

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

In der heutigen Zeit ist die Beherrschung von Fremdsprachen neben der Beherrschung der Informatik sehr notwendig und spielt eine wichtige Rolle, um Informationen auszugraben und ein Plus zu werden. Nicht nur Englisch als internationale Sprache, auch Deutsch ist als Zweitsprache sehr notwendig.

In Indonesien wurde Deutsch durch formale und non-formale Bildung unterrichtet. Dafür, Im Deutschunterricht ist nicht nur eine Erhöhung der Menge, die benötigt wird, aber auch Qualitätsverbesserung. Zur Qualitätsverbesserung betont das Sprachenlernen vier Aspekte der Sprachkenntnisse, von denen einer das Lesen ist. Lesen ist die Aktivität, eine Reihe von Fähigkeiten anzuwenden, um das Lesen von Texten zu verarbeiten, um den Inhalt von Lesungen zu verstehen und Informationen zu erhalten. Derzeit ist das Leseinteresse von Deutschlernenden sehr gering. Dies ist auf mehrere Faktoren zurückzuführen, wie zum Beispiel: langweiliges Lesematerial, mangelnde Beherrschung des Wortschatzes, unzureichende Einrichtungen und Infrastruktur, schweres Lesematerial und ineffektiver Einsatz von Medien im Lernprozess, der ein wichtiger Teil des Lernsystems ist.

Die Entwicklung von Wissenschaft und Technologie fördert Erneuerungsbemühungen zur Nutzung von Technologieergebnissen im Lernprozess. Daher müssen die Lehrer oder Dozent in der Lage sein,

Mittel zu verwenden, die von der Regierung zur Verfügung gestellt werden können, und schließen nicht aus, dass sie den Entwicklungen und Anforderungen der Zeit entsprechen. Lehrer oder Dozent sind zumindest in der Lage, Mittel zu verwenden, die billig und unprätentiös sind, auch wenn sie einfach sind, aber immer noch in der Lage sind, die zu erreichenden Lehrziele zu erreichen. Lehrer oder Dozent sollen auch in der Lage sein, Lernmedium zu entwickeln, die bereits verfügbar sind, und können Lehrmedienfähigkeiten entwickeln, die verwendet werden, wenn die Medien noch nicht verfügbar sind.

In diesem Fall Comics als Teil eines Mediums, das als Alternative in der Nutzung von Lernmedien entwickelt werden kann. Rohani (2014: 77-79) sagt, dass die Hauptrolle von Comics beim Lernen ihre Fähigkeit ist, das Interesse der Studenten zu wecken. Comics können als Vokabelunterricht genutzt werden (Randi, 2016: 212). Darüber hinaus wird festgestellt, dass Comic-Visuals auch eine Rolle bei der Verbesserung der Kommunikationsfähigkeiten spielen. Situationen und Ausdrücke, die in der Konversation verwendet werden, umgangssprachliche Sprache in Comics wie: Redewendungen, Reduktion der Form, Slangsprache und Ausdruck erfordern kulturelles Wissen (Randi, 2016: 213). Comics sind eine Form des Lesens, bei der von den Studenten erwartet wird, dass sie lesen, ohne sich gezwungen zu fühlen / überzeugt werden sollten (Nana Sudjana und Ahmad Rivai, 2005: 68). Dies basiert natürlich auf der Annahme, dass die im Comic enthaltene Geschichte mit Hilfe der darin enthaltenen Bilder leicht verdaut werden kann. In Bezug auf die Rolle

beim Lernen spielen Comics eine ausreichend große Rolle, um Informationen bereitzustellen, die lehrreich, unterhaltsam und einflussreich sind, wie z.B. die Art der Funktion der Kommunikation. Damit Comicstrips als eines der Lernmedien genutzt werden können.

Arjuna (in Meyta, 2016: 3) definiert, dass ein Comic-Strip ein Bild oder eine Reihe von Bildern ist, die eine Geschichte enthalten. Die Bilderserie in einem Comic besteht aus drei bis sechs Panels.

Am 22. Februar 2022 wurden im Rahmen einer Umfrage Studentendaten im Jahr 2020 erhoben. Von den 71 Studenten der Klassen A, B und C 2020 in Deutschabteilung füllten 26 Studierende die Befragung aus. Aufgrund des Online-Lernens werden Umfragen mit Google Form bereitgestellt. Basierend auf den Ergebnissen der verteilten Umfrage wurde festgestellt, dass es den Studenten vor allem im Thema Freizeit und Hobbys schwer fällt, zu lesen. Dies ist auf mehrere Faktoren zurückzuführen, nämlich auf Lesestoff, der weniger interessant und langweilig ist. Aus den oben genannten Gründen können Probleme durch den Einsatz praktischer, interessanter Lernmedien antizipiert werden, um das Leseinteresse der Studenten zu steigern. Es gibt viele Anwendungen, die entwickelt werden können, um Lernmedien wie die Canva-Anwendung zu erstellen. Leryan, Damringtyas, Hutomo & Printina (2018) gaben an, dass Canva eine Designanwendung ist, die Drag-and-Drop-Techniken verwendet und während des Erstellungsprozesses auf mehrere vorhandene Funktionen wie Schriftarten, Bilder und Formen zugreifen kann.

Basierend auf der obigen Erklärungen wird diese Untersuchung mit der Canva-Applikation in einem Medien-Lerncomic mit dem Thema Freizeit und Hobbys erstellt. Die Verfasserin wählte dieses Thema, weil der Lesestoff zu diesem Thema einfach und leicht ist. Mit kreativen, kreativen und interaktiven Lernmedien kann es verwendet werden, um das Leseinteresse der Studenten zu erhöhen und die Studentenzu motivieren, Lernmaterialien zu unterrichten, in der Hoffnung, dass sie sich positiv auf die Lernergebnisse auswirken.

B. Die Problemidentifizierung

Die Problemidentifizierung dieser Untersuchung sind:

1. Die Studenten haben Schwierigkeiten mit den Lesefähigkeiten der Themen Freizeit und Hobbys.
2. Der Einsatz von Lernmedien hat sich bei den Lesefähigkeiten nicht als wirksam erwiesen.
3. Die Canva Applikation existiert noch nicht als Comic-Strip-Medium, insbesondere in Freizeit und Hobbys Material.

C. Die Problembegrenzung

In dieser Untersuchung wird die Erstellung eines Comicstrip als Lernmedium mit dem Thema "Freizeit und Hobbys" mit der Canva-Applikation.

D. Das Untersuchungsproblem

Basierend auf den Einschränkungen des obigen Problems ist die Formulierung dieses Untersuchungsproblems:

1. Wie ist der Erstellungprozess eines Comicstrip mit dem Thema Freizeit und Hobbys mit der Canva App?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung eines Comicstrip mit dem Thema Freizeit und Hobbys mit der Canva App?

E. Das Untersuchungsziel

Die Ziele von Diese Untersuchung sind:

1. Den Erstellungprozess eines Comicstrip mit dem Thema Freizeit und Hobbys mit der Canva App zu erklären.
2. Die Ergebnisse der Erstellung eines Comicstrip mit dem Thema Freizeit und Hobbys mit der Canva App zu beschreiben.

F. Das Untersuchungsnutzen

Die Untersuchungsnutzen sind wie folgt:

1. Für Studenten

Zu den Erkenntnissen der Studenten hinzufügen

Die Studenten können kreative und innovative Medien kennen und entwickeln.

Die Studenten können Comic-Medien verwenden, um Interesse am Lesen von Deutsch zu wecken und die Lesefähigkeiten der Studenten, insbesondere Freizeit- und Hobbymaterialien, zu verbessern.

2. Für Dozenten

Dozenten können Medien-Comicstrip als kreatives und innovatives Lernmedium als Unterstützung für das Erlernen der deutschen Sprache, insbesondere im Leseverständnis, nutzen.

3. Für Verfasser/in

Diese Untersuchung wird zu einem Mittel, um das Wissen anzuwenden, das während des Studiums in Form von Abschlussarbeiten gegossen wurde.

