

JURNAL

DIE ERSTELLUNG EINES LERNMEDIUMS MIT DER *FLIP BOOK*
MAKER SOFTWARE ZUM THEMA „FESTE UND GESCHENKE“ AUS
DEM BUCH STUDIO D A2

Disusun dan diajukan oleh:

Rahma Rosyanti Sagala

2133132021

Telah diverifikasi dan Dinyatakan Memenuhi Syarat untuk Diunggah Pada
Jurnal Online

Medan, Oktober 2017

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,



Ahmad Sahat Perdamean, S.Pd, M.Pd
NIP. 19700204 200112 1 001

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 DER *FLIP BOOK*
MAKER SOFTWARE ZUM THEMA „FESTE UND GESCHENKE“ AUS
DEM BUCH STUDIO D A2**

Rahma Rosyanti Sagala

Ahmad Sahat Perdamean, S.Pd, M.Pd

Dr. Surya M. Hutagalung, M.Pd

AUSZUG

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, um das Lernmedium mit der *Flip Book Maker Software* zum Thema „Feste und Geschenke“ aus dem Buch Studio d A2 zu erstellen. In dieser Untersuchung wird die deskriptive qualitative Methode angewendet. Der Prozess der Erstellung des Lernmediums mit der *Flip Book Maker Software* zum Thema „Feste und Geschenke“ aus dem Buch Studio d A2 besteht aus der Erklärung der Phasen von Plomp. Darunter sind: (1) Die Ermittlungsphase, (2) Die Designphase, (3) Die Realisierungs oder Konstruktionsphase und (4) Die Revisionsphase. Die Daten in dieser Untersuchung sind Bilder und Wörter aus dem Buch Studio d A2. Diese Untersuchung wird in der Bibliothek an der Fakultät für Sprachen und Kunst an der Staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Das Ergebnis der Erstellung des Lernmediums mit der *Flip Book Maker Software* zum Thema „Feste und Geschenke“ aus dem Buch Studio d A2 sind das Thema „Feste und Geschenke“ (Silvester, Weihnachten, Ostern, Oktoberfest, Karneval), die Grammatik (Präpositionen mit Dativ, Verben mit Dativ, Verben mit Dativ- und Akkusativergänzung, Nebensätze mit wenn), Redemittel und Übungen. Das Lernmedium *Flip Book Maker Software* hat von einem Prüfer korrigiert, deshalb hat dieses erstellte Lernmedium *Flip Book Maker Software* sehr gut. Hoffentlich kann diese Abschlussarbeit nützlich sein, um unser Wissen zur Wissenschaft über Lernsoftware, vor allem Deutschlernenden anzureichern.

***Schlüsselwörter:* Erstellung Lernmedium, *Flip Book Maker Software*, Feste und Geschenke, das Buch Studio d A2**

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 Information mitzuteilen. Die deutsche Sprache ist die nationale Sprache in verschiedenen Ländern, wie zum Beispiel in der Schweiz, in Luxemburg, in Belgien, in Österreich, und in Deutschland. Deutsch ist eine Fremdsprache, die an der staatlichen Universität von Medan gelehrt wird. Die Bücher Studio d A1, A2, B1 und B2 sind die Bücher, die von den Studenten benutzt werden.

Das Buch Studio d A2 ist ein Niveau A2 Deutschbuch. Wenn man mit dem Buch Studio d A2 gelernt hat, kann man über Sprachen und Biografien, Familienalbum, Reisen und Mobilität, Aktiv in der Freizeit, Medien, Ausgehen, Zuhause, Kultur erleben, Arbeitswelten, Feste und Geschenke, Mit allen Sinnen, Erfindungen und Erfinder erzählen. Das Kapitel „Feste und Geschenke“ handelt von Festen, Bräuchen, Geschenken, und Grammatik (Präpositionen mit Dativ, Verben mit Dativ und Akkusativergänzung, Nebensätze mit wenn). Die Studenten haben das Thema „Feste und Geschenke“ im dritten Semester gelernt.

Von 21. bis 22. März 2016 wurde den Studenten in der Deutschabteilung eine Umfrage gegeben. Aus dem Ergebnis dieser Umfrage ergibt sich, dass von den Studenten 40 Personen interesse an „Feste und Geschenke“ gelernt haben, weil dieses Thema über die Kultur erklärt. Aber die Studenten haben die Materialien nur aus dem Buch gelernt. Die Dozenten unterrichteten noch nie mit der *Flip Book Maker Software*. Miarso (in Susilana, 2009:6) drückt aus, dass mit einem Medium man die Informationen vermitteln kann. Das Medium kann auch die Gedanken, Gefühle und die Aufmerksamkeit den Studenten anregen, um die Studenten zum Lernen zu motivieren. Deshalb brauchen die Dozenten und die Studenten also interessante Lernmedien, um das Thema „Feste und Geschenke“ besser besprechen zu können.

Wena (in Wulandari, 2013:1) sagt aus, dass die Benutzung des richtigen Lernmediums beim Lernprozess wichtig ist. Medien sind ein Mittel um die Nachrichten zu übermitteln. Das Lernen ist ein Kommunikationsprozess zwischen den Studenten und den Dozenten unter Berücksichtigung des Lernmaterials. Daher hat sich die Verfasserin dazu entschlossen. Die Untersuchung mit dem Titel ist „Die Erstellung des Lernmediums mit der *Flip Book Maker Software* zum Thema „Feste und Geschenke“ aus dem Buch Studio d A2“.

THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGEN

Das Entwicklungsmodell

Sudjana (in Trianto, 2010:177) erklärt, dass es verschiedene Entwicklungsmodelle gibt, zum Beispiel die von 4-D (Thiagarajan), das Modell von Kemp, das Modell von Dick- Carey, das Modell von Assure, und das Modell von Plomp. Jedes Modell hat Vorteile und Nachteile.

Von den zuvor genannten Entwicklungsmodellen wird in dieser Untersuchung das Plomp-Modell gewählt. Das Plomp-Modell ist einfach und systematisch in der Verwendung. Es besteht aus vier Schritten: (1) Die Ermittlungsphase. Die Ermittlungsphase ist die Phase der Bedarfsanalyse. In diesem ersten Schritt wird die Datensammlung und die Problemidentifizierung durchgeführt. Die Verfasserin führt eine Umfrage durch, welche Lernmedien es für die Studenten gibt. Durch die Umfrage werden Informationen bezüglich der Sprachkenntnisse, der Fähigkeiten und der Einstellungen der Studenten gesammelt. (2) Die Designphase. In dieser Phase wird das Lernmedium mit der *Flip Book Maker Software* für das Thema „Feste und Geschenke“ aus dem Buch Studio d A2 entworfen. Das Konzept dabei ist, ein interessantes Lernmedium gemäß den Ergebnissen der Interviews für die Deutschstudenten zu entwickeln. (3) Die Realisierungs- oder Konstruktionsphase. Diese Phase ist die Umsetzungsphase oder auch die Realisierungsphase bei der Erstellung des Lernmediums. In dieser Phase wird ein interessantes Lernmedium in Form einer *Software* zum Thema „Feste und Geschenke“ entwickeln, basierend auf dem Thema des Lehrwerks

Studio d A2. (4) Die Revisionsphase. Nach der Phase der Realisierung folgt die Phase der Prüfung. Diese Phase ist der letzte Schritt, um ein interessantes Lernmedium zu erstellen. Es wird eine Validierung gemacht, um herauszufinden, ob das Lernmedium gut und interessant ist oder noch verbessert werden sollte. Die Validierung wird von dem Deutschdozenten als Experte durchgeführt. Der Deutschdozent wird Verbesserungsvorschläge für und Kritikan der Erstellung des Lernmediums geben.

Der Begriff des Lernmediums

Ein Lernmedium ist ein Medium, das vom Lehrer im Unterricht verwendet wird, um den Lernprozess effektiver zu gestalten, damit die Studenten Spaß am Lernen haben. Heinnich (in Susilana, 2009:6) erklärt, dass das Medium ein Kommunikationsmittel ist. Beispielsweise sind Fernseher, Computer, Diagramme, Bilder, Sücher, und Magazine Beispiele für Medien.

Miarso (in Susilana, 2009:6) meint, dass man mit einem Medium Informationen vermitteln kann. Das Medium kann Gedanken, Gefühle und Aufmerksamkeiten anregen, um die Studenten zum Lernen zu Motivieren.

Ein Lehr-Lernmedium unterstützt die Lehr- und Lernaktivitäten. Es bezieht sich auf einen Vorgang und nicht auf ein schwierig zu bestimmendes Ergebnis. Ein Lehrmedium dient der Kommunikation von Lehrenden zu Lernenden, indem es zum Beispiel Informationen auf bestimmte Weise darstellt oder die Aussage eines Lehrenden unterstützt. Ein Lernmedium dient der Beschäftigung von Lernenden mit einem Lerngegenstand und beinhaltet Lernangebote, die das Erreichen bestimmter. Schulischer oder beruflicher Anforderungen (Lehrziele, Kriterien) ermöglichen (Kerres, 2004:5).

Es kann also zusammengefasst werden, dass Medien als Mittel im Unterricht eingesetzt werden können und so der Lernprozess verbessert werden kann.

Die Medien in zwei Kategorien ein, das sind traditionelle und moderne Medien (Seeles und Glasgow (vgl. In Arsyad 2007:37))

Die *Flip Book Maker Software*

Das Lernmedium wird alle Quelle umfasst, um mit den Studenten zu kommunizieren. *Flip Book Maker* ist eine *Software*, die verwendet werden kann, um die Materie zu präsentieren. Die *Flip Book Maker Software* ist wie ein Buch, das bedeutet, dass man jede Seite öffnen kann (Restu, 2014:12). *Flip Book Maker* hat mehrere Vorteile, nämlich: die Dokumente sind kleiner als *doc*, die Dokumente sind sicher von Viren, die Dokumente können in der *Flip Book Maker Software* leichter im Internet versenden, sodass die Studenten die Dokumente verwenden können, *Flip book maker* kann die Dokumente mit interessanten Bilden zu Präsentationen verwandeln werden, Des Nutzungsprozess der *Flip Book Maker Software* ist (Mezki in youtube, 2016).

1. Zuerst öffnet man die *Flip Book Maker Software*. Dann klickt man auf New Project. Man muss das Dokument zum Beispiele *PDF*, Video, Bilder, *Audio* und *SWF* importieren. Danach klickt man auf *open*.
2. Nun kann man das Format der Dokumente bestimmen, danach klickt man auf *start*.
3. Man kann die Wählen im *Template* wählen, die im Bildschirm stehen.
4. Man kann ein rechts Symbol klicken, wenn man die Seite öffnen will.
5. Man klickt auf *edit page*. Man kann die Symbole (*Plain TXT*, *Dynamic TXT*, *Bubbles*, *Image*, *Gallery*, *Screenshot*, *Flickr*, *Video*, *Youtube*, *Vimeo*, *Music*, *SWF*, *Shafe*) wählen.
6. Man klickt auf *Save and Exit*.
7. Man klickt auf *Preview* (*HTML (Flash based)*, *Phone (HTML 5 Based)*, *Pad (HTML 5 Based)*), um das Endergebnis zu sehen. Dann klickt man auf *Publish*. Man kann die Symbole (*HTML (Based Flash)*, *Mobile (Based HTMLS)*, *Standalone SWF*, *EXE*, *APP*, *Screen Saver*) wählen. Dann klickt man *File Path* (wo man die Dokumente entfalten sind). In dem *Folder Name* tippt man den Namen der Dokumente. Danach klickt man *Start*. Man wählt mit *Email*, *View it* und *Open Folder* zu sehen.

Thema “Feste und Geschenke” aus dem Buch Studio d A2.

In diesem Kapitel lernen die Studenten deutsch Feste, Bräuche, Geschenke und Grammatik (Präpositionen mit Dativ, Verben mit Dativ und Akkusativergänzung, Nebensätze mit wenn). Der Begriff wird von dem Buch Feste und Bräuche erstellt. (i) Die vorgestellten Feste und Bräuche sind Silvester, Weihnachten, Ostern, Oktoberfest, Karneval (ii) Die vorgestellte Grammatik sind Präpositionen mit Dativ, Verben mit Dativ, Verben mit Dativ- und Akkusativergänzung, Nebensätze mit wenn, Redemittel.

Das Buch Studio d A2

Das Buch Studio d A2 ist ein Buch zum Lernen von Deutsch als Fremdsprache. Das Kursbuch gliedert sich in zwölf Einheiten mit thematischer und grammatischer Steigerung, die jeweils durch einen Übungsteil und eine Überblickseite „Das kann man auf Deutsch“ ergänzt werden. Das Kursbuch A2 enthält Materialien und Anregungen für insgesamt 120 bis 150 Stunden Deutschunterricht. Es ist Teil eines multimedialen Angebots (vgl Funk, 2013:3).

Die konzeptuellen Grundlagen

Medien werden als Mittel im Unterricht eingesetzt. Der Lernprozess kann mithilfe solcher der Medien verbessert werden. Die Studenten brauchen ein neues Medium zur Verbesserung der Lernergebnisse. Die *Flip Book Maker Software* ist eine Software, die verwendet werden kann, um die Materie zu präsentieren. Die *Flip Book Maker Software* ist wie ein Buch, das bedeutet, dass man jede Seite öffnen kann. In der *Flip Book Maker Software* wird über das Thema „Feste und Geschenke“ aus dem Buch Studio d A2 gesprochen. Die *Flip Book Maker Software* ist ein interessantes Medium, das als das Lernmedium benutzen werden kann, weil die Dozenten und die Studenten durch die *Flip Book Maker Software* Videos, Bilder und Texte besprechen können. Das Ziel dieser Untersuchung ist es, ein Lernmedium für das Buch Studio d A2 zu erstellen. Dafür wird das Erstellungsmodell „PLOMP“, benutzt werden, dass aus vier Schritten besteht, die der Reihe nach angewendet werden.

UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGI

Diese Untersuchung ist eine Entwicklungsuntersuchung. Diese Untersuchung benutzt die deskriptive qualitative Methode. Diese Untersuchung benutzt die Theorie von Plomp. Die Daten in dieser Untersuchung sind Bilder und Wörter aus dem Buch Studio d A2. Diese Untersuchung wird in der Bibliothek an der Fakultät für Sprachen und Kunst an der Staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Diese Untersuchung benutzt Plomp Theorie als Grundlage.

ERGEBNIS DER UNTERSUCHUNG.

A. Der Prozess der Erstellung des Lernmediums mit der *Flip Book Maker Software* zum Thema „Feste Und Geschenke“ aus dem Buch Studio d A2

1. Die Ermittlungsphase

Die Ermittlungsphase ist die Phase der Bedarfsanalyse. In diesem ersten Schritt wird die Datensammlung und die Problemidentifizierung durchgeführt. In dieser Phase wurde die Umfrage unter 60 Studenten von 21. bis 22. März 2016 in der Deutschabteilung durchgeführt. Basierend auf der Umfrage ist bekannt, dass von den Studenten 40 Personen interesse an „Feste und Geschenke“ gelernt haben, weil dieses Thema über die Kultur erklärt. Aber die Studenten haben die Materialien nur aus dem Buch gelernt und die Dozenten unterrichteten noch nie mit der *Flip Book Maker Software*. Der Umfrage wird die Daten von den

Informationen das Thema „Feste und Geschenke“ aus dem Buch Studio d A2 gelesen. Es gibt zehn Daten. Das sind: Silvester, Weihnachten, Ostern, Oktoberfest, Karneval, Präpositionen mit Dativ, Verben mit Dativ , Verben mit Dativ- und Akkusativergänzung, Nebensätze mit wenn, Redemittel, Übungen

Das Thema „Feste und Geschenke“ wird von Studenten im dritten Semester gelernt. Das Thema wird die Quelle Deutschbüchern: (i) Studio d A2, (ii) Feste und Bräuche im Jahreslauf, (iii) Deutsche Grammatik (iv) Interkulturelle Kompetenz und Landeskunde Vermittlung im Fremdsprachenunterricht gebraucht. Nachdem alle Materialien gesammelt wurden, wird das Material geordnet und zusammengefasst.

2. Die Designphase

In dieser zweiten Phase wird die Designphase durchgeführt, die auf dem Ergebnis von der ersten Phase basiert. Die Präsentation bei der *Flip Book Maker Software* wird mit den umfassenden Erklärungen und mit den Wörtern, Bildern und Videos von dem Thema „ Feste und Geschenke“ aus dem Buch Studio d A2 dargestellt.

In dieser Phase wird das Konzept des Lernmediums mit der *Flip Book Maker Software* entworfen, um ein interessantes Lernmedium zu erstellen. Das Design wird an das Thema „Feste und Geschenke“ angepasst, die in der *Flip Book Maker Software* integriert werden. Alle Teile in der *Flip Book Maker Software* können entworfen werden, um ein interessantes Lernmedium zu erstellen. Das Design für das Lernmedium, das mit der *Flip Book Maker Software* entworfen wird.

Das Lernmedium wird interessantes, wenn Bilder, Wörter und Videos integriert werden. Für das Thema „ Feste und Geschenke“ werden viele Bilder gebraucht, da jedes Fest mit einem Bild anschaulich dargestellt werden soll, zum Beispiel: Silvester, Weihnachten, Ostern, Oktoberfest und Karneval. Im folgenden werden die Bilder für das Lernmedium dargestellt:

In dieser Phase wird der Gebrauch der *Flip Book Maker Software* beschrieben. Bevor das Lernmedium mit der *Flip Book Maker Software* entworfen wird,

werden die Schritte vorgestellt, die bei der Gestaltung des Designs des Lernmediums berücksichtigt werden müssen, nämlich:

a) Die Startseite der *Flip Book Maker Software*

Um das Programm die *Flip Book Maker Software* zu bedienen will am Anfang die Startseite *Flip Book Maker Software* geöffnet werden. Dann wird die Taste *Flip Book Maker Software* gedrückt. Nach dem drücken wird die Tafel *Flip Book Maker Software* getaucht, wie in der folgenden Abbildung. In der Tafel gibt es vier Menüs (*New Project, View Demo, Open from file, Batch Publish*).

Dann wird auf *New Project* geklickt. Es wird das Dokument zum Beispiel *PDF, Video, Bilden, Audio* und *SWF* importiert. Danach wird auf *Open* geklickt. Es wird das Format der Dokumente bestimmt, danach wird auf *start* geklickt.

b) Die Bilder erfassen

Um Bilder und Fotos zu erfassen, wird *Image* oder *Gallery* gewählt.

(1) Die *Image*. Es wird auf *Image* geklickt, dann wird *Botton* gewählt.

(1.1) Es wird auf *Stage* geklickt, wird zweimal auf *botton* geklickt.

(1.2) Danach wird *offline image* gewählt. Es wird *Browser* gewählt, um den Platz des Fotos zu wählen.

(1.3) Das Foto wird auf *Stage* aufgetaucht.

(2) Die *Gallery* besteht aus *Slideshow* und *Stackgallery*. Zuerst wird auf *Gallery* geklickt. Es wird *Slideshow* oder *Stackgallery* gewählt.

(2.1) Danach wird auf *Stage* geklickt. Es wird das Symbol  geklickt.

(2.2) Es werden die Bilder gewählt (wählt die Bilder zu importieren)

(2.3) Es wird *Open* geklickt. Die Bilder können auf die *Stage* sehen.

c) Die Videos erfassen

Um das Video zu erfassen, wird es mit den zweiten Schritten gemacht.

(1) Das Video. Zuerst wird auf Video geklickt, dann wird auf *Stage* geklickt (wo das Video sehen soll).

(1.1) Danach wird *Offline Video* geklickt. Es wird der *Browser* gewählt, um den Platz des Videos zu wählen, dann wird *Open* geklickt.

(1.2) Das Video auf *Stage* aufgetaucht.

(2) Das Video mit der *Plain Txt*. Zuerst wird auf *Plain Txt* geklickt, danach wird auf *Stage* geklickt.

(2.1) Dann werden die Sätze (Beispiel das Video von dem Silvesterfest) getippt.

(2.2) Es wird *No Action* geklickt, dann wird *Mouse click action* geklickt, danach wird *Play Video* geklickt. Es wird der *Browser* gewählt, dann wird auf *ok* geklickt.

(2.3) Wenn das Video sehen will, kann die Sätze zweimal (Beispiel: das Video von dem Silvesterfest) geklickt, dass das video auftauchen.

d) Text Schreiben

(1.1) Zuerst wird *Plain Txt* oder *Dynamic Txt* gewählt. Die *Plain Txt* und *Dynamic Txt* haben die gleiche Schritte. Es wird *Plain Txt* oder *Dynamic Txt* geklickt, danach wird auf *Stage* geklickt.

(1.2) Danach werden die Sätze (Beispiel: Feste und Geschenke) geklickt.

(1.3) Dann wird *Ok* geklickt. Die Sätze tauchen wird auf *Stage* auf

3. Realisierungs- oder Konstruktionsphase

Das Konzept, das in der zweite Phase geplant wird, wird in dieser Phase verwirklicht. Die Bilder, Texte und Videos werden in dem Material zum Thema „Feste und Geschenke“ realisiert.

B. Die Ergebnisse des Designs des Lernmediums mit der *Flip Book Maker Software*

Das Design des Lernmediums ist vielfältig und kann auf unterschiedliche Weise entworfen werden. Die *Flip Book Maker Software* kann Bilder, Videos, und Texte

erfassen. Mit diesen Elementen können interessante Lernmedien erstellt werden. Unten werden die Ergebnisse des Designs des Lernmediums erklärt.

a) Die Einbände des Lernmediums

Der Einband des Lernmediums ist „*Feste und Geschenke*“. Wenn es gestartet werden soll, wird auf die Symbole  (öffnen die nächste Seite) geklickt. Die zweite Seite enthält das Vorwort. Auf der dritten Seite gibt es das Verwendungsziel des Lernmediums und auf den vierten bis fünften Seite gibt es der Verwendungswink des Lernmediums. Dann gibt es Inhaltsverzeichnis auf der sechsten und siebten Seite.

b) Das Thema „*Feste und Geschenke*“

(1) Das Ergebnis für „Silvester“

Auf der achten Seite wird Silvester erklärt. Auf dieser Seite wird der Begriff des Silvesterfest und wie das Fest gefeiert wird, dann gibt es auch das Video von dem Silvesterfest in Deutschland. Wenn man das Video sehen will, kann man das Video von dem Silvesterfest klicken. Die Bilder des Silvesterfestes können auf der achten Seite gesehen werden, dann folgt die Grammatik.

(2) Das Ergebnis für „Weihnachten“

Auf zehnten Seite wird Weihnachten erklärt. Auf dieser Seite wird besprochen, was die Deutschen am Weihnachfest essen, was die Deutschen am Abend 24. Dezember machen. Dann gibt es auch das Video von dem Weihnachtsfest in Deutschland und die Bilder des Weihnachtsfestes.

(3) Das Ergebnis für „Ostern“

Auf der zwölften Seite wird Ostern erklärt. Auf dieser Seite wird der Begriff des Ostern besprochen, was die Kinder am Osterfest machen. Dann gibt es das Video von dem Osterfest in Deutschland und die Bilder des Osterfestes. Dann gibt es auch die Grammatik.

(4) Das Ergebnis für „Oktoberfest“

Auf der vierzehnten Seite wird das Oktoberfest erklärt. Auf dieser Seite wird der Begriff des Oktoberfest besprochen, die Geschichte des Oktoberfest. Dann gibt es auch das Video von dem Oktoberfest in Deutschland und die Bilder des Oktoberfestes.

(5) Das Ergebnis für „Karneval“

Auf der sechzehnten Seite wird Karneval erklärt. Auf dieser Seite wird besprochen, was die Deutschen am Rosenmontag tragen, wann die Deutschen das Fest feiern. Dann gibt es auch das Video von dem Karnevalsfest in Deutschland und die Bilder des Karnevalsfest.

(6) Das Ergebnis für „Präpositionen mit Dativ“

Auf der achtzehnten Seite werden Präpositionen mit Dativ erklärt. Auf dieser Seite gibt es Tabelle von Präpositionen mit Dativ : aus, außer, bei, gegenüber, mit, nach, seit, von, zu, ab. und Beispielsätze.

(7) Das Ergebnis für „Verben mit Dativ“

Auf der neunzehnten Seite werden Verben mit Dativ erklärt. Auf dieser Seite gibt es eine Tabelle von Verben mit Dativ: antworten, danken, folgen, gehören, glauben, gratulieren, schmecken und Beispielsätze.

(8) Das Ergebnis des „Verben mit Dativ- und Akkusativergänzung“

Auf der zwanzigsten Seite werden Verben mit Dativ- und Akkusativergänzung erklärt. in dieser Seite gibt es die Tabelle von Verben mit Dativ- und Akkusativergänzung: schenken, geben, zeigen, kaufen, erklären und Beispiel.

(9) Das Ergebnis für „Nebensätze mit wenn“

Auf der einundzwanzigsten Seite werden Nebensätze mit wenn erklärt. Auf dieser Seite gibt es Sätze mit Nebensätzen mit wenn.

(10) Das Ergebnis des „Redemittel“

Auf der zweiundzwanzigsten Seite werden Redemittel erklärt. Auf dieser Seite gibt es die Redemittel über Feste sprechen: Was sind für Sie wichtige Feste?, Wann feiern Sie?, Wie feiern Sie?, Mit wem feiern Sie?, Wo feiern Sie? und beispielsätze.

(11) Das Ergebnis für „Die Übungen“

Auf der dreiundzwanzigsten Seite gibt es die Übungen „Feste und Bräuche. Auf dieser Seite ordnen die Studenten die Fotos und die Studenten ergänzen die Grafik.

(12) Das Ergebnis für „Die Antworten und das Lied von den Prinzen“

Auf der fünfundzwanzigsten Seite gibt es die Antworten von den Übungen und das Lied von den Prinzen, wenn man die Sätze (das Lied von den Prinzen) klickt, kann man das Video ansehen.

(13) Das Ergebnis für „Literaturverzeichnis“

Auf der sechsundzwanzigsten Seite ist das Literaturverzeichnis. Auf dieser Seite gibt es die Quelle von den Inhalte im *Flip Book Maker Software*.

(14) Das Ergebnis für „Indeks und Glossar“

Auf der achtundzwanzigsten Seite folgt es die Indizes von der *Flip Book Maker Software*. Auf der neunundzwanzigsten Seite gibt es Glossar von der *Flip Book Maker Soft*.

4. Revisionsphase

Das ist der letzte Schritt, um ein interessante Lernmedium zu erstellen. In dieser Phase wurde schon das Lernmedium mit der *Flip Book Maker Software* erstellt. Es wird eine Validierung durchgeführt. So kann herausgefunden werden, ob das Lernmedium mit der *Flip Book Maker Software* schon gut genug ist oder noch verbessert werden sollte. Nach der Validierung wird das Lernmedium mit

der *Flip Book Maker Software* verbessert. Dieses Lernmedium wird von der Experte geprüft. Der Experte ist ein Dozent, die viel über Medium weisst.

Der Experte hat das Lernmedium mit der *Flip Book Maker Software* schon korrigiert, danach hat der Experte das Lernmedium benotet: Von 7 Kategorien der Aspekt der Evaluation gibt der Experte die Note 4 für die fünf Aspekt, nämlich der Inhalt dem erstellten Lernmedium, die Bilder im der *Flip Book Maker Software*, die Wörter im der *Flip Book Maker Software*, der Gestaltung, die Leichtigkeit des Verständnisses. Die Note 4 bedeutet sehr gut. Der Experte gibt die Note 3 für die Klarheit des Materials, die Vollständigkeit der Materialien. Basierend auf der obigen Meinung kann festgehalten werden, dass das Lernmedium mit der *Flip Book Maker Software* interessant gestaltet ist und besonders gut für das Thema „Feste und Geschenke“ ist.

C. Die Diskussion

Basierend auf den Ergebnisse des Lernmediums mit der *Flip Book Maker Software* wurde zusammengefasst, dass die Daten in dieser Untersuchung Bilder und Wörter aus dem Buch Studio d A2 sind. In dieser Untersuchungs wird die Plomp Theorie benutzt. Diese Theorie besteht aus vier Stufen, nämlich: (1) die Ermittlungsphase, (2) die Designphase, (3) die Realisierungs oder Konstruktionsphase und (4) die Revisionsphase.

Basierend auf die obigen Erklärung kann zusammengefasst werden, dass die Erstellung des Lernmediums mit der *Flip Book Maker Software* zum Thema „Feste und Geschenke“ aus dem Buch Studio d A2 mit der Plomps Theorie sehr gut ist. Sodass die Dozenten oder die Studenten das Lernmedium benutzen kann.

Die Schlussfolgerung

Die Schlussfolgerungen dieser Untersuchung sind:

1. In dieser Untersuchung wird eine erstellte des Lernmediums mit der *Flip Book Maker Software* zum Thema „Feste und Geschenke“ aus dem Buch Studio d A2 mit der Plomps Theorie erstellt. Diese Theorie besteht aus

vier Phasen sind Ermittlungsphase, Designphase, Realisierungs- oder Konstruktionsphase, Revisionsphase. In der Ermittlungsphase wird zuerst die Datensammlung und die Problemidentifizierung durchgeführt. In der Designphase wird das Konzept des Lernmediums mit der *Flip Book Maker Software* entworfen, um ein interessantes Lernmedium zu erstellen. Das Design wird an das Thema „Feste und Geschenke“ angepasst, die in der *Flip Book Maker Software* integriert werden. In der Realisierungs- oder Konstruktionsphase werden die Bilder, Texte und Videos in dem Material zum Thema „Feste und Geschenke“ realisiert. In der Revisionsphase wird schon das Lernmedium mit der *Flip Book Maker Software* erstellt. Es wird eine Validierung durchgeführt. Der Experte hat das Lernmedium mit der *Flip Book Maker Software* schon korrigiert.

2. Das Ergebnis der Erstellung des Lernmediums mit der *Flip Book Maker Software* zum Thema „Feste und Geschenke“ aus dem Buch *Studio d A2* sind:
 - a. In dieser Untersuchung hat ein Lernmedium *Flip Book Maker Software*, das in diese Abschlussarbeit angehängt wird.
 - b. Das Lernmedium *Flip Book Maker Software* hat von einem Prüfer korrigiert, sodass die Note des Lernmedium von dem Experte ist 92,85 (siehe Anhang drei) und kommunikative Sprache für die Dozenten und die Studenten.

LITERATURVERZEICHNIS

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja GrafindoParsada.
- Bagus, P.H., dan Rina. 2016. *Penerapan Inovasi Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengenalan Php Kelas Xi Rpl Di Smk Negeri 2 Mojokerto*. Jurnal mahasiswa geles am 01 Mai 2017.
- Cornelson. 2012. *Der Deutschen Lieblingsgetraenk Bier Mit Sprache*. https://www.deutschportal.com/media/de/Der_Deutschen_Lieblingsgetraenk-Bier.pdf geles am 01 Mai 2017.
- Funk, Hermann. 2013. *Studio d A2*. Jakarta: Katalis.

- Hafniati.2013. *InterkulturelleKompetenz Und LandeskundevertretungIm Fremdsprachenunterricht*. Medan: Unimed Press.
- Heinich, Robert et al. 1982 *Instructional Media And The New Technologies Of Instruction*, John Wiley & Sons, New York.
- Hendershot, Elke. 1996. *Deutsche Grammatik*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Kerres, Michael. 2004. *Gestaltungsorientierte Mediendidaktik und ihr Verhältnis zur Allgemeinen Didaktik* <http://additor.hk-berlin.de/home/Binaries/Binary8007/m+didaktik-kerres.pdf>. gelesan am 01 Mai 2017.
- Kreano.2012. *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*. <https://www.Matematika-Fmipa.Unnes/Jurnal/Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika.pdf>. gelesan am 02. April 2017.
- Mekzi. 2016. *Como Usar Kvisoft Flipbook Maker Pro 4 - 2016 – Youtube* <https://www.youtube.com/watch?v=TMpM51zIBUY&t=400s> gelesan am 02. April 2017.
- Restu Ninggutomo. 2014. *Membuat Digital Book Dengan Software Kvisoft* <http://guraru.org/guru-berbagi/membuat-digital-book-dengan-software-kvisoft-flipbook-maker/>, gelesan am 30. März 2017.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. 1990. *Media Pembelajaran*. Bandung: Penerbit C.V. Sinar Baru Bandung.
- Sudjana, Nana. 2010. *Pembinaan Dan Pengembangan Kurikulum Di Sekolah*. Bandung: Sinar Baru.
- Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: C.V. Wacana Prima
- Soekamto, MP. 1993. *Perancangan Dan Pengembangan Sistem Instruksional*. Jakarta: Inter Media.
- Wulandari, . 2016. *Bab 1*. <http://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j&url>
- Woll, Johanna. 2001. *Feste und Bräuche*. Germany: Eugen Ulmer GmbH & Co.

