

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Fremdsprache ist ein Kommunikationsmittel, das Informationen vermitteln kann. Sprache ist auch ein Mittel für die Interaktion sozialer Beziehungen zwischen Individuen. Auch in Indonesien wurden viele Fremdsprachen unterrichtet. Die Anwendung von Fremdsprachen in Indonesien umfasst: Englisch, Mandarin, Deutsch, Japanisch, Koreanisch und andere. Deutsch wird bereits ab der Oberschule und an mehreren Universitäten in Indonesien unterrichtet.

Beim Deutschlernen gibt es vier Fähigkeiten: Lesen, Hören, Schreiben und Sprechen. Sprechfertigkeit ist eine der vier Sprachfertigkeiten, die im menschlichen Leben sehr wichtig sind. Die Fähigkeit, Deutsch zu sprechen, ist immer noch ziemlich kompliziert, denn jemand, der sich immer noch nicht sicher fühlt oder sich schämt. Es gibt auch mehrere ursächliche Faktoren, die von den Deutschlernenden erlebt werden, wie das Fehlen von Lernmedien und das Lernen, das nicht effektiv war, so dass das Sprechen der deutschen Sprache immer noch kompliziert ist und sie das Lernen langweilt. Aus diesem Grund ist es notwendig, über Medien zu verfügen, die das Interesse der Deutschstudierende am Lernen wecken können.

Lernmedien sind alles, was bei Lernaktivitäten eingesetzt wird, um den Geist zu motivieren und zu stimulieren und das Interesse am Lernen zu steigern. Nach Süß et al. (2018: 185) erklärt, mit dem Einsatz von Medien ist immer die Erwartung verbunden, dass Inhalte anschaulich vermittelt werden können und die Unterrichtsziele besser, mithin leichter erreicht werden.

Die Entwicklung der Zeit erfordert auch die Beteiligung des Menschen an der Entwicklung, die Präsenz der Entwicklung von Wissenschaft und Technologie kann als Weg zur Verbesserung der Lernqualität genutzt werden. Die Bildungstechnologie ist zu einer wichtigen Kraft für die Weiterentwicklung des Bildungswesens geworden. Die Entwicklung von Wissenschaft und Technik, die immer ausgefeilter wird, hat einen erheblichen Einfluss auf mehrere Aspekte des menschlichen Lebens.

Yaumi (2018: 27) erklärt, das Lernen hat sich mit visuellen Medien so weit entwickelt, dass es notwendig ist, Ton in Visuals hinzuzufügen oder zu integrieren, dann wird ein neues Konzept des Lernens mit audiovisuellen Medien geschaffen, mit dem Hauptaugenmerk auf der Wissensentwicklung der Schüler durch die Sinne der Augen und Ohren.

Aus einer Befragung von Zweitsemesterstudierenden der Klasse B'2020 geht hervor, dass das Deutschlernen aufgrund der ineffektiven Lernmedien gelangweilt ist. Die meisten Schüler haben Schwierigkeiten, sich Redemittel zu merken, schämen sich, direkt mit anderen zu sprechen, und sind daran interessiert, mit animierten Videos als Lernmedium zu lernen. Ausgehend von dieser Problematik hält es die Untersucherin für notwendig, einen Lernprozess mit interessanten Medien zu entwickeln, damit ein hohes Lerninteresse bei Deutschlernern besteht. Lernmedien werden verwendet, um den Geist zu stimulieren, die Begeisterung und die Motivation zum Lernen zu steigern. Als Lernmedium mit einem animierten Video auf Basis von Powtoon verwendet.

Es gibt viele Medien, die verwendet werden können, um die Sprechfähigkeit von Deutschstudierende zu trainieren, darunter Powtoon. Basierend aus dem Ergebnis des vorgelegten Fragebogens gibt es immer noch viele Deutschstudierende, die Powtoon nicht kennen und Powtoon noch nie im Sprechfertigkeitkurs verwendet haben. Powtoon ist ein effektive Software, um Lernmedium zu erstellen.

Animierte Videos mit Hilfe der Powtoon Software erstellt animierte Videos, die mit Lernmaterialien gefüllt werden können, sodass sie als Lernmedien sowohl an Schulen als auch an Universitäten verwendet werden können, weil sie interessant und kreativ wirken. Powtoon ist eine Online-Software, auf die im Internet zugegriffen werden kann und die als 3D-Animationsersteller fungiert, der als Lernmedium verwendet werden kann. Frühere Untersuchung von Lince M Sihombing verwendeten Powtoon, aber es gibt einen Unterschied Der Unterschied ist dass Powtoon für Deutsch im Hotel verwendet wurde. In dieser Untersuchung Powtoon als Lernmedien im Sprechen A2 verwendet und die verwendet Software war die neueste Version.

Basierend auf der obigen Hintergrund hat Die Untersucherin, eine video animation als Lernmedium für Sprechen A2 mit der Hilfe Powtoon zum Thema "Medien im Alltag" zu erstellen.

B. Die Problemidentifizierung

Vor dem Hintergrund des obigen Problems lassen sich folgende Probleme identifiziert:

1. Die Studenten langweilen sich wegen der ineffektiven Lernmedien.

2. Deutschstudierende haben Schwierigkeiten beim Sprechen.
3. Es werden keine auf Powtoon basierenden animierten Videomedien verwendet.
4. Studierende interessieren sich für Powtoon Software als zusätzliches Medium zum Erlernen der Sprechen A2 zum Thema Medien im Alltag.

C. Der Fokus der Untersuchung

Diese Untersuchung fokussiert sich auf die Erstellung der Animation zum Thema "Medien im Alltag" mit der Hilfe Powtoon als Lernmedium für Sprechen A2.

D. Das Untersuchungsproblem

Basierend auf den obigen Problemen umfasst die Formulierung des Problems:

1. Wie ist der Prozess der Erstellung einer Video Animation als Lernmedium für Sprechen A2 mit der Hilfe Powtoon zum Thema "Medien im Alltag"?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung einer Video Animation als Lernmedium für Sprechen A2 mit der Hilfe Powtoon zum Thema "Medien im Alltag"?

E. Das Untersuchungsziel

Die Ziele dieser Untersuchung sind es:

1. Zu erklären, wie die Prozess der Erstellung einer Video Animation als Lernmedium für Sprechen A2 mit der Hilfe Powtoon zum Thema "Medien im Alltag" ist.
2. Zu erklären, wie das Ergebnis der Erstellung einer Video Animation als Lernmedium für Sprechen A2 mit der Hilfe Powtoon zum Thema "Medien im Alltag" ist.

F. Der Untersuchungsnutzen

Die Nutzen dieser Untersuchung sind:

1. Dieses Lernmedium kann das Interesse am Deutschlernen steigern, insbesondere an den Deutschkenntnissen zum Thema "Medien im Alltag".
2. Die Untersucher können Erkenntnisse über die Verwendung von Software auf Powtoon hinzufügen.
3. Deutschlehrer können animierte Videos als interessante Lernmedien im Lernprozess einsetzen.

