

# KAPITEL I

## EINLEITUNG

### A. Der Hintergrund

Insbesondere verschiedene frühere Untersuchungen haben gezeigt, dass *Digital Storytelling* den Lehr- und Lernprozess in mehrfacher Hinsicht positiv beeinflusst und unterstützt. Der Prozess der Erstellung von *Digital Storytelling* zielte darauf ab, den Studenten zu helfen, ihre Ideen zu organisieren und auszudrücken, das Lese- und Sprechverständnis zu verbessern, die Entwicklung und Bildung soziokultureller Identitäten und kritischer Alphabetisierung zu fördern. Durch das Teilen von *Digital Storytelling* können die Studenten dazu beitragen, das Bewusstsein für das Lernen zu schärfen und das Wissen zu erweitern. Als Lehrstrategie wurde *Digital Storytelling* von Pädagogen auf allen Ebenen eingesetzt, um Lernmethoden über traditionelle Kulturen effektiver zu stärken und zu bereichern.

Smeda, Dakich und Sharda (2014) untersuchen die Vorteile des Lernens aus *Digital Storytelling* und haben den Schwerpunkt darauf, die Auswirkungen des digitalen Geschichtenerzählens auf das Lernen und das Engagement der Studenten zu bewerten. *Digital Storytelling* kann eine Reihe von Lernfähigkeiten wie Schreiben, Sprechen, Lesen, Hören, Forschen, Kommunikationstechnologie oder Anwendungen verbessern. Darüber hinaus unterstreichen die Ergebnisse der digitalen Fähigkeit des *Storytelling*,

Lernerfahrungen auszudrücken, Vielfalt zu unterstützen, das Selbstvertrauen zu stärken und soziale Fähigkeiten zu verbessern.

In Lehr- und Lernaktivitäten ist laut Muhyadi, et.al. (2010) *Digital Storytelling* eine der Lernmethoden, die versuchen, mehrere Fähigkeiten zu kombinieren, nämlich Hörfähigkeiten, Sprechfähigkeiten, Schreibfähigkeiten, Lesefähigkeiten und Programmmanagementfähigkeiten, die Computer- und technologieentwicklungen nutzen. Dies wird auch durch die Aussage von Heriyana und Maureen (2014) unterstützt, die das Schreiben auf der Webseite der University of Houston zitiert, das Lernen mit *Digital Storytelling* kann viele Fähigkeiten verbessern, die von Recherchefähigkeiten, Schreibfähigkeiten, Sprechfähigkeiten, Fähigkeiten mit Technologie, Präsentationsfähigkeiten, Interviewfähigkeiten, Fähigkeiten bei der Lösung von Problemen, Fähigkeiten bei der Beurteilung von Dingen reichen.

Digital Storytelling ist eines der Lernmedien, von denen kann man sagen, dass sie für die Tourismuslimern effektiv sind, dies wird durch die Verbreitung des Fragebogens über Google Form an Studenten der Deutschausbildung der Universität von Medan im Jahr 2020 belegt. Die Ergebnisse belegen, dass 94,7% des Digital Storytelling effektiv als eines der deutschen Medien auf die Tourismuslimern eingesetzt wird. Dann sagen viele der 2020-Studenten, dass Tourismuslimern eine der lernen sind, die schwer zu verstehen und zu üben sind. Viele Studenten vom Jahrgang 2020 wählen das Sprechen als eine der Fähigkeiten, die durch *Digital Storytelling* im Tourismus-Lernen trainiert werden können.

Die Ergebnisse zeigen auch, dass 100% der Deutschstudenten damit einverstanden sind, *Digital Storytelling* in Bezug auf klein Stadt "Sipirok" zu machen. Dann zeigten 63,2% auch, dass viele der Deutschstudenten vom Jahrgang 2020 eine der Kaffee produzierenden Regionen und eine der vielen Touristenattraktionen in Nord-Sumatra nicht kannten.

Tourismus wird auch im RI-Gesetz Nr. 10 von 2009 erwähnt. Tourismus ist eine Tourismusaktivität, die der Gemeinschaft, Geschäftsleuten, der Regierung und lokalen Regierungen, die sie unterstützen, verschiedene Einrichtungen und Dienstleistungen bietet. Während Auffermann (2010:10) den Tourismus als alle Phänomene definiert, die mit dem Verlassen des gewohnten Wohnortes und dem Leben an einem anderen Ort verbunden sind. In RPS Tourismus werden Untersucherin Material zum Thema "Budaya Sumatera Utara: Adat dan Kuliner Lokal Sumatera Utara" aufnehmen. Die Untersucherin halten dieses Material für sehr geeignet, um für diese Untersuchung verwendet zu werden, da diese Untersuchung das Thema der kleinen Stadt Sipirok aufwirft, die in dieser kleinen Stadt Sipirok eine Menge natürlichen Reichtums in Nordsumatra bewahrt, sowohl in Bezug auf Touristenattraktionen als auch auf natürliche Ressourcen.

Dieses Lernmedium wird mit Hilfe der *CapCut*-Applikation entwickelt. Die *CapCut* Applikation ist für Anfänger leicht verständlich. Lernmedien, die *CapCut* Applikation zum Thema *Storytelling* über Sipirok verwenden, können das Sprachverständnis der Studenten und die Leseinteressen der Studenten verbessern. Basierend auf den oben genannten Problemen ist es sehr wichtig,

ein interessantes Lernmedium zu erstellen. Daher wird in dieser Untersuchung ein *Storytelling*-Lernmedium mit Hilfe der *Capcut*-Applikation erstellt.

Diese Untersuchung wird *Digital Storytelling* in Bezug auf die kleine Stadt "Sipirok" schaffen, indem viele aufgenommene Videos, Sounds, Texte, Bilder, unterstützende Animationen, Effekte und Soundeffekte kombiniert wird. Diese Untersuchung beginnt mit dem Sammeln von Informationen und Daten über die durchzuführende Untersuchung.

In Bezug auf Sipirok wird Sipirok als ein ziemlich großes Gebiet mit einer Gemeinschaft interpretiert, die in den ehemaligen drei Divisionen Parau Sorat, Baringin und Sipirok liegt. Diese drei Abteilungen, deren Eingeborener Siregar genannt werden, und auch das Oberhaupt des Teils wird auch Siregar genannt. Sipirok wird auch als ein Dorf interpretiert, das aus Gruppen von Bagas Godang, Hutasuhut, Pagurabaan, Bagas Lombang, Sipirok-Markt und vielen mehr besteht.

Mit dem oben genannten Hintergrund und unterstützt durch die Verbreitung von einem online-Fragebogen über Google Form über die Bedeutung oder das Programm von *Digital Storytelling* für Studenten in der Klasse vom Jahrgang 2020. Und als Ergebnis der Verteilung eines Fragebogens stimmten die Studenten zu, *Digital Storytelling* zu haben, um ein einzuführendes Gebiet in Nord-Sumatra, das für seine kalte Luft, Kaffee, Songket, Perlen und Touristenattraktionen berühmt ist, zu erzählen. Nachdem die Erklärung ausgearbeitet wird, wird das Thema "Die Erstellung einer *Digital Storytelling* über Sipirok für das Fach Tourismus" angesprochen.

## **B. Die Problemidentifizierung**

Die in der Untersuchung identifizierten Probleme sind:

1. In Bezug auf Sipirok und in Bezug auf Touristenattraktionen in Sipirok, die nur wenige Menschen kennen.
2. Nur wenige Menschen kennen *Digital Storytelling* und die Anwendungen von *Digital Storytelling* im Deutschunterricht.
3. Die Motivation der Studenten beim Fach Tourismus ist immer noch gering.

## **C. Der Fokus der Untersuchung**

Diese Untersuchung wird auf die Erstellung einer *Digital Storytelling* über Sipirok für das Fach Tourismus fokussiert.

## **D. Das Untersuchungsproblem**

1. Wie läuft der Prozess der Erstellung einer *Digital Storytelling* über Sipirok für das Fach Tourismus?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung einer *Digital Storytelling* über Sipirok für das Fach Tourismus?

## **E. Das Untersuchungsziel**

Die Ziele dieser Untersuchung sind:

1. Es soll herausgefunden werden, wie der Prozess der Erstellung einer *Digital Storytelling* über Sipirok für das Fach Tourismus mithilfe der *CapCut* Applikation läuft.

2. Es soll herausgefunden werden, wie das Ergebnis der Erstellung einer *Digital Storytelling* über Sipirok für das Fach Tourismus mithilfe der *CapCut* Applikation ist.

#### **F. Der Untersuchungsnutzen**

Die Untersuchungsnutzen sind:

1. Die Deutschstudenten können Deutsch mit der *Digital Storytelling* über Sipirok mithilfe der *CapCut* Applikation für das Lernmedium sprechen.
2. Als Information über Sipirok in Form von *Digital Storytelling* für Lernmedien zum Tourismus.
3. Andere Untersucher können die Ergebnisse der Untersuchung als Referenz für zukünftige Untersuchung verwenden.

