

# KAPITEL I

## EINLEITUNG

### A.Hintergrund

Indonesien ist ein Land mit mehr als 17.000 Inseln. Die Weitläufigkeit Indonesiens macht dieses Land sehr kultiviert. Indonesische Kultur ist sehr vielfältig, nicht nur mit den Handwerken, sondern auch mit Soziokultur visualisiert, einschließlich der traditionellen Kinderspiele. Jede Region in Indonesien hat ein einzigartiges traditionelles Kinderspiel. Traditionelle Kinderspiele sind nicht nur ein Spaß für Kinder, sondern haben auch reiche kulturelle Werte, die in ihrem Herkunftsgebiet angewendet werden (Wijayanti, 2014: 52). Die Werte sind Ehrlichkeit, Zusammenarbeit, Sportsgeist, Hilfe, Verantwortung, Disziplin, usw. (Anggita, et al., 2018: 55). Diese Botschaften sind nützlich für die Entwicklung der motorischen, kognitiven, emotionalen und sozialen Fähigkeiten von Kindern als Vorbereitungs- oder Lernwerkzeug für das Leben im Erwachsenenalter (Kurniawan, 2019:7). Dies zeigt, dass traditionelle Spiele eine der kulturellen Repräsentationen in Indonesien sind. Daher müssen traditionelle Kinderspiele wirklich erhalten bleiben, damit sie nicht verschwinden.

Es gibt 787 traditionelle Kinderspiele, die über ganz Indonesien verteilt sind (Statistische Daten des Ministeriums für Bildung und Kultur 2021). Nasution (2021:1) erklärt, dass jede Provinz in Indonesien ihr eigene traditionelle Kinderspiele hat, eines davon im Norden von Sumatra. Und jede Region im Norden von Sumatra hat auch ein anderes Spiel. Einer davon befindet sich im Dorf Rinate, Sibolga. Einige der Kinderspiele in diesem Dorf sind *Batu Limo*, *Peok-*

*peok*, *Piccek*, *Congklak* und *Kalereng*. *Batu Limo* ist ein Spiel für Mädchen (aber die Jungen können auch mitmachen) mit 5 kleinen runden Steinen, die in der Handfläche gehalten und dann zusammen hochgeworfen und mit dem Handrücken gehalten werden. *Peok-peok* ist ein Spiel, bei dem man gemeinsam jagt, wer abwechselnd jagen kann. Die Kinder müssen schnell laufen und hocken, wenn der Feind vorbeikommt. *Piccek* ist ein Spiel, das mit Gruppen gespielt wird, zwischen Männern und Frauen auf einem Feld/einer Straße oder einem flachen Boden, bei dem der Boden ausgekleidet oder die Straße mit Kreide mit einem "menschlichen" Muster gemalt wird, dann sind die Teilnehmer an der Reihe, über den gebildeten Kreis zu springen mit einem dünnen runden Steinwerkzeug. *Kalereng* ist ein Gruppenspiel, bei dem mehrere Murmeln aufeinander gestapelt werden. Murmeln, die aus dem Kreis herauskommen, werden für verloren erklärt und gehören dem Gegner. *Congklak* ist ein Spiel mit 7 Holz- oder Kunststoffwerkzeugen und 7 gefüllten Steinen.

Es gibt viele Werte, die in der traditionellen Kinderspielen angewandt werden, sodass sie erhalten werden müssen. Aber zurzeit findet die Technologie immer mehr Aufmerksamkeit, sowohl bei Erwachsenen und Jugendlichen als auch bei Kindern. Dies führt dazu, dass die traditionelle Kinderspiele weniger erhalten werden. Bei der Erhaltung traditioneller Kinderspiele sind eine Erneuerung und Neuvisualisierung traditioneller Kinderspiele erforderlich, da die Erneuerung sie attraktiv und in diesen modernen Zeiten leicht akzeptierbar macht (Fad, 2014:6). Die Erhaltung der Kinderspiele kann durch Bildung durchgeführt werden. In der Deutschabteilung an der UNIMED studieren die Studenten das Fach Deutsch für

Kinder im 5. Semester. Basierend auf Deutsch für Kinder Lehrplan ist eines der Ziele dieses Fach die Kinderspiele aus Indonesien und Deutschland beherrschen zu können. Das zeigt, dass die traditionelle Kinderspiele können in diesem Fach integriert werden (Deutsch für Kinder Lehrplan. 2020. Deutschabteilung UNIMED).

Um sicherzustellen, dass traditionelle Kinderspiele in Indonesien besonders im Dorf Rianiate, Sibolga im Fach Deutsch für Kinder aufgenommen werden müssen, wurde eine Online-Umfrage unter die Studenten im 6. Semester am 4. Februar 2022 durchgeführt. Basierend auf den Umfrageergebnissen kann zusammengefasst werden, dass die traditionelle Kinderspiele in diesem Fach noch nicht integriert sind, obwohl die Beherrschung der traditionellen Kinderspiele eines der Ziele von diesem Fach ist. Die Studenten kennen keine Kinderspielen im Dorf Rianiate,, obwohl zwei von fünf Kinderspielen in ganzen Indonesien von Kindern gespielt werden. Das mangelnde Medium, das die traditionellen Kinderspiel einführt, ist der Grund, warum viele traditionelle Kinderspiele nicht erkannt werden. Ausserdem finden die Studenten, dass die digitale Spielen sind bevorzugt als die traditionellen Kinderspiele.

In dieser modernen Zeit kann die Einführung traditioneller Kinderspiele mit einem digitalen Lernmedium im Fach Deutsch für Kinder erfolgen. In der Umfrage finden die Studenten, dass eine Videoanimation zu der traditionellen Kinderspiele geeignet ist. Mit einer Videoanimation können die Studenten traditionellen Kinderspiele im Dorf Rinate Sibolga verstehen. Diese Videoanimation ist interessant und hilfreich, weil es traditionellen Kinderspiele und die Situationen

erklären kann, in denen Kinder spielen. Mit diesen Videos können die Studenten verstehen, wie sie gespielt werden und wie sich die Spieler fühlen. Das Ergebnis von der Umfrage stimmt mit der Meinung von Fad (2014:6), die traditionelle Kinderspiele müssen heute von Kindern akzeptiert werden, ein Weg ist der Einsatz vom digitalen Technologie.

Nach der Datensammlung der Umfrage, kann die Lösung des Problems entschieden wurden, nämlich eine Videoanimation über die traditionellen Kinderspiele im Dorf Rianiate, Sibolga. Laut Aldrian (2019: 6) die Vorteil von der Videoanimation als Lernmedium ist, dass die Lerninhalte von Lehrenden selbst erstellte Erklär- oder Lernvideos personalisiert werden, im Vergleich zu sehr sachlich formulierten, textbasierten Lernunterlagen. Eine Videoanimation ist wie ein Film, kurzes Video, Musikvideos, aber es wird im Form 2D dargestellt. Die wichtige Dinge in einer Animation sind die bewegende Illustrationen und Töne. Musik und Texte können in der Videoanimation hinzugefügt wurden, damit die Videoanimation interessanter ist. Bei der Erstellung der Videoanimation muss alle Inhalte der Animation relevant, weil irrelevante Bilder den Lernerfolg ebenfalls negativ beeinflussen. Heute erstellen viele Leute Videoanimation für mehrere Zwecke, weil die Erstellung nicht so schwierig für Anfänger ist. Die benötigte Applikation zur Erstellung einer Animation sind vielfältig, aber die häufigste verwendete Applikation ist *Adobe After Effect CC*, deswegen wird in dieser Untersuchung *Adobe After Effect CC* verwendet.

Derzeit gibt es Videoanimation über traditionellen Kinderspiele in Nordsumatra, aber leider erwähnen sie keine traditionellen Spiele aus dem Dorf

Rinate Sibolga, obwohl es viele interessante Spiele aus diesem Dorf gibt. Durch diese Videoanimation können die Studenten traditionelle Spiele im Dorf Rinate Sibolga kennenlernen, nämlich *Batu Limo*, *Peok-Peok*, *Piccek*, *Congklak* und *Kalereng*. Basierend auf dem Hintergrund ist die Videoanimation zum Lernen die Kinderspiele im Dorf Rianiate, Sibolga zu erstellen.

### **B. Die Problemidentifizierung**

Basierend auf dem oben beschriebenen Hintergrund können Probleme wie folgt identifiziert werden :

1. Traditionellen Kinderspiele im Dorf Rianiate, Sibolga wurden im Fach Deutsch für Kinder noch nicht integriert.
2. Die Studenten kennen noch nicht die Kinderspiele im Dorf Rianiate, Sibolga.
3. Es gibt noch keine Videoanimation zum Thema Kinderspiele im Dorf Rianiate, Sibolga.
4. Es gibt weniger Medien, die über die traditionellen Kinderspiele in Indonesien, besonders im Dorf Rianiate, Sibolga beschreibt.
5. Die traditionelle Kindespiele sollen erhalten und im Unterricht eingeführt werden.
6. Eine Videoanimation ist ein geeignetes Lernmedium, um die traditionellen Kinderspiele zu beschreiben.

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

Da nicht alle identifizierte Probleme in dieser Untersuchung löschen können, wurde sie begrenzt. Die Begrenzung des Problems in dieser Untersuchung ist die Erstellung einer Videoanimation von Kinderspielen im Dorf Rianiate, Sibolga. Die

ausgewählte traditionelle Kinderspiele im Dorf Rianiate, sind *Batu Limo*, *Piccek*, *Peok-peok*, *Congklak*, und *Kalereng*. Die Erstellung der Videoanimation braucht die Hilfe einer Applikation nämlich *Adobe After Effect*.

#### **D. Das Untersuchungsproblem**

Die Probleme dieser Untersuchung sind:

1. Wie ist der Erstellungsprozess einer Videoanimation von Kinderspielen im Dorf Rianiate, Sibolga?
2. Wie ist das Ergebnis von der Erstellung einer Videoanimation von Kinderspielen im Dorf Rianiate, Sibolga?

#### **E. Das Untersuchungsziel**

Basierend auf der Untersuchungsprobleme sind die Untersuchungsziele wie unten:

1. Um den Erstellungsprozess einer Videoanimation von Kinderspielen im Dorf Rianiate, Sibolga zu beschreiben.
2. Um das Ergebnis von der Erstellung einer Videoanimation von Kinderspielen im Dorf Rianiate, Sibolga zu beschreiben.

#### **F. Das Untersuchungsnutzen**

Das Nutzen dieser Untersuchung sind:

1. Die Videoanimation von Kinderspielen im Dorf Rianiate, Sibolga kann als Lernmedium im Deutsch für Kinder Unterricht verwendet werden.
2. Die Studenten können die Kinderspielen im Dorf Rianiate, Sibolga wissen und verstehen.

3. Durch diese Videoanimation können die Studenten über die Kultur und moralischen Werte im Dorf Rianiate, Sibolga lernen und sie erleichtert den Dozenten, sie vorzustellen.

