

FLASH PROFESSIONAL CS6 ZUM THEMA “AKTIV IN DER FREIZEIT”

**Uthari Gustriani Silalahi
Ahmad Sahat Perdamean
Rina Evianty**

AUSZUG

Das Ziel dieser Untersuchung ist, um interaktives Lernmedium zum Thema “Aktiv in der Freizeit” zu erstellen. In dieser Untersuchung wird die deskriptive qualitative Methode angewendet. Der Prozess der Erstellung eines interaktives Lernmedium zum Thema “Aktiv in der Freizeit” besteht aus Erklärung der Phasen von Richey und Klein. Darunter sind: (1) die Planung, (2) die Erstellungphase und (3) die Evaluationphase. In der Planung wird zuerst die Daten sammlung und die Problemidentifizierung durchgeführt. Die Daten in dieser Untersuchung sind der Wortsatz, Bildern und aus dem Arbeitsbuch und Kursbuch aus dem Buch Studio d A2 und verschiedene relevante Quelle genommen. In der Designphase wird das Konzept des Lernmediums mit der Adobe Flash Professional Cs6 entworfen, um ein interessantes Lernmedium zu erstellen. In der Evaluation wird das Lernmediums eine Validierung durchgeführt. Diese Untersuchung wird in der Bibliothek an der Fakultät für Sprache und Kunst an der Staatlichen Universität Medan durchgeführt. Basierend auf der obigen Erklärungen können zusammengefasst werden, dass die Erstellung der Adobe Flash Professional Cs 6 als Lernmediums mit der Richey und Klein Theorie sehr gut ist. Sodass die Dozenten oder die Studenten das Lernmedium benutzen kann. Lernen mit der Adobe Flash Professional Cs6 als Lernmedium können die Studenten Wortsatz lehren.

Schlüsselwörter: *die Erstellung, das Lernmedium, Adobe Flash Professional Cs 6, Aktiv in der Freizeit.*

EINLEITUNG

Die Bücher Studio d A1, A2, B1 und B2 sind die Bücher, die von den Studenten an der staatlichen Universität Medan benutzt werden. Das Buch Studio d A2 enthält zwölf Themen, eines davon ist “Aktiv in der Freizeit”. Das Thema ”Aktiv in der Freizeit” handelt von Hobbys und Interessen. Basierend auf der Beobachtung und des Erfahrung der Verfasserin bei der Vorlesung im Deutschprogramm im dritten Semester an der staatlichen Universität Medan, es gibt viele Studenten, die wenige Interesse am Unterricht haben, der in der Klasse durchgeführt wird. Die Dozenten verwendet wenig Medium beim “Aktiv in der Freizeit“ unterrichtet, sodass die Motivation beim Lernen und das Ergebnis des Lernens nicht optimal sind.

Die Erstellung des Wissenschafts und der Technologie sind sehr wichtig in der Erziehung, vor allem sind sie in dem Unterricht der Sprache. Die Technologie, die als Lernmedien erstellt werden kann, wie die interaktive CDs. Das interaktive Medium kann den Dozenten beim Unterrichten helfen. Die Studenten sind mit der gebildeten Materie auch aktiv in der Klasse. Majid (2004:181) erklärt, dass interaktives Lernmedium eine Kombination aus einem oder mehrere Medium (Audio, Text, Grafiken, Bilder und Videos) sind, die von Benutzern verwendet werden, um Hilfe aus einer Präsentation auszuführen.

Adobe Flash Professional Cs 6 kann als interaktives Lernmedium verwendet werden, weil es effektiv und effizient für Studenten ist. Die Dozenten unterrichteten noch nie mit der Adobe Flash Professional Cs 6. Interaktive Lernmedium mit Adobe Flash Professional Cs 6 ist nicht schwer. Die Tools sind einfach zu bedienen. Deshalb brauchen die Dozenten interaktive Lernmediums, um das Thema "Aktiv in der Freizeit" besser besprechen zu können.

Basierend auf dem Hintergrund wird eine Untersuchung mit dem Titel "**Die Erstellung eines Lernmediums mit der Adobe Flash Professional CS6 zum Thema "Aktiv in der Freizeit"**" durchgeführt.

THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGEN

Das Entwicklungsmodell

Diese Untersuchung ist eine *Research and Development* (R&D) Untersuchung. Zur Erstellung wird Richey und Klein (in Sugiyono, 2007:1) als Grundlage benutzt. Richey und Klein (in Sugiyono, 2007:1), Entwicklung ist der Prozess der Übersetzung der Designvorgaben in physischer Form in Bezug auf die systematische Untersuchung von der Konzeption, Entwicklung und Bewertung Prozess mit der Absicht, die empirische Basis für Gestaltung Produkt einstellen Lehr und nicht Lehr Verbesserung neuer oder vorhandener Modellentwicklung. Das Richey und Klein-Modell ist einfach und systematisch. Es besteht aus drei Schritten, da sind die Planung, die Herstellung und die Evaluation.

Der Begriff des Lernmediums

Das Wort “Medien” kommen aus dem Lateinisch und ist der Plural des Wortes “Medium”, was Vermittler oder Einführung bedeutung. Arsyad (2015:3) erklärt, dass Medium ein Mittel sind, um Nachrichten oder Information zu vermitteln. Seeles und Glasgow (in Arsyad, 2015:35) teilen die Medien in zwei Kategorien ein, das sind traditionelle und moderne Medien.

Der Vorteil von interaktive Lernmediums ist, dass sie die Motivation beim Sprache lernen erhöhen, die Studenten können selbständig lernen, und erreichen das Feedback von Studenten (Prastowo, 2014:374).

Der Begriff Multimedia

Lernen mit Multimedia beduetet, verschiedene Medium zugleich verwenden zu können, wie Text, Bilder, Audio, und Film (Sanjaya, 2014:219). Wijaya (2010: 120) erklärt, dass Multimedia die Integration von Medien wie Text, Bilder, Animation, Grafik, oder Interaktion ist, die digitalisiert werden können. Multimedia kann Nachrichten an Publikum überbringen. Daryanto (2015:53) teilt Multimedia in zwei Katogerien ein, diese sind lineares Multimedia und interaktives Multimedia. Die Modelle von Multimedia sind Tutorial, *Drill und Praktik*, Die Simulation, Experiment und Spiel (Daryanto, 2015:56). Der wichtigste Bestandteil von interaktiven Lernmedien ist ein Computer. Interaktives Lernmedium sind Computer-basiert. Ida (in Prastowo 2016:540) behauptet, dass Computerprogramme für den Lernprozess Medium benutzen , um zu lernen.

Adobe Flash Professional CS6

Adobe Flash Professional Cs 6 ist ein Animationprogramm, das auf Verktoren basiert. Adobe Flash Professional Cs 6 kann Texte und Objekte mit dreidimensionalen Effekten verarbeiten, so dass es interessanter aussieht.

Die Schritte, um ein Arbeits blatt mit Adobe Flash Professional Cs 6 zu öffnen:

- a. Man klickt auf das Symbol für Adobe Flash Cs 6.
- b. Man klick auf Start Create Menu für ein neues Produkt. Man klickt Action Script 2.0 .

- c. Man kann das Dokument, zum Beispiel Text, Bilder, Audio, Video aus einen File in der Menübar importieren.
- d. Man klickt Tool Bar für das Design, die Bearbeitung oder das Verchieben von Objekten.
- e. Man klickt Properties, um die Farbe des Objektes, Videos zu wählen.
- f. Man klick das Actionscript und das Ton im Timeline für interaktiv das Project werden.
- g. Das Ergebnis kann man die Stage ansehen.
- h. Man klick auf Save As.
- i. Um das Ergebnis der Arbeit zu sehen, muss man das Projekt öffnen.

Thema “ Aktiv in der Freizeit”

Aktiv in der Freizeit wird über Hobbys und Interessen gesprochen. Wenn man “Aktiv in der Freizeit” gelernt hat, kann man auch über Gramatik beherrschen.

1. Vorstellung von “ Aktiv in der Freizeit”

Das Thema “Aktiv in der Freizeit” wird in dritten Semester unterrichtet. Das Material kann in die Forschung Materialien aus dem Thema hergestellt werden, zum Beispiel über das Hobbys in Deutschland sprechen, und was macht man in der Freizeit.

2. Die vorgestellte Grammatik

Die Grammatik zum Thema “ Aktiv in der Freizeit” werden Reflexive Pronomen, Reflexive Verben, Zeitadverbien, Verben mit Präposition, und Identifita verwendet.

Konzeptuellen Grundlagen

Lernen mit interaktive Lernmediums bedeutet, verschiedene Medium zugleich verwenden zu können, wie Text, Bilder, Audio oder Film. Interaktive Lernmediums sind medium, ausgerüstet mit einem Controller-tool (die Benutzer verwenden können). Diese interaktive Lernmediums können im Lernprozess und im Unterricht verwendet werden, da fast alle Studenten einen Computer benutzen können und die Dozenten beim Unterricht unterstützt werden. Im Allgemeinen benutzen noch nicht die Dozenten meist Adobe Flash Professional Cs 6. Die Materialien von “Aktiv in der Freizeit“ sind Hobbys und Interesse, und für

Grammatik sind Reflexiv Pronomen, Reflexiv Verben, Verben im Präposition, Indefinita die man für im Deutsch Lernen benutzen. Die Studenten haben wenige wissen über Hobbys und Interesse. Beim "Aktiv in der Freizeit" Lernen müssen die Studierenden viel Praxis im Alltag lernen und müssen über Interesse in der Freizeit besprechen, aber es werden von den Studenten nur wenige Medium benutzt, sodass brauchen die Dozenten neue Medium für Praxis im Alltag lernen, wie Adobe Flash Professional Cs 6. In dieser Untersuchung wird das Modell von Richey und Klein verwendet, das aus drei Schritten besteht. Diese sind (1) die Planung (2) die Herstellung des Produkts und (3) die Bewertung und Verbesserung.

UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGI

Diese Untersuchung ist eine Entwicklungsuntersuchung. Diese Untersuchung benutzt die deskriptive qualitative Methode. Diese Untersuchung benutzt die Theorie von Richey und Klein.

ERGEBNIS DER UNTERSUCHUNG.

A. Der Prozess der Erstellung des Lernmediums mit der *Adobe Flash Professional Cs 6* zum Thema "Aktiv in der Freizeit."

1. Die Planung

In dieser Phase der Beobachtung werden Informationen über das Lernen der Deutschlernenden, ihrer Bedürfnisse und die Lernmedien im Deutschunterricht besonders das Thema "Aktiv in der Freizeit" gesammelt. Die Daten wird von den Informationen das Thema "Aktiv in der Freizeit" aus dem Buch Studio d A2 gelesen. Es gibt neun Daten. Das sind: Hobbys, Aktiv in der Freizeit, Reflexive Pronomen, Reflexive Verben, Zeitadverbien, Verben mit Präposition, Indefinita, Redemittel und Übungen. Das Thema "Aktiv in der Freizeit" wird von Studenten im dritten Semester gelernt. Das Thema wird die Quelle Deutschbüchern: (i) Studio d A2, (ii) *Belajar Bahasa Jerman*, (iii) *Grundstufen-Grammatik*. (iv) Interkulturelle Kompetenz und Landeskunde Vermittlung im Fremdsprachenunterricht gebraucht.

- Das Design

In der Designphase wird das Material versammelt. Das Material besteht aus Bildern, Videos, Dialogen, Texten und Übungen. Danach wird das Material in der Adobe Flash Professional Cs6 dargestellt.

2. Die Herstellung des Produkts

Basierend auf der ersten Phase wird das Lernmedium erstellt. Der Zweite Schritt in dieser Untersuchung ist die Herstellung des Produkts. Der Erstellungsprozess eines Adobe Flash Professional als Lernmediums gliedert sich in drei Phasen, diese sind die Vorproduktion, Produktion und Postproduktion. In diesem Kapitel wird jede Stufe mit ihrem Ergebnis erklärt.

- Vorproduktion.

Diese Phase fängt mit der Vorbereitung der Materialien zur Herstellung des Lernmediums an. Die benötigten Dinge bei der Herstellung, sind der Computer /Laptop und Adobe Flash Professional Cs 6, unterstützende Materialien wie Bilder, Texte und Video, die beim Lernprozess unterstützen können. Die Vorbereitung beginnt mit der installierung Adobe Flash Professional Cs6 in Computer/Laptop.

- Produktion

In dieser Phase wird die Erstellung eines Adobe Flash Professional Cs 6 als Lernmediums zum Thema “Aktiv in der Freizeit” gemacht.

Die Startseite.

Um das Programm der Adobe Flash Professional Cs 6 Software zu bedienen, am Anfang wird Adobe Flash Professional Cs 6 Software in Windows geöffnet. Dann wird der Button des Adobe Flash Professional Cs 6 doppelklicken. In der Menü gibt es einem Cover. Auf dem Cover gibt es den Titel und Informationen über die Verfasserin.

Das Hauptmenü.

Nach dem *Start* taucht das Hauptmenü auf. Im Hauptmenü gibt es acht Menüs: die sind Vorwort, das Verwendungsziel des Lernmedium, der Verwendungszweck der Lernmedium, Die Materialien, Grammatik, Redemittel, Übungen, und Literaturverzeichnis.

Die Materialien.

Die Materialien sind das dritten Menü. In diesem Menü gibt es einige Submenüs, nämlich verschiedene Hobbys, Dialoge über Hobbys, die Videos, und Information über “Aktiv in der Freizeit”.

Die Grammatik.

In diesem Submenü werden die Grammatik Reflexive Pronomen, Reflexive Verben, Zeitadverbien, Verben mit Präpositionen und Indifinita erklären.

Das Redemittel.

In diesem Submenü wird der Wortschatz des Thema “Aktiv in der Freizeit” benutzt und ihre Zusammenfassung erklärt.

- **Post-produktion.**

In diesem Schritt wird die Herstellung des Adobe Flash Professional Cs 6 Lernmediums im CD Kompakt oder DVD hochgeladet. Man kann mit GOM oder Windows Media Player ansehen.

3. Die Evaluation

In dieser Phase werden die Prüfung und die Validierung durchgeführt. Man möchte herausfinden, ob das Lernmediums schon gut sind oder verbessert werden sollen. Diese Lernmedium werden von Experten geprüft. Die Experten sind Dozenten, deutsche Muttersprachler und mein Berater, als Dozent, der Adobe Flash Professional Cs 6 Software für Deutschstudenten beim Computerlernen unterrichtet, die sich mit dem Design auskennen. Die Experten haben einen pädagogischen Hintergrund.

Der Experte hat die Adobe Flash Professional Cs 6 als Lernmedium schon korrigiert, danach hat der Experte das Lernmedium benotet: Von 9 Kategorien der Aspekt der Evaluation gibt der Experte die Note vier für sechs Aspekte, wie das Thema, die Bilder, den Hintergrund und die Sätze. Die Note 4 bedeutet sehr gut. Basierend auf der obigen Meinung kann festgehalten werden, dass das Lernmediums mit der *Adobe Flash Professional Cs6 Software* interessant gestaltet ist und besonders gut für das Thema “Aktiv in der Freizeit” geeignet ist.

B. Die Ergebnisse der Erstellung eines Adobe Flash Professional Cs 6 als Lernmediums zum Thema “Aktiv in der Freizeit”.

Das Design des Lernmediums ist vielfältig und kann auf unterschiedliche Weise entworfen werden. Die Adobe Flash Professional Cs 6 *Software* kann Bilder, Videos, und Texte erfassen. Auf den Startseite des Lernmediums wird das Thema “Aktiv in der Freizeit” vorgestellt und Information über die Verfasserin gegeben. Die Farbe der Startseite ist schwarz, blau und weiss. In der Anzeige gibt es icon und acht Hauptmenüs. Zwischen des Menüs gibt es Border. Das Border hat eine rote Farbe und die Hintergrundfarbe ist schwarz.

Das Menü besteht aus acht Submenü, Sie sind (i) Vorwort, (ii) das Verwendungsziel des Lernmediums, (iii) der Verwendungszweck der Lernmediums, (iv) die Materialien besteht aus verschiedene von Hobbys und gibt es zwei Dialoge und zwei Videos, (v) Grammatik besteht aus Reflexive Pronomen, Reflexive Verben, Zeitadverbien, Verben mit Präpositionen, und Indifinita, (vi) Redemittel, (vii) Übungen, und (viii) Literaturverzeichnis. Die Kapazität der Applikation ist 171,891 KB. Das Video über Hobbys dauert circa 2:12 Minute und das Video über “Was macht man in der Freizeit” dauert circa 3:13 Minute.

C. Diskussion

Basierend auf der Ergebnissen des Lernmediums mit der Adobe Flash Professional wurde zusammengefasst, dass die Daten in dieser Untersuchung aus dem Buch Studio D A2 und Grundstufen-Grammatik und von einigen Websites genommen werden. In dieser Untersuchung wird die Theorie von Richey und Klein benutzt. Diese Theorie besteht aus drei Stufen, sie sind: (1) die Planung, (2) die Erstellung, (3) die Evaluation. In der Planungsphase wird die Lernmedium *offline* verwendet. Für das Thema “Aktiv in der Freizeit” werden viele Bilder gebraucht, da jedes Hobbys mit einem Bild und Ton anschaulich dargestellt werden soll. Die Button und die Töne müssen durch einen Kode oder Actionscript gefüllt werden. Manchmal kann eines Medium beim Ausführen ein fehler auftreten, sodass es viel Zeit braucht um das Lernmediums zu erstellen. Die zweite Phase ist die Erstellungsphase. Die Daten werden durch einen Folder erfasst. Die Kapazität die Töne, die Bilder, und die Videos um das Lernmedium will sehr groß sein, wenn das Medium gemacht. Die Ergebnis diese Medium wird die Bildern und die Video konvertieren verwendet, denn erleichtert die Verfasserin die Daten zu erfassen, und

die Kapazität ist klein. In der dritten Phase wird die Bewertung und Verbesserung erklärt. Der Experte hat das Lernmedium mit der Adobe Flash Professional Cs 6 analysiert und korrigiert. Danach wird eine Validierung durchgeführt. Der Experte benotet das Lernmedium: Von 9 Kategorien der Aspekt der Evaluation gibt der Experte die Note 4 für die sechs Aspekt und 3 für die drei Aspekt, sodass die Note des Lernmedium mit der Adobe Flash Professional Cs 6 von dem Experte ist 91,66 (sehr gut). Riduwan (in Palelupu dan Mochamad Cholik 2014:3) erklärt, dass Adobe Flash Cs 6 werden theoretisch als Lernmediums angesehen, wenn der durchschnittliche Wert der Validierung $\geq 61\%$ beträgt. Basierend auf der obigen Erklärungen können zusammengefasst werden, dass die Erstellung des Lernmediums mit der Adobe Flash Professional Cs 6 zum Thema "Aktiv in der Freizeit" aus dem Buch Studio d A2, Grundstufen-Grammatik mit die Theorie von Richey und Klein sehr gut ist. Sodass die Dozenten oder die Studenten das Lernmediums benutzen können.

SCHLUSSFOLGERUNG

Nach den Untersuchungsergebnissen fallen die Schlussfolgerungen folgendermaßen aus:

Der Prozess der Erstellung eines Lernmediums mit dem Adobe Flash Professional Cs 6 zum Thema "Aktiv in der Freizeit" besteht aus der Erklärung der Phasen von Richey und Klein. Darunter sind: (i) Die Planung, (ii) Die Erstellung, (iii) die Evaluation. Die Ergebnisse der Erstellung eines Lernmediums mit dem Adobe Flash Professional Cs6 zum Thema "Aktiv in der Freizeit" sind: In dieser Untersuchung hat Adobe Flash Professional Cs 6 als Lernmedium mit Bilder, Texte, Töne, Videos erstellt und es hat von einem Prüfer korrigiert, sodass die Note des Lernmedium von dem Experte ist 91,66 (sehr gut) und kommunikative Sprache für die Dozenten und die Studenten.

LITERATURVERZEICHNES

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Bensch, Norbert. 2016. *Deutsch lernen bei mein-deutschbuch.de*.

http://mein-deutschbuch.de/files/grammatik/verben/reflexive_verben.pdf

- Damayanti, Puardmi dan Siti. 2017. *Pengembangan Media Adobe Flash Cs3 Pada Konsep Bunyi Dengan Mengaplikasikan Model Instructional Games*. Jurnal : “KEGURU: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar” Hal.28-4, wird am 13. April 2018 um 15.00 Uhr eingeladen.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Fadlilah, Hervandha. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Pkn Berbasis LECTORA INSPIRE Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pendulan Summersari Moyudan Sleman Tahun Ajaran 2015/2016*. Yogyakarta: Universitas PGRI. <http://repository.upy.ac.id/215/1/JURNAL.pdf>, wird am 8. Oktober 2017, um 14.00 eingeladen.
- Funk, Herman. 2013. *Studio d A2 – Deutsch als Fremdsprache*. Jakarta: Katalis.
- Höhn, Holger. 2002. *Multimediale, datenbankgestützte Lehr- und Lernplattformen*. Würzburg: Universität Würzburg. https://opus.bibliothek.uni-wuerzburg.de/opus4-wuerzburg/file/diss_hhoehn_bib.pdf, wird am 12. März 2018 um 14.00 Uhr eingeladen.
- Lailiyah, Rina dan Suci. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Materi Jurnal Perusahaan Dagang Kelas X-AK SMK Muhammadiyah 1 Taman*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/10824>, wird am 13. April 2017 um 15.00 Uhr eingeladen.
- Kasim dan Tri Kartika. 2014. *Deutsch ist Einfach*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Luscher, Renata. 2014. *Deutsch Kompakt*. <https://www.hueber.de/sixcms/media.pdf>.
- Madcoms. 2013. *Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: ANDI.
- Palelupu, Neo dan Mochamad Cholik. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Diklat Gambar Teknik di Kelas X TPM SMK Krian 1 Sidoarjo*. Jurnal : Jurnal Pendidikan Teknik Mesin, Volume 03 Nomor (02),10 – 19, wird am 13. April 2017 um 15.00 Uhr eingeladen.
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Reimann, Monika. 2010. *Grundstufen-Grammatik*. Germany: Hueber Verlag.
- Sugiyono.2016. *Metode Pengembangan dan Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Samiun, Laibun. 2009. *Belajar Bahasa Jerman*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: Kencana Prenadamedia Group.

