

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Eine der vier Sprachkompetenzen, die beim Erlernen der deutschen Sprache wichtig sind, ist die Lesekompetenz. Sie trägt nicht nur zur Erweiterung des Wortschatzes bei, sondern stärkt auch das Grammatikverständnis und verbessert die Fähigkeiten, den deutschen Kontext und die deutsche Kultur zu verstehen. Durch Lesekompetenz können sich Studierende mit Satzstrukturen und Schreibstilen im Deutschen vertraut machen (Nanico, 2017:32). Lesekompetenzen spielen im Deutschunterricht eine wichtige Rolle, da sie einen direkten Zugang zu einer Vielzahl von Textquellen der Sprache ermöglichen. Durch Lesen erweitern Lernende ihren Wortschatz, verstehen Satzstrukturen und vertiefen ihr Verständnis für den kulturellen Kontext in Deutschland. Lesen ist ein entscheidender Prozess für den Spracherwerb, da es verwendet werden kann, um Informationen aus schriftlichen Texten zu gewinnen. Das bedeutet, die Wörter zu kennen und den Inhalt des Lesematerials zu verstehen. Durch das Lesen können die Lernenden aus verschiedenen Textarten lernen, angefangen von Nachrichtenartikeln bis hin zur klassischen Literatur, was das Verständnis für die Grammatik und Kultur bereichert.

Die Lesen und Sprachkenntnisse im Kontext des Fremdsprachenlernens, insbesondere des Deutschlernens erfordern den Einsatz von Lehrmedium. LehrMedium können das Lernerlebnis bereichern und ein besseres Verständnis erleichtern. Im Sprachlernkontext können LehrMedium eine Vielzahl von

Lernstilen anbieten, wie visuell, auditiv und kinästhetisch, die es Lernenden ermöglichen, innovative und nicht langweilige Lernmethoden auszuwählen. LehrMedium können dazu beitragen, die Lesefähigkeiten der Lernenden durch praktische Übungen und Kontextverständnis zu verbessern, was die Lernmotivation steigern, das Verständnis der deutschen Sprache erweitern und insgesamt die Effektivität des Sprachlernens erhöhen kann (Wampfler, P. und Krommer, 2019:102).

Eines der interessanten und beliebten Medium für den Leseunterricht sind heute digitale Comics. Digitale Comics kombinieren interaktiv Text mit Bildern und schaffen so ein interessantes Lernerlebnis für Studierende. Im Allgemeinen ist der digitale Comic eine Form von Comic-Medium, die in digitalem Format adaptiert wird und oft in Form von Anwendungen, Websites oder E-Books verfügbar ist. Der Kontext der Nutzung von digitalen Comics bietet Lesern die Möglichkeit, eine dynamischere und interaktivere Erfahrung zu genießen. Durch die Verwendung von Bildern, die Situationen und Kontexte darstellen, unterstützen digitale Comics Lernende dabei, die Bedeutung von Wörtern und Phrasen im weiteren Kontext zu verstehen. Darüber hinaus können digitale Comics den deutschen Wortschatz und die grammatischen Strukturen bereichern, indem sie sie in visuell ansprechenden Inhalten präsentieren. Durch die starke visuelle Einbindung ermöglichen digitale Comics den Lernenden auch, Assoziationen zwischen Wörtern und Bildern herzustellen, was die Speicherung und das Verständnis des Materials verbessert. Zusätzlich ermöglicht der technologische Fortschritt einen einfacheren und flexibleren Zugang zu digitalen Comics, sodass

Lernende jederzeit und überall entsprechend ihren Bedürfnissen lernen können (Amaliya, 2014:81). Das Wichtigste ist, dass die Generation Z eher gerne durch Gadgets liest als durch gedruckte Bücher (Belvar et al., 2024:56). Somit kann der Einsatz von digitalem Comic-Lernmedium ein effektives Instrument zur Verbesserung der Lesekompetenz in der deutschen Sprache für Lernende auf verschiedenen Kompetenzstufen sein.

In Übereinstimmung mit dieser Erklärung ist es wichtig, einen digitalen Comic zu entwickeln, der als Lesen-Lernmedium verwendet werden kann und auch Volksgeschichte einführt, die den Schülern noch nicht zugänglich gemacht wurde. Die Volksgeschichte, die in dieser Untersuchung vorgestellt wird, ist also "Danau Naga Sakti". Diese Volksgeschichte ist in der Öffentlichkeit noch nicht sehr bekannt, was auf mangelnde Verbreitung und mangelndes Verständnis des kulturellen Erbes hinweist. Darüber hinaus gibt es noch keine digitalen Comics mit Bezug zur Volksgeschichte, einschließlich der Volksgeschichte vom "Danau Naga Sakti". Daher besteht durch die Digitalisierung dieser Volksgeschichte in Comics die Möglichkeit, diese Geschichte auf moderne, innovative und interessante Weise zu erkunden. Damit die Volksgeschichte "Danau Naga Sakti" auch Lesern aus dem Ausland, insbesondere aus Deutschland, bekannt wird, wird diese Volksgeschichte in deutscher Sprache in einen digitalen Comic umgewandelt. Dieser deutschsprachige digitale Comic kann auch als Lesen-Lernmedium für Schüler verwendet werden. Der wichtigste Punkt ist, dass die Generation Z eher gerne durch Gadgets als durch gedruckte Bücher liest. Dies zeigt den Bedarf an innovativen und ansprechenden Lernansätzen zur Verbesserung der Sprachkenntnisse. Durch die

Auseinandersetzung mit diesen drei Problemen soll das kulturelle Wissen erweitert, das Interesse am Sprachenlernen gesteigert und die deutschen Lesen- und Grammatikkenntnisse durch die Erstellung digitaler Comics des "Danau Naga Sakti" verbessert werden.

Die Erstellung digitaler Comics aus der legendären Volksgeschichte von "Danau Naga Sakti" folgt dem Erstellungsmodell von Plomp, das aus vier Hauptstufen besteht (Plomp, & Nieveen., 2013:128). . Dieses Modell wurde gewählt, da es einen systematischen und flexiblen Ansatz bietet, der sich bewährt hat, um Bildungsressourcen mit hoher Qualität zu entwickeln. Das Modell ermöglicht es, den gesamten Prozess von der Analyse bis zur Evaluierung effektiv zu steuern, sodass das Endprodukt optimal auf die Bedürfnisse der Benutzer abgestimmt ist

Das Design für die Erstellung des digitalen Comics der Volksgeschichte "Danau Naga Sakti" wurde unter Verwendung der Clip Studio Paint-Applikation entwickelt. Clip Studio Paint ist eine Grafikdesign-Applikation, die es Benutzern ermöglicht, auf mobilen Geräten zu skizzieren und zu zeichnen. Clip Studio Paint verfügt über Tools wie Bleistift, Rotring, Filzstift, Pinsel, Ölpastell, Acryl, Aquarell, Airbrush, Tinte, Wischwerkzeug und andere. Clip Studio Paint ist eine digitale KunstApplikation für iPad- und Android-Geräte, die Künstlern ermöglicht, ihre Kunstwerke überall und jederzeit zu erstellen, indem sie eine Vielzahl von Werkzeugen bereitstellt, die es Benutzern ermöglichen, leicht und schnell zu zeichnen, zu malen und Illustrationen zu erstellen (Wagner, K., und Müller, 2023:200).

Basierend auf der obigen Erklärung ist es wichtig, einen digitalen Comic zu entwickeln, der die Volksgeschichte des "Danau Naga Sakti" aus der Stadt Siak Sri Indrapura erzählt. "Danau Naga Sakti" ist eine Volksgeschichte, die es noch nicht in Comicform gibt. Die Digitalisierung von Comics kann für Schülerinnen und Student ein Medium zum Lesenlernen sein.

B. Die Problemsidentifizierung

Vor diesem Hintergrund ist die Identifizierung dieses Untersuchungsproblems:

1. Die Geschichte von Legenda "Danau Naga Sakti" ist der Öffentlichkeit noch nicht bekannt.
2. Die Generation Z liest lieber auf dem Handy als in gedruckten Büchern.
3. Es gibt keinen digitalen Comic über die Volksgeschichte von "Danau Naga Sakti" in deutscher Sprache.

C. Der Fokus Der Untersuchung

Diese Untersuchung beschränkt sich auf die Erstellung eines digitalen Comics mit dem Titel "Danau Naga Sakti". Der Comic wird in deutscher Sprache erstellt und mit der Anwendung Clip Studio Paint entwickelt. Der Erstellungsprozess des Comics orientiert sich am Plomp-Modell, das aus fünf Phasen besteht: der Phase der ersten Untersuchung (preliminary investigation), der Designphase, der Realisierungs-/Konstruktionsphase (realization/construction), der Test-, Evaluierungs- und Überarbeitungsphase (test, evaluation, and revision) und der Implementierungsphase.

Aufgrund von Zeit und Ressourcenbeschränkungen wird sich diese Untersuchung jedoch nur auf die Evaluierungs und Überarbeitungsphase

konzentrieren. Die Evaluierung in dieser Untersuchung wird von Inhalts und Mediumvalidatoren durchgeführt, und die Ergebnisse der Evaluierung werden zur Überarbeitung des entwickelten digitalen Comics verwendet. Die Implementierungsphase wird in dieser Untersuchung nicht durchgeführt, so dass das Endergebnis dieser Untersuchung ein überarbeiteter digitaler Comic "Der See des mächtigen Drachen" ist, der auf der Bewertung der Validatoren basiert.

D. Das Untersuchungsproblem

Basierend auf der Problemsidentifizierung lautet die Formulierung dieses Untersuchungsproblem:

1. Wie ist der Prozess der Erstellung eines digitalen Comics "Danau Naga Sakti"?
2. Wie sieht das Ergebnis der Erstellung eines digitalen Comics "Danau Naga Sakti"?

E. Das Untersuchungsziel

Auf der Grundlage des Untersuchungsproblems werden die folgenden Untersuchungsziele verfolgt:

1. Den Prozess der Erstellung eines digitalen Comics "Danau Naga Sakti" zu beschreiben.
2. Die Ergebnisse der Erstellung eines digitalen Comics "Danau Naga Sakti" zu erklären.

F. Der Untersuchungsnutzen

Ausgehend von den oben genannten Untersuchungsziel ist der Untersuchungsnutzen dieser Untersuchung folgender:

1. Für Deutschlehrer

- a. Deutschlehrer können Comics als Medium im Deutschunterricht einsetzen, um das Leseverständnis zu verbessern.
 - b. Einführung der Applikation Clip Studio Paint für DeutschlehrerInnen, damit sie Comics als interessante Lernmedium und andere Themen erstellen können.
2. Für Deutschlernende
- a. Für diejenigen, die Deutsch lernen, können Comics im heutigen digitalen Zeitalter ein Lesen-Lernmedium verwenden.
 - b. Diese Untersuchung hilft den Deutschlernenden, ein Interesse am Lesen zu entwickeln.
3. Für die zukünftige Untersuchung ist das Ergebnis dieser Untersuchung als Referenz für zukünftige Untersuchung.