

# KAPITEL I

## EINLEITUNG

### A. Der Hintergrund

In der Zeit der Globalisierung ist es wichtig, Fremdsprachen zu lernen. Nicht nur Englisch, sondern andere Fremdsprachen auch, z.B. Deutsch. Deutsch wird in einigen Ländern in der Europäischen Union gesprochen. Außerdem lernen viele Menschen, Deutsch als Fremdsprache beispielsweise in Indonesien. Deutsch ist eine Fremdsprache, die an der Staatlichen Universität von Medan gelernt wird. Studio d A1, A2, B1 und B2 sind die Bücher, die als Lernquellen benutzt werden.

Die Themen im Buch Studio d A1 sind *Café d, Im Sprachkurs, Städte-Länder-Sprachen, Menschen und Häuser, Termine, Orientierung, Berufe, Berlin sehen, Ferien und Urlaub, Essen und Trinken, Kleidung und Wetter, Körper und Gesundheit*. Das Kapitel "Berufe" hat das Thema *Tätigkeiten und Arbeitsorte, Stellenanzeigen, und Kommunikationsarte*. Die Studenten haben das Thema "Berufe" im zweiten Semester gelernt. Die Materialien von "Berufe" sind Beruf und Alltag, und Grammatik.

Von 18. bis 20. März 2019 wurde an der Staatlichen Universität von Medan eine Umfrage durchgeführt. Durch diese Umfrage wird gefragt; (1) ob die Studenten gern Deutsch mit dem Lernmedium lernen oder nicht, (2) ob das Lernmedium im Buch Studio D A1 interessant ist, (3) ob das Lernmedium passend zum Lernstoff ist, (4) ob der Inhalt des Lernstoffs schon passend zum Thema Berufe ist, (5) ob das Lernstoff mit der Verwendung des Lernmediums

erinnern kann, (6) ob das Lernmedium zum Thema Berufe einfach zu benutzen ist, (7) ob die Verwendung des Lernmedium Spass machen kann oder nicht, (8) ob die Studenten durch die Verwendung des Lernmediums das Lernstoff leichter verstehen können oder nicht, (9) ob die Verwendung des Lernmediums die deutsche Sprachfertigkeit der Studenten steigern kann oder nicht (10) ob die Studenten Schwierigkeiten haben das Thema Berufe zu lernen}.

Die Tabelle 1.1. Die Zusammenfassung der Ergebnisse des Fragebogens

Nu.	Frage	Ja	Nein
1	Ob die Studenten gern Deutsch mit dem Lernmedium lernen oder nicht.	15	5
2	Ob das Leenmedium im Buch Studio D A1 interessant ist.	5	15
3	Ob das Lernmedium passend zum Lernstoff ist.	8	12
4	Ob der Inhalt des Lernstoffs schon passend zum Thema Berufe ist.	7	13
5	Ob das Lernstoff mit der Verwendung des Lernmediums erinnern kann	18	2
6	Ob das Lernmedium zum Thema Berufe einfach zu benutzen ist.	17	3
7	Ob die Verwendung des Lernmedium Spass machen kann oder nicht	19	1
8	Ob die Studenten durch die Verwendung des Leenmediums das Lernstoff leichter verstehen können oder nicht.	18	2
9	Ob die Verwendung des Lernmediums die deutsche Sprachfertigkeit der Studenten steigern kann oder nicht.	16	4
10	Ob die Studenten Schwierigkeiten haben zum Thema Berufe ist.	16	4

Aus dem Ergebnis dieser Umfrage ergibt sich, dass alle Studenten interessante Lernmedien an Thema "Berufe" brauchen, um ihnen zu helfen dieses Thema zu verstehen. Die Studenten haben wenig Wissen über *Beruf und Alltag*. Beim Thema "Berufe" sollen die Studenten viel Praxis im Alltag lernen und über Alltag im Beruf sprechen, aber nur wenige Medien werden von den Studenten benutzt und die Studenten noch kein Wissen über die Begriffe für verschiedene Berufe haben, sodass die Motivation beim Lernen und das Ergebnis des Lernens nicht optimal sind. Die Dozenten sollen ein anderes Medium haben, um den Unterricht interessanter zu machen. Deshalb brauchen die Dozenten und die Studenten interessante Lernmedien, um das Thema "Berufe" besser besprechen zu können. Ein Beispiel dafür ist eine Animation, die Dozenten können den Studenten das Thema "Berufe" mit der Animation beibringen. Die Subthemen für das Niveau A1, die in dieser Untersuchung erklärt werden, sind: *Tätigkeiten und Arbeitsorte, Stellenanzeigen und Kommunikationsarte*. In letzter Zeit sind viele Studenten zur Ausbildung nach Deutschland gereist und sie brauchen wirklich Informationen über die Berufe. Die Studenten können ihr Potenzial, ihre Einstellungen und Interessen in Form von Einblicken in verschiedene Arten von Berufen entwickeln.

*Adobe Flash CS 6 Software* ist die führende *Authoring-Software* für interaktive Animationen im Internet. Sie bietet leistungsstarke Werkzeuge für Animationen und Zusammenarbeit sowie für die Bereitstellung der darverstellten Videos auf verschiedenen Geräten und Plattformen. (in Westriningsih, 2012:2).

Diese *Software* ist auch für Anfänger geeignet, denn die Verwendung dieser *Software* ist sehr einfach und sie wird selten im Unterricht verwendet.

Basierend auf der obigen Beschreibung wird die Untersuchung **“Die Erstellung einer Video-Animation zum Thema “Berufe” für das Niveau A1”** durchgeführt.

### **B. Die Problemidentifizierung**

Die Problemidentifizierungen in dieser Untersuchung sind:

1. Die Studenten lernen Deutsch mit wenig interessanten Lernmedien.
2. Die Studenten noch kein Wissen über die Begriffe für verschiedene Berufe haben.

### **C. Der Fokus der Untersuchung**

Die Untersuchung wird auf die Erstellung einer Video-Animation zum Thema “Berufe” für das Niveau A1 mit der *Adobe Flash CS 6 Software* fokussiert.

### **D. Das Untersuchungsproblem**

Die Probleme dieser Untersuchung sind folgende:

1. Wie verläuft der Prozess der Erstellung einer Video-Animation zum Thema “Berufe” für das Niveau A1 mit der *Adobe Flash CS 6 Software*?

2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung einer Video-Animation zum Thema “Berufe” für das Niveau A1 mit der *Adobe Flash CS 6 Software*?

#### **E. Das Untersuchungsziel**

Die Ziele dieser Untersuchung sind folgende:

1. Es soll herausgefunden werden, wie der Prozess der Erstellung einer Video-Animation zum Thema “Berufe” für das Niveau A1 mit der *Adobe Flash CS 6 Software* verläuft.
2. Es soll herausgefunden werden, wie das Ergebnis der Erstellung einer Video-Animation zum Thema “Berufe” für das Niveau A1 mit der *Adobe Flash CS 6 Software* ist.

#### **F. Der Untersuchungsnutzen**

Die Nutzen dieser Untersuchung sind folgende:

1. Die Deutschlernenden können diese Video-Animation als interessanten Lernstoff beim Lernen verwenden.
2. Die Deutschlehrer/innen können das Video als ein neues Medium im Deutschunterricht verwenden.
3. Das erstellte Video kann als Referenzquelle für weitere Untersuchungen verwendet werden.