

# KAPITEL I

## EINLEITUNG

### A. Der Hintergrund

Medien werden in zwei Arten unterteilt, nämlich Etymologie und Terminologie. Etymologisch ist „medien“ ist der plural des Wortes “medium” von lateinischen “medius”, was die mittlere bedeutet. Terminologisch erklärt Schraam (in Azhar, 2011:7), dass Medien ein Kommunikationsmittel sind, die für Lernzwecke genutzt werden können. Medien spielen eine wichtige Rolle im Lernprozess und sind einer der entscheidenden wichtige Faktoren beim Lernen, weil die Medien ein mittel sein können, Lernmaterialen zu liefern, Nachrichten zu kommunizieren und die Lernmotivation zu verbessern.

Rusman et al (2012:63) erklärt, dass die Art des Mediums, das als Lernmedium verwendet wird, visuelle Medien, audio Medien., audiovisuelle Medien, Mediengruppe, Medienobjekt und Computer-Medien sein können. Computer-Medien sind interaktive Lernmedien die als interessante und lustige lernmedien benutzt werden können. Die interaktive Medium ist eine Medien-Nachrichten zwischen der Lehrern und der der Schülern, die die Kommunikation zwischen Mensch und Technick durch Systeme und *Software* ist (Tania in Website 2015). Das Erstellen von interaktiven Medien zum Lernen erfordert die Verfügbarkeit von Computergeräten. Diese Computergeräte sind Hardware und

Software. Hardware, unter anderem ist die CPU, Tastatur, Monitor, Festplatte, CD-ROM und Drucker, während die Software eine Computer-Programmiersprache ist. Das Software-Programm, das in dieser Forschung entwickelt wird, ist Macromedia Flash Professional 8 mit Anwendungen wie Video, Prozentsatz, Interaktive Animations, Bild und Ton als Lernmedium zu deutschen Geschichten.

Deutsche Geschichte ist eines der Fächer, die Deutschlernende im fünften Semester erlernen. Das Lernen der deutschen Geschichte auf der Grundlage des Curriculums der Deutschprogramm Fakultät für Sprache und Kunst der Staatlichen Universität von Medan, das bei 16 Sitzungen in einem Semester stattfindet, besteht aus diesen Lernmaterialien: die Geschichte von 16 Bundesländer in Deutschland, dem Ersten Weltkrieg, der Weimarer Republik, dem Zweiten Weltkrieg, die Teilung Deutschland, dem Kalten Krieg, deutsche Wiedervereinigung und aktuelle Deutschland-Bedingungen (Lernplan Deutsche Geschichte). Dieses Thema hat eine Menge von Punkten, die gelernt werden. Daher brauchen neue Medien beim Lernen der Deutschen Geschichte.

Im Deutschabteilung können Macromedia Flash Professional 8 als neues interaktive Lernmedium verwendet werden, wenn man die Deutsche Geschichte lernt. Am 26 Juli 2017 wurde eine Umfrage mit die Studenten in der Deutschabteilung gemacht. Das Ergebnis der Umfrage war, viele Deutschlernende haben noch Schwierigkeiten, die Deutsche Geschichte zu verstehen. Mithilfe von Macromedia Flash Professional 8 werden die Deutschlernende eher zum Lernen der Deutschen Geschichte kann leichter verstanden werden. Die Kriterien, bei der

Nutzung des interaktiven Lernmediums zur deutschen Geschichte besitzen müssen, sind die Fähigkeit des Computerverständnisses und die Auswahl der Lernressourcen, die Fähigkeit, die Lernstrategie und die Lernmethode der deutschen Geschichte zu entwerfen, und die Lernaktivitäten vorbereiten.

Basierend auf den oben genannten Problemen im Deutschabteilung wird „Entwicklung Von Interaktiven Lernmedien Mit Der Macromedia Flash Professional 9 Zum Thema Deutsche Geschichte“.

### **B. Die Problemidentifizierung**

Basierend auf diesem Hintergrund können folgende Probleme identifiziert:

1. Brauchen neue Medien beim lernen der Deutsche Geschichte.
2. Viele Deutschlernende haben noch Schwierigkeiten, die Deutsche Geschichte zu verstehen.

### **C. Die Problemeingrenzung**

Diese Untersuchung fokussiert sich auf die Erstellung von interaktiven Lernmedium zum Thema „Deutsche Gschichte“ mit der Macromedia Flash Professional 8.

### **D. Das Untersuchungsproblem**

Die Probleme der Untersuchung werden wie folg begrenzt:

1. Wie verläuft der Prozess der Entwicklung von interaktiven Lernmedien zum Thema „Deutsche Geschichte“ mit der Macromedia Flash Professional 8?
2. Wie ist das Ergebniss der Entwicklung von interaktiven Lernmedien zum Thema „Deutsche Geschichte“ mit der Macromedia Flash Professional 8?

### **E. Das Untersuchungsziel**

Die Ziele der Untersuchung sind folgende:

1. Es soll herausgefunden werden, Wie der Prozess der Entwicklung von interaktiven Lernmedien zum Thema „Deutsche Geschichte“ mit der Macromedia Flash Professional 8 verläuft.
2. Es soll herausgefunden werden, Wie der Prozess der Entwicklung von interaktiven Lernmedien zum Thema „Deutsche Geschichte“ mit der Macromedia Flash Professional 8 bekommt.

### **F. Der Untersuchungsnutzen**

Die Nutzen dieser Untersuchung sind wie folgt:

1. Durch den Macromedia Flash Professional 8 können die Studenten das Thema Deutsche Geschichte leichter verstehen.
2. Für die Dozenten können interaktive Lernmedium als neues Medium im Deutschunterricht verwendet werden.
3. Für die Leser können das interaktive Lernmedium als Referenzquelle verwenden, um deutsch zu verstehen.