

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Lernmedien können verwendet werden, um Nachrichten zu kanalisieren und die Gedanken, Gefühle, Aufmerksamkeit und Willenskraft der Schüler zu stimulieren. Das Lernmedium zielt darauf ab, effektives Lernen zu realisieren und den Lernprozess zu beschleunigen, da das präsentierte Material leicht verständlich ist.

Deutsch ist einer der Fremdsprachen, die in Indonesien studiert werden. Deutsch hat vier Grundkompetenzen: Sprechen, Hören, Lesen und Schreiben. Diese vier Kompetenzen sind im Buch Studio Express A2 enthalten. Im dritten Semester verwenden die Studierenden Studio Express A2 Bücher. Es gibt zwölf Themen im A2-Buch. Das sind : (1) Leben und Lernen in Europa, (2) Familiengeschichten, (3) Unterwegs (4) Freizeit und Hobbys, (5) Medien im Alltag, (6) Ausgehen, Leute treffen, (7) Vom Land in die Stadt, (8) Kultur erleben, (9) Arbeitswelten, (10) Feste und Feiern, (11) Mit allen Sinnen, (12) Ideen und Erfindungen. Eines der vielen Themen in A2 ist Hobby. Hobby ist ein sehr interessantes Thema, weil es uns hilft, Gespräche zu eröffnen und die andere Person näher kennenzulernen. Hobbys sind sehr vielfältig, Sport, Kunst, Musik, Lesen, auch junge Menschen haben heute Hobbys, die Geld verdienen können.

Im Lernprozess können neue und innovative Lernmedien eingesetzt werden, um Lernziele und Kompetenzen zu verbessern. Hamalik (in

Arsyad,2002:15) schlägt vor, dass der Einsatz von Lehrmedien im Lehr- und Lernprozess neue Wünsche und Interessen wecken, Motivation und Stimulation von Lernaktivitäten erzeugen und sogar psychologische Einflüsse auf die Schüler ausüben kann. Derek Rowntree (in Rohani, 1997:7-8) zeigt, dass das Lernmedium dazu dient, Lernmotivation zu wecken, das Gelernte zu wiederholen, Lernreize zu geben, die Reaktion der Lernenden zu aktivieren, unmittelbares Feedback zu geben und ein passendes Training zu fördern. Kemp und Daytons Meinung (in Arsyad, 2002:20-21) über die Funktion von Lernmedien betont, dass Lernmedien Schüler zum Lernen motivieren und anregen können, Informationen bereitstellen und Anweisungen geben, um Schüler dazu zu bringen, in einer Aktivität zu handeln.

In der heutigen Zeit der industriellen Revolution müssen Lehrer die Technologie beherrschen und in der Lage sein, zu erklären, wie sie angewendet werden kann. Technologie spielt eine wichtige Rolle im menschlichen Kulturleben. Einer der Indikatoren für den Fortschritt der menschlichen Zivilisation kann am Fortschritt von Wissenschaft und Technologie gemessen werden. Obwohl sich die Technologie jetzt entwickelt und leicht zugänglich ist, kann die Rolle der Lehrer aufgrund der Technologie nicht ersetzt werden. Lehrer müssen in der Lage sein, Technologie als Medium zur Unterstützung des Lernprozesses zu nutzen.

Basierend auf der durchgeführten online-Umfrage via Google Form mit 27 Studenten in dritten Semester vom 20 bis 27 Januar werden Studenten mit Hauptfach Deutsch Fragen gestellt, wenn sie etwas über Hobbys lernen,

sie langweilen sich. Basierend auf diesen Beobachtungen lernen die Schüler Hobby mit nur einem Buch A2 und hören von Youtube, so dass die Schüler nicht am Lernen interessiert sind. 14,8 % von den Studenten dachten. Dass Lesen und Schreiben schwierigste Fertigkeiten war. 37 % der Studenten fühlten, dass Hörverstehen am schwierigsten zu beherrschen waren. Die meisten Studenten (48,1%) dachten, dass das Sprechen auf Deutsch immer noch die schwierigste Fertigkeit war, obwohl sie ihre Sprechfertigkeiten beim Lesen und Sprechen übten, die Lieder hörten und YouTube ansehen. Sie hatten Schwierigkeiten in der Sprechfertigkeit bzgl. Grammatik, Aussprache und Mangel an Wortschatz.

Um diese Probleme zu überwinden, ist Kreativität durch ein Entwicklungsmedium erforderlich, damit das Erlernen der deutschen Sprache effizienter und effektiver wird. Die Entwicklung von Lernmedien nutzt die Anwendung Renderforest.

Renderforest ist eine Anwendung zum Erstellen animierter Videos durch Erstellen von Diashows, die 2013 gegründet wurde. Renderforest hat den Vorteil, dass interessante animierte Videos angezeigt werden können, ohne die Anwendung herunterzuladen, sodass nicht viel Speicherplatz benötigt wird. Renderforest bietet auch viele Videovorlagen in einer Vielzahl von Kategorien, von Intros und Musikvisualisierungen bis hin zu Animationen. Daher wird erwartet, dass durch die Verwendung von Renderforest-Medien die Hör- und Sprechfähigkeiten der Schüler verbessert werden. Basierend auf der obigen Erklärung ist die Untersucherin daran

interessiert **“Die Erstellung von Videoanimation zum Thema Hobbys mit der Applikation Renderforest.”**

B. Die Problemidentifizierung

Die Problemidentifizierung dieser Untersuchung sind:

1. Die Studenten haben immer noch die Vorstellung, dass Deutsch eine schwierige Fremdsprache ist, vor allem die Sprechfertigkeit
2. Die Studenten haben Schwierigkeiten in der Sprechfertigkeit, zum Beispiel: Grammatik, Aussprache und Mangel an Wortschatz.

C. Der Fokus der Untersuchung

Diese Untersuchung beschränkt sich auf die Erstellung der Videoanimation mit dem Thema Hobbys für die Sprechfertigkeit auf Niveau A2 mit der Applikation *Renderforest*.

D. Die Untersuchungsfragen

Die Fragen der Untersuchung sind:

1. Wie ist der Prozess der Erstellung der Videoanimation mit dem Thema Hobbys für die Sprechfertigkeit auf dem Niveau A2 mit der Applikation *Renderforest*?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung der Videoanimation mit dem Thema Hobbys für die Sprechfertigkeit auf dem Niveau A2 mit der Applikation *Renderforest*?

E. Die Untersuchungsziele

Die Ziele der Untersuchung sind:

1. Den Prozess der Erstellung der Videoanimation für die Sprechfertigkeit auf dem Niveau A2 mit *Renderforest* zu erklären.
2. Das Ergebnis der Erstellung der Videoanimation *Hobby* für die Sprechfertigkeit auf dem Niveau A2 mit *Renderforest* darzustellen.

F. Der Untersuchungsnutzen

Die Nutzen dieser Untersuchung sind:

1. Diese Videoanimation bietet den Studenten eine interessante Lernerfahrung, insbesondere für die Sprechfertigkeit.
2. Diese Videoanimationen kann von den Studenten als Unterstützung im Deutschlernen, insbesondere mit dem Thema Hobbys für die Sprechfertigkeit.
3. Die Vidioanimation mit dem Thema Hobbys kann den Studenten Spaß machen, sowohl den Wortschatz als auch die korrekte Aussprache zu lernen.