

# KAPITEL I

## EINLEITUNG

### A. Der Hintergrund

Im diesem Ära der Globalisierung ist die Beherrschung einer Fremdsprache ein sehr wichtiger Mehrwert, denn durch das Beherrschen einer Fremdsprache können Menschen miteinander interagieren. In Indonesien ist Deutsch als Fremdsprache, die in der Schule in Sprachkursen und an der Staatlichen Universität von Medan gelernt wird. Die Bücher Studio Express A1, A2, B1 sind die Lehrbücher, die im Deutschprogramm als Handbuch verwendet werden. Deutsch hat vier Fähigkeiten, die man gelernt werden muss. Sie sind Hören, Lesen, Sprechen und Schreiben. Die Kompetenzen sind sehr wichtig zu beherrschen. Der aktive Lernprozess braucht eine unterhaltsame Lernatmosphäre und interessante Lernmedien, die die vierdeutschen Sprachkompetenzen sehr unterstützend sind.

Das Lernmedium ist ein wichtiger Bestandteil des Lernprozesses. Ein guter Lernprozess muss proaktiv, lehrreich und angenehm sein und über die erforderlichen Qualifikationen für einen effektiven und effizienten Lernprozess verfügen. Lehrmaterialien im Lernprozess bestehen aus vier Teilen: interessanteres und motivierenderes Lernen, leichter verständliche Lehrmaterialien, vielfältigere Lehrmethoden und aktivere Schüler in Aktivitäten. Lernmedien und Lehrmaterialien sind neu und innovativ, daher sind sie im Lernprozess sehr wichtig. Das Lernmedium hat einen großen Einfluss auf die Aufmerksamkeit der Studenten.

Asyhar (2012:8) erklärt dass Lernmedien sind alles, was Botschaften und Informationen aus einer systematischen Quelle vermitteln oder kanalisieren kann, damit es eine förderliche Lernumgebung gibt, in der der Empfänger Lernprozess effizient und effektiv verstehen. Sadiman (2008:7) erklärt, Lernmedien sind ein Verhalten, das verwendet wird, um Informationen von Informanten an Akzeptoren zu vermitteln. Basierend auf dem Verständnis mehrerer Experten wurde der Schluss gezogen, dass Lernmedien ein Vermittlungsinstrument sind, das von Pädagogen zu Schülern verwendet wird und darauf abzielt, den Lernprozess mit attraktiven, einfachen und leicht verständlichen Designs zu erleichtern, um effektive und aktive Lernergebnisse zu erzielen.

Die Ergebnisse einer Umfrage in der Deutschabteilung zeigen, dass der Einsatz von Lernhilfen beim Deutschlernen noch nicht optimal ist. Die vom Autor durchgeführte Umfrage soll Studenten im siebten Semester den Fragebogen zum Material "Schule und lernen" zur Verfügung stellen, mit Google Form verwenden. Im Fragebogen gibt es 10 Fragen, nämlich: 1. Haben Sie das Thema "Schule und lernen" auf Studio Express B1 gelernt? 2. Haben Sie Hindernisse beim Erlernen des Themas "Schule und lernen" auf dem Niveau B1? 3. Haben Sie Hindernisse beim Erlernen des Themas "Schule und lernen" auf dem Niveau B1? 4. Finden Sie das Material "Schule und Lernen", das studiert wurde, leicht verständlich? 5. Ist die Bereitstellung vom Material während des Lernens des Themas "Schule und lernen" Auf dem Niveau B1 interessant? 6. Haben Sie das Thema "Schule und lernen" auf dem Niveau B1 mit Lernmedien gelernt? 7. Kennen Sie *Animaker Software*? 8. Wussten Sie, dass die *Animaker Software* zum Erstellen

animierter Videos verwendet werden kann? 9. Interessieren Sie sich, wenn animierte Videos als Lernmedien eingesetzt werden? 10. Denken Sie, dass der Einsatz von animierten Video-Lernmedien zum Thema "Schule und lernen" das Lernen interessanter macht? Einige Studenten (73%) denken, dass sie noch Hindernisse beim Erlernen von Schule und Lernmaterial im Buch Studio Express B1 haben. Die Studenten denken, dass sie es nicht verstehen, weil die Lieferung von der Universität und dem Lernmaterial weniger interessant ist. Wenn sie in der Universität lernen, gibt es auch wenig Lernmedien.

Der unattraktive Lernprozess führt bei den Studenten zu einem geringen Interesse am Deutschlernen. Der Einsatz von der Technologie ist eine Möglichkeit, unattraktives Lernen zu vervollständigen. Menschen können interessante Lernmedien erstellen, zum Beispiel eine Videoanimation. Die Videoanimation wird mit dem Softwareprogramm Animaker erstellt. Animaker ist eine Animationssoftware, die für Videoanimationslernmedien verwendet wird und Funktionen von Audiomedien, visuellen Medien und Animationen bietet.

Im dritten Semester lernen die Deutschstudenten Studio Express B1. In diesem Buch gibt es zehn Themen. Sie sind (1) Zeitpunkte, (2) Alltag, (3) Männer-Frauen-Paare, (4) Deutschland größte Stadt, (5) Schule und lernen, (6) Klima und Umwelt, (7) Peinlich? - Peinlich, (8) Generation, (9) Migration, (10) Europa: Politik und mehr. Schule und Lernen ist das vom Autor verwendete Material. Das Thema „Schule und Lernen“ ist ein interessantes Material, weil das Thema „Schule und Lernen“ wie die Aktivitäten der Menschen, Probleme der Menschen in der Schule auftreten, Grammatik und Wortschatz sind auch dabei.

Damit Deutschlernmaterialien in der Deutschabteilung interessant und effektiv sind, kann die Videoanimation als ein interessantes und kreatives Lernmedium genutzt werden. Die Benutzung der Animaker *Software* beim Deutschlernen macht den Lernprozess aktiver, da dieser Animaker über Audio, Visual und Animationsfunktionen verfügt, der Leseverstehen der Studenten unterstützen können, damit die Studenten nicht langweilen und sättigen.

Basierend auf dem Hintergrund interessiert sich der Verfasser für die Untersuchung mit dem Titel “Die Erstellung der Videoanimation mit dem Thema “Schule und Lernen” für das Niveau B1 “.

## **B. Die Problemidentifizierung**

Die Problemidentifizierungen sind:

1. Die Verwendung der Lernmedien beim Deutschlernen sind noch nicht optimal.
2. Die Studenten haben Schwierigkeiten in der Grammatik, und Mangel an Wortschatz.
3. Der Deutschunterricht hat wenige Videoanimationen als Lernmedien speziell die Videoanimation mit Thema *Schule und Lernen* für das Niveau B1.

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

Die Problembegrenzung auf dieser Untersuchung ist die Erstellung eines Lernmedium mit der Applikation “Animaker” zum Thema “*Schule und Lernen*” aus dem Buch *Studio Express B1* zu erstellen.

#### **D. Das Untersuchungsproblem**

In dieser Untersuchung treten folgende Probleme auf:

1. Wie ist der Prozess der Erstellung eines Lernmediums mit der *Software* Animaker zum Thema “*Schule und Lernen*” aus dem Buch Studio Express B1?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung eines Lernmediums mit der *Software* Animaker zum Thema “*Schule und Lernen*” aus dem Buch Studio Express B1?

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

Die Ziele dieser Untersuchung sind:

1. Den Prozess der Erstellung eines Lernmediums mit dem *Software* Animaker zum Thema “*Schule und Lernen*” aus dem Buch Studio Express B1 zu beschreiben.
2. Das Ergebnis der Erstellung eines Lernmediums mit dem *Software* Animaker zum Thema “*Schule und Lernen*” aus dem Buch Studio Express B1 zu erklären.

## F. Der Untersuchungsnutzen

Die Untersuchungsnutzen sind wie folgt:

1. Dieses Lernmedium können die Dozenten anwenden, wenn sie das Thema “*Schule und Lernen*” unterrichten.
2. Die Deutschlernenden können das Thema “*Schule und Lernen*” mit dem Lernmedium lernen.
3. Die Untersuchung kann als Referenz für weitere Untersuchungen verwendet werden.

