

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Indonesien ist das Land mit Tausenden Inseln. Zum Kulturen bieten Indonesien zahlreiche Kulturerben, unter anderem ist traditionelle Kinderspiele als immateriellen Kulturerbe. Die traditionellen Kinderspiele sind die typischen Arten von Spielen, die zum bestimmten Regionen gehören. Kurniati (2016:2) stellt fest, dass traditionelle Kinderspiele Arten von Spiele sind, die in einer bestimmten Region wachsen und entwickeln, völlig mit kulturellen Werten und werden von Generation zu Generation weitergegeben. Diese traditionellen Kinderspiele bezeichnen sich als die Repräsentation und die Identität der indonesischen Kultur. Traditionelle Kinderspiele enthalten die moralischen Werte, wie Zusammenarbeit, Ehrlichkeit, Höflichkeit, Hilfsbereitschaft und Disziplin. Laut Hardecker und Haun (2018: 45) spielen die Kinderspiele die wichtige Rolle als Träger und Botschafter für die Übertragung der gesellschaftlichen moralischen Werten. Deshalb ist es notwendig, die traditionellen Kinderspiele weiterhin zu bewahren. Damit diese moralischen Werte an Generation weitergegeben werden können.

Es gibt zahlreiche traditionelle Kinderspiele aus Indonesien. Laut Kultur Statistik Daten von Ministerium für Bildung und Kultur Indonesien (2019) gibt es ungefähr 766 traditionelle Spiele in Indonesien. Jede Provinzen in Indonesien haben ihre eigene typische traditionelle Kinderspiele. Eine davon ist die Provinz Nord-Sumatra. Die Provinz Nord-Sumatra hat vielfältige traditionelle Kinderspiele wie *Ingkek-Ingkek*, *Margala*, und *Marsiayak*. *Ingkek-Ingkek* ist ein traditionelles

Kinderspiel aus Nord-Labuhanbatu, Nord-Sumatra. *Ingkek-Ingkek* ist auch bekannt als *Engklek* in vielen Regionen in Indonesien, insbesondere in Java. Auf Englisch heisst es *Hopscotch* und in Deutschland nennt man das Spiel Himmel und Hölle. *Margala* ist ein traditionelles Spiel des Batak-Stammes, Nord-Sumatra. *Margala* hat in verschiedenen Regionen Indonesiens einen anderen Namen, zum Beispiel in Yogyakarta heisst es *Gobak Sodor*. *Marsiayak* ist auch mit anderen Namen bekannt wie, *Petak Umpet*. Beim Spielen *Marsiayak* hält sich das erste Kind die Augen zu. Während das Kind von 1 bis 10 zählt, suchen sich die anderen Kinder ein Versteck. Sobald das erste Kind fertig gezählt, muss es nach den anderen Kindern finden.

Traditionelle Kinderspiele als Kulturerbe müssen erhalten bleiben. Die Erhaltung der traditionellen Kinderspiele kann durch Bildung erfolgen. Die traditionellen Kinderspiele können in die Klasse integriert werden. Ausgehend von der notwendigen Rolle von Kinderspielen aus Indonesien belegt die Deutschabteilung an der Universitas Negeri Medan in Nord-Sumatra das Fach Deutsch für Kinder im Laufe des 5. Semesters. Dieses Fach bereitet die Deutschstudierende darauf vor, als ein Au-pair in Deutschland zu werden oder an Ausbildung im Bereich Kindererziehung teilzunehmen. Das Fach Deutsch für Kinder bietet einige wichtigen Themen in Bezug auf die Kinderwelt. Eine davon ist Kinderspiele. Laut Lehrplan dieses Fachs besteht eines der Ziele darin, die Deutschstudierende dazu zu befähigen, die Kinderspiele sowohl aus Indonesien als auch aus Deutschland zu beherrschen (Deutsch für Kinder Lehrplan. 2020, die Deutschabteilung an der Unimed). Es ist für die Deutschstudierende wichtig, die Kinderspiele aus Indonesien, besonders aus Nord-Sumatra beherrschen zu können,

denn als Au-pair werden die Deutschstudierende zeitweise die Kinderbetreuung übernehmen und auch Kulturaustausch pflegen. Wenn die Deutschstudierende an Au-pair Programm teilnehmen, können sie diese Kinderspiele aus Indonesien, besonders aus Nord-Sumatra zusammen mit ihren moralischen und kulturellen Werte für die Kinder in Deutschland vorstellen.

Im Kontrast zu den zahlreichen und vielfältigen traditionellen Kinderspiele in Indonesien leider nur wenige davon sind bekannt und noch bis heute gespielt werden. Basierend auf die Daten im 2015 von Komunitas Hong, eine Community, die die traditionellen Kinderspiele aus Indonesien bewahrt, existieren nur noch 40 Prozent von geschätzten 2.500 Arten traditionelle Kinderspiele (Widhi K, 2015). Das hat zur Folge, dass diese traditionellen Kinderspiele aus Indonesien zum Aussterben führen könnten. Laut der Studie von Nur (2020: 28) gibt es drei Faktoren, die das mangelnde Interesse an traditionellen Kinderspiele beeinflussen, unter anderem sind 1) digitale Games wie Online-Games sind stark angestiegen und mehr interessant; 2) Jungen kommen fast jeden Tag und schon jünger in Kontakt mit Medien; und 3) die Jungen mögen digitale Medien, mit der die Bedienung einfacher zu erreichen, da die Zeit und Ort unbegrenzt ist.

Die mangelnde Anerkennung der traditionellen Kinderspiele aus Indonesien besonders aus Nord-Sumatra lassen sich auch anhand der folgenden Online-Umfrage darstellen. Basierend auf dem Ergebnis der Online-Umfrage, die von 30 Deutschstudierende des Fachs Deutsch für Kinder im 5. Semester am 15. Dezember 2020 durchgeführt wurde, kann geschlossen werden, dass die traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra im Fach Deutsch für Kinder noch nicht integriert

sind und die Deutschstudierende nur wenig von traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra kennen, obwohl 89,7 % der Deutschstudierende aus Provinz Nord-Sumatra kommen. Als Teil von traditionellen Kinderspiele in Indonesien ist es notwendig, dass die traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder integriert werden. Die Integration von traditionellen Kinderspiele in der Klasse ist ein Weg, um die traditionellen Kinderspiele zu bewahren (Sulistyaningtyas, 2019: 432).

Lernmedium ist eine wichtige unterstützende Komponente beim Lernen. Der Einsatz von Lernmedium im Lernprozess kann Lehrern helfen, das Lernen im Unterricht effektiver zu gestalten. Tafonao (2018: 103) behauptet, dass Lernmedium das Interesse und die Motivation der Schüler steigern kann. Basierend auf der Online-Umfrage, die von 30 Deutschstudierende des Fachs Deutsch für Kinder im 5. Semester am 15. Dezember durchgeführt wurde, kann geschlossen werden, dass es noch kein Lernmedium zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra im Fach Deutsch für Kinder gibt. Laut dieser Online-Umfrage beantworten die Deutschstudierende, dass der Grund, warum traditionelle Kinderspiele heutzutage weniger attraktiv sind, darin besteht, dass die aktuelle Generation Digital-basierte und animierte Spiele lieber wollen. Diese Ergebnisse der Online-Umfrage stehen im Einklang mit der Meinung von Chan (2015: 3), der in seiner Studie behauptet, dass diese aktuelle Generation eine digitale Generation ist. Eines der Merkmale dieser digitalen Generation ist, dass die Schüler Informationen und Lernmaterialien aus Medienquellen mit Digital und Animation (Bildern, Tönen und Texten) bevorzugen. Durch die Erstellung von ein

Lernmedium wird es leichter und interessanter möglich sein, diese traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder zu den Deutschstudierenden vorgestellt werden.

Auf der Grundlage von diesem Bedürfnis ist es erforderlich, Lösung mit solchen Kriterien zu erstellen, die auf Digital und Animation basiert. Damit die Deutschstudierende die traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra beherrschen können. Die angebotene Lösung zu diesem Bedürfnis ist unter anderem, das Animationsvideo. In den letzten Jahren ist die Verwendung von Technologie in der Hochschulbildung beispielsweise Animationsvideo angestiegen. Animationsvideo ist eines der am häufigsten verwendeten Lernmedium, sowohl in *Online-*, *Offline-Klassen*, als auch *Blended Learning*. Animationsvideo besteht aus der Illusion von Bewegungsobjekten sowohl mit der Projektion von Serienbildern als auch Text und Grafiken, die mit gesprochenen Wörtern erzählt werden. Dies hilft den Studierenden beim Lernen und Verstehen des Materials. Die Darstellung von Material durch Animationsvideo ist eine starke und interessante Stimulation, damit die Studierende ihre Aufmerksamkeit auf eine Idee oder Beschreibung komplexer Konzepte richten können (Stellefson, et al, 2020: 2). Der Nachteil der Verwendung von Animationsvideo besteht darin, dass der Erstellungsprozess komplex ist und lange dauert. Die schnelle technologische Entwicklung bietet zahlreiche von Programmen oder Applikationen, die das attraktive Animationsvideo erstellt werden können. Unter ihnen ist *Adobe After Effect CC* Programm. *Adobe After Effect CC* wird häufig verwendet, um Animationsvideos zu erstellen. Mit *Adobe*

After Effect CC kann verschiedene Animationskomponenten wie 2D Objekte, Bilder, Texte, Tone und Effekte kombiniert werden.

Bei dieser Erstellung wird Animationsvideo zum Thema die traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder mit der Hilfe von Programm *Adobe After Effect CC* produziert. In diesem Animationsvideo werden diese traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra vorgestellt. Dazu gehören die wichtigen Informationen über die Spiele zum Beispiel die Herkunft der Spiele, wie diese Spiele gespielt werden und welche Materialien für diese Spiele benötigt werden. Ausserdem werden diese Spiele von Kinder-Animationscharaktere im Form 2D-Animations gespielt. Das Animationsvideo erzählt von den Erfahrungen oder Geschichte der Kinder mit der traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra und welche moralischen Werte oder gute Lehre sie nach dem Spielen diese Spiele erhalten. Das Audio dieses Animationsvideo sowohl als auch der Untertitel werden auf Deutsch erstellt. Das Animationsvideo wird im Format MP4 erstellt, deshalb kann es auf verschiedenen Sozialmedien-Plattformen wie zum Beispiel *YouTube* in der Zukunft geteilt werden. Damit der Zugriff leichter und grösser sein.

Es gibt noch kein Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra im Fach Deutsch für Kinder. Die Vorteile der Verwendung von Animationsvideo wie oben bereits beschrieben entsprechen den Bedürfnissen der Studierende, die für diese Untersuchung in Betracht gezogen werden müssen. Durch die Erstellung von Animationsvideo wird es leicht möglich sein, die Deutschstudierende davon zu überzeugen, die traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra zu beherrschen und zu erkennen. Diese vorliegende Untersuchung

konzentriert sich die traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra wie *Ingkek-Ingkek, Margala, und Marsiyak*. Basierend auf oben genannten Erklärung ist es notwendig und sinnvoll, die Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder zu erstellen.

B. Die Problemidentifizierung

1. Die traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra sind für das Fach Deutsch für Kinder noch nicht integriert.
2. Die Deutschstudierende kennen nur wenig von traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra.
3. Es gibt noch kein zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für Fach Deutsch für Kinder.
4. Die mangelnde Anerkennung und Interesse an der traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra.
5. Es gibt noch keine Untersuchung zum Thema die Erstellung von Medium Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder.

C. Der Fokus der Untersuchung

Damit diese vorliegende Untersuchung nicht weit vom Problem abweichen kann, wird das Problem begrenzt. Diese Untersuchung beschränkt sich auf die Erstellung von Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder mit der Hilfe von Programm *Adobe After Effect CC*. Das Animationsvideo wird für drei traditionelle Kinderspiele aus Nord-

Sumatra, Indonesien erstellt. Die traditionellen Kinderspiele sind *Ingkek-Ingkek*, *Margala*, und *Marsiayak*.

D. Das Untersuchungsproblem

1. Wie ist der Erstellungsprozess von Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder mit der Hilfe von Programm *Adobe After Effect CC*?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung von Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder mit der Hilfe von Programm *Adobe After Effect CC*?

E. Das Untersuchungsziel

1. Um den Erstellungsprozess von Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder mit der Hilfe von *Adobe After Effect CC* zu beschreiben.
2. Um das Ergebnis der Erstellung von Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder mit der Hilfe von *Adobe After Effect CC* zu beschreiben.

F. Der Untersuchungsnutzen

1. Das Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra kann als interessantes Lernmedium für Fach Deutsch für Kinder verwendet werden.
2. Das Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra erleichtern den Dozenten und Deutschstudierenden, die moralischen

Werte und die Einführung von traditioneller Kinderspiele aus Nord-Sumatra vorzustellen.

3. Das Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra ist nützlich für die Deutschstudierende, die am Au-pair Programm in Deutschland teilnehmen. Damit die Deutschstudierende diese traditionellen Kinderspiele aus Indonesien in Deutschland vorstellen können.
4. Diese vorliegende Untersuchung kann als ein Beitrag von Verfasser zur Einführung ihrer eigenen lokalen Kultur auf dem Fachgebiet der Verfasserin Deutsch als Fremdsprache sein.

