

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Eine Legende ist eine Form der Folklore, die in der Gemeinschaft beliebt ist. Legenden werden oft als Geschichten über den Ursprung eines Gebiets, eines Ortes und eines Erbes verstanden. Nach dem indonesischen Sprachwörterbuch (2023) sind Legenden alte Volksüberlieferungen, die sich auf historische Ereignisse beziehen. Laut Duden ist eine Legende eine Person oder eine Sache, die sehr berühmt geworden ist, die einen solchen Status erreicht hat, dass sich viele Legenden um sie gebildet haben ein Mythos. Moeis (2020) argumentiert, dass Legenden nicht nur Geschichten zur Unterhaltung sind, sondern auch dazu dienen, die Menschen zu erziehen und sie für die Gefahren zu rüsten, die im kulturellen Umfeld bestehen. Nach Surana (In Anisa, 2023:2) enthält die Legende das Vorkommen von Ortsnamen, Städten, Bergen, Seen, Flüssen und so weiter. Nach Arabacioglu & Alkan (2023:55) dienen Legenden der Weitergabe der Tradition, und Religion, die mündlich von Generation zu Generation weitergegeben wird, bleibt so lange erhalten, bis sie schriftlich festgehalten wird.

Auf der Insel Sumatra gibt es viele Legenden, wie z. B. den Ursprung des Toba-Sees, Nai Manggale, den Ursprung des Aren-Baums, und eine davon ist *Lubuk Emas*. Die Legende von *Lubuk Emas* (2016:16) ist eine der bekanntesten Geschichten aus Nord-Sumatra. Dies ist ein Volksmärchen aus *Teluk Dalam*, das von der Treue einer Königstochter zu ihrem Geliebten erzählt, aber ihre Liebe wurde von ihren Eltern nicht gebilligt, und führte dazu, dass die Königstochter Sri Pandan mit all ihren Goldschätzen in die Mündung des Flusses Asahan stürzte, und

in Erinnerung an die Königstochter wurde das Loch *Lubuk Emas* genannt.

Lubuk Emas ist eine Legende, die ihren Ursprung in Teluk Dalam hat. Teluk Dalam ist ein Unterbezirk in der Regentschaft Asahan-Flusses. Die Länge des Asahan-Flusses beträgt 147 km. Zu den Städten, die vom Asahan-Flusses durchflossen werden, gehören Parapat, Porsea, Balige, Kisaran und Tanjung Balai. Der Asahan-Fluss ist der größte Fluss in Nordsumatra. Der Asahan ist berühmt für sein schnelles und felsiges Wasser und die Schönheit der Wälder entlang des Flusses. Daher wird der Asahan-Fluss im Tourismus für Rafting genutzt (Roro, 2019).

Nach Grünewald (2022:20) ist eine Bildergeschichte ein Artefakt, das durch künstlerisches Denken und Handeln sowie durch individuelle oder Gruppen-Kreativität entsteht. Roslina (2017:203) fand in ihrer Untersuchung heraus, dass Bilderbücher das Leseverständnis und das Interesse am Lesen verbessern können, insbesondere bei Kindern. Hamlik (in Wulanari et al, 2023: 3929) stellt fest, dass der Einsatz von Lernmedien im Lehr- und Lernprozess bei den Schülern neue Bestrebungen, Interessen und Motivation für den Lehr und Lernprozess wecken kann. Eine Anwendung, die für das Erlernen von Medien verwendet werden kann, ist die Anwendung Infinite Painter, Diese Anwendung kann interessante Lernmedien erstellen und den Schülern beim Erlernen von Lesefähigkeiten helfen, insbesondere beim Lesen der Legende von "*Lubuk Emas*".

Basierend auf einer Umfrage unter 37 Befragten, nämlich Deutschstudenten des Jahrgangs 2021 an der Universitas Negeri Medan, haben 56,8 % der Befragten die Legende von "*Lubuk Emas*" noch nie gelesen, und 43,3% der Befragten haben beim Lesenlernen nicht oft Bildergeschichten gesehen. Insgesamt sind die

Befragten der Meinung, dass Bildgeschichten gut für den Einsatz in Lernmedien geeignet sind und sehr hilfreich sind, um Deutschlerner zu motivieren. Das Fach des Lesen A2 wird ab dem zweiten Semester des deutschen Sprachstudiums unterrichtet. In diesem Fach lernt man, indem man sich Bilder ansieht und dann erklärt, was auf dem Bild zu sehen ist. Aus den Ergebnissen der Umfrage geht hervor, dass es den Deutschlernern immer noch an Wissen über die deutsche Sprache mit Hilfe von Bilderbuchmedien mangelt, daher erstellt der Autor Bilderbuchmedien mit dem Ziel, die Attraktivität für Deutschlerner zu erhöhen, sie leichter zu verstehen und den Wortschatz zu erweitern, damit die Deutschlerner motiviert sind, Deutsch zu lernen und sich nicht schnell langweilen. Dieses Bilderbuch über die Legende von *Lubuk Emas* wird mit Hilfe der Infinite Painter Anwendung in das Lesen A2 Bilderbuch umgesetzt.

B. Die Problemidentifizierung

Auf dem vorherigen Hintergrund wurden diese Probleme identifiziert:

1. Die Nutzung von Bilderbüchern wird beim Erlernen von Lesefertigkeiten noch wenig eingesetzt.
2. Die Legende von *Lubuk Emas* ist unter deutschen Schülern und Lernenden nicht sehr bekannt.

C. Der Fokus der Untersuchung

der Fokus der Untersuchung geht es darum, eine Bildergeschichte zur Legende von "*Lubuk Emas*" zu erstellen, um das Verständnis von Schülern oder Lernenden, die Deutsch lernen, zu erleichtern.

D. Die Untersuchungsprobleme

Ausgehend von der Identifizierung der Probleme wird die Problemstellung in dieser Untersuchung wie folgt formuliert:

1. Wie ist der Prozess der Erstellung einer Bildergeschichte über die Legende von *Lubuk Emas* auf das Fach Lesen A2.
2. Wie ist das Ergebniss der Erstellung einer Bildergeschichte über die Legende von *Lubuk Emas* auf das Fach Lesen A2.

E. Die Untersuchungsziele

Die Ziele dieser Untersuchung sind folgende:

1. Das Ziel ist es, zu beschreiben, wie ist der Prozess der Ersellung einer Bildergeschichte zur Legende "*Lubuk Emas*" für das Fach Lesen A2
2. Das Ziel ist es, zu beschreiben, wie ist das Ergebnis der Ersellung einer Bildergeschichte zur Legende "*Lubuk Emas*" für das Fach Lesen A2

F. Der Untersuchungsnutzen

Die Nutzen dieser Untersuchung sind folgende:

1. Für die Jenigen, die Deutsch lernen, können Bildergeschichten ein interessantes Lernmaterial sein.
2. Deutschlehrer und Dozenten können dieses Bilderbuch als zusätzliches Lernmaterial einsetzen.