

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Die Bücher Studio d A1, A2, B1 und B2 sind die Bücher, die von den Studenten an der staatlichen Universität Medan benutzt werden. Das Buch Studio d A2 ist ein Lehrwerkverbund Studio d A2 der deutschen Sprache. Das Buch Studio d A2 enthält zwölf Themen, eines davon ist "Aktiv in der Freizeit". Das Thema "Aktiv in der Freizeit" handelt von Hobbys und Interessen. Die Studenten haben das Thema "Aktiv in der Freizeit" im dritten Semester gelernt. Basierend auf der Beobachtung und der Erfahrung der Verfasserin bei der Vorlesung im Deutschprogramm im dritten Semester an der staatlichen Universität Medan, es gibt viele Studenten, die wenig Interesse am Unterricht haben, der in der Klasse durchgeführt wird. Die Dozenten verwenden wenig Medium beim "Aktiv in der Freizeit" unterrichten. Die Materialien von "Aktiv in der Freizeit" sind Hobbys und Interesse, und für Grammatik sind Reflexiv Pronomen, Reflexiv Verben, Verben im Präposition, die man für im Deutsch Lernen benutzen. Die Studenten haben wenig Wissen über Hobbys und Interesse. Beim "Aktiv in der Freizeit" Lernen müssen die Studierenden viel Praxis im Alltag lernen und müssen über Interesse in der Freizeit besprechen, aber es werden von den Studenten nur wenig Medium benutzt, sodass die Motivation beim Lernen und das Ergebnis des Lernens nicht optimal sind. Die Qualität und der Erfolg der Studenten werden von dem Medium beeinflusst, das die Dozenten beim Unterricht verwenden. Die Erstellung des Wissenschafts und der Technologie sind sehr wichtig in der Erziehung, vor allem sind sie in dem Unterricht der Sprache.

Die Technologie, die als Lernmedien erstellt werden kann, wie die interaktive CDs. Interaktives Medium ist ein Teil von Lernmediums. Dieses interaktive Medium kann im Lernprozess und Unterricht verwendet werden, da fast alle Studenten einen Computer benutzen können. Das interaktive Medium kann den Dozenten beim Unterrichten helfen. Die Studenten sind mit der gebildeten Materie auch aktiv in der Klasse. Majid (2004:181) erklärt, dass interaktives Lernmedium eine Kombination aus einem oder mehrere Medium (Audio, Text, Grafiken, Bilder und Videos) sind, die von Benutzern verwendet werden, um Hilfe aus einer Präsentation auszuführen.

Adobe Flash Professional Cs 6 kann als interaktives Lernmedium verwendet werden, weil es effektiv und effizient für Studenten ist. Adobe Flash Professional Cs 6 ist ein Programm von Adobe und eine Standard-Anwendung für professionelle Authoring-Tools. Adobe Flash Professional Cs 6 kann im Lernprozess und im Unterricht verwendet, weil die Software mit Kombination Medien ausgestattet hat, so dass die Studenten aktive im Lernprozess (Selbststudium) können. Die Dozenten unterrichteten noch nie mit der Adobe Flash Professional Cs 6. Interaktive Lernmedium mit Adobe Flash Professional Cs 6 ist nicht schwer. Die Tools sind einfach zu bedienen. Deshalb brauchen die Dozenten interaktive Lernmediums, um das Thema "Aktiv in der Freizeit" besser besprechen zu können.

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

B. Die Problemidentifizierung

Der Hintergrund des Problems hat als Basis der Identifizierung folgende Untersuchungsprobleme:

1. Die Studenten lernen Deutsch mit wenige interessanten Lernmedium
2. Die Dozenten unterrichteten noch nie mit der Adobe Flash Professional Cs 6 Software.

C. Die Begrenzung des Problems

Diese Untersuchung wird auf die Erstellung eines Lernmediums mit der Adobe Flash Professional Cs 6 zum Thema "Aktiv in der Freizeit" durchgeführt.

D. Das Untersuchungsproblem

In dieser Untersuchung werden die folgenden Fragen behandelt:

1. Wie verläuft der Prozess der Erstellung eines Lernmediums mit dem Adobe Flash Professional Cs 6 zum Thema "Aktiv in der Freizeit"?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung eines Lernmediums mit dem Adobe Flash Professional Cs 6 zum Thema "Aktiv in der Freizeit"?

E. Das Untersuchungsziel

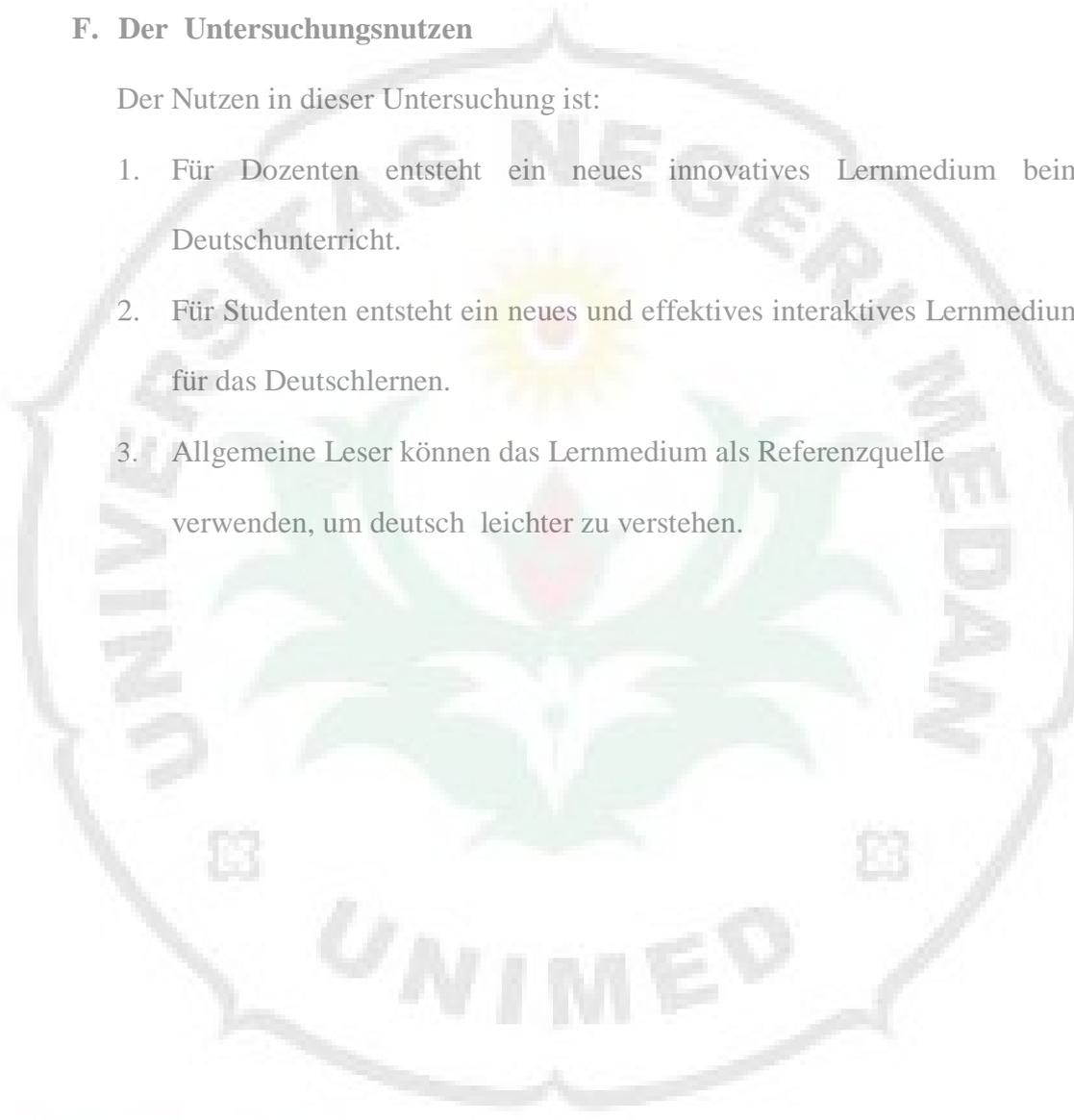
Das Ziel in dieser Untersuchung ist:

1. Das Lernmediums mit dem Thema "Aktiv in der Freizeit" zu erstellen.
2. Das Ergebnis der Erstellung eines Lernmediums mit dem Thema "Aktiv in der Freizeit" zu bewerten.

F. Der Untersuchungsnutzen

Der Nutzen in dieser Untersuchung ist:

1. Für Dozenten entsteht ein neues innovatives Lernmedium beim Deutschunterricht.
2. Für Studenten entsteht ein neues und effektives interaktives Lernmedium für das Deutschlernen.
3. Allgemeine Leser können das Lernmedium als Referenzquelle verwenden, um deutsch leichter zu verstehen.



THE
Character Building
UNIVERSITY