

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Heute haben die Deutschlernende weniger Interesse am Lesen. Die Deutschlernende lesen in der Regel nur Texte, unattraktiv und langweilig. Dass die Deutschlernende beim Schwierigkeiten haben, wird an nicht befriedigenden Testergebnissen deutlich. Diese kommen zustande, weil die Schüler nicht verstehen, was sie lesen. Leseverständnis ist eine wichtige Tätigkeit, um Wissen und Informationen zu erwerben. In den Schulen verwenden die Lehrer meist den Vortrag als Lehrmethode. Die Deutschlernende benötigen ein Medium zur Unterstützung, um ihre Lesefähigkeiten zu verbessern und den Inhalt gelesener Text zu verstehen. Deshalb entwickelt die Verfaserin ein Lernmedium in Form eines Comic, das dazu dienen soll, den Schüler das Leseverständnis zu erleichtern.

Lernmedium mit dem Application Comidea erstellt wurden, können in den Lernprozess unterstützen und das Verständnis der deutschen Sprache. Comidea ist eine Comic-APP über die Sie Ihre Comic-Werke erstellen und teilen können. Es ist einfacher zu bedienen und keine Notwendigkeit für irgendeine komische elementare. Die Art von Comics erstellt ist eine Mischung aus Comic Bucher und Comic Wissen . Die Daten von dieser Untersuchung ist die Redemittel mit Thema Alltags leben (Kennenlernen ,und im Cafe) von Buch Studio d A1.

Das Lesen der Comic selbst ist vor allem bei Deutschlernende sehr beliebt , weil der Inhalt meist lustig ist und die Geschichte nicht nur Text benutzt sondern auch durch viele interessante Bilder erzählt wird (Daryanto, 2010 : 128). Die Rolle der Comics als Lernmedium kann Phantasie und kreatives Denken fördern. Durch ein solches Lernmedium können die Deutschlernende die zu lesen den Texte mit Hilfe von Visualisierung einfacher lesen und verstehen.

Vom kognitiven Aspekt her kann ein Bild Menschen dabei helfen, sich leichter an Informationen zu erinnern. Das Ergebnis sagt aus einer Studie, dass Kinder, die eine Geschichte mit Bildern lesen, eine bessere Leistung liefern können, da durch Bilder das Verständnis verbessert werden kann.

B. Die Problemidentifizierung

Die Problemsidentifizierung von dieser Untersuchung sind:

1. Die Lernmedien sind nicht interessant.
2. Die Medien passen nicht optimal zum Lernprozess.
3. Das Fehler benutz der Komputer als Lernmedium.
4. Die Deutschlernende haben Schwierigkeit beim Lernen des Lesekompetenz im Deutschunterricht.

C. Die Problembegrenzung

Die Verfaserin beschränkt sich in dieser Untersuchung auf das Alltags leben Kennenlernen ,und im Cafe, die mithilfe eines eiges erstellten Comics als Medium im Deutschunterricht vermittelt werden sollen.

D. Das Untersuchungsproblem

Die Probleme dieser Untersuchung sind:

1. Wie wird ein Comics durch "Comidea app" Program als Lernmedium erstellt?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung eines Comics durch "Comidea app" Program als Lernmedium ?

E. Das Untersuchungsziel

Die Ziele der Untersuchung sind:

1. Das Ziel ist es, zu beschreiben, wie der Prozess der Erstellung ein Comics durch "Comidea app" Program als Lernmedium ist.
2. Das Ziel ist es, zu einfacher, ob das Ergebnis der Erstellung eines Comics durch "Comidea app" Program als Lernmedium ist.

F. Der Untersuchungnutzen

1. Die Deutschlehrer können das Comics als Lernmedium beim Unterricht benutzen.
2. Für die Deutschlernenden kann das Comics als interessante Medium beim Unterricht sein.
3. Diese Untersuchung kann als Referenz für weitere Untersuchungen verwendet werden.
4. Die Verfaserin kann die Ergebnisse der Entwicklung des Comic -Medium im Deutschunterricht wissen.