

# KAPITEL I EINLEITUNG

## A. Hintergrund

Sprache spielt als Kommunikationsmittel eine Rolle und entwickelt sich mit der Zeit weiter. Im Allgemeinen muss eine Person über vier Sprachkenntnisse verfügen, nämlich Lesen, Hören, Sprechen und Schreiben. Die Studierenden sollen vier Sprachkenntnisse beherrschen.

Die Studenten finden es in allen Aspekten des Lernens schwierig: Lesen, Hören, Sprechen und Schreiben, weil es mehrere Hindernisse gibt, das erste ist die fehlende Beherrschung des Vokabulars und das mangelnde Interesse der Studenten am Lernen sowie langweilige Lernmedien, so dass die Studenten weniger aktiv sind Lernprozess (Tahir, 2021: 128) .

Deutsche Studenten im zweiten Semester an der Staatlichen Universität von Medan haben Schwierigkeiten beim Deutschlernen. Basierend auf dem Fragebogen hatten Studenten Schwierigkeiten beim Deutschlernen. Schwierigkeiten beim Lesen, Schreiben, Sprechen und Hören. Auch Studenten haben *Digital Storytelling* noch nie beim Deutschlernen eingesetzt.

Eine Form zur Verbesserung der Bildung ist die Entwicklung der beim Lernen verwendeten Medien. Von Pädagogen wird derzeit erwartet, dass sie in der Lage sind, mithilfe von Technologie zu unterrichten. Mit der Entwicklung von Technologie und Information werden Lernmedien nicht

nur durch Bild oder Ton erhalten, sondern können mit beiden, nämlich audiovisuell, erhalten werden.

Beim Deutschlernen spielen audiovisuelle Medien eine wichtige Rolle, da sie von den Schülern gut verstanden werden können. Dies steht im Einklang mit dem Fragebogen zu der oft angewandten Lernmethode, nämlich Videos auf Deutsch mit klarer Artikulation und Lesesteigerung anzuschauen, Vokabeln auswendig zu lernen, YouTube zu lesen und auch Videos auf Deutsch zu hören oder anzuschauen.

In diesem technologischen Zeitalter gibt es viele innovative Lernmedien. Eine Form von Lernmedien ist das *Digital Storytelling*. Beim Deutschlernen an der Staatliche Universität von Medan gab es jedoch kein digitales Storytelling-Lernen, und die Studenten gaben auch an, dass sie den Umgang mit digitalem Storytelling nie gelernt hatten.. *Digital Storytelling* ist eine Technik zum Erzählen einer Geschichte mithilfe einer Computeranwendung, die darauf abzielt, Schöpfern die Möglichkeit zu geben, die Kraft ihrer Emotionen auszudrücken.

*Digital Storytelling* ist eine der Innovationen bei Lernmedien im Klassenzimmer, die die Sprachkenntnisse der Studenten fördern können. Bei Lernaktivitäten ist digitales Storytelling eine der Lernmethoden, die mehrere Fähigkeiten verbessern können, Hörverstehen, Sprechfähigkeiten, Schreibfähigkeiten und Fähigkeiten zur Bedienung von Programmen, die Computer- und Technologieentwicklungen nutzen (Muhyadi, et.al, 2010).

Basierend auf dem Hintergrund wird in dieser Untersuchung Eines Digital Storytelling im Deutschunterricht erstellt. Da die bisherige Forschung nur erklärt, wie die Lernergebnisse der Studenten vorhandenes *Digital Storytelling* nutzen, wird in dieser Untersuchung *Digital Storytelling* durchgeführt.

In dieser Studie wird über die Stadt Medan erzählt, einschließlich der Sprache, Region, touristischen Attraktionen und Ereignissen, die in den letzten Jahren stattgefunden haben. Medan ist nach Jakarta und Surabaya die drittgrößte Stadt Indonesiens und die größte Stadt außerhalb Javas. Medan ist die erste Stadt in Indonesien, die den Flughafen mit dem Zug integriert (El Fikri, M: 2019). Daher wird in dieser Studie über Ereignisse im Zusammenhang mit Flughäfen und Zügen berichtet. Außerdem wird eine Geschichte über den Zustand einer der Ikonen der Stadt Medan, nämlich des Becak, erzählt. Diese Geschichte soll die Emotionen der Schüler wecken. Im Grunde ist digitales Storytelling ein Video, das eine Geschichte erzählt. Dieses Forschungsdesign ist im das Buch "*Potensi Objek dan Daya Tarik Wisata Budaya Dalam Pengembangan Pariwisata di Kota Medan*" und Website Pemko Medan enthalten. In dieser Untersuchung wird VN Software verwendet. Die VN-Software ist eine Video- und Bildbearbeitungsanwendung, die auf Smartphones und Laptops verwendet werden kann. Diese Software ist sehr einfach zu bedienen und sehr aktuell.

Digital Storytelling wird durch das Mischen von Video, Bildern, Effekten, Text, Ton und unterstützenden Animationen geschaffen. Diese

Untersuchung wird mit dem Sammeln von Daten und Informationen über die Untersuchung begonnen, und dann wird Textskripten, und dem *Digital Storytelling* erstellt.

### **B. Die Problemidentifizierung**

Die Problemidentifizierung dieser Untersuchung sind:

1. Die Studenten haben Schwierigkeiten im Deutschunterricht.
2. *Digital Storytelling* wird nie im Deutschunterricht verwendet.
3. Es gibt noch keine Untersuchung mit der Erstellung eines *Digital Storytellings* im Deutschunterricht an der Staatlichen Universität von Medan.

### **C. Die Problemsbegrenzung**

Dieser Untersuchung wird die Erstellung eines *Digital Storytellings* im Deutschunterricht begrenzt.

### **D. Das Untersuchungsproblem**

Das Untersuchungsproblem sind:

1. Wie läuft der Prozess der Erstellung eines *Digital Storytellings* im Deutschunterricht?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung der Erstellung eines *Digital Storytellings* im Deutschunterricht?

### **E. Das Untersuchungsziel**

Das Untersuchungsziel sind:

1. Es soll herausgefunden werden, wie der Prozess der Erstellung eines *Digital Storytellings* im Deutschunterricht läuft.
2. Es soll herausgefunden werden, wie das Ergebnis der Erstellung eines *Digital Storytellings* im Deutschunterricht ist.

#### **F. Der Untersuchungsnutzen**

Die Nutzen dieser Untersuchung sind::

1. Dieses Medium kann in Deutschunterricht verwendet werden.
2. Die Verfasserin kann ihr Verständnis über *Digital Storytelling* erweitern.
3. Die *Digital Storytelling* kann Dozenten und Studenten beim Deutschlernen helfen.