

**DIE ERSTELLUNG EINES *DIGITAL STORYTELLINGS* IM
DEUTSCHUNTERRICHT**

ABSCHLUSSARBEIT

**Eingericht als Voraussetzungen für den Erwerb des pädagogischen Titels
Sarjana Pendidikan**

Von:

SAPITRI

Matrikelnummer 2182132010



**FREMSPRACHENABTEILUNG
FAKULTÄT FÜR SPRACHE UND KUNST
STAATLICHE UNIVERSITÄT MEDAN
2022**

AUSZUG

Sapitri. Martikelnummer: 2182132010. Die Erstellung eines Digital Storytelling im Deutschunterricht. Pädagogischer Titel (S1), Deutschprogramm, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität Medan 2022.

Diese Untersuchung zielt darauf ab, Digital Storytelling im Deutschunterricht zu erstellen. Der Prozess eines Digital Storytellings im Deutschunterricht besteht aus den Erklärungen der Phasen von Richey und Klein Theorie. Darunter sind: (1) die Planung, (2) die Erstellung, (3) die Evaluation. Die Daten dieser Untersuchung die Bildern, Tönen, Videos, Textmaterial über "Stadt Medan". Die Datenquellen in dieser Untersuchung sind basierend auf dem Buch "*Potensi Objek dan Daya Tarik Wisata Budaya Dalam Pengembangan Pariwisata di Kota Medan*" und Website von "*Pemko Medan*". Diese Untersuchung wird in der Deutschabteilung Fakultät für Sprache und Kunst an der Staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Das Ergebnis dieser Erstellunguntersuchung ist ein Video Digital Storytelling über "*Stadt Medan*". Die Erstellung der Digital Storytelling wird von den Experten evaluiert. Die Ergebnisse der Evaluation zeigen, dass Digital Storytelling sehr gut ist. . So kann das Video Digital Storytelling im Deutschunterricht verwendet werden ist.

Schlüsselwörter: Erstellung, Deutschunterricht, *Digital Storytelling*, Stadt Medan.

VORWORT

Ich bedanke mich bei Gott, Allah SWT. Die Verfasserin bedankt sich bei Allah, weil er ihr die Gesundheit und die Fähigkeit gegeben hat, damit diese Abschlussarbeit unter dem Titel "Die Erstellung eines *Digital Storytellings* im Deutschunterricht" erledigen werden kann. Shalawat und Grüße werden unserem Prophet Muhammad Freundengeschenkt. SAW, seiner Familie und ihren

Diese Abschlussarbeit wird eingereicht, um den pädagogischen Titel (S1) zu erwerben. Beim Schreiben dieser Abschlussarbeit hat die Verfasserin die Hilfe und auch die Unterstützung von mehreren Seiten bekommen. Hier möchte die Verfasserin sich bedanken, die ihr schon viel geholfen und ihr unterstützt haben. Ein herzlicher Dankeschön gebührt:

1. Dr. Syamsul Gultom, SKM., M.Kes., Rektor der Staatliche Universität Medan.
2. Dr. Abdurahman Adisaputera, M. Hum., Dekan der Fakultät für Sprache und Kunst an der Staatlichen Universität Medan.
3. Dr. Wahyu Tri Atmojo, M.Hum., als erster Vizedekan, Dr. Masitowarni Siregar, M.Ed., als zweite Vizedekanin, und Dr. Marice, M.Hum., als dritte Vizedekanin.
4. Dr. Zulherman, S.Pd, M.M, M.Pd., Leiter der Fremdsprachenabteilung.
5. Dr. Risnovita Sari, S.Pd., M.Hum., Sekretärin der Fremdsprachenabteilung und die akademische Beraterin der Verfasserin.
6. Hafniati, S.Pd., M.A., Leiterin der Deutschabteilung und die Beraterin der Verfasserin, die viele Vorschläge und Verbesserungen gegeben hat, so dass diese Abschlussarbeit erledigen werden kann.
7. Die Dozenten im Deutschprogramm: Dr. Siti Kudriyah, Dr. des. Suci Pujiastuti, S.Pd., M.A., Tanti Kurnia Sari, S.Pd., M.Hum., Ahmad Sahat Perdamean, S.Pd., M.Pd., A Bengar Harahap, S.Pd., M.Hum., Jujur Siahaan, S.Pd., M.Hum., Linda Aruan, S.Pd., M.Hum., Dr. Rina Evianty, S.Pd., M.Hum., Nurhanifah, S.Pd., M.Si., Herlina Jasa Putri Harahap, S.Pd., M.Hum.
8. Dr. Surya Masniari, M.Pd., als die Leiterin des Labors im Deutschprogramm der Fakultät für Sprache und Kunst.

9. Indah Aini, S.Pd., M.A., als Materialexpertin, die die Materialien dieses interaktiven Lernmediums validiert wird, und Sari Rezeki Ramagani S.Kom., als Medienexperte, der dieses interaktive Lernmedium validiert wird.
10. Meiner lieben Familie: meinem lieben Vater Marjito, meiner lieben Mutter Warsiti, meiner lieben Schwester Eko Anjar Hidayati meinem lieben Schwager Muhammad Fadhli Dzil Ikram, meiner lieben Cousine Aulia Rahmah Arifin, die mir die Liebe und den Geist gegeben haben.
11. Ganz besonders meinen besten Freunden: Riza Alamsyah, Kinanti, Wulandari Hutabarat, Juliyanti Margareta Siregar, Nico Alex Verianson Saragih, Ester Sri Melanda br Hutapea und allen meinen lieben Klassenkameraden in der Klasse A, B, und C 2018.

Hoffentlich kann diese Abschlussarbeit nützlich sein. Die Verfasserin ist sich bewusst, dass diese Abschlussarbeit nicht perfekt ist, dazu braucht die Verfasserin Vorschläge und Kritiken, um diese Abschlussarbeit zu verbessern.

Medan, August 2022
Die Verfasserin

Sapitri
Matrikelnummer: 2173132008

INHALTVERZEICHNIS

AUSZUG	i
VORWORT	ii
INHALTVERZEICHNIS	iv
ABBILDUNGSVERZEICHNIS	v
KAPITEL I	1
EINLEITUNG	1
A. Hintergrund	1
B. Die Problemidentifizierung	4
C. Die Problemsbegrenzung	4
D. Das Untersuchungsproblem	4
E. Das Untersuchungsziel	4
F. Der Untersuchungsnutzen	5
KAPITEL II	6
THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE	6
A. Theoretische Grundlage	6
1. Der Begriff des Lernmediens	6
2. Der Begriff von <i>Digital Storytelling</i>	7
3. Elemente des <i>Digital Storytelling</i>	8
4. Stadt Medan	10
5. Das VN Software	13
B. Die Relevante Untersuchung	18
C. Konzeptuelle Grundlage	20
KAPITEL III	22
UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE	22
A. Untersuchungsmethode	22
B. Daten und Datenquelle	22
C. Untersuchungsort	22
D. Die Skizze der Untersuchung	22
LITERATURVERZEICHNIS	42
ANHÄNGE	

LEBENS LAUF

ABBILDUNGVERZEICHNIS

Abbildung 2. 1 Die Skizze der Konzeptuellen Grundlagen.....	20
Abbildung 3. 1 Die Skizze der Untersuchung.....	23
Das Bild 2. 1 Welcome Screen VN.....	14
Das Bild 2. 2 Symbol VN	14
Das Bild 2. 3 Das Menü von VN	15
Das Bild 2. 4 Die Videoanzeige wird bearbeitet.....	16
Das Bild 2. 5 Videospeichern.....	17
Das Bild 4. 1 Symbol VN	28
Das Bild 4. 2 Das Menü von VN.....	29
Das Bild 4. 3 Videos und Fotos zu wählen.....	29
Das Bild 4. 4 Videos und Fotos wurde ausgewählt	30
Das Bild 4. 5 Untertitel zu machen	30
Das Bild 4. 6 Untertitel zu machen	31
Das Bild 4. 7 Untertitel zu machen	31
Das Bild 4. 8 Die Farbe des Textes zu ändern.....	32
Das Bild 4. 9 Ton zu machen	32
Das Bild 4. 10 Tonposition	33
Das Bild 4. 11 Musik zu machen	33
Das Bild 4. 12 Das Bild zu zoomen	34
Das Bild 4. 13 Video zu speichern.....	34
Das Bild 4. 14 Video zu spreichern.....	35
Das Bild 4. 15 Video zu speichern	35

KAPITEL I EINLEITUNG

A. Hintergrund

Sprache spielt als Kommunikationsmittel eine Rolle und entwickelt sich mit der Zeit weiter. Im Allgemeinen muss eine Person über vier Sprachkenntnisse verfügen, nämlich Lesen, Hören, Sprechen und Schreiben. Die Studierenden sollen vier Sprachkenntnisse beherrschen.

Die Studenten finden es in allen Aspekten des Lernens schwierig: Lesen, Hören, Sprechen und Schreiben, weil es mehrere Hindernisse gibt, das erste ist die fehlende Beherrschung des Vokabulars und das mangelnde Interesse der Studenten am Lernen sowie langweilige Lernmedien, so dass die Studenten weniger aktiv sind Lernprozess (Tahir, 2021: 128) .

Deutsche Studenten im zweiten Semester an der Staatlichen Universität von Medan haben Schwierigkeiten beim Deutschlernen. Basierend auf dem Fragebogen hatten Studenten Schwierigkeiten beim Deutschlernen. Schwierigkeiten beim Lesen, Schreiben, Sprechen und Hören. Auch Studenten haben *Digital Storytelling* noch nie beim Deutschlernen eingesetzt.

Eine Form zur Verbesserung der Bildung ist die Entwicklung der beim Lernen verwendeten Medien. Von Pädagogen wird derzeit erwartet, dass sie in der Lage sind, mithilfe von Technologie zu unterrichten. Mit der Entwicklung von Technologie und Information werden Lernmedien nicht

nur durch Bild oder Ton erhalten, sondern können mit beiden, nämlich audiovisuell, erhalten werden.

Beim Deutschlernen spielen audiovisuelle Medien eine wichtige Rolle, da sie von den Schülern gut verstanden werden können. Dies steht im Einklang mit dem Fragebogen zu der oft angewandten Lernmethode, nämlich Videos auf Deutsch mit klarer Artikulation und Lesesteigerung anzuschauen, Vokabeln auswendig zu lernen, YouTube zu lesen und auch Videos auf Deutsch zu hören oder anzuschauen.

In diesem technologischen Zeitalter gibt es viele innovative Lernmedien. Eine Form von Lernmedien ist das *Digital Storytelling*. Beim Deutschlernen an der Staatliche Universität von Medan gab es jedoch kein digitales Storytelling-Lernen, und die Studenten gaben auch an, dass sie den Umgang mit digitalem Storytelling nie gelernt hatten.. *Digital Storytelling* ist eine Technik zum Erzählen einer Geschichte mithilfe einer Computeranwendung, die darauf abzielt, Schöpfern die Möglichkeit zu geben, die Kraft ihrer Emotionen auszudrücken.

Digital Storytelling ist eine der Innovationen bei Lernmedien im Klassenzimmer, die die Sprachkenntnisse der Studenten fördern können. Bei Lernaktivitäten ist digitales Storytelling eine der Lernmethoden, die mehrere Fähigkeiten verbessern können, Hörverstehen, Sprechfähigkeiten, Schreibfähigkeiten und Fähigkeiten zur Bedienung von Programmen, die Computer- und Technologieentwicklungen nutzen (Muhyadi, et.al, 2010).

Basierend auf dem Hintergrund wird in dieser Untersuchung Eines Digital Storytelling im Deutschunterricht erstellt. Da die bisherige Forschung nur erklärt, wie die Lernergebnisse der Studenten vorhandenes *Digital Storytelling* nutzen, wird in dieser Untersuchung *Digital Storytelling* durchgeführt.

In dieser Studie wird über die Stadt Medan erzählt, einschließlich der Sprache, Region, touristischen Attraktionen und Ereignissen, die in den letzten Jahren stattgefunden haben. Medan ist nach Jakarta und Surabaya die drittgrößte Stadt Indonesiens und die größte Stadt außerhalb Javas. Medan ist die erste Stadt in Indonesien, die den Flughafen mit dem Zug integriert (El Fikri, M: 2019). Daher wird in dieser Studie über Ereignisse im Zusammenhang mit Flughäfen und Zügen berichtet. Außerdem wird eine Geschichte über den Zustand einer der Ikonen der Stadt Medan, nämlich des Becak, erzählt. Diese Geschichte soll die Emotionen der Schüler wecken. Im Grunde ist digitales Storytelling ein Video, das eine Geschichte erzählt. Dieses Forschungsdesign ist im das Buch "*Potensi Objek dan Daya Tarik Wisata Budaya Dalam Pengembangan Pariwisata di Kota Medan*" und Website Pemko Medan enthalten. In dieser Untersuchung wird VN Software verwendet. Die VN-Software ist eine Video- und Bildbearbeitungsanwendung, die auf Smartphones und Laptops verwendet werden kann. Diese Software ist sehr einfach zu bedienen und sehr aktuell.

Digital Storytelling wird durch das Mischen von Video, Bildern, Effekten, Text, Ton und unterstützenden Animationen geschaffen. Diese

Untersuchung wird mit dem Sammeln von Daten und Informationen über die Untersuchung begonnen, und dann wird Textskripten, und dem *Digital Storytelling* erstellt.

B. Die Problemidentifizierung

Die Problemidentifizierung dieser Untersuchung sind:

1. Die Studenten haben Schwierigkeiten im Deutschunterricht.
2. *Digital Storytelling* wird nie im Deutschunterricht verwendet.
3. Es gibt noch keine Untersuchung mit der Erstellung eines *Digital Storytellings* im Deutschunterricht an der Staatlichen Universität von Medan.

C. Die Problemsbegrenzung

Dieser Untersuchung wird die Erstellung eines *Digital Storytellings* im Deutschunterricht begrenzt.

D. Das Untersuchungsproblem

Das Untersuchungsproblem sind:

1. Wie läuft der Prozess der Erstellung eines *Digital Storytellings* im Deutschunterricht?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung der Erstellung eines *Digital Storytellings* im Deutschunterricht?

E. Das Untersuchungsziel

Das Untersuchungsziel sind:

1. Es soll herausgefunden werden, wie der Prozess der Erstellung eines *Digital Storytellings* im Deutschunterricht läuft.
2. Es soll herausgefunden werden, wie das Ergebnis der Erstellung eines *Digital Storytellings* im Deutschunterricht ist.

F. Der Untersuchungsnutzen

Die Nutzen dieser Untersuchung sind::

1. Dieses Medium kann in Deutschunterricht verwendet werden.
2. Die Verfasserin kann ihr Verständnis über *Digital Storytelling* erweitern.
3. Die *Digital Storytelling* kann Dozenten und Studenten beim Deutschlernen helfen.

KAPITEL II

THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE

A. Theoretische Grundlage

In diesem Kapitel werden relevante Theorien als Leitfaden für zukünftige Untersuchungen beschreibt.

1. Der Begriff des Lernmediens

Laut Arsyad (2015: 8) sind Lernmedien alles, was dazu verwendet werden kann, Botschaften oder Informationen im Lehr- und Lernprozess zu vermitteln, um die Aufmerksamkeit und das Interesse der Schüler am Lernen zu wecken. Inzwischen erklärt Indriana (2011:15), dass die Medien ein sehr nützliches Werkzeug für Schüler und Pädagogen im Lern- und Lehrprozess sind.

Darüber hinaus erklärt Adam, S (2015:79), dass Lernmedien alles sowohl Physische als auch Technische im Lernprozess ist, was Lehrenden dabei helfen kann, die Stoffvermittlung an Studierende zu erleichtern, um das Erreichen formulierter Lernziele zu erleichtern .

Lernmedien ist Werkzeuge im Lernprozess, um die Gedanken, Gefühle, Aufmerksamkeit und Fähigkeiten oder Fertigkeiten von Lernenden zu stimulieren, damit sie den Lernprozess fördern können (Tafanao, 2018: 105).

Laut Nurrita (2018:172) sind Lernmedien ein wichtiges Element im Lernprozess. Lernmedien sind eine Lernressource, die Lehrern helfen kann, die Erkenntnisse der Schüler zu bereichern. Mit verschiedenen Arten von

Lernmedien können Lehrer sie als Material zur Vermittlung von Wissen an Schüler verwenden.

Basierend auf den Meinungen kann geschlossen werden, dass Lernmedien ein Werkzeug sind, das den Lernprozess unterstützen kann und dazu dient, die Bedeutung der übermittelten Botschaft zu verdeutlichen, damit Lernziele besser und perfekter erreicht werden können.

2. Der Begriff von *Digital Storytelling*

Laut Asri, et al (2017:81) ist *Digital Storytelling* eine neue Form des Geschichtenerzählens. Normalerweise wird beim Geschichtenerzählen eine Geschichte auf ein Blatt Papier geschrieben und illustriert, während beim *Digital Storytelling* eine Computeranwendung verwendet wird, um eine Geschichte in einem Video zu realisieren, das mit Ton, Bildern, Text und Animation ausgestattet ist, damit es interessanter ist. Darüber hinaus kann *Digital Storytelling* eine Vielzahl von Themen abdecken, die nicht nur auf klassische Geschichten beschränkt sind, Videoergebnisse können alles sein und eine Vielzahl verfügbarer Software verwenden.

Digital Storytelling kann als eine Form des Geschichtenerzählens definiert werden, die digitale Technologie verwendet (Adara & Haqiyah, 2021:110). Laut Robin, BR, & McNeil, SG (2019:1) ist digitales Geschichtenerzählen die Praxis, Kurzfilme zu erstellen, indem digitale Artefakte wie Bilder, Text, Videoclips, Animationen und Musik mit computerbasierten Programmen kombiniert werden. Digitale Geschichten werden oft in Form von Audioaufnahmen erzählt, die der Geschichte ein emotionales Element hinzufügen. Digitale Geschichten werden in einem

digitalen Format gespeichert und können auf einem Computer oder einem anderen Gerät angezeigt werden, das Videodateien wiedergeben kann. Digitale Geschichten werden oft ins Internet hochgeladen und können über jeden gängigen Webbrowser angezeigt werden.

Digital Storytelling ist im Allgemeinen der Prozess des Erstellens von Geschichten durch Kombinieren und Bearbeiten von Multimedia-Elementen wie Text, Animation, Musik, Bildern und Erzählungen zu bestimmten Themen. Digitale Geschichten können zeitlich zwischen 3 und 5 Minuten liegen (Hava, K., 2019:4).

Basierend auf den Meinungen kann geschlossen werden, dass digitales Geschichtenerzählen eine Geschichte ist, die mit Hilfe einer Computeranwendung erstellt wird, indem Bilder, Text, Soundeffekte, Musik und Sprachfüller kombiniert werden, um eine bestimmte Geschichte zu erzählen.

3. Elemente des *Digital Storytelling*

Digital hat mehrere Elemente, nämlich (Lambert, 2010:9-12):

a. Sichtweise

Sichtweise ist die Sichtweise des Schöpfers, also hängt die Perspektive vom Geschichtenerzähler oder Autor ab. Der Autor muss sich auf das konzentrieren, was erzählt wird, indem er alle Arten von Material so interessant wie möglich vorbereitet.

b. Dramatische Frage

Dieses Element bereitet von Anfang an einen Konflikt vor, der die Aufmerksamkeit des Publikums auf sich ziehen wird, bis die Geschichte zu Ende ist. Fragen werden am Ende der Geschichte beantwortet, normalerweise in Form einer Schlussfolgerung aus der ganzen Geschichte oder dem Zweck.

c. Emotionaler Inhalt

Inhalt in Geschichten ist normalerweise emotional ansprechend oder überzeugend. Dieses Element betrifft das emotionale Element in der Geschichte, die gemacht wird. Zum Beispiel könnte es die Emotion des Scheiterns, der Freude oder irgendetwas anderes sein, das mit dem Problem zusammenhängt, das in der digitalen Geschichte hervorgehoben wird.

d. Stimme

Der Umgang mit Tonfall, Tonfall und Klangfarbe der eigenen Stimme zum Erzählen einer Geschichte ist eines der wichtigsten Elemente, die zur Effektivität des digitalen Geschichtenerzählens beitragen. Voring ist eine Möglichkeit, wie der Moderator dieser Geschichte gut erzählen kann, damit das Publikum verstehen kann, was vermittelt wird. Dieses Element muss klar sein, da dieser Teil ein wichtiger Teil der Hörfähigkeit ist.

e. Die Stärke der Begleitmusik.

Unterstützende Elemente in Form von Musikklängen oder Stimmen, die die Atmosphäre unterstützen können. Dieses Element beeinflusst auch die Hörfähigkeit. Darüber hinaus muss die Art des

Sprechers nicht nur in Bezug auf die Stimme, sondern auch in Bezug auf Gestik/Körperstil, Mimik und andere Merkmale attraktiv sein.

f. Einfach

Bezieht sich auf das Bewusstsein des Autors, Sprache in Bezug auf die gemachte Erzählung sparsam zu verwenden. Die Präsentation des Stoffs ist einfach und nicht übertrieben, sondern tendiert zur Effektivität, damit das Publikum nicht zu lange aufpasst fühlen. In diesem Element wirken sich die verwendeten einfachen Wörter auch auf die Fähigkeit aus, den Wortschatz beim Zuhören zu beherrschen

g. Tempo

Wie der Geschichtenerzähler oder Autor immer andere oder aktualisierte Dinge erzählt, damit das Publikum sich nicht langweilt mit dem, was gegeben wird, wird verwendet, um eine Geschichte zu bestimmen, um die Aufmerksamkeit des Publikums aufrechtzuerhalten.

4. Stadt Medan

In der Antike war die Stadt Medan als Tanah Deli bekannt und der Zustand des Landes war sumpfig mit einer Fläche von ungefähr 4000 Hektar. Mehrere Flüsse durchqueren die Stadt Medan und alle münden in die Straße von Malakka. Die Flüsse sind Sei Deli, Sei Babura, Sei Sikaming, Sei Denai, Sei Putih, Sei Badra, Sei Belawan und Sei Sulang Saling/Sei Kera.

Am Anfang war es Guru Patimpus, der das Medan-Dorf eröffnete, das sich in Tanah Deli befindet. Seit der Kolonialzeit haben die Menschen Medan immer mit Deli (Medan-Deli) verbunden. Nach der Ära der Unabhängigkeit verschwand der Begriff Medan Deli allmählich, so dass er weniger populär wurde.

In der Vergangenheit nannten die Menschen Tanah Deli vom Sungai Ular (Deli Serdang) bis zum Sungai Wampu in Langkat, während das damals an der Macht stehende Deli Sultanat das Gebiet zwischen den beiden Flüssen nicht abdeckte.

Laut Volker war Medan 1860 noch ein Dschungel und hier und da vor allem an den Mündungen von Flüssen durchsetzt mit Siedlungen von Menschen, die aus Karo und der malaiischen Halbinsel kamen. 1863 begannen die Holländer mit der Eröffnung eines Tabakgartens in Deli, der zur Primadonna von Tanah Deli geworden war. Seitdem ist die Wirtschaft weiter gewachsen, so dass Medan zum Regierungs- und Wirtschaftszentrum in Nordsumatra geworden ist.

Am Anfang seiner Entwicklung stand ein kleines Dorf namens „Medan Putri“. Die Entwicklung von Kampung "Medan Putri" kann nicht von seiner strategischen Position getrennt werden, da es sich am Zusammenfluss der Flüsse Deli und Babura befindet, nicht weit von Jalan Putri Hijau entfernt. Die beiden Flüsse waren in der Vergangenheit recht stark befahrene Handelsstraßen, so dass sich das

Dorf „Medan Putri“, der Vorläufer von Medan City, schnell zu einem sehr wichtigen Transithafen entwickelte.

Der Legende nach lebte vor langer Zeit eine sehr schöne Dame im Old Deli Sultanate, etwa 10 Kilometer von Kampung Medan entfernt, das heute als Deli Tua bekannt ist und wegen ihrer Schönheit Putri Hijau genannt wurde. Die Schönheit dieser Dame war überall bekannt, angefangen von Aceh bis zum Ende der Nord-Java-Insel. Sultan Aceh verliebte sich in sie und schlug sie als seine Frau vor. Sein Vorschlag wurde dann von ihrem zweiten Bruder abgelehnt. Sultan Aceh war so wütend über seinen Ablehnungsvorschlag, dass er dachte, die Ablehnung sei eine Demütigung für ihn. So fand der Große Krieg zwischen den Sultanaten Aceh und Deli statt.

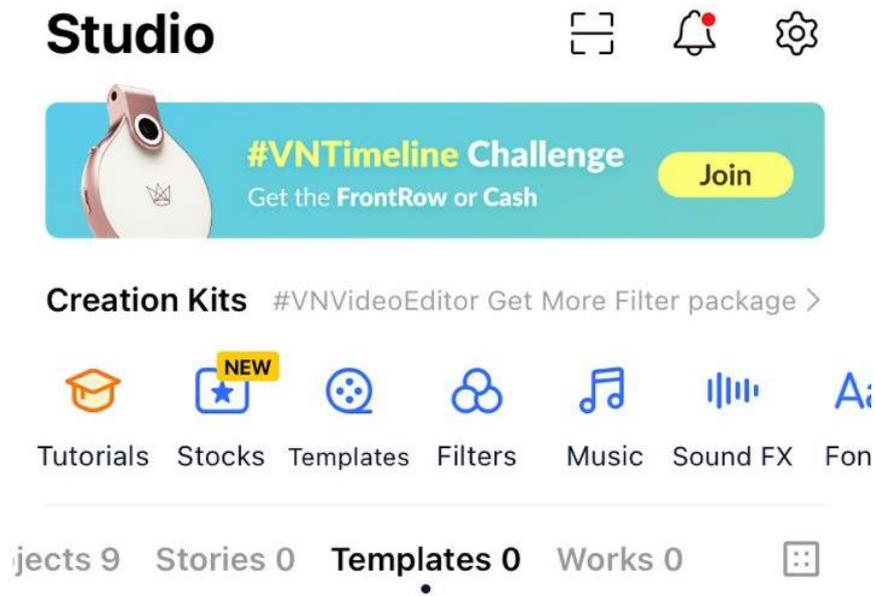
Der obigen Legende nach wurde einer der Brüder von Putri Hijau durch den Einsatz mystischer Kraft zu einem Drachen und der andere zu einer Kanone, die aggressiv auf Aceh-Armeen schoss, bis sie mit unaufhaltsamen Schüssen starben. Das Sultanat Deli wurde im Krieg besiegt und war enttäuscht vom königlichen Prinzen, der als Kanone inkarniert wurde. Ein Teil explodierte, sein Rücken war Labuhan Deli und seine Front dem Karo-Hochland etwa 5 Kilometer von Kabanjahe entfernt. Putri Hijau wurde entführt und in einen Glassarg gelegt, der auf einem Schiff aufbewahrt wurde, das als nächstes nach Aceh gebracht werden sollte. Als das Schiff in Ujung Jambo Aye ankam, bat Putri Hijau darum, eine Zeremonie für sie abzuhalten, bevor der Sarg

vom Schiff genommen wurde. Um ihre Bitte zu verwirklichen, sollten der großen Menge Reis Tausende Eier gegeben werden.

Doch nicht lange, als die Zeremonie begann, wehte plötzlich ein großer Taifun, dem dann hohe Wellen folgten. Vom Meeresboden kam der Bruder von Putri Hijau, der sich als Drache inkarniert hatte, heraus und brachte mit seinem großen Kiefer den von ihm genommenen Sarg, in dem Putri Hijau eingesperrt war, dann ins Meer. Diese Legende ist bis heute in Gesprächen der Deli-Gesellschaft und sogar auf Malaiisch in Malaysia bekannt. In Deli Tua gab es zur Zeit der Putri Hijau-Ära immer noch die Einsturzstücke des Stiers und die Burg, während die Stücke der Inkarnationskanone des Bruders von Putri Hijau vor dem Maimun-Palast Medan zu sehen sind. (Pemko Medan)

5. Das VN Software

Laut Qoyimah, N. (2021:14) ist die VN *Video Editor Lite-Software* ein Medium zum Erstellen von Videos mit verschiedenen Funktionen, wie z. Greenscreen und andere Videobearbeitungseffekte. Diese einfache *Software* ist sowohl für Anfänger als auch für Profis geeignet. Diese leichte, leicht zu erlernende Funktion kann als alternatives Medium zur Erstellung von Unterrichtsmaterialien verwendet werden.



+ Das Bild 2. 1 Welcome Screen VN

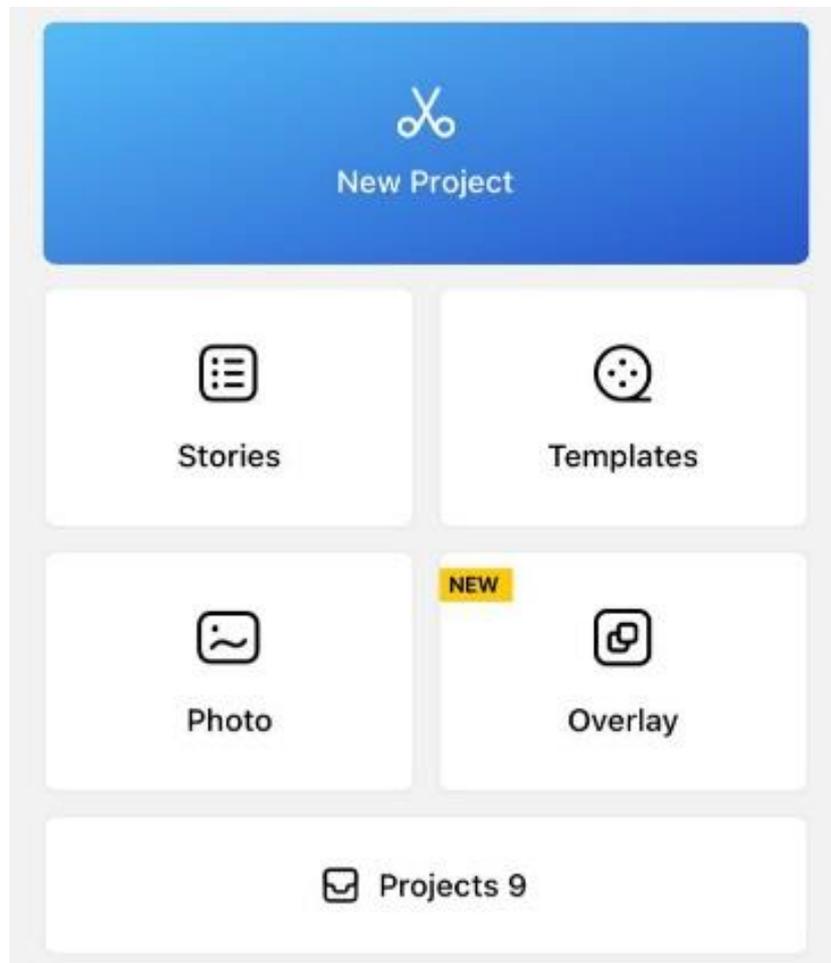
Die Schritte der Benutzung der Applikation VN sind:

- 1) Man lädt VN im Play Store oder Appstore herunter.



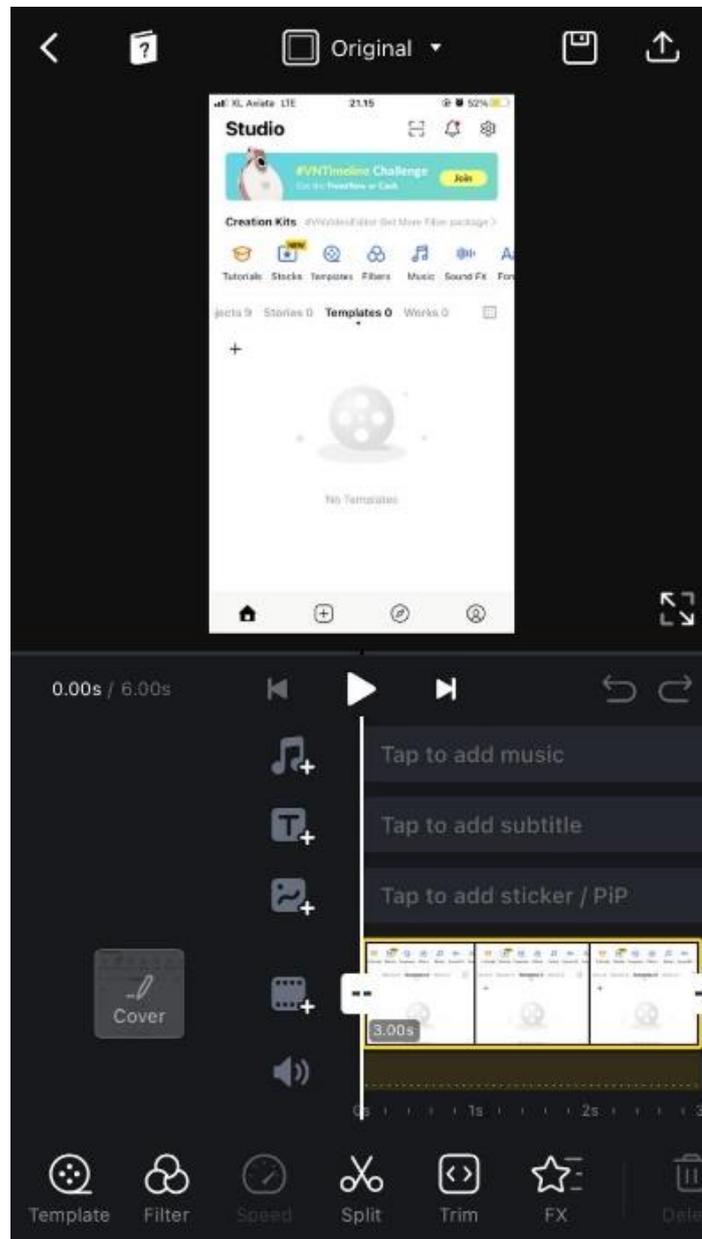
Das Bild 2. 2 Symbol VN

- 2) Hier öffnet man die Videobearbeitungsanwendung von VN. Darinnen gibt es 4 Menüs, das sind *Stories*, *Templates*, *Photo* und *Overlay*



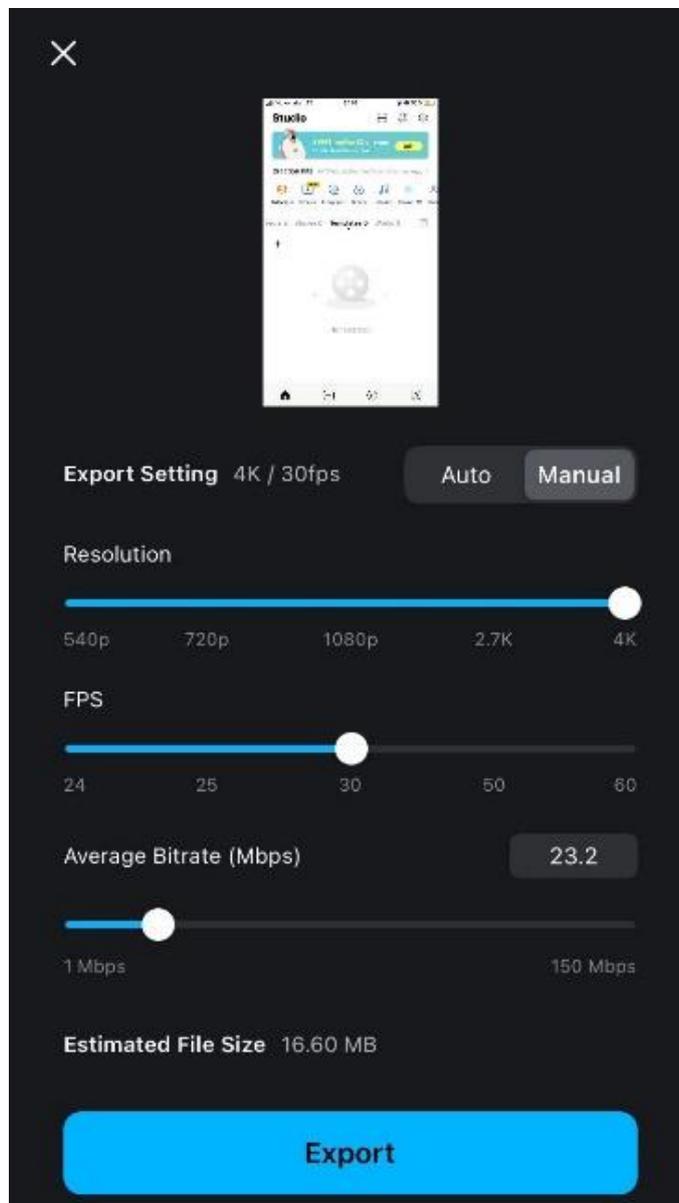
Das Bild 2. 3 Das Menü von VN

- 3) Man wählt auf dem Smartphone ein Video aus, das er bearbeiten möchte. Man kann die Farbe und Filter ändern, Musik bearbeiten, Aufkleber und Text hinzufügen.



Das Bild 2. 4 Die Videoanzeige wird bearbeitet

4) Video speichern und exportieren



Das Bild 2. 5 Videospeichern

B. Die Relevante Untersuchung

Die folgenden Untersuchung sind relevant für den Fokus dieser Untersuchung :

1. Die Untersuchung von Asri aus dem Jahr 2017, hat den Titel "*Penerapan Digital Storytelling Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Program Studi Manajemen Informatika*". Diese Art der Untersuchung ist eine Fallstudie. Gegenstand dieser Studie waren Studierende des Studiengangs Informatics Management an der State Polytechnic of Malang im Studienjahr 2014/2015, Klasse 1A und English for Informatics 1. Die Ergebnisse der Anwendung von *Digital Storytelling* im Englischunterricht können angewendet werden gut im Studiengang Wirtschaftsinformatik.
2. Die Untersuchung von Adara aus dem Jahr 2020, hat den Titel "*Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Digital Story Telling*". Diese Untersuchung ist eine konzeptionelle Forschung, die Literaturstudien verwendet, um verschiedene Forschungsfragen zu diskutieren. Diese Untersuchung von Schreiber, die als Referenzen verwendet können.
3. Die Untersuchung von Fadillah aus dem Jahr 2021, hat den Titel "*Digital Storytelling Sebagai Strategi Baru Meningkatkan Minat Literasi Generasi Muda*". Diese Untersuchung verwendet die Literaturstudienmethode und ergibt, dass *Digital Storytelling* eine Alternative sein kann, um das Interesse an Alphabetisierung zu steigern, insbesondere bei der jüngeren Generation.
4. Die Untersuchung von Ratri aus dem Jahr 2018, hat den Titel "*Digital Storytelling Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar*". Diese Untersuchung verwendet qualitative Untersuchung. Für Studenten wird

Digital Storytelling Aufmerksamkeit erregen, damit sie motivierter sind, Sozialkunde zu studieren.

5. Die Untersuchung von Ferdiansyah aus dem 2020, hat den Titel “*Desain Dan Penerapan Digital Storytelling Untuk Mengembangkan Keterampilan Menulis Narasi Pendek Bagi Siswa Menengah Pertama*” Diese Untersuchung verwendet ein Klassenzimmer-Aktionsforschungsdesign, das darauf abzielt, Lerninnovationen basierend auf Problemen in bestimmten Klassen zu entwickeln. Diese Untersuchung konzentriert sich auf die Entwicklung des Designs und der Anwendung des Lernens, kurze Erzählungen für Schüler der Mittelstufe durch *Digital Storytelling* zu schreiben.

C. Konzeptuelle Grundlage

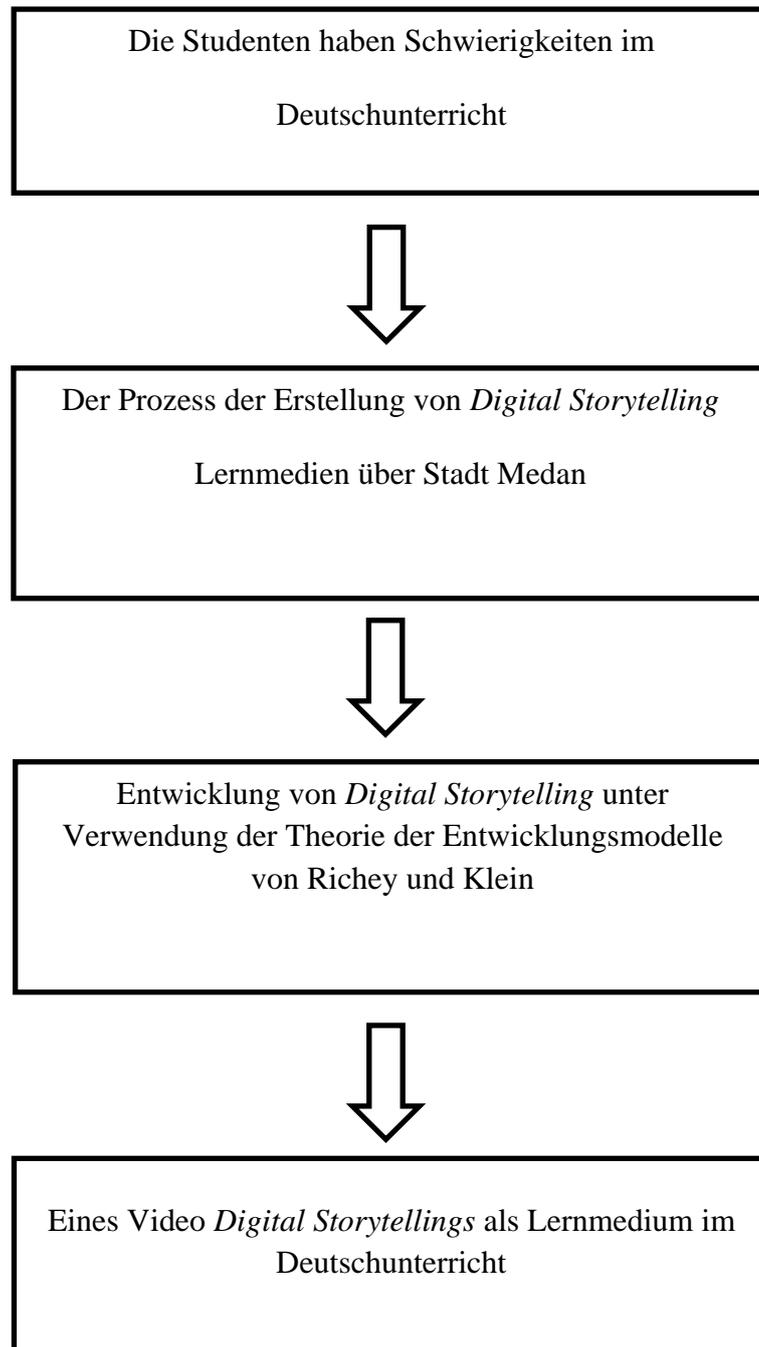


Abbildung 2. 1 Die Skizze der Konzeptuellen Grundlagen

Digital Storytelling ist eine *Storytelling*-Technik, die Softwareanwendungen verwendet. Wie beim traditionellen *Storytelling* erzählen die meisten digitalen Geschichten ein Thema aus einem bestimmten Blickwinkel. Wie der Name schon sagt, enthalten *Digital Storytelling* eine Kombination aus Bildern, Text, Ton (Erzählung und Liedern) und Veröffentlichung im Internet. Das Hauptziel von *Digital Storytelling* ist es, Schöpfern die Möglichkeit zu geben, die Kraft ihrer Emotionen auszudrücken. Derzeit gibt es im Deutschabteilung an der Staatliche Universität von Medan jedoch noch keine *Digital Storytelling* - Lernmedien, insbesondere im Deutschunterricht. In dieser Studie verwendete der Untersuchung das Entwicklungsmodell von Richey und Klein, die Planung, die Erstellung und die Evaluation umfasst.

KAPITEL III

UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE

A. Untersuchungsmethode

Diese Untersuchung verwendet deskriptive qualitative Untersuchung. Diese Untersuchung benutzt die deskriptive Methode und das Modell von Richey und Klein (Sugiyono, 2015:39). Es gibt drei Schritten, sie sind: die Planung, die Erstellung und die Evaluation.

B. Daten und Datenquelle

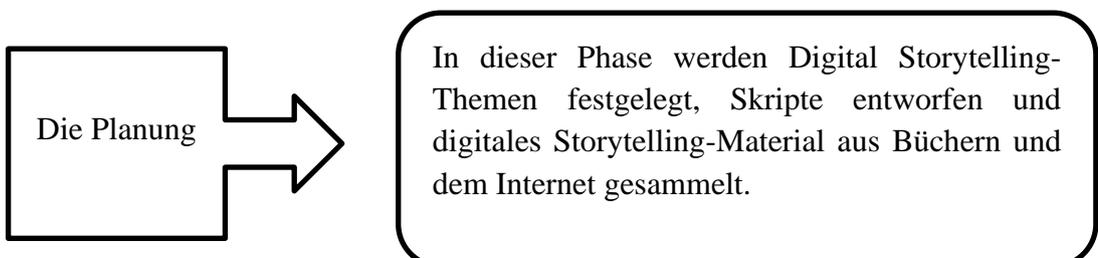
Die Untersuchungsdaten sind die Bildern, Tönen, Videos, Textmaterial über "Stadt Medan". Die Datenquelle der Untersuchung sind das Buch "Potensi Objek dan Daya Tarik Wisata Budaya Dalam Pengembangan Pariwisata di Kota Medan" (2018) von Badan Penelitian und Pengembangan Kota Medan und Website von Pemko Medan.

C. Untersuchungsort

Diese Untersuchung wird im Sprachlabor der Fremdsprachenabteilung der Fakultät für das Sprache und Kunst an der Staatliche Universität von Medan durchgeführt.

D. Die Skizze der Untersuchung

In dieser Untersuchung wurde die Theorie von Richey und Klein (Sugiyono, 2015:39) verwendet. Das Entwicklungsmodell von Richey und Klein besteht aus dre Schritten, sie sind : die Planung, die Erstellung und die Evaluation.



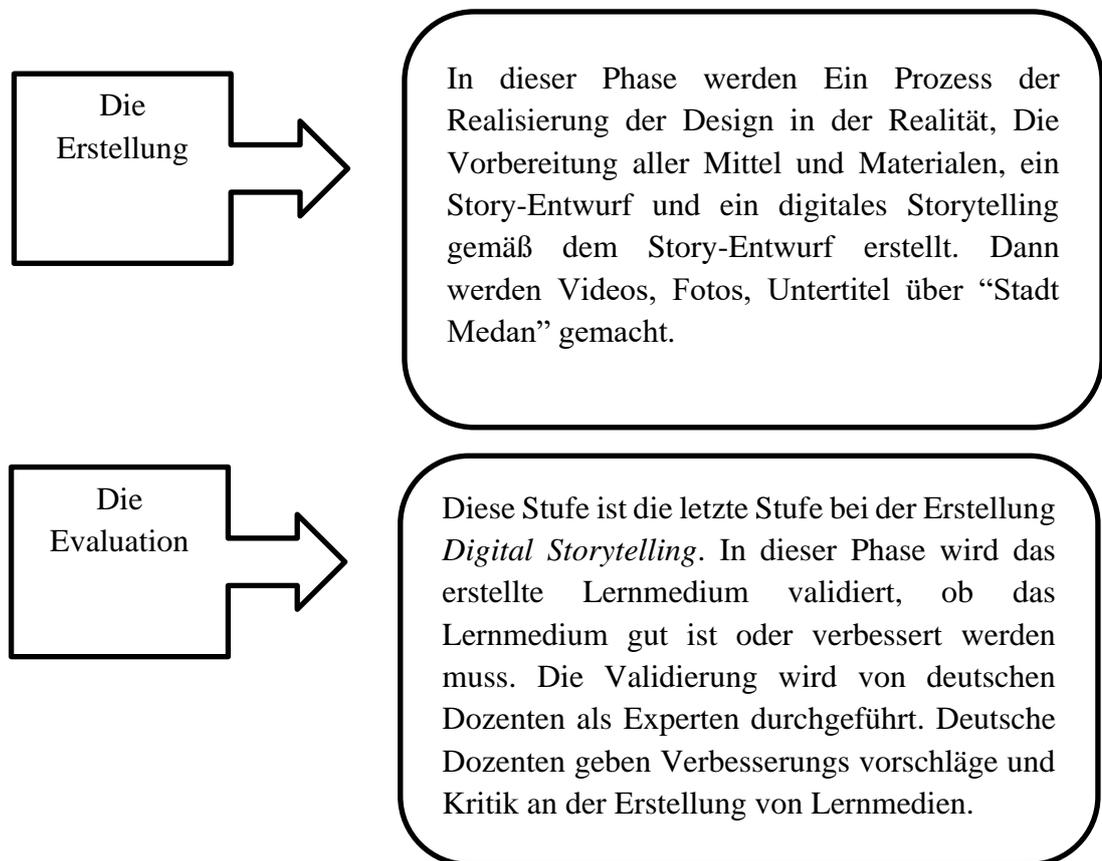


Abbildung 3. 1 Die Skizze der Untersuchung

KAPITEL IV

ERGEBNIS DER UNTERSUCHUNG

In diesem Kapitel werden die Untersuchungsergebnissen der Erstellung von *Digital Storytellings* im Deutschunterricht behandelt. Die Schritte und die Ergebnisse der Untersuchung werden in diesem Kapitel erklärt.

In dieser Untersuchung wurde die Theorie von Richey und Klein (Sugiyono, 2015:39) verwendet, die aus drei Schritten besteht, diese sind (1) die Planung, (2) die Erstellung, (3) die Evaluation.

A. Der Prozess die Erstellung eines *Digital Storytellings* im Deutschunterricht

Die Erstellung diese Lernmedium wurde in einigen Schritten gemacht. Das Ergebnis jedes Schritts wird folgende erklärt. Die Ergebnisse der Prozess die Erstellung eines *Digital Storytellings* im Deutschunterricht ist ein Video *Digital Storytelling* über Stadt Medan.

1. Die Planung

Die erste Schritt ist “die Planung”. Während der Planung wurde die Voruntersuchung durchgeführt. In dieser Untersuchung wurde ein Fragebogen an der Studenten auf dem Jahrgang 2021 verteilt. Basierend auf dem Fragebogen hatten Studenten Schwierigkeiten beim Deutschlernen und hatten beim Deutschlernen noch nie *Digital Storytelling* genutzt.

In dieser Phase wird das Lernmedium mit der Applikation “VN”. Das Untersuchungsdesign ist die Bilder, das Skript, die Videos, und das Audio. Die Schritte der Verwendung “VN”. In dieser Erstellung des Lernmedium werden dieser Phase beschreiben.

a. Idee

Die erste Phase ist die Ideenfindung über Stadt Medan. Nach der Festlegung der Idee wird eine Geschichte über die Stadt Medan gemacht. Das Ziel ist, dass die Lernmedien interessant werden, damit die Schüler konzentrierter sind und sich nicht langweilen.

b. Forschung

Die zweite Phase ist die Erkundung durch das Sammeln genauer Materialien. In dieser Phase werden über Touristenattraktionen, die Umgebung und Transportmöglichkeiten in Medan Bescheid informiert.

c. Das Skript

Nach der Forschung werden die Erzählung der Geschichte gemacht. Die Datenquelle dem Skript sind das Buch "Potensi Objek dan Daya Tarik Wisata Budaya Dalam Pengembangan Pariwisata di Kota Medan" (2018) von Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Medan und Website Pemko Medan.

Das Script des videos

Medan

Quelle : Potensi Objek dan Daya Tarik Wisata Budaya Dalam Pengembangan Pariwisata di Kota Medan und Website von Pemko Medan.

Medan ist die Hauptstadt der Provinz Nord-Sumatra, die in 21 Regionen unterteilt ist. Vor langer Zeit war Medan unter dem Namen Tanah

Deli bekannt. Es gibt auch viele Einwanderer in Medan. Die Einwanderer haben ihre eigene Kultur mitgebracht und in der Stadt Medan gelebt.

Seit der Ankunft der Einwanderer in Medan ist die Kultur fast verschwunden. obwohl diese Kultur als Touristenattraktion genutzt werden kann. Die Kultur in Medan ist sehr berühmt denn ihre Einzigartigkeit, Schönheit, Religion und Wissenschaft.

Medan ist die dritte Metropole in Indonesien. Zu den Touristenattraktionen in der Stadt Medan gehören Masjid Raya Al Mashun, Istana Maimun, Tjong A Fie, Taman Ahmad Yani und andere. In Medan gibt es auch Landverkehre wie andere Städte. Es gibt die Züge, die Autos, Taxi, öffentliche Verkehrsmittel, Minibus, Motorrad und Becak. Von den mehreren Landverkehre in der Stadt Medan gibt es ein Landverkehr, das aufgrund technologischer Entwicklungen von der Gemeinde aufgegeben wird. Es ist Becak. Becak ist ein Dreirad -Transport. Becak ist auch eine der Ikonen von Medan aus dem Landverkehr, da es nicht im Besitz der meisten großen Städte in Indonesien ist.

Becak bestehen aus 2 Typen. Becak mit dem Motorrad und Becak mit dem Fahrrad. Becak mit dem Motorrad werden durch Motorkraft mit Benzin als Kraftstoff gebrauchen. Die Bevölkerung von Becak mit dem Motorrad ist in Medan jetzt häufiger als Becak mit dem Fahrrad.

Der Jahrestag der Stadt Medan wird seit 1970 jedes Jahr begangen. Früher sollte er auf den 1. April 1909 fallen. Dieses Datum wurde jedoch von der Presse und einigen Historikern entschieden bestritten. Daher bildete der Bürgermeister ein Komitee zur Geschichte des Jubiläums der Stadt

Medan, um Recherchen durchzuführen. DPRD Tk.II Medan legte offiziell den 1. Juli 1590 als Jahrestag der Stadt Medan fest.

In Medan gibt es auch Kulinarisch, die man in dieser Stadt essen oder als Souvenirs mitbringen kann, die typisch für die Stadt Medan sind. Ucok Durian, Bika Ambon, Soto Medan, Lontong Sayur Medan und andere. In Medan gibt es Einkaufszentren und traditionellen Märkten. Die traditionellen Märkte in Medan sind Pasar Sei-Sekaming, Pasar Petisah, und andere. Die Einkaufszentren in Medan sind Sun Plaza, Medan Mall, Deli Park, Plaza Medan Fair oder Carrefour und andere.

Für die Religion in Medan gibt es Kultstätten für alle Religionen. Kuil Shri Mariamman, Masjid Raya Al Mashun, Gereja Velangkanni, und andere. Die Universitäten in Medan sind Universitas Negeri Medan, Universitas Sumatera Utara, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara und andere. Bei aller Schönheit und Vielfalt, die es gibt. Medan ist eine Stadt, die auf der Insel Sumatera weiter wächst.

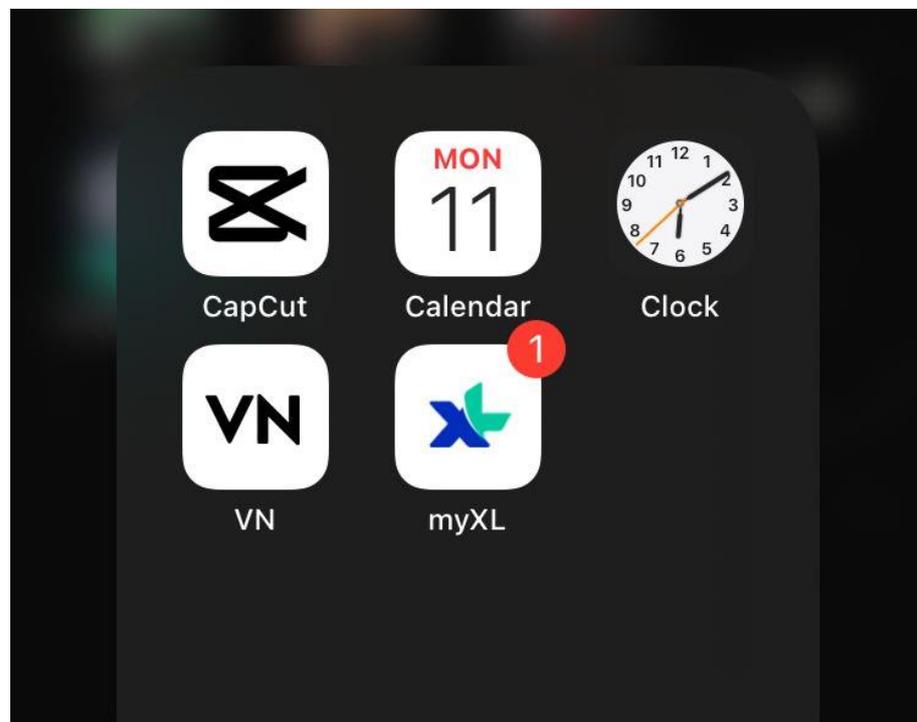
2. Die Erstellung

In diesem Lernmedium, das mit der Applikation VN. Die Datenquelle der Untersuchung sind das Buch "Potensi Objek dan Daya Tarik Wisata Budaya Dalam Pengembangan Pariwisata di Kota Medan" (2018) von Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Medan und Website Pemkomedan.

B. Die Erstellung des Videos mit der Applikation “VN”

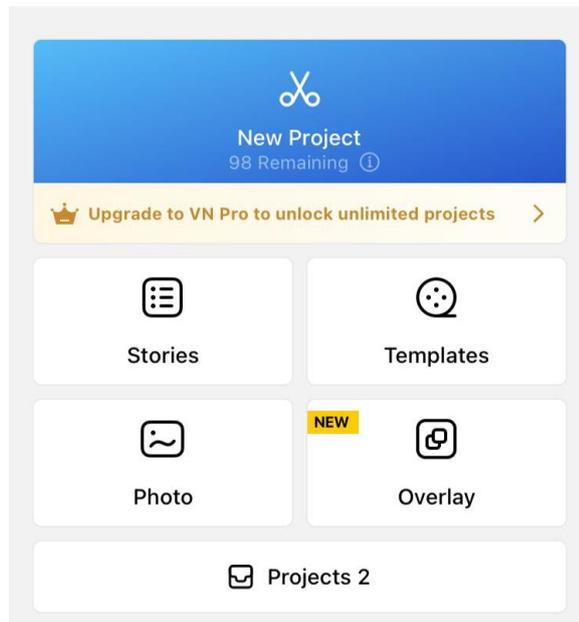
Die nächste Phase ist die Sammlung von Bildern/Audio/Videos, die durch Herunterladen aus den bereitgestellten Quellen erhalten und aus Gründen der Originalität von selbst erstellt wurden. Diese Materialien werden kombiniert und zwischen Bild, Erzählung und Ton abgestimmt.

- 1) Der Applikation “VN” wird geöffnet, aus Symbol “VN” einmal geklickt.



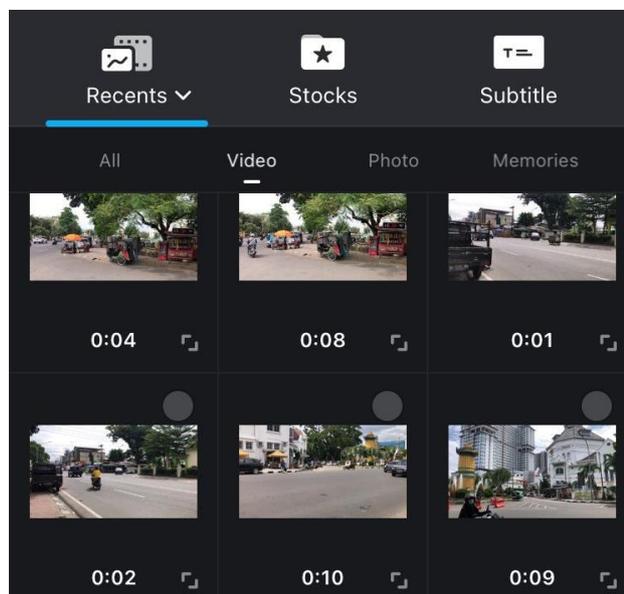
Das Bild 4. 1 Symbol VN

2) Danach wird “New Project” für die Erstellung des Videos gewählt.



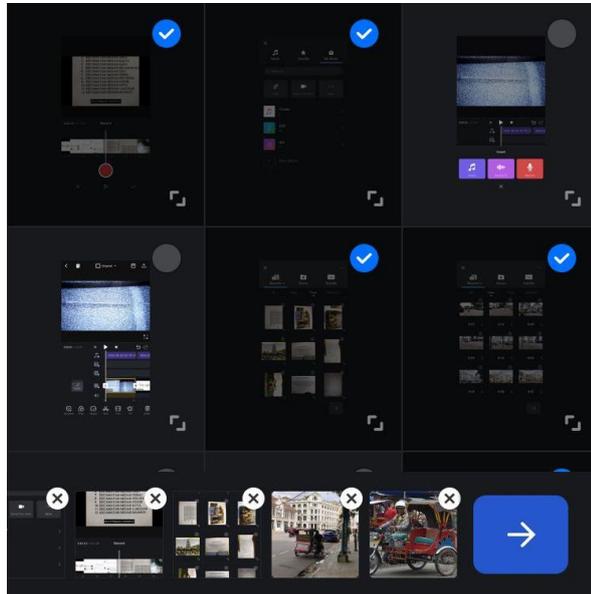
Das Bild 4. 2 Das Menü von VN

3) Und dann wird die kombinierenden Videos und Fotos aus gewählt.



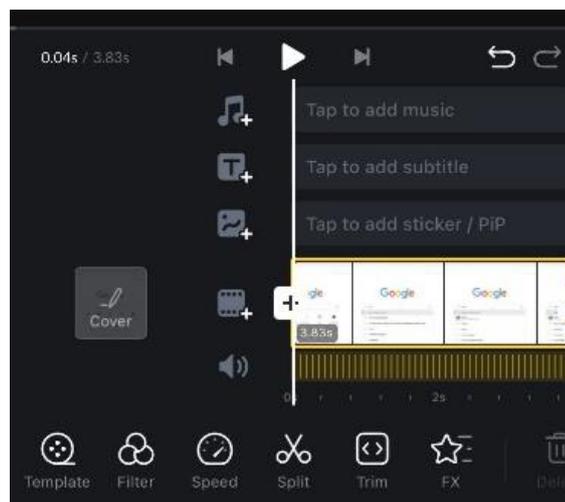
Das Bild 4. 3 Videos und Fotos zu wählen

- 4) Nachdem alle ausgewählt wurden, wird auf den Pfeil unten rechts geklickt.



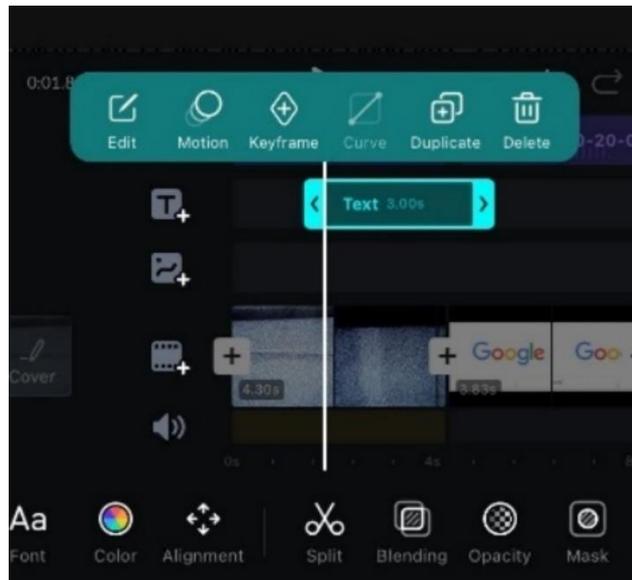
Das Bild 4. 4 Videos und Fotos wurde ausgewählt

- 5) Um Untertitel hinzuzufügen wird auf "T" zuerst geklickt.



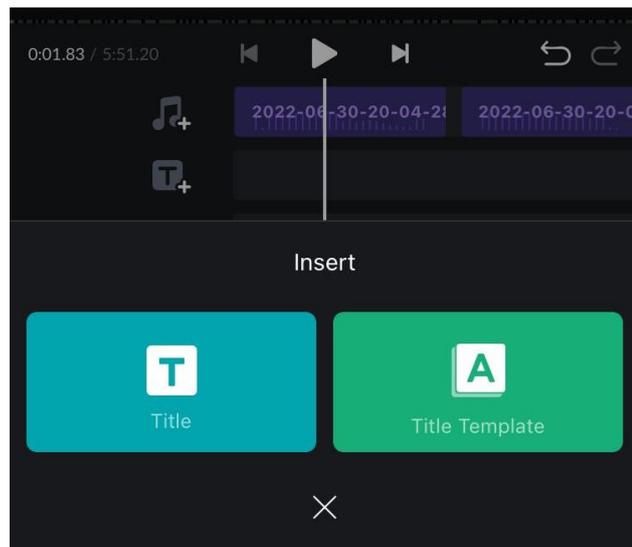
Das Bild 4. 5 Untertitel zu machen

6) Danach wird auf den Abschnitt "Edit" geklickt.



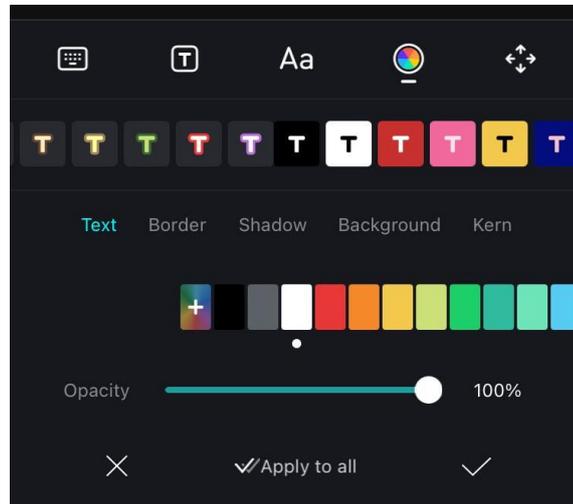
Das Bild 4. 6 Untertitel zu machen

7) Und dann wird „Titel“ geklickt und den Text eingegeben.



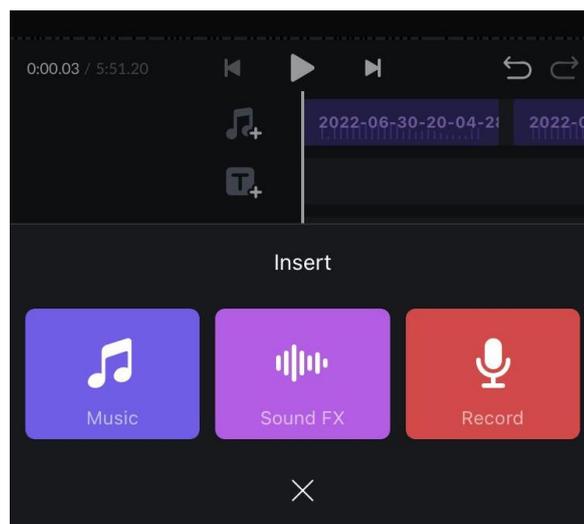
Das Bild 4. 7 Untertitel zu machen

- 8) Um die Farbe des Textes zu ändern, wird auf den farbigen Kreis geklickt. Um den Texttyp zu ändern wird „Aa“ und „T“ gewählt. Um den Text zu bewegen wird „motion“ gewählt.



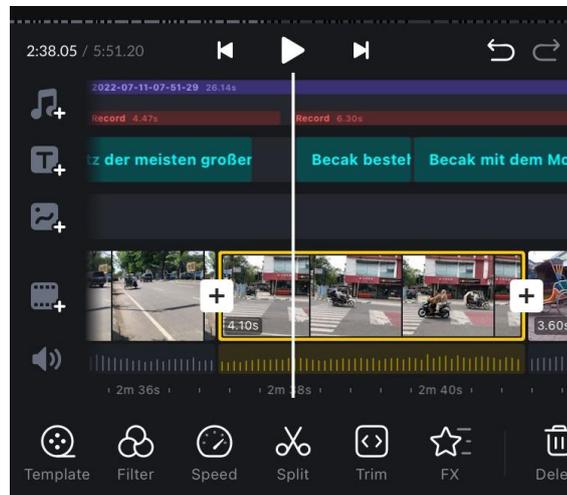
Das Bild 4. 8 Die Farbe des Textes zu ändern

- 9) Nachdem der Text erstellt wurde, wird dann Ton hinzu gefügt. Und dann wird auf das Liedsymbol geklickt, dann „Record“ gewählt . Wir können den Ton gemäß Text aufgenommen werden.



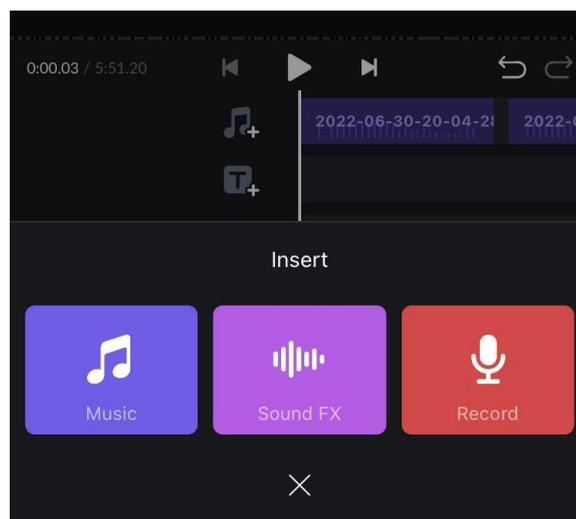
Das Bild 4. 9 Ton zu machen

10) Danach wird die aufgenommene Tonposition parallel zum Untertitel eingestellt.



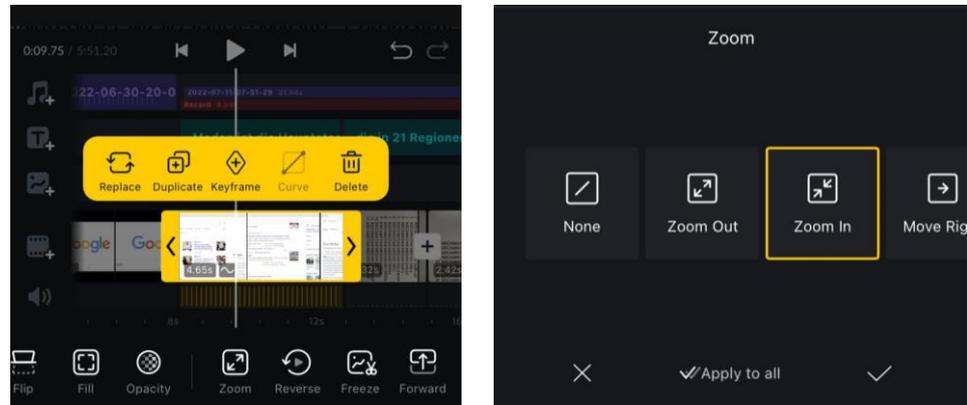
Das Bild 4. 10 Tonposition

11) Und dann wird einen Musik eingegeben, damit das Video lebendig wird.
zuerst wird ein Liedsymbol ausgewählt. Und dann wird auf "Musik"
geklickt, die gewünschte Musik eingegeben.



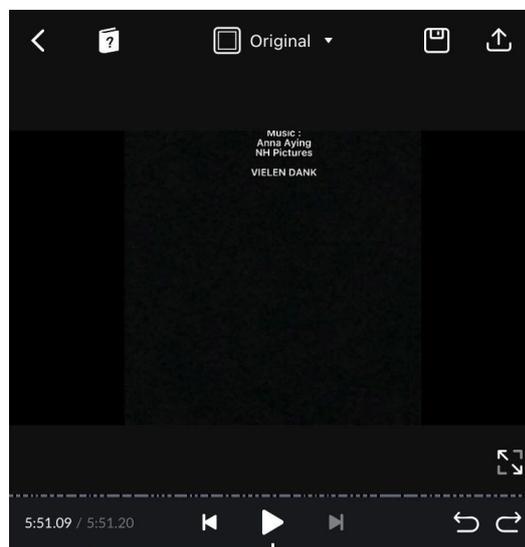
Das Bild 4. 11 Musik zu machen

- 12) Um das Bild zu zoomen, wird auf „Zoom“ geklickt und die gewünschte Bewegung ausgewählt. Verkleinern, Vergrößern, nach rechts verschieben usw.



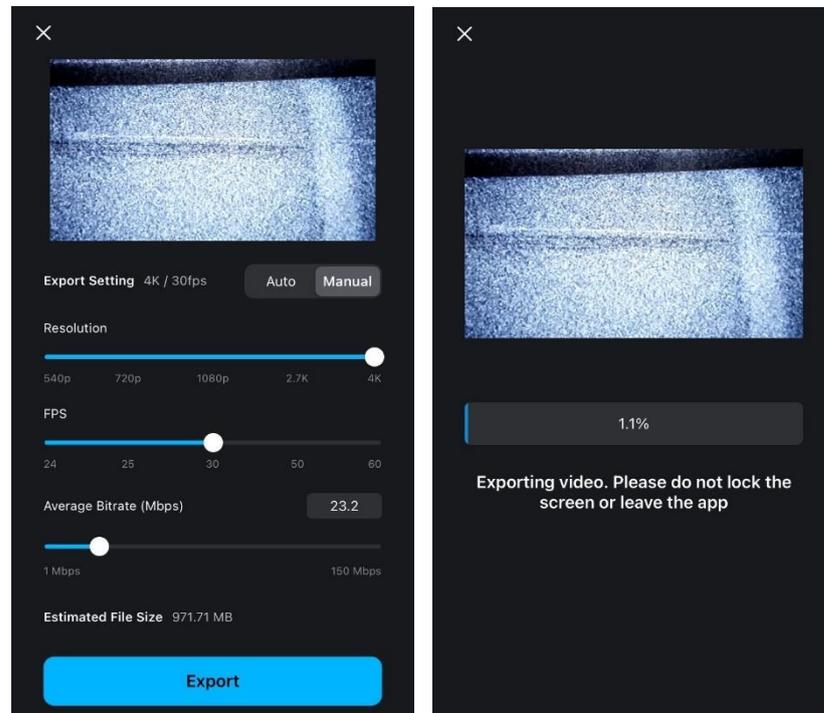
Das Bild 4. 12 Das Bild zu zoomen

- 13) Nachdem die Videos und Fotos mit der Bearbeitung fertig sind, wird zum Speichern auf den Pfeil oben rechts geklickt.



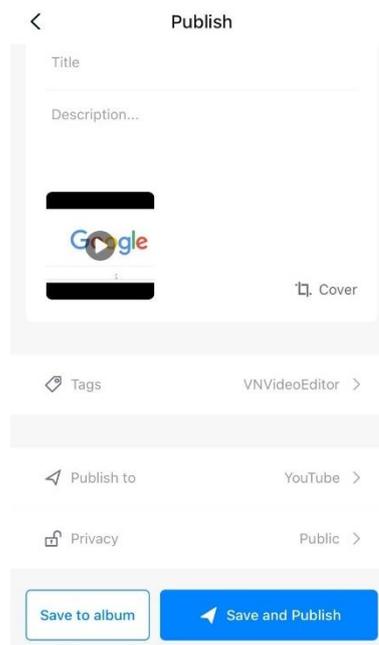
Das Bild 4. 13 Video zu speichern

14) Und dann wird auf „Export“ geklickt und einige Minuten gewartet.



Das Bild 4. 14 Video zu spreichern

15) Danach wird nach dem Speichern auf „Save to album“ geklickt und das Video wird in Ihrer Handy-Galerie gespeichert.



Das Bild 4. 15 Video zu speichern

C. Das Ergebniss der Untersuchung

Das Ergebniss der Untersuchung ist ein Video *Digital Storytelling*. Dieses Digital Storytelling über “Stadt Medan”. Das Video wird Bilder, Text, Soundeffekte, Musik und Sprachfüller kombiniert und erstellt werden, um eine bestimmte Geschichte zu erzählen. Dieses Video hat dauer von mehr fünf Minuten. Dieses Lernmedium wurde auf CD und auf Google Drive hochgeladen. Die linkssindfolgende:

<https://drive.google.com/file/d/1JY0FZ0C0-XzXJKhjALqRBLDyVWJ7cJBI/view?usp=drivesdk>

3. Die Evaluation

Diese Phase ist der letzte Schritt der Richey und Klein Thorie (Sugiyono, 2015:39). In dieser Phase wird Digital Storytelling mit dem Applikation “VN” erstellt. Die Übungen und Materialien dieses Lernmedium basierend auf dem Buch “. Die Datenquelle der Untersuchung sind das Buch “Potensi Objek dan Daya Tarik Wisata Budaya Dalam Pengembangan Pariwisata di Kota Medan” Dann wird bei diesem Lernmedium zwei Validierung durchgeführt, sie sind Materialvalidierung und Medienvalidierung. Die Materialvalidierung wurde von Deutschdozentin durchgeführt. Das Material wurde mit sechs Kategorien bewerte. Sie sind (1) Klarheit der Materialbeschreibung, (2) Systematische Beschreibung der Materialien, (3) Vollständigkeit der Materialien, (4) Die Attraktivität der Materialien, (5) Die Materialien sind einfach zu verstehen (6) Der Schwierigkeitsgrad der Fragen. Die Expertin gab die Note vier (sehr gut) für vier Aspekte. Sie sind (1) Klarheit der Materialbeschreibung, (2) Systematische Beschreibung der

Materialien, (3) Die Materialien sind einfach zu verstehen (4) Der Schwierigkeitsgrad, und Note drei (gut) für zwei Aspekte, sie sind Vollständigkeit der Materialien und Die Attraktivität der Materialien. Die Expertin bewertete das Material mit der Note 91,6 (sehr gut). Die Materialvalidierung hat die Material bereits korrigiert, es gibt nur kleine Verbesserungen, nämlich bei einige Fehlern bei der Rechtschreibung.

Die zweite Validierung ist Medienvalidierung. Die Validierung wird vom Medienexpertin durchgeführt. Die Medien wurde mit acht Kategorien bewerte. Sie sind (1) Die Eignung der Farbe video display, (2) Die Klarheit der Aussprache, (3) Schriftausrichtung mit Hintergrund, (4) Ton, (5) Das Video läuft gut, (6) Gesamtes Videodesign, (7) Die Qualität der animation, (8) Die Attraktivität der Verpackung videos insgesamt. Die Expertin gab die Note vier (sehr gut) für sechs Aspekte. Sie sind: (1) Die Eignung der Farbe video display, (2) Schriftausrichtung mit Hintergrund, (3) Das Video läuft gut, (4) Gesamtes Videodesign, (5) Die Qualität der animation, (6) Die Attraktivität der Verpackung videos insgesamt und Note drei (gut) für zwei Aspekte, sie sind Die Klarheit der Aussprache und Ton. Die Medienexpertin hat folgendermassen benotet, von acht der Aspekte der Evaluation gibt die Note 93,7. Die Meinung des Expertin über das Medium ist : der Ton in den Medien ist nicht stark.

D. Die Diskussion

In dieser Untersuchung wird die Theorie Richey und Klein benutzt. Die Schritte dieses Modells sind wie folgt:

- 1) Die Planung
- 2) Die Erstellung
- 3) Die Evaluation

In der Planungsphase wurde die Voruntersuchung durchgeführt. In dieser Untersuchung wurde ein Fragebogen an die Studenten des Jahrgangs 2021 verteilt. Und dann werden in dieser Phase die Idee, die Forschung und das Skript gemacht.

Die zweite Phase ist die Erstellung. Die Untersuchung hat das Konzept des Lernmediums entworfen. In dieser Phase wird ein Digital Storytelling erstellt. Das Video Digital Storytelling wird mit der Applikation "VN" gemacht.

In der Evaluationsphase wird die Erstellung von Video Digital Storytelling als Lernmedium im Deutschunterricht erstellt. Die Materialien und Übungen werden aus dem Buch *"Potensi Objek dan Daya Tarik Wisata Budaya Dalam Pengembangan Pariwisata di Kota Medan"* und Website Pemko Medan genommen. In dieser Phase wurden das Video Digital Storytelling evaluiert und validiert. Die Medienexpertin hat folgendermaßen benotet, von acht der Aspekte der Evaluation gibt die Note 93,7. Die Meinung der Expertin über das Medium ist: der Ton in den Medien ist nicht stark.

In dieser Untersuchung entstandene Endprodukt ist Video Digital Storytelling über Stadt Medan". In der Video Digital Storytelling einschließlich: (1) insgesamt

hat das Video Digital Storytelling eine Bewertung von Kriterien für “sehr gut” unter einer Vielzahl von Aspekten und eignet sich für das Lernen verwendet werden, (2) mit diesem Digital Storytelling der Studenten motiviert sind, aktiver in der Praxis auf das Fach Hörverstehen zu sein. (3) Lernmedium zu das Fach Hörverstehen hinzufügen. Die Meinung des Expertin über das Medium ist : der Ton in den Medien ist nicht stark. Nachdem die Medienvvalidierung, das Medium wird verbessert.

Dieses Medium hat die Befragung mit Studenten durchgeführt. Es wurden Fragen zu den 8 Elementen des *Digital Storytelling* gestellt. Die Studenten antworteten, dass 8 Elemente im Video zum *Digital Storytelling* in dieser Untersuchung erfüllt wurden. Medien wird auch empfohlen, einige Wörter zu korrigieren. Nach Vorschlägen von Studenten wurde das Medium verbessert.

Der Unterschied zwischen dieser Untersuchung und die Untersuchung von Asri aus dem Jahr 2017 mit dem Titel “*Penerapan Digital Storytelling Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Program Studi Manajemen Informatika*” besteht darin, dass diese Untersuchung klar erklärt, wie man *Digital Storytelling* und die erzielten Videoergebnisse erklärt, während die Untersuchung von Asri aus dem Jahr 2017 nur erklärt, wie man *Digital Storytelling* implementiert beim Englischlernen. Diese Untersuchung hat auch den Vorteil, dass viele der neuesten Videos von ihnen selbst erstellt werden.

Basierend auf den obigen Erklärung kann zusammenfasst werden, dass die Erstellung von Video Digital Storytelling als Lernmedium im Deutschunterricht mit der Applikation “VN” und mit der Richey und Klein Theorie sehr gut ist. So dass kann das Video Digital Storytelling im Deutschunterricht verwendet werden ist.

BAB V

SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLAG

A. Die Schlussfolgerung

Nach dem Untersuchungsergebnissen fallen die Schlussfolgerungen folgendermaßen aus:

1) Der Prozess die Erstellung eines Digital Storytellings im Deutschunterricht.

Dieser Prozess besteht aus der Erklärung der Phasen von Richey und Klein Theorie. Darunter sind (1) Die Planung : wurde die Voruntersuchung durchgeführt. In dieser Untersuchung wurde ein Fragebogen an der Studenten auf dem Jahrgang 2021 verteilt. Und dann werden in dieser phase die idee, die forschung und das skript gemacht. (2) Die Erstellung des Produkts : das Digital Storytelling mit der Applikation "VN". Das Untersuchungdesign ist die Bilder, die Erzählung, die Videos, und die Audios. (3) Die Evaluation : Dann wird bei diesem Lernmedium zwei Validierung durchgeführt, sie sind Materialvalidierung und Medienvalidierung.

2) Die Ergebnisse Digital Storytelling im Deutschunterricht wie folgendes:

a) Diese Untersuchung hat ein Digital Storytelling im Deutschunterricht erstellt, das dieser Abschlussarbeit amgehängt wird.

b) Das Lernmedium wurde von dem Expertin validiert

$$\text{Die Note} = 30/32 \times 100 = 93,7$$

B. Die Vorschläge

Basierend auf obigen Schlussfolgerungen dieser Untersuchung werden folgende Vorschläge gemacht:

- a) Die Studenten werden empfohlen, ein Digital Storytelling im Deutschunterricht als ein neues Medium im Deutschunterricht zu verwenden.
- b) Die Deutschdozenten können das Digital Storytelling als interessantes Lernstoff beim Deutschlernen verwenden.
- c) Die Leser können diese Untersuchung als Referenzquelle nächste Untersuchung verwenden und Deutsch Leichter zu verstehen.

LITERATURVERZEICHNIS

- Adam, S. (2015). *Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam*. Computer Based Information System Journal, 3(2).
- Adara, R. A. (2020). *Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Digital Story Telling*. Interpretasi: Communication & Public Relations, 1(1), 29-39.
- Adara, R., & Haqiyah, A. (2021). *Improving Indonesian EFL Learners' Motivation Through Computer Assisted Learning (CALL)*. Journal of English Language Study, 6 (1).
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.
- Asri, A. N., Indrianti, T., & Perdanasari, N. (2018). *Penerapan Digital Storytelling dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Program Studi Manajemen Informatika*. Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial, 8(2), 81-89.
- Funk, Herman, et al. 2017. *Studio Express – Der Kompaktkurs Deutsch A1*. Berlin: Cornelsen.
- Hava, K. (2019). *Exploring the role of digital storytelling in student motivation and satisfaction in EFL education*. Computer Assisted Language Learning, 1-21.
- Hermawan, H. (2012). *Menyimak Keterampilan Berkomunikasi Yang Terabaikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Jakarta:PT. Diva Press.

- Kustandi C dan Sutjipto B. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Lambert, Joe. (2010). *Digital Storytelling Cookbook*. Tersedia dari: <https://wrds.as.uky.edu/sites/default/files/cookbook.pdf>
- Muhyadi, et al. 2010. *Pelatihan Pembuatan Media Digital Story Telling (DST) Dalam Rangka Pengembangan Media Berbasis ICT untuk Pembelajaran Kelas SBI di SMP 1 Karangmojo*.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Potensi Objek dan Daya Tarik Wisata Budaya Dalam Pengembangan Pariwisata di Kota Medan. (2018). Medan: Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Medan.
- Qoyimah, N. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi VN Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP*. JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan, 5(2).
- Robin, B. R., & McNeil, S. G. (2019). *Digital storytelling*. The International Encyclopedia of Media Literacy, 1-8.
- Saddhono, K. 2012. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Bandung: CV. Karya Darwati
- Simarmata, P. P., & Yunus, M. (2021). *Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Keputusan Kunjungan Wisata Ke Danau Toba Selama Pandemi Covid-19*. Jurnal Ekonomi dan Bisnis (EK&BI), 4(2), 460-468.
- Sugiyono. 2015. *Metodologi Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Tafonao, Talizaro. "Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2.2 (2018): 103-114.

Tahir, I., Jufri, J., & Achmad, A. K. (2021). *Murder Dalam Pembelajaran Membaca Memahami Bahasa Jerman*. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2(2), 127-136.

Usman, M., & Burhanuddin, B. *Kemampuan Menyimak Dialog Bahasa Mandarin Siswa Kelas V Sd Swasta Frater Thamrin*. *Wen Chuang*, 1(1), 54-61.

Usman, Misnawaty, dkk. (2019). *Pengaruh Media Audio terhadap Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Makassar*. *Indonesian Of Journal Education Studies (IJES)*. Makassar.

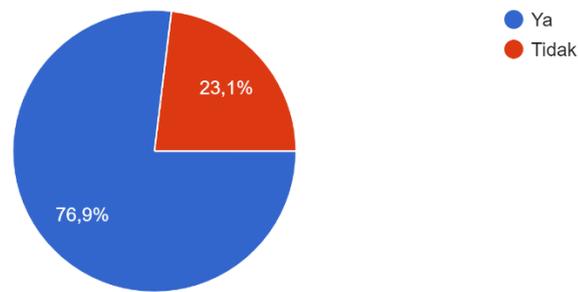
<https://portal.pemkomedan.go.id/>

ANHÄNGE

Die Ergebnisse des Fragebogens

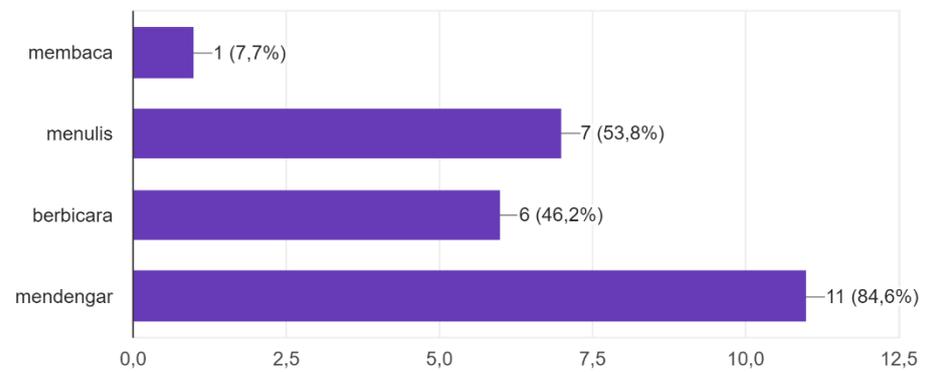
Selama pembelajaran daring apakah anda mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Jerman?

13 jawaban



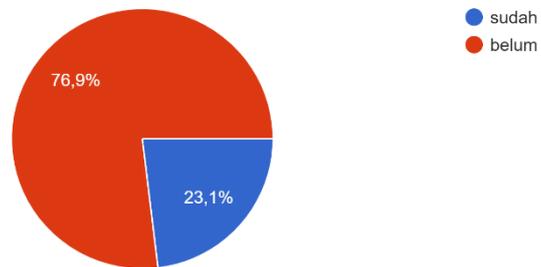
Menurut Anda kemampuan bahasa Jerman yang manakah yang menurut anda sulit?

13 jawaban



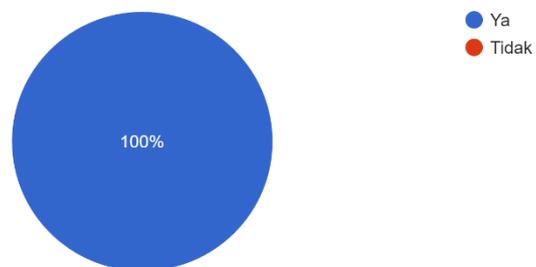
Apakah Anda sudah pernah menggunakan Digital Storytelling dalam pembelajaran bahasa Jerman?

13 jawaban



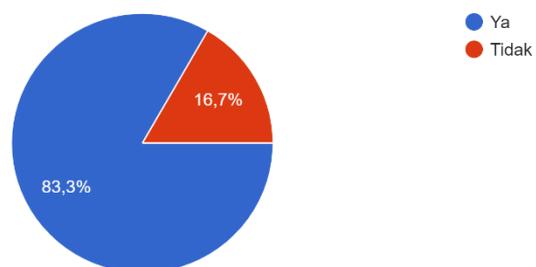
Apakah Anda tertarik dengan pembelajaran menggunakan Digital Storytelling?

13 jawaban



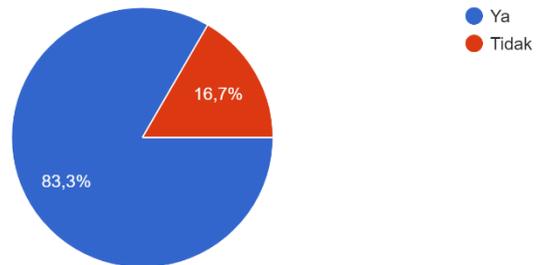
Apakah video tersebut menarik emosional penonton?

6 jawaban



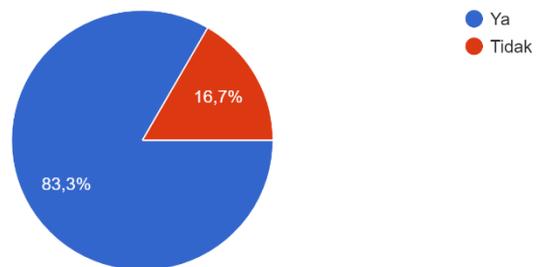
Bagaimana suara dalam video tersebut? apakah sudah terdengar dengan jelas dan dapat dipahami?

6 jawaban



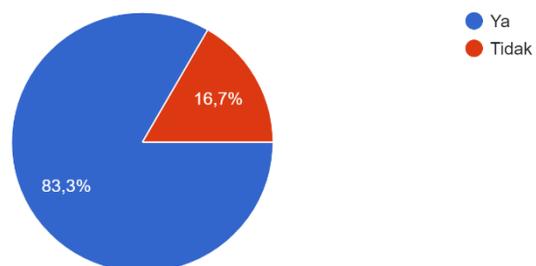
Apakah soundtrack video tersebut sesuai dan menarik?

6 jawaban



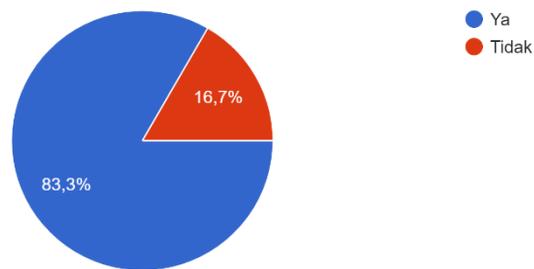
Apakah materi video tersebut simple dan tidak berlebihan sehingga membuat penonton tidak bosan?

6 jawaban



Bagaimana tempo pengarang menceritakan topiknya? apakah sudah sesuai?

6 jawaban



Menurut Anda bagaimana hasil dari video Digital Storytelling yang sudah Anda tonton? 9 jawaban

Secara keseluruhan sudah bagus. Tetapi, menurut saya backsound terlalu kuat sehingga suara narasi kurang jelas

Menurut saya hasil dari video Digital Storytelling tersebut sudah bagus.

Sangat bagus, hanya saja koreksi untuk penulisan Batakisch, Malayisch mestinya huruf kapital

Bagus

sangat bagus dan menarik

Menurut saya hasilnya sudah bagus dan menarik.

Suara dari video kurang jelas

Sangat menatik

Videonya menarik dan inovatif



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Jln. Willem Iskandar Pasar V – Kotak Pos No. 1589- Medan 20221
Telpon. (061) 6623942
Laman : <http://fbs.unimed.ac.id> E-mail : fbs@unimed.ac.id

SURAT KETERANGAN PENGGANTIAN JUDUL

Kami yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hafniati, S.Pd., M.A
NIP : 19731130 201012 2 001

Sebagai Dosen Pembimbing Skripsi.

Menerangkan bahwa mahasiswa:

Nama : Sapitri
NIM : 2182132010
Judul lama : Die Erstellung eines *Digital Storytellings* für das Fach Hörverstehen
Judul baru : Die Erstellung eines *Digital Storytellings* im Deutschunterricht

Sudah menyetujui pergantian judul yang dilakukan.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 5 Agustus 2022
Dosen Pembimbing Skripsi

Hafniati, S.Pd., M.A
NIP. 19731130 201012 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Willem Iskandar Psr.V - Kotak Pos No.1589 - Medan 20221

Telepon (061) 6623942

Laman : <http://fbs.unimed.ac.id> E-mail fbs@unimed.ac.id

Nomor : 427 /UN33.2.7/LL/2022
Hal : Surat Tugas Validator

30 Mei 2022

Yth. Indah Aini, S.Pd, M.A
di tempat

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir mahasiswa yaitu:

Nama : Sapitri
NIM : 2182132010
Prodi : Pendidikan Bahasa Jerman
Judul Skripsi : Die Erstellung eines Digital Storytellings Für Das Fach Horverstehen

Maka bersama ini dengan hormat kami menugaskan saudara untuk menjadi validator Materi pada peniitian mahasiswa tersebut.

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.



Mengetahui,
Wakil Dekan I,
FBS UNIMED.

Dr. Wahyu Tri Atmojo, M.Hum.
NIP 19680708 199303 1 002

Ketua Prodi
Pendidikan Bahasa Jerman

Hafniati, S.Pd, M.A
NIP 19731130 201012 2 001

SURAT PERNYATAAN VALIDATOR INSTRUMEN PENELITIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Indah Aini, S.Pd., M.A

NIP : 19810522 200604 2 002

Telah menjadi Validator uji validitas materi Penelitian “*Die Erstellung eines Digital Storytellings für das Fach Hörverstehen*” yang dilakukan oleh :

Nama : Sapitri

NIM : 2182132010

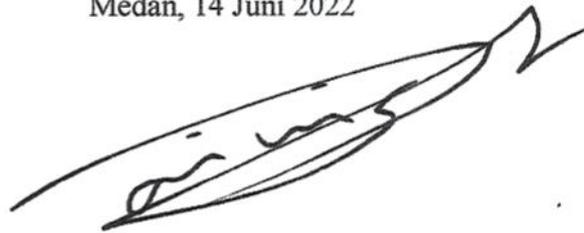
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman

Jurusan : Bahasa Asing

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan

Demikian surat pernyataan ini dibuat, agar dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Medan, 14 Juni 2022



Indah Aini, S.Pd., M.A
NIP. 19810522 200604 2 002

Die EvaluationsnotezurValidierung von der Expertin

Der Titel der Abschlussarbeit: *Die Erstellung eines Digital Storytellings für das*

Fach Hörverstehen.

Name : Sapitri

Matrikelnummer : 2182132010

Expertin : Indah Aini, S.Pd., M.A

No.	Die Aspekte der Evaluation	Die Note			
		Sehr gut	gut	ausreichend	mangelhaft
1.	Klarheit der Materialbeschreibung	X			
2.	Systematische Beschreibung der Materialien	X			
3.	Vollständigkeit der Materialien		X		
4.	Die Attraktivität der Materialien		X		
5.	Die Materialien sind einfach zu verstehen	X			
6.	Der Schwierigkeitsgrad der Fragen	X			

Die Ratschläge oder die Kommentare der Expertprüfer:

Sie können mehr über die interessante Kultur Medan und auch Lösung für die gefundene Probleme anbieten.

Ein paar Rechtschreibfehler brauchen Sie zu verbessern, siehe auch die Kommentare zu Ihrem Text

Die Erklärung:

Die Zahlenwerte:

(4) sehr gut; (3) gut; (2) ausreichend; (1) mangelhaft

Persentase skor = $22/24 \times 100 = 91,67$

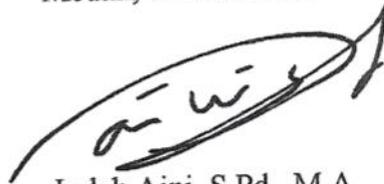
Das Ergebnis:

90 – 100 = Sehr gut

80 – 90 = Gut

70 – 80 = Ausreichend

Medan, 14 Juni 2022



Indah Aini, S.Pd., M.A
NIP. 19810522 200604 2 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Willem Iskandar Psr.V - Kotak Pos No.1589 - Medan 20221

Telepon (061) 6623942

Laman : <http://fbs.unimed.ac.id> E-mail fbs@unimed.ac.id

Nomor : **3005** /UN33.2.7/LL/2022
Hal : **Surat Tugas Validator**

06 Juli 2022

Yth. Sari Rezeki Ramagani, S.Kom.
di tempat

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir mahasiswa yaitu:

Nama : Sapitri

NIM : 2182132010

Prodi : Pendidikan Bahasa Jerman

Judul Skripsi : Die Erstellung eines Digital Storytellings Für Das Fach Hörverstehen

Maka bersama ini dengan hormat kami menugaskan saudara untuk menjadi validator Media pada penelitian mahasiswa tersebut.

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.



Dr. Wahyu Tri Atmojo, M.Hum.
NIP 19680708 199303 1 002

Ketua Prodi
Pendidikan Bahasa Jerman

Hafniati, S.Pd, M.A
NIP 19731130 201012 2 001

SURAT PERNYATAAN VALIDATOR INSTRUMEN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sari Rezeki Ragamagi, S.Kom

Telah menjadi validator uji validitas instrument penelitian yang berjudul “Die Erstellung eines Dital Storytellings für das Fach Hörverstehen” yang dilakukan oleh:

Nama : Sapitri

NIM : 2182132010

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Seni Universitas
Negeri Medan

Demikian surat pernyataan ini dibuat, agar dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Medan, Juli 2022



Sari Rezeki Ramagani, S.Kom

LEMBAR PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN (AHLI MEDIA)

Judul Skripsi : “Die Erstellung eines Digital Storytellings für das Fach Hörverstehen”

Nama : Sapitri

Ahli Media : Sari Rezeki Ramagani, S.Kom

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek desain dan aspek pemograman pada program media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan melingkari skor.
4. Tanda lingkaran diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang SB (Sangat Baik) sampai dengan K (Kurang) sebagai berikut:
K (Kurang) = 1
C (Cukup) = 2
B (Baik) = 3
SB (Sangat Baik) = 4
5. Saran dapat ditulis pada tempat yang disediakan.
6. Beri tanda (√) pada bagian kesimpulan sesuai dengan kelayakan media.

A. Aspek Penilaian

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian warna tampilan video	√			
2.	Kejelasan pengucapan suara dubber		√		
3.	Keselarasan Font dengan Background	√			
4.	Suara pada video		√		
5.	Video berjalan dengan baik	√			
6.	Desain keseluruhan video	√			
7.	Kualitas video	√			
8.	Kemenarikan pengemasan video secara keseluruhan.	√			
Jumlah					

Catatan Validator:

Perjelas suara.

Skor:

4: Sangat Baik, 3: Baik, 2: Cukup, 1: Kurang

Persentasi Skor = $30/32 \times 100 = 93,7$

Hasil:

90-100 = Sangat Baik

80-90 = Baik

70-80 = Cukup

B. Kesimpulan

Media ini dinyatakan:

layak tanpa revisi

layak dengan revisi sesuai saran (apabila situasi memungkinkan)

tidak layak

Medan, Juli 2022



Sari Rezeki Ramagani, S.Kom



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Jalan Willem Iskandar Pasar V - Kotak Pos Nomor 1589 - Medan 20221
Telepon (061) 6623942
Laman : <http://fbs.unimed.ac.id> E-mail fbs@unimed.ac.id

Nomor : **062** /UN33.2.1/PL/2022
Hal : Permohonan Izin Penelitian

16 Maret 2022

Yth. Ketua Jurusan Bahasa Asing FBS Unimed
Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20221

Bersama ini dengan hormat kami mohon kesediaan Saudara untuk mengizinkan mahasiswa:

nama : Sapitri
NIM : 2182132010
jurusan/program studi : Bahasa Asing/Pendidikan Bahasa Jerman
melaksanakan penelitian di Laboratorium Pendidikan Bahasa Asing.

Perlu kami beritahukan bahwa penelitian tersebut dilaksanakan dalam rangka memenuhi persyaratan penulisan skripsi dengan judul **“Die Erstellung eines Digital Storytellings Für Das Fach Hörverstehen”**.

Demikian kami sampaikan, atas izin dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,



Dr. Wahyu Tri Aimojo, M.Hum.
NIP

Tembusan:

1. Ketua Jurusan / Sekretaris Jurusan
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Willem Iskandar Psr.V - Kotak Pos No.1589 - Medan 20221

Telepon (061) 6623942

Laman : <http://fbs.unimed.ac.id> E-mail fbs@unimed.ac.id

SURAT KETERANGAN

No. 67/UN33.2.7/LL/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Surya M Hutagalung, M.Pd
NIP : 19690822 200112 2 001
Pangkat/Gol. : Penata Tk. I/ III/d
Jabatan : Ketua Laboratorium Jurusan Bahasa Asing

Dengan ini menerangkan bahwa,

Nama : Sapitri
NIM : 2182132010
Jurusan/Prodi : Bahasa Asing / Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Bahasa dan Seni

benar telah melakukan penelitian di Laboratorium Jurusan Bahasa Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan pada tanggal **16 Maret 2022 sd 20 Juni 2022** untuk skripsi yang berjudul :

Die Erstellung eines Digital Storytellings Für Das Fach Hörverstehen

Demikian surat keterangan ini diberikan, untuk dapat dipergunakan seperlunya .

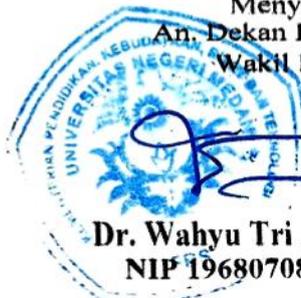
Mengetahui,
Ketua Jurusan Bahasa Asing

Dr. Zulherman, M.M, M.Pd
NIP. 19730827 200312 1 001

Medan, 21 Juni 2022
Ketua Laboratorium Jurusan Bahasa
Asing

Dr. Surya M. Hutagalung, M.Pd.
NIP 19690822 200112 2 001

Menyetujui,
An. Dekan FBS Unimed
Wakil Dekan I



Dr. Wahyu Tri Atmojo, M.Hum
NIP 19680708 199303 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Willem Iskandar Psr.V - Kotak Pos No.1589 - Medan 20221
Telepon (061) 6623942
Laman : <http://fbs.unimed.ac.id> E-mail fbs@unimed.ac.id

Nomor : 95 /UN33.2.7/KM/2022

16 Juni 2022

Lampiran : -

Hal : Permintaan Surat Keterangan Bebas Perpus

Yth. 1. Kepala Pusat Perpustakaan UNIMED
2. Kepala Bagian T.U. FBS UNIMED

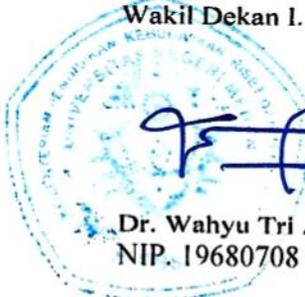
Dengan hormat, kami memohon kesediaan saudara memberikan surat keterangan kepada mahasiswa/I yang namanya tersebut di bawah ini :

Nama : Sapitri
NIM : 2182132010
Jurusan : Pendidikan Bahasa Asing
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman

Karena yang bersangkutan telah lulus semua mata kuliah yang dipersyaratkan untuk menyelesaikan studi pada program/jenjang studi yang diikutinya dan surat keterangan bebas perpus ini digunakan untuk melengkapi berkas-berkas ujian mempertahankan skripsi.

Demikian kami sampaikan. Atas kerja sama yang baik kami menyampaikan terima kasih.

Diketahui :
a.n D e k a n,
Wakil Dekan I.



Dr. Wahyu Tri Atmojo, M.Hum
NIP. 19680708 199303 1 002

Ketua Jurusan.

Dr. Zulherman, M.M., M.Pd.
NIP. 19730827 200312 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jl. Willem Iskandar Psr. V - Kotak Pos No. 1589 - Medan 20221
Telp. (061) 6613365,6613276, 6618754 Faksimil (061) 6614002-6613319
Laman: <http://fbs.unimed.ac.id>

SURAT KETERANGAN
No. 267 /UN.33.2.1/PP/ 2022

Penanggung jawab Ruang baca Fakultas Bahasa dan Seni menerangkan bahwa :

Nama : Sapitri
NIM : 2182132010
Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA JERMAN

Telah menyelesaikan administrasi dan tidak lagi tersangkut dalam peminjaman buku di ruang baca Fakultas Bahasa dan Seni

Demikianlah surat keterangan ini diperbuat untuk di penggunaan seperlunya.

Diketahui:
a. n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Wahyu Tri Atmojo, M.Hum.
NIP. 19680708 199303 1 002

Medan, 17 Juni 2022
Penanggung Jawab Ruang Baca
Fakultas Bahasa dan Seni

Brian Nicolas Rajagukguk, S.E
NIP. -



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UPT. PERPUSTAKAAN

Jalan Willem Iskandar Psr.V - Kotak Pos No.1589 - Medan 20221
Telepon (061) 6613365, 6613276, 6618754 Faksimil (061) 6614002 / 6613319
Laman : <http://perpustakaan.unimed.ac.id>

No. Reg.: 1789 / 22

SURAT KETERANGAN

Nomor : 0001 / UN33.13/LL/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini **Kepala UPT Perpustakaan Universitas Negeri Medan**, menerangkan bahwa:

Nama / NIM : Sapitri / 2182132010

Jur./Prog. Studi : Pendi. Bahasa Asing / Pendidikan Bahasa Jerman

Telah mengembalikan semua buku-buku yang dipinjam dari UPT. Perpustakaan UNIMED. Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Medan, 13 JUL 2022

Kepala

Tessa Simahate, S.Sos., M.L.Kom
NIP. 19821109 200604 2 003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Willem Iskandar Psr.V - Kotak Pos No.1589 - Medan 20221
Telepon (061) 6623942

Laman : <http://fbs.unimed.ac.id> E-mail fbs@unimed.ac.id

SURAT KETERANGAN

BEBAS PLAGIASI SKRIPSI

Nomor. 731/UN33.2.7/LL/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan, menerangkan :

Nama : Sapitri
NIM : 2182132010
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Judul : Die Erstellung Eines Digital Storytellings für das Fach Hörverstehen

Telah melakukan uji similaritas Skripsi di program studi Pendidikan Bahasa Jerman, dan telah diverifikasi oleh petugas similaritas sesuai dengan standar yang ditentukan, dan telah memenuhi syarat untuk mengikuti ujian akhir skripsi.

Demikian Surat Keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Medan, 18 Juli 2022

Menyetujui,
Ketua Jurusan Bahasa Asing,

Dr. Zulherman, M.M., M.Pd.
NIP. 19730827 200312 1 001

Diverifikasi Oleh,

Ahmad Bengar Harahap, S.Pd., M.Hum
NIP. 19730813 200112 1 003

Diketahui;
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Wahyu Tri Atmajo, M. Hum
NIP 19680708 199303 1002

Cat: Hasil turnitin dilampirkan

LEBENS LAUF

Sapitri, Verfasserin der Abschlussarbeit Die Erstellung eines Digital Storytellings im Deutschunterricht ist in Medan, am 07 Januar 2001 geboren. Sie wohnt in Jl. Beringin VII No 53 Medan, solange sie an der Staatliche Universität von Medan studiert hat. Ihre Schulbildung sind: Grundschule (SDN 066047 Medan), Mittelschule (MTS N 3 Medan), Oberschule (MAN 2 Model Medan), und zur Zeit studiert sie Deutsch an der Fakultät für Sprache und Kunst Staatliche an der Universität von Medan. Die Verfasserin ist die Tochter von Ehepaar namens Marjito und Warsiti.