

# KAPITEL I

## EINTLEITUNG

### A. Hintergrund

Deutsch ist Fremdsprache, die in Indonesien gelernt wird. Deutschlernen ist gleich wie die anderen Fremdsprachlernen, wenn man Deutsch lernt, muss man die vier Fähigkeiten zu verstehen. Sie sind Hören, Lesen, Sprechen und Schreiben, die Kompetenzen sind sehr wichtig zu beherrschen. Diese vier Kompetenzen können erreicht werden, wenn sie durch einen aktiven Lernprozess, eine angenehme Lernatmosphäre und Interessantes Lernmedium unterstützt werden.

Das Lernmedium ein wichtiger Bestandteil des Lernprozesses. Ein guter Lernprozess soll aktiv, edukativ und Spaß sein, mit der Qualifikation um den effektiven und effizienten Lernprozess zu erreichen. Lernmedien im Lernprozess haben 4 Teile, sie sind: Lernen ist interessanter und motivierender, Lernmaterial leichter zu verstehen, vielfältigere Lehrmethoden und die Studenten sind aktiver in Lernaktivitäten, dafür sind Lernmedien im Lernprozess sehr wichtig, weil neue und innovative Lernmedien sehr einflussreich auf die Aufmerksamkeit der Studenten ist. Arsyad (2017:20) erklärt, ein Lernmedium kann auch das Verständnis der Studierenden steigern, die interessanten Daten vorsetzen, die Dateninterpretationen erleichtern und die Informationen zusammendrücken.

Basierend auf dem Ergebnis der Umfrage, die Verfasserin an der Deutschabteilung durchgeführt haben, ist zu erkennen dass die Verwendung der

Lernmedien beim Deutschlernen noch nicht optimal ist, deshalb der Lernprozess fühlt langweilig ist. Der langweilige Lernprozess führt zu einer geringen Motivation der Studenten, Deutsch zu lernen. Das Problem kann durch die Verwendung von Technologie im Unterricht gelöst werden, wie durch die Erstellung eines neuen interessanten Lernmediums, eines davon ist ein Animationsvideo.

Das Software-Programm in dieser Untersuchung wird *Animaker* als Lernmedium zum Deutschlernen verwendet. Das ist eine Software Animation, die für die Videosanimation verwendet wird. Mit der *Animaker* Software kann visuelle Medien, Audio und Animation angewendet werden.

Im 2. Semester lernen die Deutschstudenten Studio Express A1. In diesem Buch besteht auf zwölf Themen. Sie sind 1) Café, 2) im Sprachkurs, 3) Städte-Länder-Sprachen, 4) Menschen und Häuser, 5) Termine, 6) Orientierung, 7) Berufe, 8) Berlin sehen, 9) Ferien und Urlaub, 10) Essen und Trinken, 11) Kleidung und Wetter, 12) Körper und Gesundheit. Ein interessantes Thema ist "Körper und Gesundheit" in diesem Thema gibt es viele interessante Punkte beim Lernen. Zum Beispiel Wortschatz und Grammatik. Dieses Thema ist schwierig zu lernen, deshalb braucht man das interaktive Lernmedium um dieses Thema leichter zu lernen, (Mantapnya belajar, 2016:1)

In der Deutschabteilung kann ein Animationsvideo als neues Lernmedium verwendet werden, weil Lernmaterial mehr interessant ist. Mithilfe von *Animaker*

*Software* kann die Deutschlernende zum Lernen dieses Thema leichter verstanden und der Lernprozess ist nicht mehr langweilig .

Basierend auf dem Hintergrund interessiert sich die Verfasserin für die Untersuchung mit dem Titel “Die Erstellung Von Lernmedien Auf Basis Der Animation “Körper und Gesundheit” Für Das Niveau A1 “.

### **B. Die Problemsidentifizierung**

Die Problemsidentifizierung sind:

1. Die verwendung der Lernmedien beim Deutschlernen sind noch nicht optimal.
2. Im Deutsch unterricht hat weniges Videosanimation als Lernmedien.

### **C. Die Problembegrenzung**

Die Problembegrenzung auf dieser Untersuchung ist die Erstellung eines Lernmedium mit der Applikation “*Animaker* ”zum Thema “*Körper und Gesundheit*” aus Studio Express A1 zu erstellen.

### **D. Das Untersuchungproblem**

In dieser Untersuchung treten folgende Probleme auf:

1. Wie ist der Prozess der Erstellung eines Lernmediums mit beim Software *Animaker* zum Thema “*Körper und Gesundheit*” aus dem Buch Studio Express A1?

2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung eines Lernmediums mit die Software *Animaker* zum Thema "*Körper und Gesundheit*" aus dem Buch *Studio Express A1*?

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

Die Ziele auf dieser Untersuchung sind:

1. Den Prozess der Erstellung eines Lernmediums mit dem Software *Animaker* zum Thema "*Körper und Gesundheit*" aus dem Buch *Studio Express A1* zu beschreiben.
2. Das Ergebnis der Erstellung eines Lernmediums mit dem Software *Animaker* zum Thema "*Körper und Gesundheit*" aus dem Buch *Studio Express A1* zu beschreiben.

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

Die Untersuchungsnutzen sind wie folgt:

1. Dieses Lernmedium können die Dozenten, können das, wenn sie das Thema "*Körper und Gesundheit*" unterrichten.
2. Die Deutschlernenden können das Thema "*Körper und Gesundheit*" mit dem Lernmedium lernen.
3. Die Untersuchung kann als Referenz für weitere Untersuchungen verwendet werden.