

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Lernmedien sind alles, was dazu verwendet werden kann, Lerninformationen an Studenten zu vermitteln und Gedanken, Gefühle, Aufmerksamkeit und Lernbereitschaft anzuregen, um den Lernprozess zu fördern. Lernmedien beziehen sich in der Regel auf Objekte, die im Klassenzimmer eingesetzt werden, um die Effektivität des Lehr- und Lernprozesses zu unterstützen. Medien spielen in der Welt der Bildung eine sehr wichtige Rolle, als Vermittler oder Kanal in einem Kommunikationsprozess zwischen Kommunikatoren und Kommunikanten fungieren. Die Entwicklung von Lernmedien ist ein Prozess des Entwurfs, der Herstellung, der Verbesserung und der Entwicklung eines Produkts, das für die Bereitstellung von Lernmaterialien verwendet werden kann. Die rasante Entwicklung von Wissenschaft und Technik macht den Bedarf an Technologie zu einem sehr wichtigen Bedürfnis in der heutigen Welt. Im Zusammenhang mit dem Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien in der heutigen Bildung sind E-Module eine der digitalen Technologien, die den Lehr- und Lernprozess unterstützen können. E-Module sind eine der Auswirkungen der technologischen Entwicklung, bei der gedruckte Module zu elektronischen Modulen entwickelt werden können. E-Module ermöglichen es den Studenten, überall und jederzeit Aktivitäten in Form von Lernmaterialien durchzuführen, ohne an Raum und Zeit gebunden zu sein, und sie können selbständig aus verschiedenen bereitgestellten Quellen lernen. Das von der Untersucherin entwickelte E-Modul ist ein E-Modul in Form einer

Anwendung für ein Smartphone. Die Vorteile von E-Modulen auf Smartphones können Material in einer sehr praktischen und einfachen Form präsentieren, leicht überall hin mitzunehmen, attraktiv, mit Bildern ausgestattet, Farben, die an das Thema des Netzwerk-Buches angepasst werden, nämlich "Guten Tag, meine Hobbys, Freunde, Kollegen und ich und Ab in den Urlaub", und können überall und jederzeit von Smartphone genutzt werden. Um ein E-Modul zu erstellen, benötigen die Untersucherin die Hilfe eines Web-Kodular, das es uns ermöglicht, eine E-Modul-Anwendung ohne Programmiersprachen zu erstellen. Mit dem Web-Kodular können E-Modul-Anwendungen mit Ton, Bildern und Videos versehen werden. Um eine E-Modul-Anwendung mit web kodular zu erstellen, benötigen die Untersucherin jedoch auch zusätzliche Anwendungen wie Microsoft Word und Canva.

Auf der Grundlage eines Fragebogens, den die Untersucherin am 31. Mai 2023 online an deutsche Studierende des Jahrgangs 2020 zum Thema Lernmedien in Form von E-Modulen verteilt haben, wissen rund 20 % der Studierenden nicht, dass es E-Module auf Smartphones gibt. Und etwa 42,1 % der Studenten sind an dieser E-Modul-Anwendung interessiert, weil die E-Modul-Anwendung es den Studenten erleichtern kann, den Lesestoff zu verstehen. Dieses E-Modul kann den Studenten beim Erlernen der deutschen Sprache helfen, wo auch immer sie sich befinden, denn das von den Untersucherin entwickelte E-Modul ist ein E-Modul in Form einer Anwendung für ein Smartphone. Rund 84,2 % der Studierenden gaben an, dass der Einsatz unattraktiver Lernmedien die Ursache für mangelnden Enthusiasmus im Lernprozess sein könnte.

Mangelndes Bewusstsein für das Lesen von Büchern, Zeitmangel, weil viele Studenten heutzutage süchtig nach Spielen sind, was dazu führt, dass das Lesen von Büchern oft ignoriert und aufgeschoben wird. Lesen ist eine Gewohnheit, die man entwickeln muss. Wenn eine Person nicht von Kindheit an an das Lesen gewöhnt ist, wird das Bewusstsein für das Lesen von Büchern bis zum Erwachsenenalter gering sein. Daher versuchen Untersucherin, Lösungen zu finden, wie z. B. die Entwicklung von Medien auf Android, da heutzutage alle Menschen ein Android-Gerät haben müssen.

Durch die Entwicklung von Lernmedien in Form von E-Modulen zum Thema "Guten Tag!, Freunde, Kollegen und ich und Ab in den Urlaub". Es wird für die Studenten einfacher sein, den Stoff zu lernen und ihre Lesefähigkeiten ganz praktisch zu üben, ohne ein Buch mit sich führen zu müssen. sehr praktisch, ohne ein Buch mitnehmen zu müssen. Auf der Grundlage der obigen Erklärung sind die Untersucherin an der Durchführung dieser Forschung mit dem Titel "Die entwicklung von Lernmedien auf basis von E-modul für Lesekompetenz Niveau A1" interessiert.

B. Die Problemidentifizierung

In Übereinstimmung mit dem Hintergrund der Probleme wird einige der Probleme in der Studie wie folgt identifiziert.

- a. Mangel an Entwicklung der Technologie als interessanteres Lernmedium.
- b. Fehlende Entwicklung von elektronischen Lernmodulen, die praktischer und für die Studenten interessanter sind.

C. Der Fokus der Untersuchung

Die Verfasserin beschränkt diese Untersuchung auf die Entwicklung von Lernmedien auf Basis E-modul für Lesekompetenz Niveau A1 mit dem 3 Thema :

1. Guten Tag!, 2. Freunde, Kollegen und ich und, 3. Ab In den Urlaub”.

D. Das Untersuchungsproblem

In Übereinstimmung mit den Einschränkungen des obigen Problems wird dieses Untersuchungsproblem wie folgt formuliert.

- a. Wie ist den Prozess der Entwicklung von Lernmedien auf Basis E-modul für Lesekompetenz Niveau A1?
- b. Wie sind die Ergebnisse der Entwicklung von E-Modul-basierten Lernmedien für die Lesekompetenz Niveau A1?

E. Das Untersuchungsziele

Mit dieser Untersuchungstätigkeit sollen mehrere Ziele erreicht werden, nämlich:

- a. Den Prozess erklären der Entwicklung von Lernmedien auf Basis E-modul für Lesekompetenz Niveau A1 zu beschreiben.
- b. Um eine interessante Anwendung in der Entwicklung von Lernmedien auf Basis E-modul für Lesekompetenz Niveau A1 darzustellen.

F. Der Untersuchungsnutzen

Die Nutzen diesen Untersuchung sind :

1. Für Studierende

Diese Untersuchung ist als Lernmedien beim Lernprozess, um die Lesekompetenz den Deutschstudenten zu helfen.

2. Für Dozenten

Diese Untersuchung kann Dozenten dabei helfen, die Herausforderungen des technologischen Fortschritts zu meistern, die bei der Bereitstellung von Lernmediengeräten praktischer sind.

3. Für Untersucherin

Diese Untersuchung kann als Referenzquelle für weitere Untersuchung verwendet werden.

