

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Die Bildung hat einen wichtigen Aspekt im menschlichen Leben. Dies ist so, dass es ein menschliches Bemühen gibt, sich auf den Prozess der Reifung und Wissensvermehrung zu richten. Bei Lernaktivitäten wird erhofft, dass jemand, der zunächst nicht fähig werden kann und der nicht versteht, zu einem Verständnis wird. Jeder muss lernen, damit er Wissen, eine gute Einstellung oder Fähigkeiten hat. Daher ist es notwendig, die Welt der Bildung weiterzuentwickeln und zu aktualisieren.

Die technologische Fortschritte haben zu einem Rückgang des Interesses am Lesen geführt. Basierend auf einer Umfrage des *Programme for International Student Assessment* (PISA), die von der Organisation für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (2019) veröffentlicht wird, liegt Indonesiens Alphabetisierungsrate auf Stufe 62 von 70 Ländern. Die Nutzung von Technologien wie Fernsehen und Internet hat Printmedien verdrängt, weil sie attraktiver und praktischer sind. Fast jeder hat einen Fernseher zu Hause und besitzt bereits ein Gerät, das sich mit dem Internet verbinden kann. In einer von *Hootsuite* und *We Are Social* (2021) durchgeführten Umfrage belegt Indonesien den 19. Platz von 47 Ländern mit der höchsten identifizierten Internetnutzung. 98,5 % der 181,9 Millionen Einwohner verbringen ihre Zeit damit, Online-Videos

anzusehen. Dieses Phänomen ist kein Hindernis, um weiter zu lernen. Fortschritte und Raffinesse der Technologie können auch in der Welt der Bildung genutzt werden. Bei der Umsetzung formaler oder nicht-formaler Bildung werden Einrichtungen und Infrastrukturen für die Bereitstellung von Lernmaterialien benötigt. Eines der Mittel, die zum Lernen verwendet werden können, ist animierte Videomedien.

In dieser Untersuchung wird eine Videoanimation entwickelt. Das Kindergeschichtenbuch „*Sammlung von Tiergeschichten im Koran*“ von Rahayu (2017) lässt sich zu einem animierten Videomedium entwickeln. Es gibt 28 Kurzgeschichten in diesem Buch. In dieser Untersuchung wird nur eine Geschichte mit dem Titel *Biene, die fleißig Honig machen* verwendet. Basierend auf Internet-Suchergebnissen wird dieses Buch nie in Fremdsprachen übersetzt und animiert, auch auf Deutsch. Die in dieser Untersuchung verwendeten Geschichten sind allgemeine Natur, so dass die entstehenden animiertes Videomedium in deutscher Sprache für das Aupair-Programm oder als Medium zum Deutschlernen in Schulen und Universitäten verwendet werden können. Es gibt viele Software zum Bearbeiten und Erstellen animiertes Videomedium, darunter *Adobe Photoshop* und *Wondershare Filmora*. Diese Software hat viele Vorteile, die zum Erstellen und Bearbeiten von animiertem Videomedium verwendet werden können, die erstellt werden. Von diesem Hintergrund interessiert sich die Verfasserin für eine Untersuchungsarbeit mit dem Titel „Die Erstellung der Animation der Kindergeschichte mit dem Titel *Biene, die fleißig Honig machen*“.

B. Die Problemidentifizierung

Die Probleme von dieser Untersuchung sind:

1. *Biene, die fleißig Honig machen* von Rahayu wird noch nicht ins Deutsche übersetzt.
2. *Biene, die fleißig Honig machen* von Rahayu wird noch nicht animiert.

C. Der Fokus der Untersuchung

Die Verfasserin beschränkt diese Untersuchung auf die Erstellung von animiertem Videomedium basierend auf dem Buch *Biene, die fleißig Honig machen* von Rahayu.

D. Das Untersuchungsproblem

Die Probleme in dieser Untersuchung sind folgende:

1. Wie ist der Prozess der Erstellung von animiertem Videomedium basierend auf der Kindergeschichte *Biene, die fleißig Honig machen* von Rahayu?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung von animiertem Videomedium basierend auf der Kindergeschichte *Biene, die fleißig Honig machen* von Rahayu?

E. Das Untersuchungsziel

Die Ziele dieser Untersuchung sind:

1. Um den Prozess der Erstellung von animiertem Videomedium basierend auf der Geschichte im Buch *Sammlung von*

Tiergeschichte im Koran (Kumpulan Cerita Binatang dalam Al-quran) von Rahayu zu beschreiben.

2. Um die Ergebnisse der Erstellung von animiertem Videomedium basierend auf der Geschichte im Buch *Sammlung von Tiergeschichte im Koran* (Kumpulan Cerita Binatang dalam Al-quran) von Rahayu darzustellen.

F. Der Untersuchungsnutzen

1. Deutschlernende können Deutsch mit animiertem Videomedium für Kindergeschichten lernen, damit sie die deutsche Sprache verstehen und durch Deutsch erkunden können, dann können sie ihre Deutschkenntnisse verbessern.
2. Deutschlerner können dieses animierte Videomedium als ein interessantes Lernmaterial im Unterricht verwenden.
3. Diese Untersuchung kann als Vergleichsstudie für relevante Untersuchungen verwendet werden.
4. Es wird erwartet, dass die Existenz animiertes Videomediums für Kindergeschichten als Motivation für die Gemeinschaft genutzt wird und die Kreativität bei der Erstellung von Lernmedien steigert.