

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Die Ausbildung ist eine Kommunikation, weil in der Bildung aus Absender und Empfänger der Nachricht besteht. Die Ausbildung kann mit dem Verlauf des angenehme und interessante Lernprozesses erreichen. Der Lernprozess beginnt mit kreativem Lernen und die Verwendung von Lernmedium. Gagne und Briggs (in Arsyad, 2013:4) stellen fest, dass Lernmedium ein Mittel sind, der um Lehrmaterialien zu erklären. Das Lernmedium besteht aus das Buch, den Kassettenrecorder, das Video, den Comic, den Film, das Foto, das Bild, den Fernseher und den Computer.

Der Lehrer benutzt nicht nur konventionelle Medium, wie zum Beispiel die Tafel und die Vorlesungsmethode. Der Lehrer kann interessante Hilfsmedium benutzen, sodass die Schüler Lernmaterialien auffassen können.

Basierend auf der Beobachtung der Untersuchung an der MAN 1 Medan während des Praktikums PPL ist, dass die Schüler die Aufgabe mit dem Lehrbücher beantworten, aber die Schüler interessieren noch weniger zu antworten. Die Probleme sind das Lesen im Büch sehr langweilig, Lernmedium und die Bilder sind noch weniger interessant. Die Schüler üben nicht mit der Arbeitsblätter.

Die Untersuchung interessiert sich für den Comic als Arbeitsblätter zu erstellen. Daryanto (2012:127) erklärt, dass der Comic ein Form für Charakter zu

ausdrücken ist. Der Comic gibt eine Nachricht mit dem Bild für den Leser zu unterhalten ein. Diese Arbeitsblätter sind ein Medium mit dem interessanten Bild und leeren Wortballonen, die bei den Schülern ausgefüllt werden. Es wird mit den Wörtern/Sätzen vervollständigt. Die Arbeitsblätter werden für einen Comic erstellt. Dieses Medium wird für Deutschschüler benutzt. Diese Untersuchung wird die Applikation *StoryboardThat* verwendet.

StoryboardThat ist eine Online-Applikation. *StoryboardThat* kann Text und Bild vereinen. Diese Applikation hat den Charakter, die Expression, die Farbe und *Background*. Diese Applikation wird verwendet, um Arbeitsblätter für einen Comic zu erstellen. Die Schüler können den Dialog mit Hilfe von Wörtern/Sätzen vervollständigen.

Der Hintergrund für die Auswahl des Themas "Essen und Trinken" ist, weil das Thema in der Klasse XI gelernt wird. Das Thema Essen und Trinken wird als Arbeitsblätter in Form eines Comics erstellt, weil das Thema Essen und Trinken noch nie als Arbeitsblätter in Form eines Comics, die Bildern und Farben von Essen und Trinken wird, interessanter als Arbeitsblätter in Form eines Comics erstellt. Angkowo dan Kosasih (2007:22) erläutern, dass die Vorteile von Comics sind, dass der Comic die alltägliche Sprache verwendet, und der Comic verwendet interessante Bilder und Farben, sodass die Schüler Motivation mehr lesen können. Dieses Thema besteht aus acht Aktivitäten: 1) im Supermarkt, 2) auf dem Markt, 3) in der Bäckerei, 4) in der Metzgerei, 5) im Restaurant, 6) Essen bestellen, 7) Lieblingsessen, 8) in der Schulkantine.

Das Erstellungsziel eines Comic ist als Arbeitsblätter, das die Schüler um Selbständigkeit für die Aufgabe zu antworten üben. Die Arbeitsblätter wird interessanten Bildern und Farben erstellt, und die Schüler langweilen sich nicht um Deutsch zu lernen.

Basierend auf dem obigen Hintergrund wird diese Untersuchung mit dem Titel "Die Erstellung eines Comics als Arbeitsblätter zum Thema Essen und Trinken für SMA Klasse XI" durchgeführt.

B. Die Problemidentifizierung

In dieser Untersuchung werden folgende Probleme identifiziert:

1. Die Schüler langweilen sich mit dem Aufgaben im Buch.
2. Das Lernmedium und die Bilder auf dem Buch sind noch weniger interessant.
3. Die Schüler üben nicht, um die Aufgabe zu antworten.

C. Der Fokus der Untersuchung

Diese Untersuchung wird auf die Erstellung eines Comics als Arbeitsblätter zum Thema Essen und Trinken für SMA Klasse XI beschränkt.

D. Das Untersuchungsproblem

Die Probleme dieser Untersuchung sind:

1. Wie ist der Prozess der Erstellung eines Comics als Arbeitsblätter zum Thema Essen und Trinken mit der Applikation *StoryboardThat* für SMA

Klasse XI?

2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung eines Comics als Arbeitsblätter zum Thema Essen und Trinken mit der Applikation *StoryboardThat* für SMA Klasse XI?

E. Das Untersuchungsziel

Die Ziele der Untersuchung sind:

1. Der Prozess der Erstellung eines Comics als Arbeitsblätter zum Thema Essen und Trinken mit der Applikation *StoryboardThat* für SMA Klasse XI zu erklären.
2. Das Ergebnis der Erstellung eines Comics als Arbeitsblätter zum Thema Essen und Trinken mit der Applikation *StoryboardThat* für SMA Klasse XI zu beschreiben.

F. Der Untersuchungsnutzen

1. Die Deutschlehrerin kann das Erstellungsprodukt als interessante Lernmedium benutzen.
2. Die Schüler wird das Erstellungsprodukt Motivation im Unterricht benutzen zu können.
3. Die Untersuchung kann diese Untersuchung als Referenz für weiteren Untersuchungen benutzen.