

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Heutzutage ist der Gebrauch von Fremdsprachen in verschiedenen Lebensbereichen sehr gefragt. Fremdsprachen sind sehr wichtig und werden in den Schulen unterrichtet. Mit anderen Worten kann Fremdsprache als Kommunikationsfenster zwischen Ländern bezeichnet werden. In Indonesien ist Deutsch eine Fremdsprache, die von vielen Menschen außer Englisch sowohl im Gymnasium, an der Universität als auch in verschiedenen Sprachschulen gelernt wird.

Beim Deutschlernen muss man vier Sprachkompetenzen beherrschen. Diese sind Hörverstehen, Sprechen (Sprechfertigkeit), Lesen (Leseverstehen) und Schreiben (Schreibfertigkeit). Die sprachlichen Aspekte wie grammatikalische Struktur und Wortschatz werden beim Erlernen der vier Sprachkompetenzen integriert vermittelt, um die Erreichung umfassender Deutschkenntnisse zu unterstützen.

In der Realität haben die Schüler noch wenig Interesse daran, Deutsch zu lernen. Basierend auf Beobachtungen der Verfasserin an der SMAN 5 Medan während des PPLT (*Integrated Field Experience Program*), welches im September bis November 2018 durchgeführt wurde, sind viele Schüler eher weniger daran interessiert Deutsch zu lernen. Gemäss des Ergebnisses der Umfrage ergab sich, dass die Schüler nur

wenig Motivation haben Deutsch zu lernen. Die Schüler finden, dass Deutsch langweilig, unattraktiv, nicht so wichtig und relativ schwierig ist. Außerdem gibt es nur wenige interessante Lernmedien. Das Lernen anhand von Bücher ist nicht genug, um die Schülern zu motivieren.

Damit das Lernen ansprechender ist, brauchen die Lehrer interessante Unterrichtsmaterialien, um die Lernmotivation der Schüler zu steigern. Lernmedien sind sehr wichtig. Asyar (2012:8) argumentiert, dass Lernmedien verstanden können als alles was Nachrichten von der Quelle auf geplante weise übermitteln oder kanalisieren kann, so dass es eine förderliche Lernumgebung gibt, in der Informationen des Lernprozesses effizient und effektiv gestalten können.

Es gibt viele Lernmedien, die im Lernprozess verwendet werden können. Einer von ihnen ist der Comic. Daryanto (2013:127) erklärt, dass der Comic als eine Form von Cartoon definiert werden kann, die den Charakter ausdrückt und Geschichte in einer Sequenz verwendet, die eng mit Bildern zusammenhängt und die Leser Unterhaltung bietet. Daryanto (2013:128) stellt weitere Vorteile von Comic fest, wie in einer Forschungsstudie von Thorndike festgestellt wurde, dass Kinder, die viel Comic lesen, zum Beispiel mindestens ein Comic pro Monat, das gleiche wie das Lesen von Lehrbücher jedes Jahr ist. Dies hat weitaus größeren Einfluss auf die Lesefähigkeit und das Vokabeltraining der Schüler im Vergleich zu Schülern, die keine Comics lesen. Man liest lieber den Comic als das Lehrbuch. Dies liegt daran, dass Comics Bilder enthalten, die eine systematische Handlung haben. Lehrbücher hingegen enthalten oft nur Wörter, die Sätze, das nicht unbedingt jeder in einem

Lehrbuch auslegen kann weil das menschliches Gehirn lieber Bilder als Wörter magst.

In dieser Untersuchung wird der Comic als ein Lernmedium in der Form eines - *LKS* (Arbeitsblätter) erstellt. Bis jetzt benutzen noch nicht die Schule SMAN 5 Medan und andere Schule in Medan Comic – Arbeitsblätter. Sie benutzen nur Lehrbuch, um Deutsch zu lernen. So dass wird Comic – Arbeitsblätter erstellt damit die Schüler Interesse, um Deutsch zu lernen haben.

Diese *LKS* (Arbeitsblätter) wird erstellt, um das Sprechen, Lesen und Schreiben zu trainieren. In der *LKS* (Arbeitsblätter) gibt es Dialog, in dem die Lesefähigkeiten und Sprechfähigkeiten der Schüler geschult werden. Darüber hinaus gibt es Übungen, die Schreibfähigkeiten der Schüler trainieren können. Es gibt auch interessante Bilder in diesem Arbeitsblätter. Das Thema des Comics ist *die Reise*. Dieses Thema wurde gewählt, weil es interessant und beliebt bei alltäglichen gesprächen sind. Dieser Comics - *LKS* (Arbeitsblätter) wird mit der *Medibang Paint Pro* Applikation erstellt.

Medibang Paint Pro ist eine Applikation, um Comics zu erstellen. *Medibang Paint Pro* ist ein leichtes und Kostenloses digitales Malprogramm und Comic-Hersteller mit verschiedenen Funktionen wie Pinseln, Schriftarten, *Background* und anderen Ressourcen. *Medibang Paint Pro* ist auch auf verschiedenen Windows-Plattformen, Ios, Mac Os X und auch Android verfügbar. Dieses Applikation ist auch mit Cloud-Speichherfunktionen aus gestattet, sodass die Benutzer ihre Arbeit problem losverschieben können.

Nach diesem Hintergrund wird ein Comic als Lernmedium in Form eines – *LKS* (Arbeitsblätter) für Klasse XII mit der Applikation *Medibang Paint Pro* zum Thema *die Reise* erstellt.

B. Die Problemsidentifizierung

Basierend auf dem beschriebenen Hintergrund wird diese Untersuchung wie folgt identifiziert:

1. Die Schüler sind eher weniger daran interessiert Deutsch zu lernen.
2. Die Schüler haben nur wenig Motivation Deutsch zu lernen.
3. Die Schüler finden, dass Deutsch langweilig, unattraktiv, nicht so wichtig und relativ schwierig ist.
4. Es gibt nur wenige interessante Lernmedien.
5. Das Lernen anhand von Bücher ist nicht genug, um die Schülern zu motivieren.

C. Die Problemsbegrenzung

Damit die Untersuchung stärker fokussiert werden kann, muss das Problem begrenzt werden. Das Problem wird um die Erstellung eines Comics als Arbeitsblätter für Klasse XII mit der Applikation *Medibang Paint Pro* zum Thema *die Reise* begrenzt.

D. Das Untersuchungsproblem

In dieser Untersuchung treten folgende Problem auf:

1. Wie ist der Prozess der Erstellung eines Comics als Arbeitsblätter für Klasse XII mit der Applikation *Medibang Paint Pro* zum Thema *die Reise*?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung eines Comics als Arbeitsblätter für Klasse XII mit der Applikation *Medibang Paint Pro* zum Thema *die Reise*?

E. Das Untersuchungsziel

Die Ziele dieser Untersuchung sind folgende:

1. Der Prozess der Erstellung eines Comics als Arbeitsblätter für Klasse XII mit der Applikation *Medibang Paint Pro* zum Thema *die Reise* zu beschreiben.
2. Das Ergebnis der Erstellung eines Comics als Arbeitsblätter für Klasse XII mit der Applikation *Medibang Paint Pro* zum Thema *die Reise* zu wissen.

F. Der Untersuchungsnutzen

Die Nutzen dieser Untersuchung sind wie folgt:

1. Der Comic als Arbeitsblätter kann den Schülern helfen, Deutsch zu lernen.
2. Der Comic als Arbeitsblätter kann als Lernressourcen verwendet werden und Referenz beim Unterrichten.
3. Die Ergebnisse dieser Untersuchung, kann als Referenz und Information für die weitere Untersuchung.