

## KAPITEL II

### THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE

#### A. Theoretische Grundlage

In diesem Kapitel werden Infinite Apps, Bilderbücher und Lesefähigkeiten vorgestellt.

##### 1. Der Begriff des Erstellungsmodells

Diese Untersuchung verwendet das Modell von Richey und Klein (Sugiyono, 2017: 39). Das Entwicklungsmodell von Richey und Klein besteht aus drei Schritten, nämlich: Planung, Erstellung und Evaluation.



**Abbildung 2. 1** Die Schritte des Erstellungsmodells von Richey und Klein (in Sugiyono, 2017: 39)

##### a. Planung

Die Planungsphase besteht aus Produktplanungsaktivitäten, die für einen bestimmten Zweck durchgeführt werden. In dieser Phase bestimmt der Autor das zu entwickelnde Produkt auf der Grundlage einer Bedarfsanalyse durch Forschung und Literaturstudium. Die Planungsphase besteht aus Produktplanungsaktivitäten, die für einen bestimmten Zweck durchgeführt werden. Diese Produktplanung erfolgt auf der Grundlage einer Bedarfsanalyse und Beobachtung.

##### b. Erstellung

Der Erstellung ist eine geplante Anstrengung, ein Produkt zu schaffen und zu perfektionieren, um es nützlicher zu machen, die Qualität zu verbessern und bessere Produkte herzustellen.

### c. Evaluation

Bei der Bewertung handelt es sich um eine von Experten durchgeführte Tätigkeit zur Beurteilung von Produkten. Der Zweck dieser Tätigkeit ist es, die Stärken und Schwächen eines Produkts herauszufinden, so dass wir Ratschläge von Untersuchter benötigen, wie wir ein hochwertiges Produkt verwenden können.

## 2. Der Begriff der Bildergeschichte

### a. Die Bilderbüchern

Bilderbücher gehören zu den Büchern, die in der Welt der Kinder sehr vertraut sind. Nach Mitchell (In Patria, Untaminingsih & Fathurohman 2021: 563) bestehen Bilderbücher aus Bildern und Text, die zu einer Geschichte kombiniert werden. Bilder sind für Kinder sehr wichtig, um die Bedeutung der Geschichte zu verstehen. Dies steht im Einklang mit Untersuchungsergebnissen (Takacs & Bus, 2018:1), die zeigen, dass Bilder, die zur Geschichte passen, wesentlich zur Fähigkeit der Kinder beitragen, die Geschichte zu erzählen. Bilderbücher spielen auch eine wichtige Rolle für die emotionale Entwicklung von Kindern. Retnowati, Salim & Saleh (in Lestari, Hapidin & Akbar 2020: 95) nannten Bilderbücher als Mittel zur Förderung der Freundlichkeit von Kindern. In der Untersuchung lernten die Kinder mit Hilfe von Bilderbüchern und ihre durchschnittlichen Freundlichkeitswerte stiegen deutlich an.

Dieses Ergebnis unterstreicht sicherlich die Bedeutung von Bilderbüchern als Lernmedium für Kinder. Kinder erhalten durch Bilderbücher viele Botschaften über Konzepte der realen Welt. Bilderbücher

wecken die Neugier von Kindern, indem sie neue Erfahrungen und Informationen vermitteln. Bilder dienen dazu, dem Leser die im Text dargestellten Sachverhalte zu verdeutlichen und zu erklären, und umgekehrt dient das erzählende Schreiben dazu, die dargestellten Bilder zu erzählen und zu erklären. Bilderbücher sind also Bücher, die zwei wichtige, miteinander verbundene Elemente enthalten: Bilder und Text.

#### **b. Die Arten der Bilderbüchern**

Beschiebt (Guru, 2022) es gibt fünf Arten von Bilderbüchern:

- a) **Alphabetisches Buch.** In einem Alphabetbuch wird jedem Buchstaben des Alphabets ein Bild eines Gegenstands zugeordnet, der mit diesem Buchstaben beginnt. Die Illustration sollte leicht erkennbar sein und einen klaren Bezug zur Hauptfigur oder zum Gegenstand haben. Einige Alphabetbücher sind nach bestimmten Themen geordnet, Zum Beispiel Tierhaltung oder Verkehr. Alphabetbücher sollen den Kindern helfen, ihren Wortschatz zu erweitern.
- b) **Spielzeugbuch.** Spielzeugbücher verwenden eine ungewöhnliche Art der Präsentation ihres Inhalts. Zu den Spielzeugbüchern gehören Pappbilderbücher, Verkleidungsbücher und Dropper-Bücher. Diese Spielbücher helfen Kindern, Texte besser zu verstehen und Zahlen, Reimwörter und Geschichten zu entdecken. Spielzeugbücher helfen Kindern, ihre kognitiven Fähigkeiten zu entwickeln, ihre sprachlichen und sozialen Kompetenzen zu verbessern und Bücher zu lieben.
- c) **Konzeptbuch.** Ein Konzeptbuch ist ein Buch, in dem ein Konzept anhand eines oder mehrerer Beispiele vorgestellt wird, um das Verständnis des

zu entwickelnden Konzepts zu erleichtern. Die Konzepte werden durch die Handlung hervorgehoben und durch Wiederholung und Vergleiche erklärt.

- d) Wortlose Bilderbücher. Wortlose Bilderbücher sind Bücher, die eine Geschichte nur mit Illustrationen erzählen. Wortlose Bilderbücher werden bei der jüngeren Generation immer beliebter, insbesondere im Fernsehen, in Comics und anderen Formen der visuellen Kommunikation. Die Handlung wird durch miteinander verbundene Bilder dargestellt, und die Abfolge der Handlungen ist klar ersichtlich.
- e) Bilderbücher. Bilderbücher enthalten Botschaften durch Illustrationen und Text. Ein gutes Bilderbuch enthält wichtige literarische Elemente wie eine Handlung, eine gute Struktur, gute Charaktere, Veränderungen im Stil sowie einen interessanten Schauplatz und ein interessantes Thema. Das Buch regt die kreative Vorstellungskraft an, verbessert das Sprachverständnis der Kinder, fördert die mündliche Kommunikation, entwickelt kognitive Denkprozesse, drückt Emotionen aus und fördert die künstlerische Sensibilität

### c. Die Funktion der Bilderbüchern

Mitchell (In Hafsa 2021:29) verweist auf einige der Funktionen und die Bedeutung von Bilderbüchern für die kindliche Entwicklung wie folgt:

- a) Bilderbücher können Schülern bei der emotionalen Entwicklung helfen
- b) Bilderbücher können den Schülern helfen, etwas über die Welt zu lernen und ihnen die Existenz der Welt in der Gesellschaft und der Natur bewusst zu machen.

- c) Bilderbücher können den Schülern auch helfen, etwas über andere Menschen und Beziehungen zu lernen und Gefühle oder Emotionen zu entwickeln.
- d) Bilderbücher können Kindern helfen, glücklich zu werden.
- e) Bilderbücher können Kindern helfen, sich etwas vorzustellen.
- f) Bilderbücher können Schülern helfen, Schönheit zu verstehen.

### 3. Der Begriff der Legende

Bacom (in Komariah, 2018:104) erklärt, dass Legenden volkstümliche Prosageschichten sind, die nicht als heilig, sondern als Wahrheit gelten. Die Folklore kann in drei große Gruppen unterteilt werden, nämlich: Mythen, Legenden und Märchen.

- a. Mythen, das heißt Volksüberlieferungen über Götter und Helden der Antike, enthalten Interpretationen über die Ursprünge des Universums, der Gesellschaft und der Nationen und enthalten tiefe Bedeutungen, die durch übernatürliche Mittel ausgedrückt werden. (In Komariah, 2018: 104); oder eine Geschichte, deren Hauptfigur ein Gott oder eine Göttin mit übernatürlichen Fähigkeiten ist, die Wunder vollbringen kann. Sie soll den Durst der Menschheit nach Antworten auf ihre Wahrheiten sowie interessante, aber oft unverständliche Naturphänomene erklären. Sarumpaet (in Komariah, 2018: 104).
- b. Legenden, das sind alte Überlieferungen, die sich auf historische Ereignisse beziehen. (in Komariah, 2018:104). Legenden sind auch Geschichten, in denen die Hauptfigur einen sehr starken Charakter hat und zum Beschützer wird. Die Figur wird alles tun, um die Verfolgten zu schützen. Sarumpaet

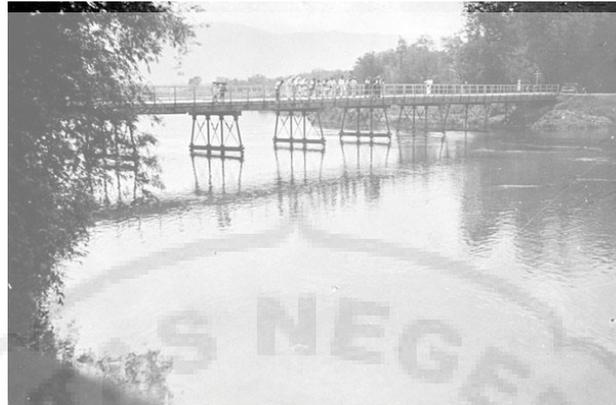
(in Komariah, 2018:104). Jauhari (2018) erklärt, dass Legenden in vier Gruppen eingeteilt werden, nämlich: (1) religiöse Legenden, (2) Legenden über das Übernatürliche, (3) individuelle Legenden, (4) lokale Legenden.

c. Märchen sind populäre Prosageschichten, von denen angenommen wird, dass sie sich wirklich ereignet haben, und die in erster Linie zur Unterhaltung erzählt werden, aber oft die Wahrheit darstellen und Weisheiten (Moral) oder sogar Satire enthalten.

#### 4. Die Legende von *Lubuk Emas*

Die Legende von Lubuk Emas stammt aus Nord-Sumatra, genauer gesagt aus der Gegend von Teluk Dalam, Asahan. Sie erzählt von der Treue einer Königstochter zu ihrem Geliebten. Sie wurde jedoch von ihrem Vater zurückgewiesen, der sie mit einem Prinzen vom anderen Ende des Landes verheiraten wollte. Ihr Vater, Raja Simangolong, war ein König, der das Königreich in der Gegend von Teluk Dalam führte und eine Tochter mit einem sehr schönen Gesicht namens Sri Pandan hatte. Sri Pandan war auch handwerklich begabt, z. B. im Weben, Weben und Reisstampfen. Die Schönheit der Königstochter verbreitete sich nicht nur in seinem Königreich, sondern auch in anderen Königreichen und sogar in anderen Ländern. Der Vater von König Simangolong hoffte, dass seine einzige Tochter bald heiraten würde. Eines Tages hörte König Simangolong, dass der Kronprinz des Königreichs Aceh seiner Tochter einen Heiratsantrag machen wollte. Als er dies hörte, war König Simangolong sehr glücklich und fragte seine Tochter sofort, ob sie bereit sei, den Kronprinzen des Königreichs Aceh zu heiraten, aber Sri Pandan zeigte kein glückliches Gesicht, sondern sagte, dass sie in einer Beziehung mit ihrem treuen

Diener namens Hobatan stehe, der König, der dies hörte, war verärgert und sagte Sri Pandan, sie solle seine Beziehung mit Hobatan beenden und den Antrag des Königreichs Aceh annehmen. König Simangolong drohte, Hobatan aus dem Palast zu verweisen, wenn Sri Pandan sich nicht von Hobatan trennte, und Sri Pandan war sehr traurig. Am nächsten Tag packte sie ihre Sachen und plante, mit ihrem Geliebten Hobatan aus dem Palast zu fliehen, aber Hobatan wollte nicht mit ihr fliehen und sagte ihr, sie solle den Wünschen des Königs Simangolong gehorchen. Als sie Hobatans Antwort hörte, war Sri Pandan an diesem Tag enttäuscht, sie packte ebenfalls ihre Sachen und nahm all ihren Schmuck mit. Sie ging zu einem Loch und warf ihre Habseligkeiten hinein. Bevor sie in die Grube sprang, sagte sie: "In diesem Königreich wird es keine schönen Frauen mehr geben!". Im Palast von König Simangolong gab es einen großen Aufruhr, und als Permainhuri die Königstochter nicht finden konnte, rief König Simangolong Hobatan. Vor König Simangolong erzählte Hobatan die Ereignisse, die er mit Sri Pandan erlebt hatte. Nachdem er Hobatans Erklärung gehört hatte, bedauerte König Simangolong sein Handeln zutiefst. In Begleitung der Soldaten begab sich der König sofort zu dem Loch im Asahan-Fluss. Die Soldaten stürzten in das Loch, aber Sri Pandan war nicht zu finden. Weil Sri Pandan mit seinem gesamten Goldschmuck in das Loch gesprungen war, wurde es Lubuk Emas genannt.



**Abbildung 2. 2** Lubuk Asahan

## 5. Lesen A2

Das Leserverstehen ist eine wesentliche Aktivität, die nicht nur im Hinblick auf die Bildung, sondern auch auf das soziale Leben von großer Bedeutung ist. Durch das Lesen können sich die Schüler über alles Mögliche informieren und sich ein breiteres Wissen aneignen. Die Lesekompetenz ist das wichtigste Kapital der Schüler. Diese Fähigkeiten ermöglichen es den Schülern, sich über andere Wissenschaften zu informieren, Ideen zu kommunizieren und sich auszudrücken.

Beschreibt Abidin (in Kusnandar, N., & Solihin 2022:23) gibt es drei Hauptziele beim Lesenlernen in der Schule, und zwar folgende: 1) den Schülern Freude am Lesen zu vermitteln, 2) ihnen zu helfen, in einem flexiblen Tempo still zu lesen, und 3) ihnen zu helfen, das Gelesene vollständig zu verstehen. Ausgehend von der obigen Stellungnahme können wir schlussfolgern, dass das anfängliche Interesse am Lesen die erste Kraft ist, die Schüler dazu anregt, sich mit Dingen zu beschäftigen, die mit dem Lesen zu tun haben. Das Lesen ist die Grundlage für den Wissenserwerb der Schüler, aber dieses anfängliche Interesse am Lesen entsteht nicht unbedingt von selbst, sondern wird durch Anreize aus der Umwelt unterstützt.

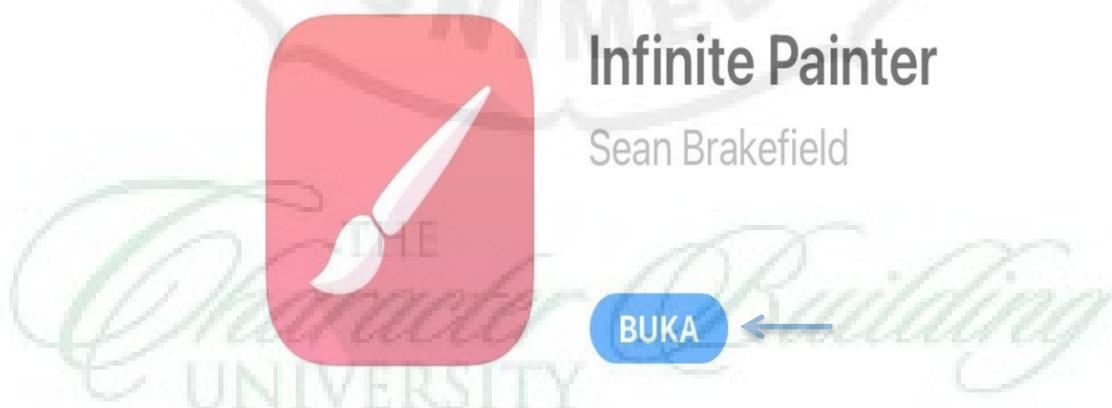
## 6. Die Applikation Infinite Painter

Die visuellen Medien in dieser Untersuchung sind eine Kombination aus Druck und Computertechnologie, wobei die Anwendung Infinite Painter verwendet wird, die ein Lernmedium in Lesekursen ist. Diese Infinite Painter-Anwendung ist eine Grafikdesign-Anwendung, die auch auf Android- und iOS- Geräten verfügbar ist. Die Infinite Painter-App ist eine der besten Mal-, Skizzen- und Zeichnungsdesign-Apps für Tablets, Handys und Chromebooks. Hier erfährt man, wie man mit der Anwendung Infinite Painter eine Bildergeschichte erstellen können:

- 1) Der erste Schritt besteht darin, die Infinite Painter-Anwendung auf Ihr Android-Gerät, iOS oder Ihren Laptop herunterzuladen, oder man kann direkt diesen Link besuchen:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.brakefield.painter>

Die Infinite Painter-Anwendung wird wie unten gezeigt angezeigt.



**Abbildung 2. 3** die Anwendung, zu male „Infinite Painter App“

- 2) die blaue Schaltfläche "Buka" wird geklickt, unten in der Mitte.
- 3) Daraufhin wird die erste Anzeige der Infinite Painter-Anwendung eingeblendet.
- 4) Man kann auf die Schaltfläche oben in der Mitte klicken.

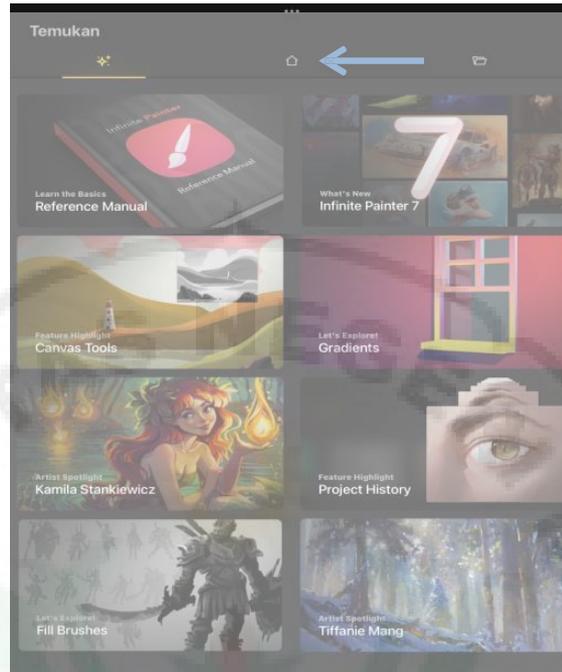


Abbildung 2. 4 Anfangsansicht der Infinite Painter-Anwendung

- 5) Danach wird es wie in der Abbildung unten angezeigt. dann wird auf die Schaltfläche "Kanvas Kosong" geklickt.

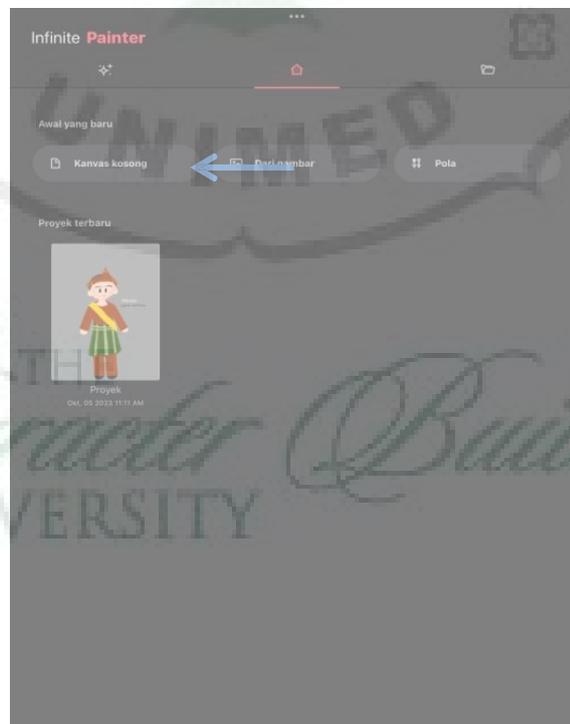


Abbildung 2. 5 Nächste Ansicht

- 6) Man wird aufgefordert, den Papiertyp und die Papierfarbe wie unten dargestellt auszuwählen.

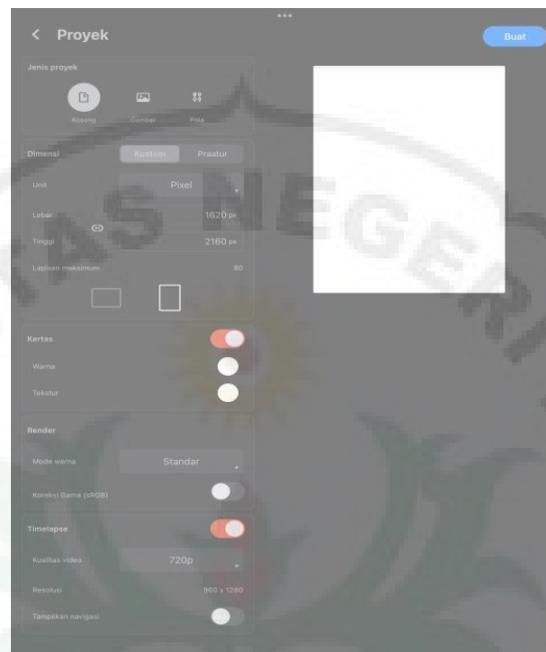


Abbildung 2. 6 Display zur Auswahl von Papiersorte und Papierfarbe

- 7) Danach wird auf die blaue Schaltfläche "Buat" in der oberen Ecke geklickt.

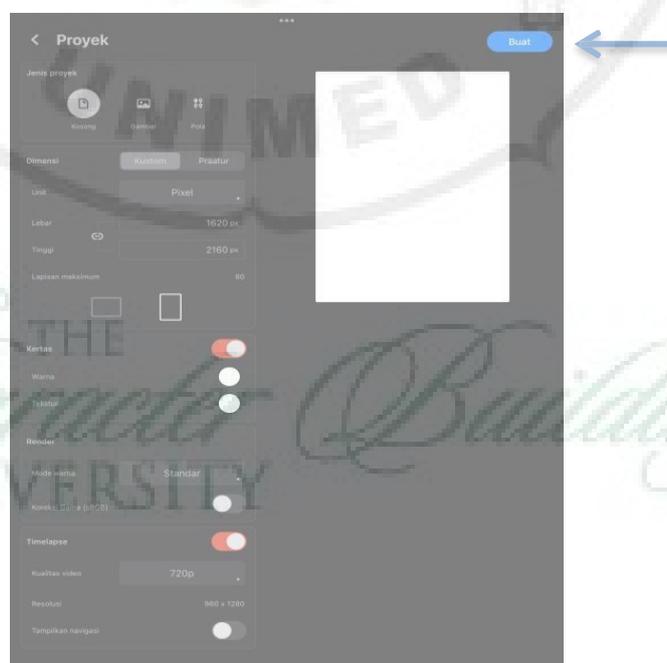
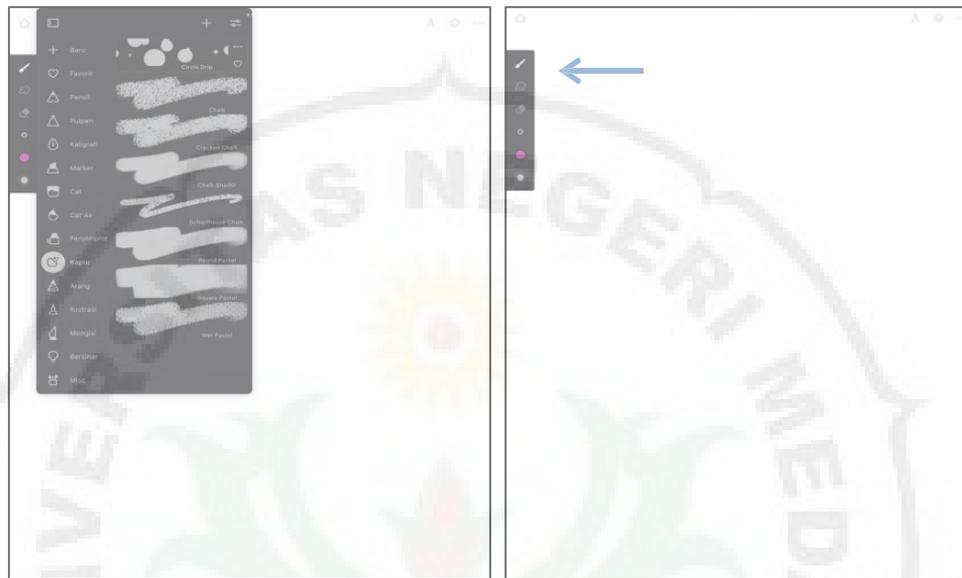


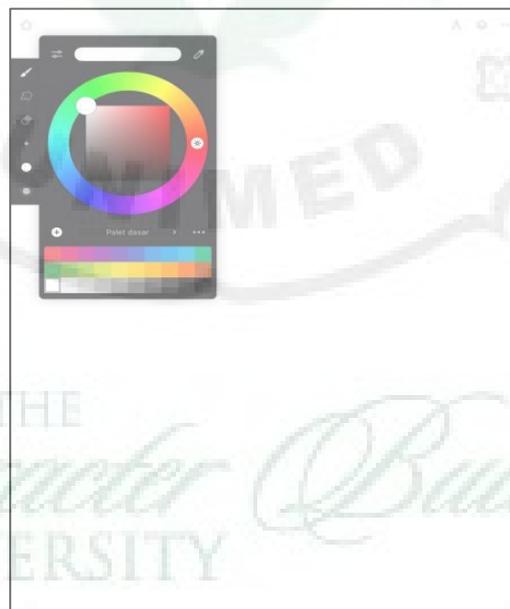
Abbildung 2. 7 Nächste Ansicht

- 8) Das Papier hat erscheint, wie unten abgebildet, und man wird aufgefordert, einen Bleistift oder einen Stift für das Malen auszuwählen.



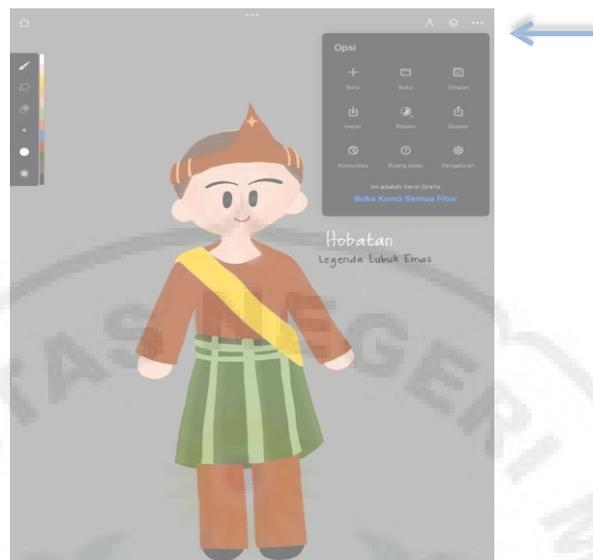
**Abbildung 2. 8** Papierdisplay und Bleistiftform

- 9) Und für jeden Bleistift oder Kugelschreiber gibt es viele Farben.



**Abbildung 2. 9** Anzeige der Farbe des Zeichenstiftes

- 10) Wenn man mit dem Zeichnen fertig ist, kann man das Gemälde oder Bild, das Sie gemacht haben, sofort speichern. die 3 Punkte wird oben in der rechten Ecke geklickt, und man sieht einen Bildschirm, wie den folgenden.



**Abbildung 2. 10** Ansicht der Bildspeicherung

Der Vorteil dieser App ist, dass sie sich in erster Linie auf die Kunst der digitalen Malerei konzentriert. Die App bietet eine Auswahl an Pinseln und Werkzeugen, mit denen digitale Gemälde mit verschiedenen Stilen und Effekten erstellt werden können. Der Schwerpunkt dieser Infinite Painter-App liegt auf Kunstwerkzeugen wie Pinseln, Stiften und Farbpaletten, wobei der Schwerpunkt auf Malen und Illustration mit größerer Ausdrucksfreiheit liegt. Nachteile Die Infinite Painter-App bietet kostenlose Funktionen mit eingeschränktem Zugang. Wenn Sie jedoch Zugang zu allen Werkzeugen und Funktionen ohne Werbung erhalten möchten, können Sie die Premium-Version erwerben.

## **B. Die relevante Untersuchung**

Die Untersuchungsliteratur, die relevant für den Focus dieser Untersuchung ist, ist wie folgt:

1. Andi Wardana (2018) führte eine Untersuchung mit dem Titel "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI". Diese Untersuchung wurde mit dem Ziel

durchgeführt, Comic-Lernmedienprodukte für den indonesischen Sprachunterricht zu produzieren. die Ähnlichkeit gibt, nämlich die Herstellung von Lernmedienprodukten, und weil die Medien die Schüler fördern und motivieren können. Der Unterschied zwischen dieser Untersuchung und meiner Untersuchung besteht darin, dass diese Untersuchung Comics als Lernmedien entwickelt, während meine Untersuchung Bilderbücher aus der Folklore entwickelt.

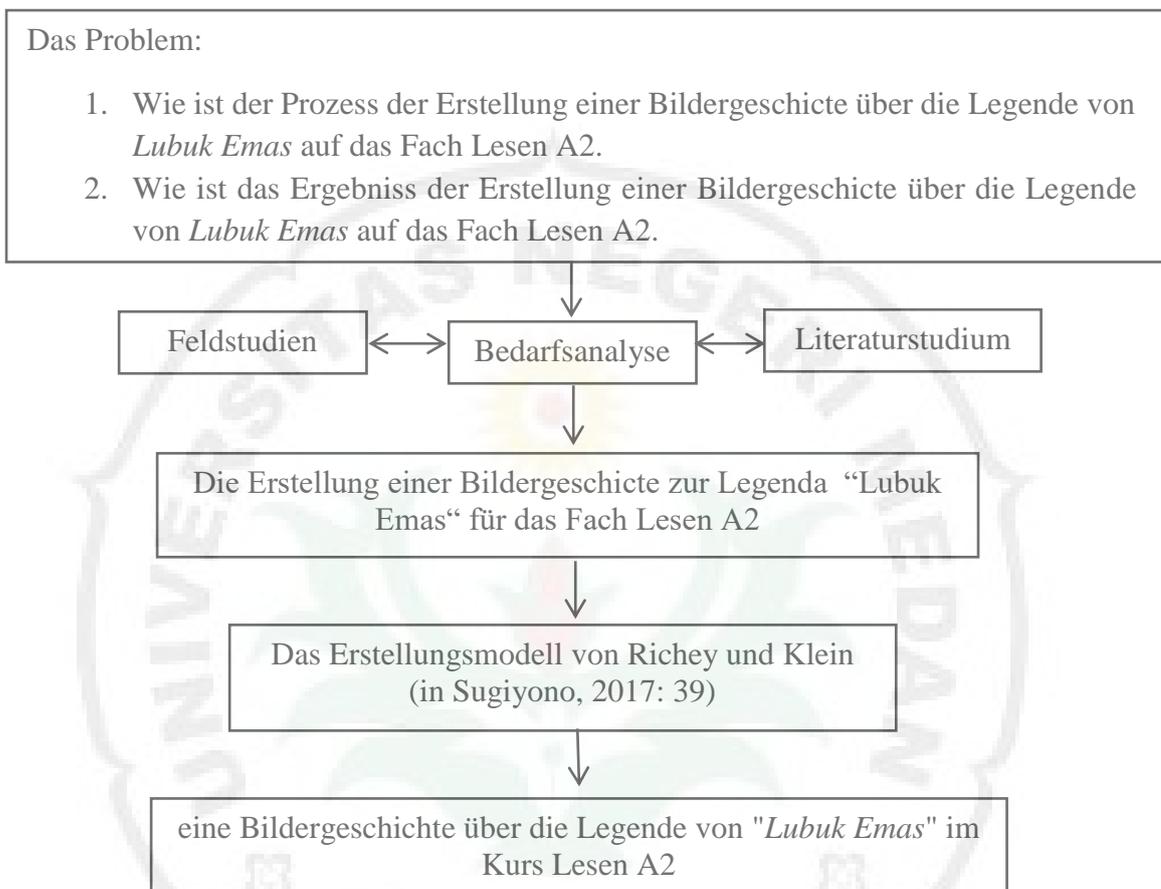
2. Cindi Harmaini Harahap (2023) führte eine Untersuchung mit dem Titel "Die Erstellung einer Bildergeschichte über "Si Baroar" von Mandailing Tapanuli Selatan Mit der Hilfe Applikation webtoon für das fach Lesen". Ziel dieser Untersuchung ist es, die Folklore als Lernmedium für die Erstellung von Bildergeschichten zu nutzen. Die Ergebnisse dieser Untersuchung liegen in Form von Geschichten aus der Folklore "Si Baroar" vor. die Ähnlichkeit gibt, nämlich die Entwicklung illustrierter Geschichten über Folklore und die Herstellung von Produkten. Der Unterschied zwischen dieser Untersuchung und meiner Studie besteht darin, dass in dieser Studie eine Folklore mit dem Titel "Si Baroar" mit Hilfe der Webtoon-Anwendung entwickelt wurde, während ich in meiner Studie eine Folklore mit dem Titel "*Lubuk Emas*" mit Hilfe der Infinite Painter-Anwendung entwickelt habe.

3. Desma Rosita Adventina (2020) führte eine Untersuchung mit dem Titel "Die Erstellung einer Bildergeschichte der Volksgeschichte Banteng Huraba". Illustrierte Geschichten der Banteng Folklore. Das Zieldieser Untersuchung ist es, historische Bildergeschichten als Lernmedien zu erstellen. Die Ähnlichkeit zwischen dieser Untersuchung und meiner Untersuchung besteht darin, dass sie

die Theorie von Richey und Klein verwendet. Der Prozess besteht aus drei Phasen. Diese sind (1) Planung, (2) Entwicklung und (3) Bewertung. Das daraus resultierende Produkt ist ein illustriertes Bilderbuch. Der Unterschied besteht im Titel des Märchens und in der verwendeten Anwendung.

4. Siwi P. Aprilian und Elvira H. Radia (2020) führten eine Untersuchung mit dem Titel "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar". die Ähnlichkeit gibt in meiner Untersuchung. Der Unterschied zwischen dieser Forschung und meiner Untersuchung ist, dass diese Untersuchung Lernmedien für die indonesische Sprache und Mathematik für die 2. Klasse der Grundschule über Aktivitäten im Zusammenhang mit dem sozialen Leben in der Gesellschaft erstellt, während ich in meiner Forschung deutsche Lernmedien über Folklore mit Hilfe von Anwendungen erstellt habe, um Deutschlernern das Lesen zu erleichtern.
5. Vina Erfanti Sari Tarigan (2022) führte eine Untersuchung mit dem Titel "Erstellung einer Bildgeschichte der Legende "Batu Gantung" für das Fach Leseverstehen A2". Ziel dieser Untersuchung war es, eine Bildergeschichte über die Legende von "Batu Gantung" zu erstellen. die Ähnlichkeit gibt in meiner Untersuchung, die Gleichung ist, ein Produkt zu erstellen, das ein Bilderbuch ist, das gleiche Untersuchungsmodell, um das Leseverständnis zu erleichtern, und diese Untersuchung wurde im Sprachlabor der Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität Medan durchgeführt. Der Unterschied zwischen dieser Untersuchung ist, dass der Titel der Folklore ist anders und die Anwendung bei der Erstellung eines Produkts verwendet.

### C. Die konzeptuelle Grundlage



**Abbildung 2. 11** das Schema der konzeptuellen Grundlage.

Lesen ist beim Lernen sehr wichtig, insbesondere beim Erlernen der deutschen Sprache. Die Realität ist, dass viele Schülerinnen kein Interesse daran haben, Bilderbücher ohne Bilder zu lesen, und das ist für die heutigen SchülerInnen sehr langweilig. Deshalb wurde ein Bilderbuch erstellt, das genauso interessant ist wie die indonesische Originalgeschichte. Das Ergebnis dieser Untersuchung ist eine Bildergeschichte "*Lubuk Emas*" in deutscher Sprache, die Deutschlernende für die indonesischen Legenden begeistern wird. Diese Untersuchung verwendet die Theorie von Richey und Klein (Sugiyono 2017: 39). Diese besteht aus drei Stufen, nämlich: Planung, Erstellung, Evaluation.