

DIE ERSTELLUNG DES LERNSPIELS IM DEUTSCHUNTERRICHT

**Juwita Angela Purba¹,
Ahmad Bengar Harahap²
Hafniati³**

Auszug

Das Ziel dieser Untersuchung ist ein Lernspiel mit der *Adobe Flash CS3 Software* zum Lernen mit dem Thema „Städte, Ländern, und Sprachen“ zu erstellen. In dieser Untersuchung wird die deskriptive qualitative Methode angewendet. Diese Untersuchung wird im Deutschprogramm der Staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Der Prozess der Erstellung eines Lernspiels mit der *Adobe Flash CS3 Software* zum Lernen mit dem Thema „ Städte, Ländern, und Sprachen“ besteht aus der Erklärung der Phasen von Theorie Richey und Klein. Darunter sind: (1) die Planung, (2) die Erstellung, und (3) die Evaluation. In diesem Lernspiel besteht aus das Wort, Bilder und die Fragen. Die unterthemen sind „Sehenswürdigkeiten in Europa“ , „Grüße aus Europa“ , „Städteraten in Europa“ , „Orientierung auf der Landkarte“ , und über „Sprachen in Europa“. Die Erstellung des Lernspiels mit der *Adobe Flash CS3 Software* wird der Experten gemacht. Die Ergebnisse der Evaluation zeigt, dass das Lernspiel sehr gut ist. Die Darstellung ist deutlich. Die Design des Lernspiels ist interessant. Die Farbe und der Hintergrund des Lernspiels stimmen überein.

Schlüsselwörter: *Erstellung des Lernspiels, Deutschunterricht, Thema Städte-Ländern-Sprachen, Adobe Flash CS3*

DEVELOPING A LEARNING GAME IN THE GERMAN LESSON

Abstract

The goal of this research is to create a learning game by using the Adobe Flash CS3 software for german vocabulary with the theme "Towns, Countries and Languages". This research is a development research with qualitative descriptive approach method. This study will be conducted in the German Education of the Faculty of Language and Art of the State University of Medan. The process of creating a learning game using the Adobe Flash CS3 software to learn german vocabulary with the theme " Towns, Countries and Languages " consists of explaining the phases of the Richey and Klein Theory. Among them are: (1) Design , (2) Development, and (3) Evaluation. The learning game about “Towns, Countries and Languages” will be presented in an Adobe Flash CS3 software in German. Each learning game consists of the pictures and questions. The creation of the learning game with Adobe Flash CS3 software is done by an expert evaluation. The results of the evaluation show that the learning game is very good. The content and topic of the learning game are interesting for reading. The design of the learning game is interesting with the existing subdivision of the menu. The color and background of the learning game can make readers feel like to read.

Keywords: *Learning game development, vocabulary , theme “Towns, Countries and Languages”, Adobe Flash CS3*

EINLEITUNG

Fremdsprachen sind ein wichtiges Medium bei der Kommunikation. Deutsch ist eine der wichtigsten Sprachen in Europa. Um eine fremde Sprache zu lernen, müssen die Studenten vier Kompetenzen beherrschen, diese sind; Sprechfertigkeit, Hörverstehen, Leseverstehen und Schreibfertigkeit. 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 als Fremdsprache ist eine interessante Sprache, weil es viele Unterschiede zu unserer Muttersprache gibt (<https://www.tatsachen-ueber-deutschland.de/id/kategori/kebudayaan-dan-media/bahasa-yang-menarik>).

Heutzutage kann man sich kaum den Fremdsprachenunterricht ohne Landeskunde vorstellen. Die Landeskunde befasst sich mit einer Gesellschaft in ihrer aktuellen Entwicklung und umfasst die ganze Menge von verschiedenen Themen, die mit dieser Gesellschaft und mit dem von ihr bewohnten Land eng verbunden sind. Zu den vorhandenen Themen gehören z.B. Politik, Wirtschaft, Ökonomie und Kultur. Im Laufe der Zeit wurden sowohl die Rolle als auch die Aufgaben der Landeskunde im Fremdsprachenunterricht geändert. Es ist klar geworden, dass der Fremdsprachenunterricht ohne landeskundliches Wissen kaum möglich und erfolgreich ist. Dieses Wissen ermöglicht, die Sprache als Kommunikationsmittel adäquat zu verwenden, ohne jemanden z.B. zu beleidigen und hilft gleichzeitig, potentielle Sprachfehler zu vermeiden. Nachdem es sich herausgestellt hatte, dass die Sprache an sich und reines theoretisches Buchstudium dem Lernenden nicht mehr ausreichen, wurde die Verbindung von Sprache und Weltansicht deutlich. Damit der Unterricht erfolgreich realisiert werden kann, muss es zur Verbindung von Sprache und Landeskunde kommen und als eine solche Einheit sollen die beiden im Unterricht vermittelt werden.

Das Buch Studio d A1 ist ein Niveau A1 Deutschbuch. Wenn man mit dem Buch Studio d A1 gelernt hat, kann man über Cafe, im Sprachkurs, Städte-Länder-Sprachen, Menschen und Häuser, Termine, Orientierung, Berufe, Berlin sehen, Ferien und Urlaub, Essen und Trinken, Kleidung und Wetter, Körper und Gesundheit erzählen. Das Kapitel „Städte-Länder-Sprachen“ handelt von

Sehenswürdigkeiten in Europa, Sprachen in Europa, Nachbarsprachen, Landkarten und Grammatik (Präteritum von sein, W-Frage, Aussagesatz und Satzfrage). Die Studenten haben das Thema „ Städte-Länder-Sprachen“ im ersten Semester gelernt.

Von 9. bis 10. April 2019 wurde den Studenten in der Deutschabteilung eine Umfrage gegeben. Aus dem Ergebnis dieser Umfrage ergibt sich, dass von den Studenten 40 Personen interesse an „ Städte-Länder-Sprachen“ haben. Webster (in Azhar , 2013:5) drückt aus, dass man mit einem Medium die Informationen vermitteln kann. Das Medium kann auch die Gedanken, Gefühle und die Aufmerksamkeit der Studenten anregen, und das Medium kann Studenten zum Lernen motivieren. Die Medienarten, die im Unterricht verwendet werden können, sind zum Beispiel visuelle Medien, Audio-Medien, audio-visuelle Medien, Objektmedien und Computermedien. Adobe Flash CS3 ist der Animationssoftware von Adobe Inc.. Script (2008: 2) erläutert, dass es sich bei Adobe Flash CS3 um eine animierte Grafiksoftware handelt, die Erstellung von Präsentation , Animationen, Anzeigen, Spielen, und auch Webseiten , mit der Grafikobjekte erstellt werden können, die ohne Grafiksoftware direkt in Grafikobjekten erstellt werden können. Basierend auf der obigen Beschreibung wäre es sinnvoll ein Lernspiel mit Adobe Flash CS3 zu entwickeln.

THEORETISCHE GRUNDLAGE

Die Erstellungsuntersuchung

Borg und Gall behaupten, dass Forschung und Entwicklung ein Prozess oder eine Methode sind, um Produkte zu entwickeln (in Sugiyono 2016 : 30). In dieser Untersuchung wird die Entwicklungstheorie von Richey und Klein verwendet. Richey und Klein (in Sugiyono, 2016 : 30) stellen fest, dass der Schwerpunkt auf dem Design und der Erstellung von Produkten liegt.

Der Begriff der Lerntechnik

Lerntechniken, sind daher verschiedene, für das persönliche Lernen auch sehr individuelle, bewusst eingesetzte Methoden, um Lernprozesse wirkungsvoll

zu planen, zu gestalten und zu kontrollieren. Entscheidend für die Wirksamkeit einer Lerntechnik ist deren richtige Auswahl. Unter Lerntechnik versteht man Verfahren, die das Lernen optimieren und erleichtern sollen. Unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Lerntypen gibt es nicht die Lerntechnik für alle, sondern vielmehr gibt es verschiedene Wege (verschiedene Methoden, wie Assoziationslernen, Strukturierungshilfen etc.) und Mittel (Medien, wie z.B. Audio-Kassetten, Lernkarteien, Computerprogramme) zum richtigen Lernen. Eine gute Lerntechnik ist eine sinnvolle Alternative zum bloßen Auswendiglernen. Mit den verschiedenen Methoden lassen sich Inhalte leichter und länger merken, große Mengen an Prüfungsstoff besser bewältigen und wissenschaftliche Texte in kürzerer Zeit verstehen. Der Hauptvorteil einer Lerntechnik jedoch ist die Zeitersparnis. Mit den richtigen Techniken sorgen Sie selbst kurzfristig und bei kleinem Zeitkontingent für beste Ergebnisse.

Der Begriff des Lernspiels „das Wort erraten“

Kurniasih (2015 : 94) stellt fest, dass es sehr wichtig ist, dieses Lernspiel „wort erraten“ in einem aktiven Kurs anzuwenden. Aktiv sind die aktiven Studenten, die wollen und in der Lage sind zu denken und zu fragen, wenn sie Schwierigkeiten beim Lernen finden. So ist der Lernprozess untrennbar von der Umgebung oder nicht beschränkt auf die vier Wände des Klassenzimmers. Das Lernen kann Langeweile beseitigen.

Die Vorteile von Lernspiel „das Wort erraten“

Nach der Meinung von Kurniasih (2015 : 95) wird erklärt, dass die Vorteile von dem Spiel „Wort erraten“ sind :

1. Die Studenten wollen viele neue Wörter haben.
2. Sehr interessant, also alle Studenten möchten es versuchen.
3. Die Studenten interessieren sich für das Lernen.
4. Macht es einfach, das Unterrichtskonzept in die Erinnerungen der Schüler einzubetten

Die Nachteile von Lernspiel „das Wort erraten“

Kurniasih (2015 : 95) behauptet, dass die Nachteile von dem Wort erraten sind :

1. Braucht viel Zeit.
2. Es ist nicht leicht für die Dozenten, das Medium zu erstellen.
3. Es ist nicht leicht für die Dozenten, die Wörter miteinander zu verbinden.
4. Manchmal fühlen die Studenten, dass es nur ein Spiel ist.

Das Buch Studio d A 1

Das Buch Studio d A 1 besteht aus einem Kursbuch mit integriertem Übungsbuch, einem Vokabeltaschenbuch, Lehrerhandbuch mit Unterrichtsvorbereitung, einer CD für Studenten und zwei CDs für den Kurs. Zum Lehrwerk gehört noch ein Video, das leider nicht zur Verfügung stand. Das Kursbuch enthält zwölf Einheiten.

Im Lehrerhandbuch wird schon in der Einleitung, unter anderem auch die Wichtigkeit der Phonetik und des Aussprachetrainings betont. Die Übungen, die speziell für die Einübung der korrekten Aussprache von Vokalen und Konsonanten , sowie der typischen Intonation der deutschen Sprache bestimmt sind , sind mit einem Phonetikzeichen versehen. Es werden auch verschiedene Variationen angeboten, wie phonetische Übungen im Unterricht gestaltet werden können. Außerdem gibt es CD-Aufnahmen zu zahlreichen anderen Übungen in dem Kursbuch. Die Autoren empfehlen alle Tonaufnahmen für phonetisches Training zu nutzen, auch wenn sie nicht explizit als solche markiert sind.

Das Thema „ Städte, Ländern und Sprachen ”

Städte, Ländern und Sprachen ist ein interessantes Thema im Deutschunterricht und wird auch an der Deutschabteilung der staatlichen Universität Medan gelehrt. Das Thema Städte, Ländern und Sprachen wird im 1. Semester behandelt und umfasst mehrere Unterthemen. Im Deutschunterricht im

1. Semester geht es um Café d , im Sprachkurs , Städte, Ländern und Sprachen, Menschen und Häuser, Termine, Orientierung, Berufe, Berlin sehen, Ferien und Urlaub, Essen und Trinken, Kleidung und Wetter, Körper und Gesundheit. Aber Städte, Ländern und Sprachen ist ein interessantes Thema zu lernen, weil es noch wenige Lernspiele mit dem Wort erraten zu diesem Thema gibt. Dieses Lernspiel besteht aus 5 großen Themen und pro Thema besteht es aus 3 verschiedenen Wort erraten Arten und jede Art hat 10 Fragen. Die große Themen sind Sehenswürdigkeiten in Europa, Grüße aus Europa, Städteraten in Europa, Orientierung auf der Landkarte, und über Sprachen in Europa. Das Wort erraten besteht aus das Wort zu wählen, die Buchstaben zu ergänzen, und die Bilder anzupassen.

Der Begriff Adobe Flash CS 3

Adobe Flash CS 3 ist die neueste Version von der Animationssoftware der Adobe Inc. Script (2008 : 2) erläutert, dass *Adobe Flash CS 3* eine animierte *Grafiksoftware* ist, die Grafikobjekte macht, sodass wir direkte Grafikobjekte ohne die andere *Grafiksoftware* erstellen können. *Adobe Flash CS 3* ist eine *Software*, die Präsentationen, Spiele, Filme, interaktive CDs, CD-Lernen und interaktive, interessante und dynamische *Websites* produzieren kann. *Adobe Flash CS 3* kann auch eine *Website* mit eigener Animation, interaktiver Animation, die Stimme und so weiter ergänzen, sodass die Benutzer die Erklärung hören, animierte Bilder sehen oder die Erklärung in der Textform lesen können.

Konzeptuelle 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 *Adobe Flash CS 3 Software* ist eine Software, die verwendet werden kann, um das Lernspiel zu bedienen. Die *Adobe Flash CS 3 Software* ist ein Lernspiel und besteht aus 5 Hauptthemen, und jedes Thema besteht aus 3 Unterthemen. Das bedeutet, dass man jedes Thema spielen kann. In der *Adobe Flash CS 3 Software* wird über das Thema „Städte, Ländern, Sprachen“ aus dem Buch Studio d A1 gesprochen. Die *Adobe Flash CS*

3 *Software* ist ein interessantes Medium, das als das Lernmedium benutzen werden kann, weil die Dozenten und die Studenten durch die *Adobe Flash CS 3 Software* Bilder und Fragen besprechen können. Das Ziel dieser Untersuchung ist es, ein Lernmedium für das Buch *Studio d A1* zu erstellen. Dafür wird das Erstellungsmodell Richey und Klein benutzt werden, dass aus drei Schritten besteht, die der Reihe nach angewendet werden.

UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE

Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung. In dieser Untersuchung wird die Theorie von Richey und Klein (in Sugiyono, 2015: 39) benutzt. Diese Theorie besteht aus drei Schritten. Diese sind: (1) die Planung, (2) die Herstellung, und (3) die Evaluation. In diesem Kapitel wird jede Phase mit ihrem Ergebnis erklärt.

1. Die Planung

Diese ist die erste Phase. Bei der Planung wurde die Umfrage am 9. bis 10. April 2019 durchgeführt. Die Studenten in der Deutschabteilung wurden gebeten, eine Online-Umfrage auszufüllen. Die Umfrage bestand aus 15 Fragen. Es gibt zwei Wahlen "ja" oder "nein". Bei dieser Untersuchung erstellte die Verfasserin die Anwendung mit *Adobe Flash CS 3*, die für den effektiven und interessanten Unterricht verwendet wird. Das Thema „Städte-Länder-Sprachen“ wird von Studenten im ersten Semester gelernt. Die Daten wurden aus *Studio d A1* übernommen. Das Thema „Städte-Länder-Sprachen“ handelt von : Sehenswürdigkeiten in Europa, Grüße aus Europa, Städteraten in Europa, Orientierung auf der Landkarte, Sprachen in Europa.

2. Die Erstellung

In dieser Phase werden alle Mittel und Materialien vorbereitet. Der zweite Schritt in dieser Untersuchung ist die Erstellung des Produkts. In dieser Phase wird ein Lernspiel mit Hilfe der *Adobe Flash CS 3* erstellt. Der erste Schritt, um das Lernspiel zu erstellen ist die Software *Adobe Flash CS 3* auf den Computer oder Laptop herunterzuladen.

a. Die Startseite der *Adobe Flash CS3 Software*

Die folgenden Schritte ist das Programm der *Adobe Flash CS3 Software* zu bedienen: *Start, All Programs, Adobe, Adobe Professionelle CS3*, so dass *Welcome Screen* angezeigt wird, wie in der folgenden Abbildung dargestellt.

b. Der Hintergrund

1. Die folgenden Schritte ist die Erstellung des Hintergrundes: Klicke *File-Menü → Import → Import in Library*
2. Der gewünschte Hintergrund wird gewählt und *Open (Öffnen)* wird
3. *Insert Layer* wird angeklickt und der Hintergrund wird in der *Library* (Bibliothek) gewählt, die Hintergrundposition wird wie gewünscht angeordnet.

c. Die Taste

1. Klick-Oval Tools, dann wird die gewünschte Taste eingegeben.
2. Rechtsklick → *Convert to Symbol → Button*

d. Das Bild

Klick *File-Menü → Import → import to library*

e. Der Text / die Fragen

Klick *Covert to Blank Keyframes → Text tool → Dynamic Text*, dann wird der gewünschte Text eingegeben

f. Die Datei speichern

Klick *File-Menü → Save as → ausfüllen File name → Save*

g. Die Anwendung abzuspielen

. *Control-Menü wählen → Test movie*

i. Die Kodierungen

3. Die Evaluation

Das ist der letzte Schritt, um ein interessantes Lernspiel zu erstellen. In dieser Phase wurde schon das Lernspiel mit der *Adobe Flash CS3 Software* erstellt. Es wird eine Validierung durchgeführt. So kann herausgefunden werden, ob das Lernspiel mit der *Adobe Flash CS3 Software* schon gut genug ist oder noch verbessert werden sollte. Nach der Validierung wird das Lernspiel mit der *Adobe Flash CS3 Software* verbessert.

Dieses Lernspiel wird von einem Experte geprüft. Der Experte hat Ratschläge und Kommentare gegeben. Der Designexperte hat folgendermaßen benotet, von 10 Kategorien der Aspekte der Evaluation gibt es die Note 4, das heißt sehr gut für 8 Aspekte und der Designexperte gibt die Note 3 für 2 Aspekte. Die Note 3 bedeutet gut, sodass die Note des Lernspiels zum Thema „Städte, Länder, und Sprachen“ mithilfe der *Adobe Flash CS3 Software 95* (sehr gut) ist.

ERGEBNIS

Das Ergebnis der Untersuchung ist ein Lernspiel mit 150 Fragen, um die Beherrschung des Landeskundes mit der *Adobe Flash CS 3 Software* zu erweitern. Die Datei umfasst 72,1 MB (*Megabyte*). Für dieses Lernspiel wurde die Software der *Adobe Flash CS 3* verwendet. Das Lernspiel kann mithilfe der *Adobe Flash CS 3* geöffnet werden. Das Lernspiel besteht aus 5 Themen (Wörter, Bildern und Sätzen/Fragen). Die Themen sind „Sehenswürdigkeiten in Europa“, „Grüße aus Europa“, „Städteraten in Europa“, „Orientierung auf der Landkarte“, und über „Sprachen in Europa“. Das Lernspiel zum Thema „Sehenswürdigkeiten in Europa“ besteht aus 11 Bilder, Wörter und 30 Fragen. Das Lernspiel zum Thema „Grüße aus Europa“ besteht aus 1 Bild, Wörter und 30 Fragen. Das Lernspiel zum Thema „Städteraten in Europa“ besteht aus 11 Bilder, Wörter und 30 Fragen. Das Lernspiel zum Thema „Orientierung auf der Landkarte“ besteht aus 5 Bilder, Wörter und 30 Fragen. Das Lernspiel zum Thema „Sprachen in Europa“ besteht aus 1 Bild, Wörter und 30 Fragen.

In der Zukunft kann diese Untersuchung als Lernspiel besonders für Deutschlehrer und Deutschlernende/Studenten nützlich sein. Durch diese Erstellung können die Studenten das Lernen über Thema „Städte-Länder-Sprachen“ leichter verstehen und die Deutschlernende/Studenten kann ihre Beherrschung über Landeskunde vermehren.

ZUSAMMENFASSUNG

Basierend auf den Ergebnissen der Erstellung eines Lernspiels zum Thema „Städte, Länder, und Sprachen“ mithilfe der *Adobe Flash CS3 Software* wird zusammengefasst, dass die Datenquelle dieser Untersuchung das Studio d A 1

Kursbuch, das Studio Express Kursbuch, das Studio d A 1 Arbeitsbuch gesammelt haben. In dieser Untersuchung wird die Theorie von Richey und Klein (in Sugiyono 2016 : 30) benutzt. Diese Theorie besteht aus drei Stufen, i) die Planung (Design), ii) Erstellung, und iii) Bewertung (Evaluation).

Basierend auf die obigen Erklärung kann zusammengefasst werden, dass die Erstellung des Lernmediums mit der *Adobe Flash CS3 Software* zum Thema „ Städte, Länder, und Sprachen ” aus dem Buch Studio d A1 mit der Richey und Klein Theorie sehr gut ist. Sodass die Dozenten oder die Studenten das Lernmedium benutzen kann.

LITERATURVERZEICHNIS

Anditasari, R , Martutik dan Andajani, K. 2018. *Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi*. Malang. Universitas Negeri Malang. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10379/5011> gelesen am 14. April 2019 um 21.00 Uhr.

Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

_____ . 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Pustaka.

_____ . 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Pustaka.

Damayanti, P dan Ulva, S. 2017. *Pengembangan Media Adobe Flash Cs3 Pada Konsep Bunyi Dengan Mengaplikasikan Model Instructional Games*. Kalimantan Utara. Universitas Kaltara. <http://jurnal.stkipgri-bkl.ac.id/index.php/KGU/article/view/77> gelesen am 22. April 2019 um 20.05 Uhr

Demme, Kuhn und Funk. 2010. *Studio D A1 Deutsch als Fremdsprache Kurs und Übungsbuch*. Berlin : Cornelsen.

Erik Kuswanto, (2015). *E-Book Tutorial Dasar Adobe Flash CS 3*. <https://www.slideshare.net/erickkuswanto54/e-book-tutorial-dasar-adobe-flash-cs-3> gelesen am 16. April 2019 um 20.16 Uhr.

Hamalik, Oemar. 2005. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Khafidz Huda, (2016). *Modul Pelatihan Adobe Flash CS 3 Professional*. <https://www.slideshare.net/Af1DZ/modul-pelatihanadobeflashcs3professional> gelesen am 16. April 2019 um 21.00 Uhr.

- Kurniasih, I dan Sani, B. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta : Kata Pena.
- Munir. 2012. *Pembelajaran Digital*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Punaji Setyosari, (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/175/6/BAB%20III.pdf> gelesen am 22. April 2019 um 22.13 Uhr.
- Sari, Intan. 2017. *Das Kimspiel Beim Wortschatzlernen Bei Der Deutschschreibfertigkeit*. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya. <https://www.neliti.com/publications/251810/permainan-kimspiel-untuk-pembelajaran-kosakata-dalam-keterampilan-menulis-bahasa> gelesen am 22. April 2019 um 13.25 Uhr.
- Sugiarsih, Septia. (2010). *Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/ppm-permainan-bahasa.pdf> gelesen am 28. April 2019 um 11.00 Uhr.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : PT Alfabet
- Syahfitri, Rizka. (2019). *Developing a Dictionary With The Adobe Flash CS3 Software To Learn "Deutsch Im Hotel" With The Topic "In The Kitchen*. Medan. Universitas Negeri Medan. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/studia/article/view/12918> gelesen am 29. April 2019 um 15.00 Uhr.
- Usman, Misnawaty. 2016. *Desain Perangkat Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman (Wortschatz) Berdasarkan Model Pembelajaran Teams-Games-Tournaments (TGT) Di SMA Negeri Kota Makassar*. Makassar. Universitas Negeri Makassar. ojs.unm.ac.id/index.php/semnaslemlit/article/download/4001/2360 gelesen am 17. April 2019 um 14.25 Uhr.
- Wiza, Rahmi. 2018. *Model Pembelajaran Tebak Kata Menggunakan Software Crossword Dalam Pengajaran Mufradat*. Padang. Universitas Negeri Padang. <http://journal.staincurup.ac.id/index.php/arabiyatuna> gelesen am 20. April 2019 um 15.45 Uhr
- <https://www.lerntippsammlung.de/lerntipps/lernspiel-19.htm> gelesen am 7. April 2019, um 10.00 Uhr

Biografie der Authorinnen :

- (1) ist Alumni des Deutschprogramms von Unimed, Medan.
- (2) ist Dozent des Deutschprogramms von Unimed, Medan.
- (3) ist Dozentin des Deutschprogramms von Unimed, Medan.

Studia: Journal des Deuschprogramms
p- ISSN 2301-6108
e-ISSN 2654-9573

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/studia/index>