphones hilft es Künstlern, Skizzen und Effekte wie bei traditionellen Materialien darzustellen. Autodesk SketchBook bietet auch ein Screenshot-Tool für Anmerkungen, um Inhalte während einer Sitzung anzuzeigen und Notizen hinzuzufügen.

Der Begriff der Corel Draw Applikation

Laut Widiyanto, (2006: 17) in seinem Buch "Professional Techniques CorelDraw" ist die Definition von Corel Draw ein von Corel, ein Softwareunternehmen mit Hauptsitz in Ottawa, Kanada. Die letzte Version ist Version 15 mit dem Namen X5, die am Datum der Veröffentlichung veröffentlicht wurde 23. Februar 2008. Corel Draw selbst ist ein Computerprogramm zum Bearbeiten von Vektorlinien.

DIE KONZEPTUELLE GRUNDLAGE

Lernmedien sind im Lernprozess sehr wichtig. Während des Lernprozesses war das Material über Kindererziehung noch begrenzt. Aus diesem Grund wird das Lernmedium in Form von einem Comic entwickelt. Die Daten werden durch Interviews von Instagram mit Alumni der Universität Negeri Medan gesammelt, die gerade in Deutschland als Au-pair sind. Bei der Entwicklung von Materialien wird das ADDIE-Modell verwendet, das Folgendes umfasst: (i) Analyse, (ii) Design, (iii) Entwicklung, (iv) Umsetzung und (v) Bewertung. Da der Lernprozess weniger effizient ist und die Lernmedien immer noch begrenzt sind, wurde dieses Comic so entwickelt, dass es als neues, innovativeres Lernmedium verwendet werden kann.

UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE

Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung. Es wird ein Comic erstellt. Das Untersuchungsmodell in dieser Erstellung wird das ADDIE MODELL benutzt. Diese Untersuchung wird in der Digitalbibliothek der Staatlichen Universität Medan durchgeführt.

Die Daten der Untersuchung sind die Informationen von Absolventen über die Erfahrungen bei der Kindererziehung in Deutschland und in Indonesien. Die Daten sind auch die Unterschiede der Kindererziehung in Deutschland und in Indonesien. Die Datenquellen sind fünf Absolventen von Deutsch Abteilung der Staatlichen Universität von Medan, die gerade Au-pair Programm in Deutschland teilnehmen.

Diese Untersuchung benutzt das ADDIE Modell. Diese Theorie wurde bereits in Kapitel II erklärt. Das Modell von ADDIE besteht aus fünf Schritte des

Entwicklungsmodells. Darunter sind: (i) Analyse, (ii) Design/Konzeption,(iii)Development/ Entwicklung, (iv) Implementation/ Umsetzung, und (v) Evaluation.

1. Analyse

In dieser Phase werden die Probleme identifiziert,zum Beispiel eine Analyse durchführen und untersuchen,ob es Wertlücken der Kindererziehung in Deutschland und Indonesien gibt. Dann die Unterschiede bei der Kindererziehung analysieren, die Kulturen der beiden Länder analysieren, die die Daten durch Interviews mit UNIMED Alumni gesammelt werden.

2. Design

In dieser Phase macht ein Konzept darüber, welche Art von Produkt hergestellt werden soll. Zu den Konzepten gehören Comic Formen wie Comic Strips, das Komponieren von Szenarien, das Bestimmen vonCharakteren und das Skizzieren von Bildern auf Papier.

3. Entwicklung

In dieser Phase kopiert die Skizze der Zeichnung mit der Autodesk SketchBook Applikation, und Dialog Comic von dem Comic benutz Corel Draw.

4. Implementierung

In dieser Untersuchung wird diese Phase nicht bei der Lernprozess implementiert.

5. Bewertung

Das ist die letzte Phase im ADDIE Modell. Zu dieser Phase wird der Comic gemacht und dann von Experten validiert und geprüft, ob es ein gutes Lernmedium zum Deutschlernen ist.

ERGEBNISSE DER UNTERSUCHUNG

Die Untersuchung zur Entwicklung von Comics als Lernmedium wurde von Juni 2020 bis August 2020 für drei Monate durchgeführt. Der Abstand zwischen

Datenerhebung und Untersuchung Zeit ist sehr weit, weil einige der gesammelten Daten eine sehr lange Zeit in Anspruch nimmt, ca. 5 Monate. Diese Untersuchung verwendete die ADDIE-Theorie, die aus fünf Schritte besteht, die sind (1) Analyse, (2) Design, (3) Entwicklung, (4) Implementierung, (5) Bewertung.

1. Analyse

Der Analyseprozess wurde durchgeführt, um Probleme bei der interkulturellen Kindererziehung zu identifizieren. Die Informationen wurden ab Dezember 2019 mithilfe der Interviewmethode über Instagram mit vier Alumni des Deutsch Abteilung Unimed gesammelt. Es wurde einige Fragen gesammelt, wie (1) wie die Kindererziehung in Deutschland ist (2) wie die Eltern Ihre Kinder das Verantwortung beibringen, (3) die Aktivitäten von Kindern nach der Schule, (4) der Spieltag mit Kinder, (5) die Aktivitäten in der Schule. Das Sammeln von Informationen dauerte lange bis August 2020, da einige Alumni einige Monate später auf die Nachrichten antworteten.

Das Ergebnis der Analysephase ist: (1. Befragte) :Kinder lernen in Deutschland, um sich zu entschuldigen, wenn sie Fehler machen. Als sie versehentlich jemanden angestupst hätten, entschuldigen sie sich sofort. Ein weiteres Beispiel, wenn die Kinder ungezogen ist, gibt der Elternteil "Auszeit", die Kinder erkennt seinen Fehler und wiederholt ihn nicht noch einmal, Vor dem Essen die Hände waschen., (2. Befragte): Kinder in Deutschland haben einen Zeitplan, um fernzusehen, beispielsweise am Wochenende, und nur 1 Stunde fernsehen. (3. Befragte) :Es ist verboten, die Eltern Kinder zu schlagen, obwohl sie Fehler machen, (4. Befragte): Die Eltern beschränken ihre Kinder in Deutschland nicht, um etwas zu erkunden, beispielsweise mit Gras zu spielen, einen Kuchen machen zusammen.

2. Design

Die Designphase ist die Phase des Entwurfs eines Produkts oder Mediums, einschließlich das Skript, die Handlung, das Bestimmen von Charakteren und von Comic-Skizzen auf Papier zeichnen. Die Art des Comics

als Lernmedium ist ein Comics strip. Der Strip-Comics wurde gewählt, da das kann von Lehrern effektiv werden, um Interesse zu wecken, Vokabeln zu entwickeln und Ideen auszudrücken, die in Comic enthalten sind.

Comic in dieser Untersuchung ist als Lernmedium, daher ist Comic mit Übungen zu Comic-Themen ausgestattet. Übungen sollen das Verständnis des Lesers für die Geschichte messen. Die Art von Übung ist in Form eines Aufsatzes. Aufsätze werden so ausgewählt, dass die Leser nach ihrem Verständnis und ihren Ansichten frei antworten und den Leser reaktionsfähiger machen können.

3. Entwicklung

In dieser Phase wurden Comic-Skizzen mit Software entwickelt. Die im Zeichenprozess verwendete Software ist Autodesk Sketchbook. Autodesk Sketchbook ist auf Pixelgrafiken basierende Zeichenanwendung, die beim ausdrucksstarken Malen oder beim Skizzieren von Konzepten verwendet wird.

4. Implementierung

In dieser Phase wird der Implementierungsprozess an drei Kollegen getestet, das sind Fadilla Amalia, Nindy Julya, Umi Nurcholis. Dies wird durchgeführt, um herauszufinden, ob es in den Lernmedien immer noch Fehler gibt, die sich mit dem angesprochenen Thema überschneiden. Bei der Implementierung wird keinen Fehler mehr gefunden. Die drei Kollegen haben auch guten Respekt vor dem Comic gegeben, wie interessante Comicbilder, Eignung von Themen mit Lernmaterialien, und das gute Lernmedium.

5. Bewertung

In der Evaluierungsphase werden die Lernmedien von Materialexperten und Medienexperten validiert, um die Machbarkeit zu gewährleisten, dass Comic als Lernmedium für den Lernprozess geeignet ist. Das Material wird von Deutschlehrerin validiert, die interkulturelle Kommunikationsfach unterrichten,

in denen auch Au Pairs und kulturelle Unterschiede diskutiert werden. Das Instrument besteht aus 5 Ausdrücke. Sie sind (1) das Comic ist interessant, (2) Die Sprache im Comic ist einfach zu verstehen, (3) Die Sprache ist kommunikativ, (4) Das Comic enthält die Geschichte über die interkulturelle Kommunikation, (5) man kann seine Interkulturelle Wissenschaft durch das Comic vertiefen. Das Ergebniss von der Materialvalidierung ist sehr gut, 100% die Antwort von der Expertin ist „Ja“.

In der Medien oder Designbewertung gibt es sieben Bewertungsindikatoren. Von sieben Indikatoren gibt die Experten die Note vier für fünf Indikatoren, wie das Thema, die Illustration, die Ordentlichkeit, die Harmonie, und die Farbe des Comics. Die Note 4 bedeutet sehr gut. Dann gibt es die Note drei für zwei Indikatoren, das sind kommunikative Comic und das Comicsdesign. Die Note 3 bedeutet gut. Der Expert gab auch Vorschläge oder Verbesserungen für den Comic, das sind vergrößerte Dialogschriftarten und illustrativere Hintergründe. dann eignen sich Comics als Lernmedium.

DIE DISKUSSION

Basierend auf den Ergebnissen von Interviews und Beobachtungen im Klassenzimmer während des Lernprozesses von Interkulturelle Kommunikation wurde der Schluss gezogen, dass eine Vielzahl von Lernmedien erforderlich sind, um Lernziele zu erreichen. In dieser Untersuchung wurden Comic als Lernmedien mit dem Thema unterschiedeKindererziehung in Deutschland und Indonesien mit dem Titel "Ich Bin Retno" als Lernmedien in Buch Form von dem Strip Comic eingeführt.

Das Verfahren zur Untersuchung und Entwicklung von Lernmedien verwendet ADDIE Theorie, die aus fünf Phasen besteht, nämlich (1) Analyse, (2) Design, (3) Entwicklung, (4) Implementierung und (5) Bewertung.

In der Analysephase wurden die Daten gesammelt und das Problem analysiert. Die Daten basieren auf den Ergebnissen von Interviews mit Alumni, die Au Pairs in Deutschland sind. Neben der Datenerfassung über die Interviewmethode

wurden im Lernprozess an der Universität im Interkulrellen-Kommunikationsfach auch Beobachtungen gemacht.

Der Zweitephase ist der Designphase. In dieser Phase besteht aus das Skript, die Handlung, das Bestimmen von Charakteren und von Comic-Skizzen auf Papier zeichnen. Im Allgemeinen soll diese Phase die Darstellung in der Entwicklungsphase erleichtern.

Die nächste Phase ist die Entwicklungsphase. Zu diesem Phase werden Comics in richtige Comics mit der *Autodesk Sketchbook Software* erstellt. Der Prozess beginnt damit, ein Muster oder Bild zu erstellen, es einzufärben und dann in JPG-Form zu speichern. Der Comic-Zeichenprozess verwendet nur eine Software, und um Comic-Dialoge zu erstellen, wird Corel Draw verwendet, um die Bearbeitung zu vereinfachen.

Nächste Phase ist Implementierungsphase. Zu diesem Phase werden der Comic an Kollegen getestet, um festzustellen, ob in den Medien noch Fehler vorliegen. Medien werden nicht an Schülern im tatsächlichen Lernen getestet, da die Medien noch nicht den Experten vorgelegt wurden.

Die letzte Phase ist die Bewertungsphase. Danach die Medien dem Validator vorgelegt wurden, werden Materie und Design bewertet. Die Punktzahl, die die Prüferin gibt, ist 92, das sehr gut ist. Dann ist die Überarbeitungsphase die Phase der Verbesserung der Medien, die vom vorherigen Validator überprüft wurde.

SCHLUSSFOLGERUNG

Aufgrund der Ergebnisse der durchgeführten Untersuchung kann der Schluss gezogen werden, dass

1. Comic als Lernmedium zum Thema der Unterschied in der Kindererziehung in Deutschland und in Indonesia hat fertig gemacht. Der Prozess der Erstellung wird ADDIE Theorie verwendet, dass aus fünf Schritten besteht. Die erste Schritte ist (1) Analyse (a) die Probleme wird bei dem Lernen identifizieren, (b) der Unterschied in Kindererziehung in Deutschland und Indonesien identifizieren, (c) die Daten sammeln durch Interview mit

Unimed Alumni. Die zweite Schritte ist (2) Design (a) ein Konzept machen wie das Skript, die Characteren, usw (b) die Skizze auf dem Papier mit Bleistift und Schwarzer Tinte zeichnen. Die dritte Skizze ist (3) Entwicklung (a) ab diesem Zeitpunkt werden die Comic mit Software gezeichnet. Die vierte Schritte ist (4) Implementierung (a) Comic wurde an drei Kollegen getestet, die das Thema kannten oder das Thema studiert hatten. Der letzte Schritt ist (5) Bewertung (a) Comic von Experten validiert und geprüft wurden.

2. Die Ergebnisse der Erstellung eines Comic als Lernmedium sind:
 - a. Der Comic besteht aus fünf Titeln, die über die verschiedenen Kindererziehung der Hauptfigur während des Au Pairs sein, die Titeln sind Verantwortung, Fernsehen, Ein Tag im Kindergarten, Neue Gewonheiten, Ermündende Tätigkeit. Comic wird mit Übungen vervollständigt und in Buchform gedruckt.
 - b. Der Comic wurde mit der AutoSketchbook-Software gezeichnet, die kostenlos im Internet verfügbar ist.
 - c. Der Comic wurde von den Experten validiert. Die Bewertung des Experten für dieses Comic ist 92, das bedeutet sehr gut.

LITERATURVERZEICHNIS

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Andi Prastowo. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Gava Media. Yogyakarta.
- Duden. (2009). *Die Grammatik, Duden Band 4 (8 Ausg.)*. Mannheim - Zürich: Dudenverlag.
- Euis, sunarti. 2004. *Mengasuh Anak dengan Hati*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Masdiono, Toni. 2014. *14 Jurusan Membuat Komik Ver.02*. Creative Media. Jakarta.
- Muktadin, Zainun.2010. Pola Pengasuhan dan Gangguan Kepribadian.
<http://www.e.Psikologi.com>,2012
- Mawaddah, Muti'atul. 2016. *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran etiket Makan Di dalam Keluarga*. Universitas Negeri Negeri Yogyakarta
- Kholil, Syukur, dkk. 2007. *Komunikasi Antarbudaya Mahasiswa Malaysia Dan Indonesia Fakultas Dakwah Dan Komunikasi*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
- Nurgiantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University
- Nurlaili. 2016. *Peningkatan Kemampuan Mengubah Kalimat Langsung Menjadi Kalimat Tidak Langsung Dengan Model Pembelajaran Direct Instruction (DI) Pada Siswa SD*. Universitas Almuslim
- Rahmawati, Aulia. 2015. *Disparitas Pengaturan Au Pair Di Beberapa Negara Penerima (Belanda, Jerman, dan Denmark)*. Universitas Gajah Mada
- Sadiman , Arif S. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Shochib, M. 2000. *Pola Asuh Orang Tua Dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development / R & D)*. Bandung: Alfabeta
- Wurianto, Eko. 2009. *Komik Sebagai Media Pembelajaran*
<http://salsabillafarri.blogspot.com/2013/04/komik-sebagai-media-pembelajaran.html>. Am 15 April 20. Um 16:37 Uhr
- Widiyanto, Rahmad.2006.Teknik Profesional CorelDraw X3.Jakarta: PT.Elex Media Komputindo.
- Yusufhadi Miarso (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*.Jakarta. Kencana Media Group.
- Yanti. 2005. *Pola Asuh Orangtua terhadap Perilaku Sosial Anak*. Skripsi. Universitas Gunadarma

https://de.wikipedia.org/wiki/Autodesk_SketchBook. Am 05 Januar 2020. Um 8.45
Uhr gelesen

<https://blog.ub.ac.id/irmameriatul/2013/03/08/pentingnya-pemahaman-lintas-budaya/>.
Am 15 November 2019. Um 13.15 Uhr gelesen.

<https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-1404800/otak-lebih-suka-gambar-dan-warna>. Am 15 April 2020. Um 15:03 Uhr gelesen

<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/balagh/article/viewFile/1234/989> gelesen am 1
Januar 2020. Um 14.20 Uhr

<https://ntnuopen.ntnu.no/ntnu-xmlui/bitstream/handle/11250/299906/masteroppgave%20torunn%20smevik.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Am 19 Februar 2020. Um 20.00 Uhr gelesen
