

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Hintergrund

In dieser modernen Zeit ist das Lernen von einer Sprache Notwendigkeit, weil Sprache sehr wichtig als Kommunikationsmittel in der Welt ist. Die Menschen lernen nicht nur ihre Muttersprache sondern auch die Fremdsprachen. Eine darunter ist Deutsch. Im Deutschunterricht sollen die Menschen vier Kompetenzen beherrschen, das sind Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben. Die Deutschlernenden benötigen ein Medium als Referenzquelle, wie das Deutschlehrbuch oder ein anderes Deutschgrammatikbuch und sollen sich auch einfach mit Deutschen unterhalten.

Comics sind eine Art des Lesens, die Schüler lieben. Basierend auf der Lernerfahrung der Folkloreforscher wurde „Lau Kawar“ noch nicht ins Deutsch übersetzt. Zu wenig um Comic-Lernmedien zu verwenden. Die bekannte Vokabularbeherrschung des Deutschen Lernens ist zu wenig. Viele Leute wissen nicht der Folklore „Lau Kawar“ aus Nord-Sumatra. Die Überlegenheit von Comics, die bei Schülern sehr beliebt sind, kann im Lernprozess genutzt werden. Der Einsatz von Comics im Lernprozess trägt wesentlich zum Gedächtnis und Langzeitgedächtnis der Schüler bei. Comics sind eine beliebte Kunstform bei Kindern und sind potentielle Medien für Bildungs- und Kommunikationsaktivitäten.

Die Comics sind einfache und klare Medien. Darüber hinaus haben die Comic-Medien einen Freizeitwert und einen pädagogischen Wert für ihre Leser.

Daher können Comic-Medien sehr gut als Lernmedium zur Vermittlung von Botschaften im Lehr- und Lernprozess Schüler, lernen viel aus Comics, nämlich lesen lernen, Geschichten verstehen, indem ich Farben visualisiere und kenne. Die alternative Aktion, die zu ergreifen ist, ist die Verwendung von Comic-Medien als Mittel zur Entwicklung von Lernstrategien. Der Einsatz von Comic-Medien im Lernprozess der deutschen Sprache in Schulen wird die Kreativität und Vorstellungskraft der Schüler fördern (Rizqiah, 2009)

Comics können Schüler dazu inspirieren, literarische Werke zu schaffen. Die Verwendung von Comic-Medien beim Lernen wird die Schüler kreativer machen und es wagen, ihre Ideen unterschiedlich auszudrücken. Mit diesen Comic-Medien wird erwartet, dass sie in der Lage sind, Schülern zu helfen, ihre Fähigkeiten auf Deutsch zu entdecken, sowohl Vokabeln, Grammatik und Lesen. Dieser Comic ist auch sehr hilfreich für Leser, die noch sehr wenig Deutsch verstehen, sodass der Leser, ohne das Vokabular einzeln zu interpretieren, bereits die Bedeutung des Comics aus dem Bild erkennen kann.

Danandjaja (1997:2) behauptet, dass Folklore ein Teil von kollektiver Kultur ist. Laut Djamaris (1993:15) ist Folklore eine Gruppe von Geschichten, die spanned sind und sich von Generation zu Generation entwickeln. Ein nationaler Kulturaspekt der sich in allen Gebieten verbreitet, ist die Folklore. Es ist deshalb sehr wichtig, Folklore vorzustellen, damit sie nicht vergessen wird. Ein Vorschlag, um die Folklore aus Nord-Sumatra vor der Ausrottung zu bewahren, besteht in der Erstellung eines Comics über Folklore.

Laut Yowono (2007:27) handelt es sich bei Märchen um Geschichten über etwas, das absurd, unwahr, fantastisch oder imaginär ist. (Desy 2007:4) teilt sich in vier Typen auf, nämlich Mythos, Legende, Fabel und Salbei. Mite ist eine Geschichte oder ein Märchen, das mit lokalen Glaubensvorstellungen über die Existenz von Geistern, Geistern oder Göttern verbunden ist. Legende ist ein Märchen über ein seltsames oder magisches Naturereignis. Fabel ist eine Geschichte über das Tierleben, die wie das menschliche Leben erzählt wird und Salbei ist ein Märchen, das mutige Tapferkeit enthält. Ein Held in der Geschichte gefunden, aber der Inhalt der Geschichte ist imaginär (Batchri, 2005:24). Es ist nicht nur ein Kanal, um die Gedanken des Stammes, der die Literatur hat, zu bewahren und zu senken, sondern spiegelt auch den natürlichen Geist, die Lebenseinstellung und den Ausdruck des Sinnes für die Schönheit der Menschen wider, die sie besitzen.

B. Die Problemidentifizierung

Die Problemidentifizierung von dieser Untersuchung ist:

1. Lau Kawar wird noch nicht ins Deutsch übersetzt.
2. Zu wenig um Comic-Lernmedien als interessanter Lernstoff zu verwenden.
3. Die bekannte Vokabularbeherrschung des Deutschen Lernens ist zu wenig
4. Viele Leute wissen nicht der Folklore „Lau Kawar“ aus Nord-Sumatera.

C. Die Problembegrenzung

Das Problem wird begrenzt, um der Folklore aus Nord-Sumatra, der Folklore Lau Kawar in einem Comic da zu stellen.

D. Das Untersuchungsproblem

Die Probleme in dieser Untersuchung sind:

1. Wie ist der Erstellungsprozess der Folklore aus Nord-Sumatra zu einem Comic?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung eines Comics der Folklore aus Nord-Sumatra?
3. Wie ist das neue gute Comic besonders von der Nord-Sumatra Folklore zu erstellen?

E. Das Untersuchungsziel

Die Ziele der Untersuchung sind:

1. Der Erstellungsprozess der Folklore aus Nord-Sumatra zu einem Comic zu beschreiben.
2. Das Erstellung Ergebnis der Folklore Lau Kawar aus Nord-Sumatra in ein Comic zu wissen.
3. Das eine neue gute Comic besonders von Nord-Sumatra Folklore zu erstellen?

F. Der Untersuchungsnutzen

1. Für die Deutschlernende kann die Folklore in einem Comic aus Nord-Sumatra ein interessanter Lernstoff im Unterricht werden.
2. Die Deutschlehrer in kann die Folklore in einem Comic aus Nord-Sumatra als Lernstoff oder als Medium im Deutschunterricht verwenden.
3. Der allgemeine Leser oder Deutsch touristen könne der Foklore in einem Comic aus Nord-Sumatra als Referenzquelle verwenden,um der Folklore leichter zu verstehen.

THE
Character Building
UNIVERSITY