

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Sprache ist ein Kommunikationsmittel. Sprache ist auch ein System, das man benutzt, um sich mit anderen zu verständigen oder um anderen Nachrichten, Meinungen und Informationen mitzuteilen. Die Leute lernen nicht nur Indonesisch als Muttersprache, sondern auch Fremdsprachen. Fremdsprache spielt eine wichtige Rolle in der Entwicklung der modernen Gesellschaft. Eine Person, die Fremdsprachenkenntnisse beherrscht, besitzt die Möglichkeit ihren Horizont und ihr Wissen zu erweitern.

Deutsch ist eine der Fremdsprachen, die im Gymnasium unterrichtet werden. Obwohl Deutsch in den meisten Oberschulen nur ein Wahlfach ist, ist es in einigen anderen Oberschulen ein Pflichtfach, besonders in der Oberschule, die Klassensprache hat. Das Deutschlernen spielt eine wichtige Rolle für die Entwicklung der Schülern in Indonesien, wegen der schnellen Entwicklung im heutigen Informationszeitalter.

Eins der Ziele des Deutschlernens ist es, die Sprachkompetenz zu entwickeln. Die Sprachkompetenz besteht aus Hörverstehen, Sprechfertigkeit, Schreibfertigkeit und Leseverstehen. Außer dieser vier Sprachkompetenzen gibt es auch andere Kompetenzen, nämlich Grammatik und Wortschatz. Es ist nicht leicht diese vier Sprachkompetenzen zu beherrschen. Manchmal denken die Schüler daran, dass Deutsch nicht wichtiger als Englisch ist. Deshalb

haben die Schüler wenig Interesse und Motivation, um Deutsch zu lernen. In dem Lernprozess soll man eine angenehme Atmosphäre schaffen, damit der Unterricht interessanter wird. Normalerweise werden für den Lernprozess in der Klasse das Vortragsmodell oder Abbildungen verwendet. Neues und inovatives Lernmedium wird hingegen noch selten benutzt. Die Lehrer sollen den Lernprozess durch die Verwendung von interessanten Lernmaterialien, Lernmethoden und Lernmedium verändern.

Am 11. November 2015 wurde in SMA Swasta Sei Bejangkar eine Umfrage mit 15 Schüler gemacht. Aus dem Ergebnis der Umfrage ergibt sich, dass die Schüler noch Schwierigkeiten beim Deutschlernen haben. Außerdem haben die Schüler keine Lust, Deutsch zu lernen und langweilen sich, weil die Lehrer selten mit innovativen Lernmedium unterrichten. Sie brauchen also interessantes Lernmedium, um besser Deutsch zu lernen.

In Medienzeitalter müssen die Lehrer interessantes Lernmedium verwenden. Bovee (in Rusman, 2011:60) meint, dass ein Medium ein Mittel ist, um die Nachrichten zu übermitteln. Das Lernen ist ein Kommunikationsprozess zwischen Schülern und Lehrern unter Berücksichtigung des Lernmaterials. Die obigen Meinungen implizieren, dass das Lernmedium ein Lehrmittel ist, das von Lehrern verwendet wird, um das Lernmaterial im Lernprozess vorzubereiten, damit die Erreichung der Lernziele erleichtert wird (Rahman, 2013:156). Die Kommunikation im Unterricht kann also nicht ohne Hilfe von Medium erfolgen. Hamalik (in Rusman 2011:16) erklärt, dass ein Medium im Lernprozess und im

Unterrichtsprozess zwei wichtige Rollen haben, das sind: (1) Medium als Unterrichtsmittel, und (2) Medium als die Quelle für den Unterricht, die von den Schülern für den Selbstlernprozess benutzt werden können.

Es gibt viele Arten von Medium. Es gibt Medium, das nur als Hilfsmittel verwendet werden können. Die Arten dem Medium, das Unterricht verwendet werden können, sind: visuelles Medium, audios Medium, audio-visuelles Medium, Objektmedium und das Computermedium. Computermedium ist für die Gestaltung eines modernen, interessanten Unterrichts besonders geeignet.

Grundsätzlich ist ein Computermedium ein Lernsystem, das Wissen und Technologie verbinden kann. Die Entwicklung der Computertechnologie erfolgt sehr schnell. Fast alle Altersgruppen können inzwischen Computer benutzen. Der Computer ist eine Maschine, die dem Menschen bei seiner Arbeits helfen kann. Der Computer ist auch ein virtuelles Medium, das den Lernfolg der Schüler auswerten und die Lernergebnisse sofort bereitstellen kann. Außerdem hat der Computer die Fähigkeit, Informationen zu speichern und zu manipulieren. Das Lernen mit dem Computer hilft den Lehrern und den Schülern im Lernprozess, um das Lernziel zu erreichen. Es gibt drei Arten von Computermedium, nämlich: (1) Präsentationsmedien, zum Beispiel *Power Point*, *Macromedia Flash MX* und *Direktor MX*, (2) interaktives CD-Medium und (3) Medium wie Lernvideo.

Das Computermedium wird oft als Multilernmedium gesagt, weil die Fähigkeit dem Computer gut ist, um die Nachricht durch visuelles Medium,

audios Medium, textes Medium oder die Aufzeichnung oder das Sendungmedium zu übermitteln. Das Computermedium, mit dem in dieser Untersuchung gearbeitet wurde, ist Adobe Flash CS3 *Software*.

Adobe Flash CS3 ist eine *Software*, die nicht nur interessante Animation besitzt, sondern auch für interaktive Arbeiten geeignet ist. Script (2008:2) beschreibt, dass Adobe Flash CS3 eine *Software* für *Animation-Grafiken* ist, mit der Grafikobjekte erstellt werden können, sodass wir Designobjekte erhalten, ohne Grafiksoftwares wie *Illustrator* oder *Photoshop* zu verwenden. Die Erstellung interessanter Animation-Designs braucht Stützelemente wie Bilder, Ton, Video usw. Adobe Flash CS3 ist eine *Software*, mit der Präsentationen, Spiele, Filme, interactive CDs oder das CD-Lernprogramme hergestellt werden können. Außerdem können damit interaktive und interessante *Websites* gestaltet werden.

Im Folgenden wird eine Untersuchung über die Erstellung der Lernmedien mit der Adobe Flash CS3 *Software* für Schüler in der Klasse X SMA durchgeführt.

B. Die Problemidentifizierung

Folgende Probleme wurden in dieser Untersuchung identifiziert:

1. Die Schüler haben keine Lust, Deutsch zu lernen.
2. Die Schüler langweilen sich.
3. Die Lehrer unterrichten selten mit modernen und interessante Lernmedium.

C. Die Problemsbegrenzung

Das Problem wird begrenzt, um ein Lernmedium mit der Adobe Flash CS3 *Software* für Schüler in der Klasse X SMA zu erstellen.

D. Das Untersuchungsproblem

In dieser Untersuchung werden folgende Fragen behandelt:

1. Wie verläuft der Prozess der Erstellung eines Lernmediums mit der Adobe Flash CS3 *Software* für Schüler in der Klasse X SMA ?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung eines Lernmediums mit der Adobe Flash CS3 *Software* für Schüler in der Klasse X SMA ?

E. Das Untersuchungsziel

Die Ziele dieser Untersuchung sind folgende:

1. Es soll herausgefunden werden, wie der Prozess der Erstellung eines Lernmediums mit der Adobe Flash CS3 *Software* für Schüler in der Klasse X SMA verläuft.
2. Die Qualität des Lernmediums, das mit der Adobe Flash CS3 *Software* für Schüler in der Klasse X SMA erstellt wurde, soll gesteigert werden.

F. Der Untersuchungsnutzen

Die Nutzen dieser Untersuchung sind folgende:

1. Die Deutschlernenden können das Lernmedium mit der Adobe Flash CS3 *Software* als interessante Lernstoff beim Deutschlernen verwenden.
2. Die Deutschlehrer/innen können das Lernmedium mit der Adobe Flash CS3 *Software* als Lernstoff oder als neues Medium im Deutschunterricht verwenden.
3. Die allgemeinen Leser können das Lernmedium mit der Adobe Flash CS3 *Software* als Referenzquelle verwenden, um Deutsch leichter zu verstehen.