

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Die Entwicklung der Technologie wächst sehr schnell, besonders im Bereich der Ausbildung. Die Ausbildung kann nicht von dem Lernprozess getrennt werden. Der Lernprozess ist ein Prozess, um Wissenschaft zu vermitteln und um ein Lernziel zu erreichen. Deshalb wird ein Medium im Unterricht braucht.

Medium ist sehr wichtig beim Unterricht, um das Interesse Studenten zu erhöhen. Im Lernprozess soll der Dozent eine effektive und angenehme Lernatmosphäre schaffen, damit die Studenten beim Lernen motiviert sind. Eine Möglichkeit ist dabei die Benutzung von innovativen Lernmedien. Die Verwendung der Lernmedien im Lernprozess ist sehr wichtig, denn ohne Medien ist ein Lernprozess nicht effektiv.

Im Allgemeinen benutzen Dozent Lehrbücher und Wörterbücher im Unterricht. Basierend auf dieser Beobachtung ist die Verwendung des Lernmediums noch nicht effektiv, vor allem beim Thema „Arbeitswelten“, denn es wird nur ein Lehrbuch benutzt. Es wäre besser, wenn verschiedene Medien benutzt würden, denn der Unterricht wäre interessanter, und die Studenten bekämen viel mehr Informationen.

Sagala (in Danusaputra, 2015:5) behauptet, dass Lernressourcen, die sich nur auf das Lehrern konzentrieren, nicht genug sind, sodass ein neuer Weg

gebraucht wird, um Lernmaterial zu vermitteln. Deshalb wird eine innovative, effektive, flexible und effiziente Entwicklung der Lernmedien nötig.

Die Dozenten können innovative Medien im Lernprozess verwenden, um eine angemessene Lernatmosphäre schaffen. Hardianto (in Oktiani 2015:2) behauptet, dass die Verwendung von geeigneten und vielfältigen Medien die Motivation der Studenten im Unterricht steigern kann. Die Studenten werden aktiver und sind beim Lernen nicht gelangweilt. Eine Technologie, die heute sehr beliebt ist, ist Android. Diese Technologie kann als Lernmedium verwendet werden, um einige Probleme der Studenten beim Lernen zu lösen.

Eine Applikation ist Computerprogramm erstellt, um Menschen bei der Durchführung bestimmter Aufgaben unterstützen kann. Auf Android basierte Applikationen wurden ausgewählt, weil sie effektive, effiziente und praktische Lernmedien als dickes Buch für die Schüler darstellen, die immer und überall verwendet werden kann. Applikationen, die auf Android basieren, haben die Vorteile, dass sie Lernmaterial in verschiedenen Formen zeigen können, wie beispielsweise in Text, Bild – oder Video form hinzugefügt, macht die Lernen einfach und macht der Lernprozess angenehm. Aber die Digitale Lernmedien können nicht 100% die gedruckte Medien übernommen werden und die Applikation kann nicht verwendet, wenn das Android nicht haben.

In dieser Untersuchung wird ein Lernmedium zum Thema „Arbeitswelten“ entwickelt. Dieses Thema wurde ausgewählt, da es sehr interessant ist. Die Lehrer benutzen meist nur Lehrbücher, um dieses Thema zu unterrichten. Durch ein auf

Android basierendes Lernmedium kann der Lernprozess daher interessanter gestaltet werden.

B. Der Fokus der Untersuchungs

Die Verfasserin wird im Rahmen dieser Untersuchung auf die Erstellung eines Lernmediums auf Android basis zum Thema „Arbeitswelten“ aus dem Deutschbuch Studio D A2 fokussiert.

C. Das Untersuchungsproblem

Die Probleme in dieser Untersuchung sind folgende:

1. Wie ist der Prozess der Erstellung eines Android-basierte Lernmediums zum Thema „Arbeitswelten“?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung eines solchen Lernmediums?

D. Das Untersuchungsziel

Gemäß der obigen Untersuchungsprobleme, sind die Untersuchungsziele:

1. Es soll herausgefunden werden, wie der Prozess der Erstellung eines Android-basierten Lernmediums zum Thema „Arbeitswelten“ abläuft.
2. Es soll herausgefunden werden, wie das Ergebnis der Erstellung eines solchen Lernmediums ist.

E. Der Untersuchungsnutzen

Der Nutzen dieser Untersuchung ist folgender:

1. Für die Studenten kann dieses Medium als ein neues effektives und effizientes Lernmedium beim Deutschlernen dienen.
2. Für die Deutschlehrer ist dieses Medium ein neues innovatives Lernmedium, das beim Deutschunterricht eingesetzt werden kann.