

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Hintergrund

Technologie hat eine wichtige Rolle beim Lernprozess. Viele Menschen glauben, dass die Multimedien die fröhliche, kreative, interessante Situation beim Lernprozess machen. Die Lernmedien können verwendet werden, um die Interaktion zwischen dem Lehrer und den Schülern zu erhöhen. Aber es gibt viele Hindernisse wenn der Lehrer der Unterricht durchführt, zum Beispiel gibt es viele Lernmaterialien, die der Lehrer unterrichten werden, aber die Besprechungszeit ist sehr begrenzt. Das macht der Lehrer übereilt, um die Lernmaterialien zu unterrichten.

Basierend auf der Observation der Untersucherin an der SMA Swasta Bintang Timur Balige wird gewusst, dass der Lehrer noch konventionelle und uninteressante Lernmedien verwendet. Der Lehrer rollt als Lernzentrum beim Lernprozess aber der Lehrer verwendet noch die auswendige Lernenmethoden, sodass die Schüler langweilig sind und leichter zu vergessen.

Daneben ist die Unfähigkeit des Lehrers bei der Technologieverwendung beim Lernprozess, wird auch als ein Hindernis. Der Lehrer verwendet nur visuelle Bilder, die auf der Tafel gezeichnet werden dann erklärt der Lehrer den Schülern. Das braucht viel Zeit und ist nicht effektiv.

Die Erstellung des Wissenschaft und Technologie wird bei dem Lernprozess sehr nützlich sein. Die Technologie, die als Lernmedien erstellt werden kann ist *Adobe Flash*.

Adobe Flash kann im Lernprozess verwendet werden, weil es die effektive, effiziente, und zugänglich Lernmedien für die Schüler. Die Vorteile von *Adobe Flash* ist multimediale-Präsentationen in einigen Formen direkt machen, zum Beispiel die Animation, die Töne, und die Bilder. Mit dem *Adobe Flash* macht der Lernprozess besser und effektive, sodass die Schüler die Materialien leichter verstehen können.

Basierend auf dem Hintergrund, wird einen Untersuchung auf einen Titel **“Die Erstellung der Lernmedien mit der Hilfe des Adobe Flash CS3 für XI. Klasse SMA”** durchgeführt.

B. Problemidentifizierung

In dieser Untersuchung werden folgende Probleme identifiziert, sie sind:

1. Der Lehrer verwendet noch die konventionelle Medien zu unterrichten.
2. Die geringe und begrenzte Nutzung der Technologie beim Lernprozess, die den Erfolg des Lernprozesses erheblich unterstützen

C. Die Begrenzung des Problems

Basierend auf der Problemidentifizierung, wird diese Untersuchung beschränkt sich auf den Titel, wie die Erstellung der Lernmedien mit der Hilfe des *Adobe Flash CS3* für Klasse XI SMA ist.

D. Untersuchungsproblem

Basierend auf der obigen Identifizierung des Problems, stellen sich die folgenden Untersuchungsprobleme:

1. Wie ist die Erstellung der Lermedien mit der Hilfe des *Adobe Flash CS3* für Klasse XI SMA?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung der Lermedien mit der Hilfe des *Adobe Flash CS3* für Klasse XI SMA?

E. Untersuchungsziel

Gemäß der obigen Problemidentifizierung, sind die folgende Untersuchungsziele:

1. Die Lermedien mit der Hilfe des *Adobe Flash CS3* für Klasse XI SMA zu erstellen.
2. Das Ergebnis der Erstellung der Lermedien mit der Hilfe des *Adobe Flash CS3* für Klasse XI SMA zu bekommen.

F. Untersuchungsnutzen

Die Nutzen dieser Untersuchung sind:

1. Für die Schüler, als eine neue effektive und effiziente Lernmedien beim Deutschlernen.
2. Für die Deutschlehrer, als eine neue Innovation Lernmedien beim Deutschunterricht.

3. Für allegemeine Leser können diese Lernmedien als Referenzquelle verwendet werden, um Deutsch leichter zu lernen.



THE
Character Building
UNIVERSITY