

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Hintergrund

Sprache ist ein Kommunikationsmittel, das im menschlichen Leben sehr grundlegend ist. Mit Sprache kann man mit anderen Individuen interagieren und in verschiedenen Ländern kommunizieren. In Bezug auf die Sprache lernen viele Menschen, insbesondere in Indonesien, Fremdsprachen. Ein davon ist Deutsch. Deutsch besteht aus vier Fähigkeiten: Hörverstehen, Sprechfertigkeit, Leseverstehen, und Schreibfertigkeit. Die Sprechfähigkeit ist eine der vier Kompetenzen von Sprachkenntnissen, die im menschlichen Leben eine wichtige Rolle spielen. In dieser Untersuchung geht es um Sprechfähigkeit, die das Thema „Orientierung“ im Buch Studio d A1 aufgreifen. Die Studenten lernen das Thema „Orientierung“ im vierten Semester. Basierend auf einer Umfrage im vierten Semester an der staatlichen Universität Medan, gibt es viele Studenten, die Interesse haben, dass das Lernmedium mit Videoscribe für Sprechfertigkeit im Studium benutzt wird. Die Studenten haben drinnen auch gesagt, dass sie mit etwas Interaktives als Lernmedium für Sprechfertigkeit unterrichtet werden mögen.

Im Deutschunterricht werden die Studenten grundsätzlich unterrichtet und angewiesen, damit man Fähigkeiten entsprechend angemessen sprechen, und für die direkte und indirekte Interaktion verwendet kann. Daher ist es sinnvoll, interaktiveres Lernmedium zu erstellen, das mit heutiger Technologie erstellt werden kann. Angesichts der sehr schnellen Entwicklung der Technologie müssen Lernen und Schüler digitale Medien nutzen, um maximales Lernen zu erreichen,

da attraktive Lernmedien die Schüler motivieren können, aktiv am Lehr-und Lernprozess teilzunehmen (Astuti & Bhakti, 2018).

Lernmedien dienen als Mittel, um dem Empfänger die Nachricht des Absenders zu übermitteln und die Gedanken, Gefühle, Aufmerksamkeit und Interessen der Schüler anzuregen. Eines der Lernmedien, die im Lern-und Lernprozess selten verwendet werden, ist die Verwendung des Sparkol Videoscribe- Programms.

Sparkol Videoscribe ist eine Software, die beim Lernen von Sprechen auf Deutsch helfen kann. Mit diesem Sparkol Videoscribe-Medium kann man Präsentationen interessanter und professioneller gestalten. In dieser Anwendung gibt es interessante Funktionen wie Bilder, Schreibweisen, Schriftmodelle, Farben und Musik, die nach man Wünschen ausgewählt werden kann, wodurch der Inhalt interessanter wird. Die Besonderheit dieser Anwendung ist das Bereitstellungsmodell, bei dem mit den Händen auf weißem Papier geschrieben oder gezeichnet wird, als würde der Lehrer das Material erklären. Darüber hinaus kann diese Anwendung auch mit Klängen gefüllt werden, die das präsentierte Material attraktiver machen.

Bei der Entwicklung von Lehrmedien mit "Sparkol Videoscribe" konzentriert sich die Forscherin nur auf ein Thema, nämlich die Orientierung. Das Thema „Orientierung“ ist als Lernmedium sehr wichtig. Das wird in Form von Kartenspiel gemacht werden. Es geht darum, Nord, Süd, Ost, und West zu zeigen. Orientierungszeichen müssen auf die Karte gedruckt werden, um Verwirrung zu vermeiden. Richtungen auf der Karte sind normalerweise in Form von Pfeilen nach Norden (<http://brainly.co.id/tugas/4967>).

Basierend auf der obigen Beschreibung werden die Verfasserin in dieser Forschung ein deutschsprachiges Lernmedium entwickeln, das von Pädagogen verwendet werden kann, nämlich ein Lernmedium in Form von Videoscribe Sparkol in schriftlicher Form, damit es für Studenten nützlich sein, im Studium zu benutzen.

B. Die Problemidentifizierung

Die Probleme sind folgende:

1. Beim Unterrichten, besonders Sprechfertigkeiten, wird die Applikation Sparkol Videoscribe noch nie als interaktiveres Lernmedium benutzt.
2. Es gibt noch kein Lernmedium zum Thema „Orientierung“

C. Die Problembegrenzung

Diese Untersuchung fokussiert auf die Erstellung eines Lernmediums Zum Thema „Orientierung“ Mithilfe des Programms „Sparkol Videoscribe“.

D. Das Untersuchungsproblem

Die Probleme dieser Untersuchung sind folgende:

1. Wie ist der Prozess die Erstellung eines Lernmediums zum Thema „Orientierung“ mithilfe des Programms „Sparkol Videoscribe“
2. Wie ist das Ergebnis die Erstellung eines Lernmediums zum Thema „Orientierung“ mithilfe des Programms „Sparkol Videoscribe“

E. Die Untersuchungsziele

Die Untersuchungsziele sind folgende:

1. Zu beschreiben, wie der Prozess der Erstellung eines Lernmediums zum Thema „Orientierung“ mithilfe des Programms „Sparkol Videoscribe“.
2. Zu beschreiben, wie das Ergebnis der Erstellung eines Lernmediums zum Thema „Orientierung“ mithilfe des Programms „Sparkol Videoscribe“.

F. Die Untersuchungsnutzen

Die Untersuchungsnutzen sind wie folgt:

1. Die Dozenten können das erstellte Lernmedium als interessanten Lernstoff und als neues Medium im Deutschunterricht verwenden.

2. Für die Studenten kann dieses interaktiven Medium als ein neues effektives und effizientes Lernmedium beim Deutschlernen dienen.
3. Diese Untersuchung kann als Referenz für weitere Untersuchungen verwendet werden.



THE
Character Building
UNIVERSITY