

AUSZUG

Uthari Gustriani Silalahi. Matrikelnummer. 2133132028, Die Erstellung eines Lernmediums mit der Adobe Flash Professional CS6 zum Thema “Aktiv in der Freizeit”. Pädagogischer Titel (S1), Deutschprogramm, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität Medan.

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

Hoffentlich könnte dieses Lernmedium nützlich sein, um unser Wissen zur Wissenschaft über Lernmediums, vor allem für Deutschlernende anzureichen und viel Spaß lernen.

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

