

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Sprache ist eine wichtige Sache in unserem Leben. In dieser Zeit der Globalisierung konkurrieren viele Menschen darum, Fremdsprachen zu lernen, nicht nur Englisch, sondern auch andere Fremdsprache, z.B. Deutsch. In einem Sprachkenntniss gibt es vier Fertigkeiten, die sind: 1. die Schreibfertigkeit 2. die Hörverstehen 3. die Leseverstehen 4. die Sprechfertigkeit (Tarigan, 2015:2). Sprechen ist ein wichtiger Aspekt der Sprachkenntnisse. Basierend auf der online-Umfrage mit dem Google Formular haben die Studenten Schwierigkeiten, Sprechfertigkeit zu lernen und das Material zu verstehen. Die Gründe dafür waren, dass die Studenten nur einen geringen Mangel an Vokabeln, Grammatikfehlern und falscher Aussprache haben. Die Deutschdozenten fungieren als Pädagoge, die bereit sind, die Studenten zu unterrichten und den Studenten vier Grundfertigkeiten beizubringen. Im Unterricht brauchen die Deutschdozenten Lernmedien, die den Lernprozess unterstützen können. Soweit benutzen sie Lehrbücher, Videos, Audios und andere Lernmedien.

Zurzeit verwenden die Studenten den Computer und das Internet beim Unterricht, weil sie modern sind, und die Studenten können schnell das Material verstehen. Laut Yaumi (2018: 35) sind Lernmedien alle Arten von physischen Geräten, die Informationen vom Lehrer zum Schüler vermitteln und Interaktionen aufbauen sollen. Sie umfassen gedruckte, visuelle, Audio, audiovisuelle,

Multimedia- und Webmaterialien. Daher müssen die Dozenten Lernmedien benutzen, damit die Studenten Informationen in einem breiten Spektrum und einer Vielzahl von Quellen mithilfe verschiedener Lernmedien erhalten können.

In dieser Untersuchung wird die Animation als Lernmedium entwickelt. Laut Faturrohman (2017:24) ist die Animation ein Medium, das audiovisuelle Erzählung mit einer Geschichte vereint. Die Animation wird als Lernmedium verwendet, um die Studenten sich dafür interessiert und motiviert zu lernen. Animation als Lernmedium hat ein attraktives Design-Display, sowohl in Bezug auf Farbe und Wörter als auch durch Hinzufügen von Audio.

Das Buch *Studio Express A1* von Hermann Funk, et. al, (2017:76-85) ist ein Deutschbuch, das von Studenten an der Universitas Negeri Medan benutzt wird. Das Buch *Studio Express* besteht aus zwölf Einheiten mit verschiedenen Themen. Sie sind : *Start auf Deutsch, Café d, Sprache im Kurs, Städte-Länder- Sprachen, Menschen und Häuser, Termine, Orientierung, Berufe, Berlin sehen, Ab in den Urlaub, Essen und Trinken, Kleidung und Wetter, Körper und Gesundheit*. Die Studenten haben das Thema *Berufe* im zweiten Semester gelernt. Die Materialien von *Berufe* sind *Beruf und Alltag, Berufstätigkeiten sprechen* und *Grammatik*.

Von 20. bis 23. Januar 2021 wurde den Studenten im zweiten Semester in den Klassen A, B, C vom Jahrgang 2020 im Deutschprogramm an der Universitas Negeri Medan eine Umfrage gegeben. Das Ergebnis dieser Umfrage zeigte, dass viele Studenten interessante Lernmedien zum Thema *Berufe* benötigten, um dieses Thema besser verstehen zu können. Auch laut der Umfrage, nur wenige interessante Medien wurden von den Studenten verwendet und die Studenten

hatten wenig Wissen über die Begriffe für verschiedene Berufe und dann die Studenten hatten Schwierigkeiten, ihre Kenntnisse in verschiedenen Berufen mündlich zu erklären.

Beim Thema *Berufe* sollen die Studenten viele Übungen machen und über Berufe sprechen. Deshalb brauchen die Dozenten und die Studenten interessante Lernmedien, um das Thema *Berufe* besser diskutieren zu können. Ein Beispiel dafür ist eine Videoanimation. Die Dozenten können die Videoanimation anwenden, um die Studenten über das Thema *Berufe* zu unterrichten.

Das Thema *Berufe* ist eines der Themen für das Niveau A1 im Buch Studio Express A1. Die Subthemen für das Niveau A1, die in dieser Untersuchung erklärt werden, sind: *Beruf, Tätigkeiten und Arbeitsplatz, tägliches Arbeitsgespräch und Kommunikationsarten*. In letzter Zeit sind viele Studenten im Deutschprogramm an der Universitas Negeri Medan zur Ausbildung nach Deutschland gereist und brauchen wirklich Informationen über die Berufe, damit die Deutschstudenten beim Lernen zum Thema *Berufe* ihr Potenzial, ihre Fertigkeiten und Interessen durch Einblicke in verschiedene Arten von Berufen entwickeln können.

Bei dieser Untersuchung wird die *Animaker* Software verwendet. *Animaker* ist eine kostenlose und auch kostenpflichtige Animationssoftware mit einfachen *Drag-and-Drop*-Funktionen und einer passenden intuitiven Benutzeroberfläche (Raghaf, 2014:1). Die Funktionen der *Animaker*-Software sind sehr vollständig in Bezug auf Funktionen und interessant und ihre Verwendung ist recht einfach. Durch das Erstellen von der Videoanimation mit *Animaker* kann das Lernmaterial klar und attraktiv sein, da es nicht nur Sätze enthält, sondern auch durch Objekte,

Bilder und Charakter hervorgehoben wird, die zum Lernmaterial passen. Mit dieser Animation kann Deutsch Spaß machen und im täglichen Leben angewendet werden. Basierend auf der obigen Erklärung wird die Untersuchung **"Die Erstellung einer Videoanimation mit dem Thema *Berufe* für die Sprechfertigkeit A1"** durchgeführt.

B. Die Problemidentifizierung

Die Problemidentifizierungen in dieser Untersuchung sind :

1. Die Deutschstudenten haben Schwierigkeiten in Sprechfertigkeit zu lernen.
2. Die Deutschstudenten haben Schwierigkeiten, das Thema *Berufe* mit wenigen interessanten Lernmedien zu lernen.
3. Die Deutschstudenten haben wenig Wissen über die Begriffe für verschiedene Berufe.
4. Die Deutschstudenten haben Schwierigkeiten ihre Kenntnisse in verschiedenen Berufen, mündlich zu erklären.

C. Der Fokus der Untersuchung

Diese Untersuchung wird auf die Erstellung einer Videoanimation mit dem Thema *Berufe* für die Sprechfertigkeit A1 fokussiert.

D. Das Untersuchungsproblem

Die Probleme dieser Untersuchung sind folgende:

1. Wie ist der Prozess der Erstellung einer Videoanimation mit dem Thema *Berufe* für die Sprechfertigkeit A1?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung einer Videoanimation mit dem Thema *Berufe* für die Sprechfertigkeit A1?

E. Das Untersuchungsziel

1. Den Prozess der Erstellung einer Videoanimation mit dem Thema *Berufe* für die Sprechfertigkeit A1 erklären.
2. Das Ergebnis der Erstellung einer Videoanimation mit dem Thema *Berufe* für die Sprechfertigkeit A1 beschreiben.

F. Der Untersuchungsnutzen

1. Die Deutschdozenten können die Videoanimation im Unterricht verwenden.
2. Die Videoanimation kann als Referenz für den Einsatz kreativer und innovativer Lernmedien verwendet werden.
3. Die Deutschstudenten können das Thema *Berufe* mit der Videoanimation auch selbst lernen.
4. Das Erlernen der deutschen Sprache kann mithilfe von der Videoanimation einfacher sein.
5. Diese Untersuchung kann als Referenz für weitere Untersuchungen verwendet werden.