

## **DIE ERSTELLUNG EINES INTERAKTIVEN LERNMEDIUMS MIT DER HILFE “ARTICULATE STORYLINE 3” ZUM THEMA “FAMILIENGESCHICHTEN”**

**Rizka Meilia Putri<sup>1</sup>**

**Hafniati<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> is Teacher of German Language in Medan, <sup>2</sup> is German Lecturer of Universitas Negeri Medan, Medan

### **Abstract**

*The aim of this study is to create an interactive learning medium with the help of “Articulate Storyline 3” on the topic of “Family Stories”. In this study, the creation method is used. The creation process consists of explaining the phases of the creation model Richey and Klein. These include (i) the planning phase, (ii) the manufacturing phase, (iii) the evaluation phase. The data of this research are the words, sentences, phrases, images, audio and video related to the theme of "Family Stories". The sources of data for this research are books such as Studio Express A2 Unit 14 page 16 and the Internet. This research is carried out in the language laboratory of the Faculty of Language and Art of the Medan State University. The result of this study is an interactive learning medium with the help of “Articulate Storyline 3” on the topic of “Family Stories”. This interactive learning medium consists of 98 slides that add the author's materials, exercises, and information. The result of the evaluation shows that this interactive learning medium received an overall grade of 90 (very good). The learning medium can be used with a laptop and mobile phone.*

*Key words: an interactive learning medium, Articulate Storyline 3, Family Stories*

### **Auszug**

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, ein interaktive Lernmedium mit der Hilfe “Articulate Storyline 3” zum Thema “Familiengeschichten” zu erstellen. In dieser Untersuchung wird die Erstellungsmethode angewendet. Der Prozess der Erstellung besteht aus der Erklärung der Phasen von Erstellugsmodell Richey und Klein. Darunter sind (i) die Planungsphase, (ii) die Herstellungsphase, (iii) die Evaluationsphase. Die Daten dieser Untersuchung sind die Wörter, Sätze, Redemittel, Bilder, Audio und Video mit dem Thema “Familiengeschichten”. Die Datenquelle dieser Untersuchung sind Bücher wie Studio Express A2 Einheit 14 Seite 16 und das Internet. Diese Untersuchung wird im Sprachlabor der Fakultät für Sprache und Kunst der staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Das Ergebnis dieser Untersuchung ist ein interaktive Lernmedium mit der Hilfe “Articulate Storyline 3” zum Thema “Familiengeschichten”. Dieses interaktive Lernmedium besteht aus 98 *Slides*, die die Materialien, Übungen, und Informationen der Autorin hinauszugehen. Das Ergebnis der Evaluation zeigt, dass dieses interaktive Lernmedium die gesamte Note 90 (sehr gut) hat. Das Lernmedium kann mit dem Laptop und Handy genutzt werden.

*Schlüsselwörter: ein interaktive Lernmedium, Articulate Storyline 3, Familiengeschichten.*

## **EINLEITUNG**

In dieser modernen Welt entwickelt sich sowohl die Technologie schnell, als auch die Sprache. Die Sprache ist wichtig im Alltag, weil sie das effektivste Kommunikationsmittel ist, um Ideen, Gefühle, Absichten und Meinungen an andere weiterzugeben, damit eine gute Kommunikation hergestellt wird. Heutzutage spielt die Sprache auch eine sehr wichtige Rolle, da sie nicht nur ein Kommunikationsmittel ist. Man muss nicht nur die Landessprache beherrschen, sondern auch eine Fremdsprache beherrschen, um die Notwendigkeit der Kommunikation mit Menschen auf der ganzen Welt zu unterstützen.

Deutsch ist eine Fremdsprache, die in Europa weit verbreitet ist. Aus [www.deutschland.de](http://www.deutschland.de) wird erklärt, dass einige EU-Länder wie Deutschland, Schweiz, Österreich, und Belgien, deutsche Sprache als Nationalsprache verwenden. In Indonesien bekommt die Deutsche Sprache viele Aufmerksamkeit, weil es viele Menschen gibt, die gut Deutsch sprechen wollen, um ihre Ausbildung forzusetzen oder in Deutschland Karriere zu machen. Derzeit wird Deutsch an einigen Schulen und Universitäten unterrichtet.

Beim Deutschlernen gibt es vier Grundfähigkeiten, die man lernen muss. Man lernt Deutsch, damit man die vier Grundfähigkeiten beherrschen kann, die sich in Form Kommunikationsfähigkeiten sowohl mündlich als auch schriftlich mit gut manifestieren. Die vier Grundfähigkeiten sind immer noch schwierig beim Deutschlernen, um die Studenten zu studiert werden. Ellis (in Suwartono, 2008: 7) definiert : Die Wirksamkeit des Fremdsprachenlernprozesses wird von mehreren Faktoren abgehängt. Diese Faktoren sind Einrichtungen, Motivationen, und Inspirationen, die eine wichtige Rolle für den Erfolg der Fremdsprachenbeherrschung spielen. Auf der Grundlage dieser Erläuterungen kann der Schluss gezogen werden, dass die vier Fähigkeiten des Deutschlernens erreicht werden, wenn sie durch hohe Lernmotivation, aktiven Lernprozess und interessante Lernmedien unterstützt werden.

In dieser Praxis des Deutschlernprozesses haben viel Deutschstudenten jedoch Schwierigkeiten zum Thema "Familienschichten", um die vier Grundfähigkeiten beim Deutschlernen zu beherrschen. Die wird durch

Erfahrungen und Online Umfragen zum Thema “Familiengeschichten” unterstützt. Diese Informationen stammen aus eine Online Umfrage mit Deutschstudenten an der stattlichen Universität von Medan. Die Online Umfrage wird am 12. Februar 2021 mit Google Form durchgeführt. Diese Umfrage wird von 33 Befragten aus Deutschstudenten des 4. Semesters Jahrgang 2019 beantwortet. Diese Umfrage wurde als Bedarfsanalyse in dieser Untersuchung.

Basierend aus dem Ergebnis dieser Umfrage ergibt sich, dass die meisten Studenten oft Schwierigkeiten finden, um Thema “Familiengeschichten” zu verstehen. Die Schwierigkeiten liegen darin, vier Grundfertigkeiten in Deutsch zu beherrschen. Beim Sprechen sind die Schwiriegkeiten, die viele Deutschstudenten erlebt werden, sind : 1) wenige Wortschätze beherrschen, 2) wenige Redemittel beherrsschen, und 3) Aussprache, die noch nicht gut ist. Beim Schreiben sind die Schwiriegkeiten, die viele Deutschstudenten erlebt werden, sind : 1) wenige Wortschatze beherrschen, und 2) Grammatikalisches Verständnis, das noch nicht gut ist. Beim Hören sind die Schwiriegkeiten, die viele Deutschstudenten erlebt werden, sind : 1) Aussprache ist zu schnell, und 2) Aussprache ist nicht klar. Und beim Lesen sind die Schwiriegkeiten, die viele Deutschstudenten erlebt werden, sind : 1) Mangelnde Beherrschung des Alphabets in Deutsch, und 2) Schwierigkeiten, den Inhalt des Lesens zu verstehen.

Das Thema “Familiengeschichten” gibt es in dem Buch Studio Express A2. In dieser Untersuchung wird das Thema “Familiengeschichten” gewählt, um nicht nur das darin enthaltene Material zu verstehen, sondern auch um herauszufinden, wie die Lebenskultur einer Familie in Deutschland ist. Und andere weiterer Grund, dass die Studenten ein interessantes Lernmedium zum Thema “Familiengeschichten” brauchen, das im Lernprozess verwendet werden kann, um ihre Motivation und Deutschkenntnisse zu steigern.

Es gibt viele Softwares, die verwendet werden, um die Lernmedien zu machen. Einer davon ist Articulate Storyline 3. Basierend aus dem Ergebnis der Umfrage gibt es viele Studenten, die noch Articulate Storyline 3 nicht kennen. Articulate Storyline 3 ist eine effektive Software, um ein interaktiven

Lernmedium zu erstellen. Articulate Storyline 3 ist eine Software, mit der interaktive Lerninhalte erstellt werden können.

Basierend auf dem obigen Hintergrund hat die Verfasserin großes Interesse, ein interaktives Lernmedium mit der Articulate Storyline 3 zum Thema "Familiengeschichten" zu erstellen, weil die Erstellung eines interaktiven Lernmediums wichtig ist, durchgeführt zu werden, sodass der Lernprozess effektiver und interessanter kann.

## **THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE**

### **Der Begriff der Erstellung**

Erstellung ist eine Aktivität zur Schaffung neuer Produkte oder zur Entwicklung bestehender Produkte, die als Lernmedien verwendet werden können, um die Qualität eines Produkts zu verbessern, um effektiver, attraktiver, effizienter, praktischer, und aktueller zu sein. Die Produkte sind nicht immer Hardware oder Waren, wie Bücher, Lernhilfe, Modul in der Klasse oder im Labor, aber es kann auch Software für das Lernen in der Klasse, Bibliotheken, Labors, und Unterrichtsmodelle sein.

### **Das Erstellungsmodell**

Borg and Gall (1998) in Sugiyono (2016:28) definieren die Erstellungsuntersuchung als eine Untersuchung, die um die Erziehung Produkte zu erstellen und zu gültigen. Das Erstellungsmodell, das in dieser Untersuchung verwendet, ist die Theorie von Richey und Klein . Sugiyono (2017:39) stellt fest, dass das Entwicklungsmodell die Theorie von Richey und Klein aus drei Schritten besteht, sie sind: a) Planungsphase, 2) Herstellungsphase, c) Evaluationsphase.

### **Das Lernmedium**

#### **a. Der Begriff des Lernmediums**

Lernmedium ist ein Mittel zur Vermittlung von Lernmaterial, um die Fähigkeiten, Interessen und die Motivation der Studenten zu verbessern, damit der Lernprozess effektiver und interessanter wird. Gafur (in Cahyadi, 2019: 1) erklärt, dass die Hauptfunktion von Lernmedien eine Unterrichtshilfe funktionieren kann, die auch die Lernatmosphäre, die Bedingungen, und die Lernumgebung beeinflussen, die von Lehrer organisiert und erstellt wird.

## **b. Die Arten des Lernmedium**

Sells & Glasgow (in Asyad, 2017: 35) gruppiert Medien in zwei große Kategorien, nämlich traditionelle Medien und modernsten Medientechnologien. Interaktive Medien klassifiziert in die Gruppe der modernsten Medientechnologien. Modernste Medientechnologien sind in zwei Bereiche unterteilt. Sie sind Telekommunikationsbasierte Medien und mikroprozessorgesteuerte Medien. Telekommunikationsbasierte Medien bestehen aus Telekonferenz und Fernvorlesungen. Mikroprozessorgesteuerte Medien bestehen aus dem 1) computergestützten Unterricht, 2) Computerspielen, 3) intelligenten Tutorsysteme, 4) interaktiv, 5) *Hypermedia* und 6) *Compact (Video) disc*.

## **c. Der Begriff des interaktiven Lernmediums**

Das interaktive Lernmedium ist eines der Medien, das effektiv, interessant und effizient im Lernprozess verwendet werden kann. Wibawanto (2017: 175) definiert, dass das interaktive Lernmedium eines der Medien ist, das verwendet werden kann, um das effektives und effizientes Lernprozesse erreichen. Der Hauptvorteil des interaktives Lernmediums besteht darin, dass Interaktivität selbst verschiedene Interaktionsmöglichkeiten zwischen Nutzern und Medien eröffnet.

### **Die vier Grundfähigkeiten beim Deutschlernen**

Der Begriff Sprachkenntnisse ist im Sprachenlernen bekannt, insbesondere in Deutsch. Beim Deutschlernen gibt es vier Grundfähigkeiten. Das sind Fähigkeit, Schreibfähigkeit, Lesefähigkeit, und Sprechfähigkeit. Die vier Grundfähigkeiten sind miteinander verbunden und können nicht von einer Fähigkeit zur anderen getrennt wird. Daher müssen die vier Grundfähigkeiten, um Deutsch zu lernen, ausgewogen unterrichten.

### **Der Begriff von *Articulate Storyline 3***

*Articulate Storyline* ist eine Software, die verwendet werden kann, um die Präsentation sowie die Medien des Unterrichts zu machen. *Articulate Storyline* hat dieselbe Funktion wie *Microsoft Power Point* und bietet mehrere Vorteile, sodass umfassendere und kreativere Präsentationen erstellt werden können. Diese Software verfügt auch über Funktionen wie Timeline, Film, Bild, Charakter und

andere, die einfach zu bedienen sind. Das Lernmedium mit *Articulate Storyline 3* kann offline auf PCs, Laptops und Smartphones veröffentlicht werden. *Articulate Storyline 3* kann verwendet werden, um eine Präsentation mit Audio, Video und sogar Bilder zu kombinieren hergestellt. Mit dieser Software wird auch Spiele und Quiz erstellt.

Es gibt einige Vorteile von dieser Software, sie sind : 1) Die Existenz von *Articulate Storyline 3* kann die Erstellung eines Lernmediums erleichtern, 2) Die Funktion, die von *Articulate Storyline 3* bereitgestellt werden, um die Benutzer bei der Erstellung der Lern-Multimedia (Audio und Video) zu erleichtern, 3) *Articulate Storyline*-Vorlagen sind vollständig genug, 4) Die Lernmedien können für verschiedene Ausgaben wie *HTML 5*, *CD-ROM*, und *Microsoft Office Word*, 5) Mit Laptop, Computer, oder Handy eröffnen kann, 6) Inhalte mit Hilfe von Tabellen anordnen, 7) Viel Steigerung der Produktivität.

Es gibt einige Nachteile von dieser Software. Sie sind : 1) Die Applikation ist schwierig für Beginner, 2) Die Beginner sollten die ersten Konzepte von Microsoft Power Point verstehen, bevor sie mit der Software *Articulate Storyline* erstellen, 3) Einige Vorlagen werden nicht kostenlos verwendet.

### **Das Thema “Familiengeschichten”**

Das Thema “Familiengeschichten” ist eines der Themen aus dem Buch *Studio Express A2*. Dieses Thema wird im 2. Semester gelernt. Das Thema “Familiengeschichten” enthält a) Familiengeschichten; Verwandtschaft; Einladungen, b) über die Familie sprechen, c) Fotos und Personen beschreiben, d) jmdn. beglückwünschen/einladen, e) die eigene Meinungen ausdrücken, f) Informationstext; Zeitungsartikel. g) In dem Thema “Familiengeschichten” wird auch Grammatik z.B Possessivartikel im Dativ, Adjektive im Dativ, Nebensätze mit dass, Genetiv-s gelernt, und h) die Lebenskultur einer Familie in Deutschland.

### **Grammatik**

Beim Deutschlernen lernt man natürlich Grammatik in Deutsch. Die Grammatik ist sehr wichtig zu lernen und zu verstehen, damit man die vier Grundfähigkeiten in Deutsch beherrschen kann. Zum Thema "Familiengeschichten" gibt es mehrere Grammatiken, die wichtig sind, um zu

lernen. Sie sind: a) Possessivartikel im Dativ, b) Adjektive im Dativ, c) Nebensätze mit *dass*, d) Genetiv-s.

### **Konzeptuelle Grundlage**

Das interessante Lernmedium ist sehr wichtig, um den Lernprozess effektiv und effizient zu erreichen. Aber leider ist die Verwendung des Lernmediums beim Deutschlernen noch nicht effektiv und effizient, um die Deutschkenntnisse und die Motivation der Studenten zu steigern. Die Studenten haben Schwierigkeiten beim Deutschlernen, besonders beim Lernen zum Thema "Familiengeschichten". Das Lernmedium kann mit einer Software durchgeführt werden, wie *Articulate Storyline 3*. Diese Software ist einfach zu verstehen und zu verwenden. Das Lernmedium enthält Materialien über das Thema "Familiengeschichten" und Quiz, die interessant und effektiv entworfen werden. Das Erstellungsmodell, das in dieser Untersuchung verwendet, ist die Theorie von Richey und Klein. Es gibt drei Schritte, um ein Lernmedium zu erstellen. Sie sind: (1) Planungsphase, (2) Herstellungsphase, und (3) Evaluationsphase.

### **UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE**

Diese Untersuchung wird ein interaktives Lernmedium mit der Hilfe *Articulate Storyline 3* zum Thema "Familiengeschichten" erstellt. In dieser Untersuchung werden die deskriptive qualitative Methode. Diese Untersuchung wird das Entwicklungsmodell von Richey und Klein verwendet. Diese Untersuchung wird im Sprachlabor in der Fakultät für Sprache und Kunst der staatlichen Universität von Medan durchgeführt.

Die Daten von dieser Untersuchung sind die Wörter, Sätze, Redemittel, Bilder, Audio und Video mit dem Thema "Familiengeschichten". Die Datenquelle sind Bücher wie *Studio Express A2* Einheit 14 Seite 16 und das Internet.

Diese Untersuchung verwendet das Entwicklungsmodell von Richey und Klein. Es gibt drei Schritte, um ein Lernmedium zu erstellen. Darunter sind: (1) Planungsphase, (2) Herstellungsphase, und (3) Evaluationsphase. In der Planungsphase wird das Problem identifiziert. Dann werden Informationen über die Bedürfnisse von Studenten beim Deutschlernen gesammelt. In dieser Phase werden auch die Vorbereitung aller Mittel und Materialien, die für die Erstellung

eines interaktiven Lernmedium zum Thema "Familiengeschichten" verwendet werden sollen. Nachdem alle Mittel und Materialien vorbereitet sind, wird das Design der Erstellung eines interaktiven Lernmediums mit der Hilfe von *Articulate Storyline 3* zum Thema "Familiengeschichten" durchgeführt. In der Herstellungsphase wird ein interaktives Lernmedium mit der Hilfe von *Articulate Storyline 3* zum Thema "Familiengeschichten" erstellt. In der Evaluationsphase wird das Produkt geprüft und beurteilt, um zu wissen, ob es gut ist oder verbessert werden soll. Die Validierung wird von Material- und Medienexperten durchgeführt.

## ERGEBNISSE DER UNTERSUCHUNG

Das Ergebnis der Erstellung eines interaktiven Lernmediums zum Thema "Familiengeschichten" ist ein Lernmedium, das mit der Hilfe von *"Articulate Storyline 3"* erstellt wurde. Das Design des interaktiven Lernmediums ist interessant und vielfältig entworfen. Das interaktive Lernmedium besteht aus 98 *Slides*, die Materialien, Übungen und Informationen der Autorin enthalten. Dieses interaktive Lernmedium enthält Wortschatz, Redemittel, Beispiele, Audio, Bilder und Dialoge über "die Familie sprechen", "Fotos und Personen beschreiben", "jmdn. beglückwünschen/ jmdn. einladen", und "die eigene Meinung ausdrücken". Jedes Material enthält unterschiedliche Grammatik für Schreibmaterialien. "Genetiv -s" wird im Material 1 erklärt. "Adjektive im Dativ" wird im Material 2 erklärt. "Possessivartikel im Dativ" wird im Material 3 erklärt. "Nebensätze mit *dass*" wird im Material 4 erklärt.

Die Übungen sind Richtig oder Falsch, *Multiple Choice* Fragen, *Word Bank*, *Ranking Drag and Drop*, *Rangking Drop-down*, *Rangking Drag and Drop*, und *Drag and Drop*, und die Übungen bestehen aus Übungen für Sprechen, Schreiben, Lesen, Hören und Grammatik. Übungen für Sprechen bestehen aus 3 Teilen. Übungen für Schreiben bestehen aus 2 Teilen. Übungen für Schreiben bestehen aus 3 Teilen. Übungen für Hören bestehen aus 3 Teilen. Übungen für Grammatik bestehen aus 3 Teilen. Übungen für Grammatik bestehen aus 4 Teilen, die in jedem Material besprochen wurden.

Dieses interaktive Lernmedium kann den Studenten helfen, um ihre Deutschkenntnisse zu verbessern, denn in diesem interaktiven Lernmedium gibt es vier Grundfähigkeiten beim Deutschlernen, die in Form von Übungen gemacht werden. Die Studenten können mit diesem interaktiven Lernmedium selbst lernen und die Aufgaben selbst antworten. Die Übungen geben den Studenten direkt *Feedback*. Wenn die Antwort richtig, wird ein guter Satz gezeigt. Wenn die Antwort falsch ist, wird eine Benachrichtigung angezeigt, die besagt, dass die Antwort falsch ist. Am Ende von jeder Übung werden die Studenten die Note basieren auf alle richtigen Aufgaben mit *Passing Score* 80% bekommen. Sie können auch sehen, welche Antwort richtig oder falsch war, bei der Button "Quiz überprüfen" zu klicken. Die höchste Note von den Übungen ist 100. Die Kapazität des interaktiven Lernmediums ist 1,596 KB mit *CD Room* (Offline). Das Ergebnis dieser Untersuchung ist auch die Erstellung eines interaktiven Lernmediums, die über einen Link geteilt wird. (*Online*)

## **DIE DISKUSSION**

Aus dieser Untersuchung ergibt sich ein interaktive Lernmedium mit der Hilfe "Articulate Storyline 3" zum Thema "Familiengeschichten", das online über einen Link geteilt werden kann, sodass jeder darauf zugreifen kann. Dieses interaktive Lernmedium kann zum Lernen verwendet werden, um die vier Grundfähigkeiten beim Deutschlernen zu steigern.

Diese Untersuchung verwendet die Theorie von Richey und Klein. Diese Theorie besteht aus drei Phasen, sie sind: 1) Planungsphase; 2) Herstellungsphase; und 3) Evaluationsphase. Die Daten in dieser Untersuchung sind die Wörter, Sätze, Redemittel, Bilder, Audio und Video mit dem Thema "Familiengeschichten".

In der Planungsphase werden alle benötigten Daten gesammelt. Hier müssen die Verfasserin die Materialien und Übungen für Lernmedium machen. Die Materialien sind von dem Buch A2 Express, aber einige Materialien und Übungen sind unterschiedlich. Um Materialien und Übungen zu machen ist Internet als Referenz der Materialien und Übungen. In dieser Phase muss auch das Konzept des Lernmedium erstellt werden. Interessantes Aussehen, interessante

Bilder, eine interessante Farbmischung und die Art der Übung in dem Lernmedium sollten ebenfalls gut vorbereitet sein. Zu diesem Zeitpunkt muss die Verfasserin eine hohe Kreativität haben, damit das Lernmedium interessant aussehen, und die Studenten verwenden dieses Lernmedium gerne. Daher sollten die Verfasserin auch in der Lage sein, einige andere Applikation zu nutzen. Zum Beispiel die Canva-Applikation, die zum Erstellen von Bildern verwendet wird, die in den Medien angezeigt werden. Das war eine Schwierigkeiten in dieser Phase. In dieser Phase unterscheidet sich diese Untersuchung auch von anderen Untersuchungen, da die Materialien und Übungen für das interaktive Lernmedium aus vier Grundfähigkeiten beim Deutschlernen bestehen.

In der Herstellungsphase wurde das interaktive Lernmedium zum Thema "Familiengeschichten" mit der Hilfe "Articulate Storyline 3" hergestellt. Bei der Erstellung eines interaktiven Lernmediums mit der Hilfe "Articulate Storyline 3" fand die Verfasserin einige Schwierigkeiten. Die erste Schwierigkeit hängt mit dem Ton, dem in dem Lernmedium hinzugefügt wird. Das Hindernis besteht darin, dass der eingegebene Ton nur einmal abgespielt werden kann, wenn der Benutzer zur nächsten Ansicht schritt und dann zur vorherigen Ansicht zurückkehrt, kann der Ton nicht wiederholt werden. Um dieses Hindernis zu überwinden, entwickelten die Verfasserin mehrere sprachregulierende Schaltflächen wie "Spielen/ Stoppen/ Pause". Die zweite Schwierigkeit besteht darin, dass die Verfasserin sehr vorsichtig sein muss, um *Trigger* auf jeder Folie / Taste einzustellen, da er bestimmt, welche Anzeige als nächstes abgespielt wird. Die dritte Schwierigkeit ist der Veröffentlichungsprozess. Die Veröffentlichung eines fertigen Mediums dauert sehr lange.

In dieser Evaluationsphase wurden die Materialien, die Übungen, und das interaktive Lernmedium von den Experten validiert. Bei der Bewertung von der Materialexpertin sind die Materialien schon gut, aber es gibt nur kleine Verbesserung (typo, Verb/ Endung fehlt). Bei der Bewertung von dem Medienexperte sollte dieses Lernmedium wieder zu einem dynamischeren Lernmedium entwickelt werden. Um die Verwendung der Medien dynamischer zu

gestalten, fügt die Verfasserin mehrere Schaltflächen in Lernmedium hinzu, die einfach zu bedienen und zu verstehen sind.

Basierend auf der Evaluation wird geschlossen, dass die Erstellung eines interaktiven Lernmedium mit der Hilfe mit der Hilfe “*Articulate Storyline 3*” zum Thema “Familiengeschichten” sehr gut ist. Deshalb kann dieses Lernmedium von Studenten beim Deutschlernen verwendet werden, um ihre Deutschkenntnisse zu steigern. Diese interaktiven Lernmedium kann den Studenten auch dabei helfen, um ihre Schwierigkeiten beim Verständnis von Thema “Familiengeschichten” zu überwinden. Der Vorteil ist, dass dieses interaktive Lernmedium über einen Link geteilt, sodass es einfach zugreifen können.

### **SCHLUSSFOLGERUNG**

Nach den Untersuchungsergebnissen fallen die Schlussfolgerungen folgendermaßen aus:

1. In dem Prozess der Erstellung eines interaktiven Lernmediums mit der Hilfe “*Articulate Storyline 3*” zum Thema “Familiengeschichten” werden die Schritten des Modells von Richey und Klein erklärt. Sie sind: In der ersten Phase wird Durchführung einer Umfrage mit den Studenten über ihre Bedürfnisse beim Deutschlernen gesammelt. Danach wird die Vorbereitung aller Mittel und Materialien für die Erstellung eines interaktiven Lernmedium zum Thema “Familiengeschichten” gemacht. In der zweiten Phase wird das interaktive Lernmedium mit der Hilfe “*Articulate Storyline 3*” zum Thema “Familiengeschichten” erstellt. In der dritten Phase wird das interaktive Lernmedium mit der Hilfe “*Articulate Storyline 3*” zum Thema “Familiengeschichten” von Experten validiert.
2. Das Ergebnis der Erstellung eines interaktiven Lernmediums mit der Hilfe “*Articulate Storyline 3*” zum Thema “Familiengeschichten”:
  - a. Das interaktive Lernmedium besteht aus 98 *Slides*, die die Materialien, Übungen, und Informationen der Autorin hinauszugehen. Dieses interaktive Lernmediums beinhalten Wortschätze, Redemittel, Beispiele, Audio, Bilder, und Dialoge

über “die Familie sprechen”, “Fotos und Personen beschreiben”, “jmdn. beglückwünschen/ jmdn. einladen”, und “ die eigene Meinung ausdrücken”.

- b. Das interaktive Lernmedium wird durch die zehn Kategorien bewertet und bekommt die Note 90 (sehr gut) . Basierend auf den obigen Meinungen hofft die Verfasserin, dass dieses interaktive Lernmedium sehr gut, interessant, effektiv, und effizient ist.

### **Literaturverzeichnis**

Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.

Fatmasari, Ria Kristia, und Husniyatul Fitriyah. 2018. *Keterampilan Membaca*. Bangkalan: STKIP PGRI Bangkalan.

Funk, Herman., Christina Kuhn. 2017. *Studio (Express) A2*. Berlin: Cornelsen Verlag.

Glaboniat, Manuela, et.al. 2005. *Profile Deutsch*. Stuttgart: Klet.

<https://articulate.com/360>. gelesen am 8. Dezember 2020 um 21.45 Uhr.

<http://pusdatin.kemdikbud.go.id/articulate-storyline-untuk-media-pembelajaran-guru-sd/#:~:text=Articulate%20Storyline%20adalah%20sebuah%20perangkat,yang%20lebih%20komprehensif%20dan%20kreatif>. gelesen am 8. Dezember 2020 um 21.55 Uhr.

<http://staffnew.uny.ac.id/upload/131808329/pengabdian/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>. gelesen am 19. Dezember 2020 um 19.36 Uhr.

Nawawi, et.al. 2017. *Keterampilan Berbicara*. Jakarta: Uhamka Press.

Nugraheni, Tri Dewi. 2017. “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di SMK Negeri 1 Kebumen*”. <http://lib.unnes.ac.id/29534/1/1102412026.pdf>. gelesen am 1. Dezember 2020 um 22.26 Uhr.

Rianto. 2020. *Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline*. Jurnal Indonesian Language Education and Literature. Vol. 06, No. 01: 84-92.

Rohman, Nur Syaiful. 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah*. <http://repository.radeninta.ac.id/11070/1/SKRIPSI%202.pdf>. gelesen am 8. Dezember 2020 um 21.45 Uhr.

Saputro, Budiyo. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research and Development): Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Sari, Ambar Wulan. 2016. *Pentingnya Keterampilan Mendengar dalam Menciptakan Komunikasi yang Efektif*. Jurnal EduTech Vol. 2 No. 1

Scherzer, Kathrin. 2013. *Didaktisches Potenzial von Enhanced E-Books als Lehr- und Lernmedium*. Freiburg.

Suganda, Sonya.P. 2017. *Aspek Afektif dalam Pegajaran Bahasa Asing*. Jurnal Departmen Linguistik, FIB UI.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitativo, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Surjono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.

Suwartono, Tono. 2008. *Sukses Belajar Bahasa Asing*. Semarang: CV. Mimbar Media Utama.

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

[www.deutschland.de](http://www.deutschland.de) . gelesen am. 20. Februar 2021 um 12.30 Uhr.

[www.duden.de](http://www.duden.de). gelesen am 12. Februar 2021 um 21.15 Uhr.

---