

## **DIE ERSTELLUNG DES LERNMEDIUMS MIT DER HILFE GOANIMATE APPLIKATION FÜR REZEPTIVE FERTIGKEITEN**

**Fauziah Rangkuti**

### **AUSZUG**

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, um das Lernmediums mit der Hilfe GoAnimate Applikation für Rezeptive Fertigkeiten zu erstellen. In dieser Untersuchung wird die deskriptive qualitative Methode angewendet. Der Prozess der Erstellung des Lernmediums mit der Hilfe *GoAnimate* Applikation für Rezeptive Fertigkeiten besteht aus der Erklärung der Phasen von Richey und Klein. Darunter sind : (1) Planung, (2) Die Herstellung, (3) Evaluation/Bewertung und Revision. Die Daten in dieser Untersuchung sind Bilder und Wörter aus dem BuchStudio d A2. Diese Untersuchung wird in der Bibliothek der Fakultät Deutschabteilung an der staatlichen Universität von Medan durch geführt. Das Ergebnis der Erstellung des Lernmediums mit der Hilfe *GoAnimate* Applikation für Rezeptive Fertigkeiten Es Gibt die Einführung von animierten Namen, Dialoge zwischen Schülern und Lehrerin bei der Angabe ihrer Freizeit, das Glosarium und die Übungen. Dieses Video dauerca 3.07 Minuten. Das Lernmedium mit Applikation *GoAnimate* hat von einem Prüfer korrigiert, deshalb hat dieses erstellte Lernmedium Applikation *GoAnimate* sehr gut. Hoffentlich könnte diese Abschlussarbeit nützlich sein, um unser Wissen zur Wissenschaft über Lernsoftware, vor allem für Deutschlernende anzureichen.

***Schlüsselwörter: Erstellung Lernmedium, Applikation GoAnimate, Rezeptive Fertigkeiten.***

### **EINLEITUNG**

#### **Der Hintergrund**

Sprache ist ein Kommunikationsmittel, das von Menschen verwendet wird. Ohne Sprache kann man Aktivitäten des gesellschaftlichen Lebens mit anderen Menschen nicht ausführen. In den Sprachkenntnissen gibt es vier Fertigkeiten, sie sind Hörverstehen, Sprechfertigkeit, Leseverstehen und Schreibfertigkeit. Sprachkenntnisse sind wichtig für die Studenten, denn durch die Beherrschung der Sprachkenntnisse wird es leichter, Lektionen zu erfassen und etwas zu verstehen.

Sprachkenntnisse wird die beim Sprachenlernen betont, sind Rezeptive Fertigkeiten (Hörverstehen und Leseverstehen) und Produktive Fertigkeiten (Sprechfertigkeit und Schreibfertigkeit). Sprachunterricht beginnt mit Rezeptiven Fertigkeiten, sie können in späteren Phasen verbessert werden. Und der Anstieg in

beiden ist als Aktivität integriert. Das Sprachenlernen hat eine schnelle Entwicklung erfahren. Verschiedene innovative und vielfältige Ansätze, Strategien, Methoden und Sprachlernmedien. (<http://eprints.ums.ac.id>).

Von 22. bis 23. Mai 2018 wurde den Studenten im vierten semester Reguler A 2016 in der Deutschabteilung eine Umfrage gegeben. In Reguler A 2016 gibt es 22 Studenten. Aus dem Ergebnis dieser Umfrage ergibt sich, dass viele Schüler sich über das mangelnde Interesse und die Begeisterung für das Lernen beklagten. Die ganze Zeit hat der Lehrer /die Lehrerin immer noch Probleme, Materialien zu geben, obwohl Deutsch lernen sie die Sprache ist. Zu den Ursachen, zählt Unterricht immer noch auf Lehrbücher, monotone Unterrichtsmethoden und selten auf Lernmedien verlassen.

Im Allgemeinen sind Lernmedien nützlich, um verschiedene Hindernisse zu überwinden. Zum Beispiel Barrieren für die Kommunikation, studentische Aktivitäten, Studentenbeobachtung, die weniger einheitlich sind, das Interesse der Studenten am Lernen, usw. Aus diesem Grund müssen Lehrer und Lehrerin Lernmedien als Werkzeug im Lernprozess verwenden.

Lernmedien sind ein Mittel fungieren und für die Benutzung eine auftrag Lernen überbringen. (Sanaky, 2011:65).Sutjipto (2011:76) erklärt das Lernen von Medien als ein Mittel, den Lehr und Lernprozess untersützen kann und dazu dient die Bedeutung der übermittelten Botschaft zu verdeutlichen, um Lernziele besser und perfekter zu erreichen.

Eine Art von Lernmedien sind animierte Videomedien. Die Videomedien nutzen beim Lernen, diese Medien können das Interesse und die Motivation der Studenten beim Lernen steigern. Im Vergleich zu den Druckmedien in Form von Lehrbüchern steigern, Filmmedien das Interesse der Studenten am Lernen, weil es mit bewegten Bildern ausgestattet ist, dem Originalbid, Klangeffekte und Grafiken in Form von Schrift als erklärend ähneln. Neben der Auseinandersetzung mit der Thematik in der Videomedien-Klasse, hilft es den Studenten, auch Selbständig zu lernen.

Basierend auf der obigen Aussage versucht der Autor Lernmedien mit der *GoAnimate* Animations-Anwendung zu entwickeln. *GoAnimate* ist ein anderes animated videopräsentations Ersteller, das eine tolle Animation hat und einfach zu

bedienen ist, sowie Funktionen wie Drag und Drop Editor hat“. (Manichander, 2015: 43). Diese Lernmedien sollen für Hörverstehen und Leseverstehen (Rezeptive Fertigkeiten). Zusätzlich ist für die Untersuchung soll der Lehrer/ die Lehrerin Lernatmosphäre verbessern eine, die Spaß macht und für Studenten interessant ist, besonders im zuhören und für Lesen Fähigkeiten, dann verwendet der Autor audiovisuell basierte Lernmedien, in der Form interaktiver Videos. In die Form interaktive Video auch, es gibt Themen aus dem Buch von Studio A2 über Active in der Freizeit, die Anzeige in interaktiven Video wird so attraktiv wie möglich mit Hintergrund, Zeichen, Text, Stimme und Eigenschaft gemacht.

## **THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGEN**

### **A. Die Theoretischen Grundlangen**

Die theoretischen Grundlagen dieser Untersuchung sind wichtig, um die Begriffe des Grundkonzeptes der Untersuchung zu erklären. Hierzu gibt es einige Meinungen und relevante Theorien.

#### **1. Das Erstellungsmodell**

Richey und Klein In Sugiono, (2016:28-29) erläutern, dass, „*Design an development Research is the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of intruotional and noninstruotional product and tool and a new or enhanced model that governs their development*“. Nach der Meinung kann geschlossen werden, das eine Design und Entwicklunguntersuchung eine systematische Untersuchung ist, wie man das Design eines Produkts entwickelt, und die Leistungsfähigkeit der Produkte bewertet, um empirischen Daten zu erhalten, und die Mittel und Modelle zum Unterricht zu erschaffen.

In dieser Studie wird die Theorie von Richey und Klein angewendet, um Lernmaterial mit der Applikation GoAnimate zu entwickeln. In diesem Fall erklären Richey und Klein in Sugiono (2016:39) „*The fokus of Design and Development Research can be front-end analysis. Planning, Produktion, und Evaluation (PPE)*“, das heißt, der Schwerpunkt der Entwicklungsuntersuchung ist die Analyse des Designs vom Anfang bis zum Ende, die Design, Produktion und Auswertung umfasst. Die Schritte der Theorie Richey und Klein sind:

#### **a. Planung**

Planung ist eine Tätigkeit, die Erstellung eines Produkt-Plans für einen bestimmten Zweck zu entwerfen. Die Planung beginnt mit einer Bedarfsanalyse und wird durch Forschung und Studium der Literatur durchgeführt.

b. Die Herstellung

Die Herstellung ist eine Tätigkeit, das Produkt nach dem Entwurf zu realisieren.

c. Evaluation

Die Evaluation ist ein Test, um zu beurteilen, wie hoch die Qualität des Produkts ist oder ob die Kriterien eines guten Lernmediums schon erfüllt sind.

## 2. Die Lernmedien

Dience Barman (1998: 33) definiert "Medien ist die Pluralform von Medium. Das Wort ist abgeleitet vom Lateinischen "medius", es bedeutet, dass "Zwischen". Das Wort "Media" wird oft mit dem Wort "Mediator" verwechselt. Ein Mediator ist eine Person, die zwischen zwei Personen vermittelt und versucht eine friedliche Lösung herbeizuführen. In der Schülerarbeit werden die Medien und ihre Wirkungen betrachtet. "Medium (Lateinische "die Mittel") bezeichnet etwas, was "in Medio" ist, das heißt mitten zwischen zwei sich aufeinander beziehenden Gegenständen existiert (Dietrich Kerlen 2003 : 9 ). Das Medium ist etwas Vermittelndes, ein Kommunikationsmittel, ein Werbeträger (Menschenmedien, Druckenmedien, Kunstmedien, technische Medien und so weiter). "Das Medium ist ein Mittel, mit dem man Informationen weitergeben kann (Kommunikationsmittel)" In Langenscheidt (2003: 681). Aus der oben genannten Äußerung kann Medien als gute Mittel fungieren, zum Beispiel für die Lehrer um leichter zu unterrichten. Für die Schüler sind sie eine Motivation besser zu lernen. Sutirman (2009:3) stellt fest, dass Lernmedien Werkzeuge der Grafik, elektronische, oder fotografie sind, die verwendet werden können, um zu erfassen, zu verarbeiten und visuellen und verbalen Informationen zu ordnen.

Um Lernmedien von guter Qualität zu erhalten, damit sie signifikanten Einfluss auf den Lehr- und Lernprozess haben, ist es notwendig, die Verwendung von guten und angemessenen Lehrmedien zu wählen und planen. Die Auswahl der richtigen Lernmedien macht effektive Lernmedien nutzbar und nicht vergeblich,

wenn sie angewendet werden. Arsyad (2013: 74) beschreibt, dass die Kriterien bei der Auswahl von guten Lernmedien berücksichtigt werden müssen, sie sind :

1. Nach dem Zweck

Die Lernmedien müssen aufgrund von Unterrichtszielen ausgewählt werden und am besten bezug auf die drei Reiche, Sie sind Kognitiv, Affektiv und Psychomotorisch.

2. Imstande und geschickt die Medien nutzen

Der Wert und Nutzen bestimmt sehr von die Lernmedien wie die Fähigkeiten der Lehrkräfte die Lernmedien nutzen.

3. Zielgruppierung

Die Gruppierung von Lernmedien muss sich an heterogene Schüler gruppen anpassen.

4. Die technisch Qualität

Die Auswahl der Medien muss technischen Anforderungen entsprechen, den Kriterien für die Medienauswahl werden.

Basierend auf der Definition von einigen Experten kann zusammengefasst werden, dass ein Lernmedium etwas ist, das eine Nachricht liefern kann, und es kann den Geist, Gefühle und die Bereitschaft der Studenten anregen, um die Schaffung des Lernprozesses im Selbstlernen zu fördern.

**a. Die Arten der Lernmedien**

Einige Experten klassifizieren die Arten von Lernmedien aus verschiedenen Blickwinkeln. Seeles und Gasgow in Azhar, (1996: 33-34) teilen die Medien in zwei Kategorien, sie sind : die Traditionellen Medien und die hochmodernen Medien.

Die traditionellen Medien :

- a. Die bewegungslose Visualisierung, die projiziert wird zum Beispiel: Slide Projektionen, Overhead-Projektion
- b. Visuelle Medien, zum Beispiel, Bilder, Poster, Fotos
- c. Multi-Media-Präsentation, zum Beispiel Folien und Sprache
- d. Visual Dynamik, zum Beispiel, Film, Fernsehen, Video. Usw.

Die hochmodernen Medien

- a. Auf Telekommunikation basierende Medien, Telefonkonferenz zum Beispiel

Fernkurs.

- b. Auf Mikroprozessor basierende Medien zum Beispiel, Computerspiele, interaktive Tutor-Systeme, Hypermedia.
- c. Rahardi ( 2003: 27-28) erklärt, das Bilder einige Merkmale haben:
  - a. Das Bild muss authentisch sein, das bedeutet, das Bild muss ein Objekt oder ein Ereignis darstellen, das die Schüler direkt sehen.
  - b. Das Bild muss einfach zu verstehen sein, der wichtigste Teil des Bildes muss eindeutig zu verstehen sein.
  - c. Das Bild muss verhältnismäßig sein, dass die Schüler sich leicht vorstellen können, wie groß das abgebildete Objekt in Wirklichkeit ist. Usw

Aus den obigen Ergebnissen kann zusammengefasst werden, dass das Bild eine Nachahmung der Realität ist. Das Bild ist ein Ergebnis von etwas Gemaltem oder das Ergebnis einer Aufnahme. Die visuellen Medien können den Lernprozess kreativer machen und Unklarheiten vermeiden. In dieser Untersuchung wird gehofft, dass die Medien die Wortschatzes ist. Wenn die Schüler etwas hören und gleichzeitig sehen, werden sie sich wahrscheinlich daran eher erinnern, das heißt, dass die Schüler das Wort im Gedächtnis lange behalten und das Wort abrufen können.

#### **c. Die Erstellung der Lernmedien**

Die Erstellung ist ein Verhalten, um Dinge besser zu machen. Arsyad ( 2002: 29 ) behaupt die Erstellung ist der Prozess der Übersetzung des Designs in physische Form. Die Erstellung zielt darauf ab, Produkte auf der Grundlage von Feldtest Ergebnissen zu produzieren. Die Erstellung von Lernmedien ist ein bewusst und Plan im für das Mediendesign mit *GoAnimate*, um eine bessere Qualität zu erreichen und um die Lese und Hörfähigkeiten von Schülern/ Studenten zu verbessern.

#### **d. Die Nutzung der Lernmedien**

Arsyad (2013: 29-30) erklärt die Praktischen Vorteile der Verwendung von Lernmedien folgendermassen:

- a. Lernmedien können die Präsentation von Nachrichten und Informationen klären, um den Lernprozess zu erleichtern und das Ergebnis zu verbessern.
- b. Lernmedien können die Aufmerksamkeit und Lernmotivation der Lernenden verbessern und direkte Interaktionen zwischen Studenten und ihrer Umgebung

aufzeigen.

- c. Lernmedien können eine gemeinsame Erfahrung der Studenten über die Ereignisse in ihrer Umgebung, sowie der direkten Interaktion mit den Lehrern, Gemeinschaft und Umwelt geben.

### **3. Rezeptive Fertigkeiten**

Sprachkenntnisse sind die Fähigkeit des Sprechers oder Autors, die Botschaft durch das Symbol des Klangs oder der Buchstaben an den Zuhörer oder Leser zu vermitteln, Sprachkenntnisse bestehen aus 4 Aspekten, es gibt Hörverstehen, Sprechfertigkeit, Schreibfertigkeit und Leseverstehen.

#### **a. Hörfähigkeiten**

Hörfähigkeiten ist eine Fähigkeit, gesprochene Sprache zu verstehen, hier hört man nicht nur eine Flut von Sprachlauten, sondern muss gleichzeitig die darin enthaltene Bedeutung verstehen. Den Hörgewohnheiten ist es zu verdanken, dass wir durch Zuhörfähigkeiten Gedanken vom Sprecher erhalten können. Gedanken können explizit und impliziert sein. Ein expliziter Gedanke ist ein realer Gedanke, während der implizite Geist ein Geist ist, der nicht klar illustriert ist, aber von der Logik verstanden kann. ( Mulyati 2013: 109 ).

#### **b. Lesefähigkeiten**

Lesen ist ein komplexer Vorgang, bei dem die Lesenden unterschiedliche Aktivitäten parallel oder sehr schnell hintereinander ausführen. Auf der einen Seite spielen sprachbezogene Prozesse eine Rolle: Buchstaben werden Lauten zugeordnet, Wörter werden als Einheiten identifiziert, Bezüge innerhalb etwas Satzes werden hergestellt, die Bedeutung des Satzes wird verstanden usw.

### **4. Begriff Die Animation**

In der Vergangenheit bedeutete das Wort Animation für einige Leute einen Zeichentrickfilm mit lustigen Geschichten. Mit der Entwicklung des Zeitalters und der Technologie wurde das Wort "Animation" so weit verstanden. Die Animation wird als Spezialeffekt verwendet, um sicherzustellen, dass die Filmszene überzeugt. Zielanimierte auch Enthusiasten entwickeln sich. Während die Animation nur für Kinder gedacht war, werden jetzt auch junge Leute in Familien aufgenommen. Die

Animation steht in engem Zusammenhang mit der Technik Kinematografie, die aus der Fotografie entsteht, insbesondere mit der Entdeckung der Bilderfassung in einer Reihe, so dass der Fluss des Bildes eine Bewegung zeigt.

## 5. Das Applikation *GoAnimate*

*GoAnimate* ist eine webbasierte Online-Anwendung von Alvin Hung im Jahr 2007. *“GoAnimate is a DIY animated video site. It is based on a cloud-like platform that allows users to create animated videos. In this respect, it can be seen as a tool to boost creativity. Users can either develop narrative videos, in which characters speak with lip-sync and move around, or create video presentations with a voice over narrator speaking over images and props, which may also be made to move around. (Damascelli, 2017:273).“* *GoAnimate* ist eine webbasierte Online-Anwendung von Alvin Hung im Jahr 2007. *“GoAnimate ist ein DIY animierte Video- Website. Es basiert auf einer Cloud-ähnlichen Plattform, die Benutzern erlaubt, animierte Video zu erstellen. In dieser Hinsicht als Werkzeugsichtlich, Kreativität zu steigern. Anwender können entweder Video zu erstellen. In dieser Hinsicht als Werkzeugsichtlich, Kreativität zu steigern. Anwender können Narrative Videos entwickeln, in denen Zeichen mit Lip-sync sprechen und bewegen oder Erstellen von Video-präsentationen mit einer Stimme Es basiert. Erzähler sprechen über Bilder und Requisiten, die auch erfolgen können, um sich zu bewegen. ( Damascelli, 2017:273). Dieses *GoAnimate* ist einer der Hersteller von Video-Präsentation mit Bewegungsanimation. Andi, (2018:71) erklärt Bewegungsanimation ist ein animiertes Objekt, das sich von einem Ort zum anderen bewegt. Mit einer *GoAnimate* Präsentation kann kreativ gemacht werden, vielleicht mit verschiedenen Charakteren, Hintergrundmusik, Musik, und Geschichte. *GoAnimate* hat sogar eine Sprachaufzeichnungsfunktion, um eine Erzählung oder einen Dialog über die Präsentation zu ermöglichen. Wenn sie eine Erzählung oder ein Video mit dieser Anwendung entworfen haben, können Sie diese direkt speichern oder auch an Facebook, ig, StumbleUpon, Myspace, reddit und del.icio.us weitergeben.*

## SCHLUSSFOLGERUNG

Nach den Untersuchungsergebnissen fallen die Schlussfolgerungen folgendermaßen aus:

1. Der Prozess der Erstellung eines Lernmediums mit der Hilfe *GoAnimate*



- Applikation besteht aus der Erklärung der Phasen von Richey und Klein. Darunter sind: (1) Die Planung, (2) Die Erstellung, (3) Evaluation/ Bewertung und Revision.
2. Das Ergebnis der Erstellung des Lernmediums mit der Hilfe *GoAnimate* Applikation für Rezeptive Fertigkeiten sind:
- a. In dieser Untersuchung hat ein Lernmediums Applikation *GoAnimate*, das in diese Abschlussarbeit angehängt wird.

### LITERATURVERZEICHNIS

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada Andi.  
2018. *Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Budi, Asyhar, Asrial. 2011. *Pengembangan Video Pembelajaran Memperbanyak Tanaman Dengan Sambung Pucuk Untuk Siswa Smk*. Jambi. Universitas Jambi.  
(am 26 Juni. 2018 um 10. Uhr gelesen)
- Damascelli, Andriana. 2017. *Digital Resources, Creativity and Innovative Methodologies In Language Teaching and Learning*. University Language Centre of Turin University. (am 28. August 2018 um 07.00.Uhr gelesen). Der Brokhaus, In *funzhen Bandeen*, Bibliographisches Institut & F. a. Brokhaus GmbH, Leitzig Mancheim 1998.
- Embi, Muhammad. 2012. *Web 2.0 Content Creation Tools: A Quick Guide*. Malaysia. Centre of Academic Advancement Universiti Kebangsaan Malaysia. (am 23 Juni. 2018 um 10. Uhr gelesen).
- Faizal, Hizkia, dkk. 2009. *Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019*. PT. Republik Solusi. ( am 25 Juni. 2018 um 13. Uhr gelesen)
- Furman, Robert. 2012. *Instructional Technology Tools*. Amerika: iUniverse,Inc. Bloomington
- Hakim, Fitro. 2011. *Pengembangan Cd Multimedia Interaktif: Belajar Animasi Tingkat Dasar*. Semarang. Stmik Provisi Semarang. (am 25 Juni. 2018 um 14. Uhr gelesen).
- Kerlen, Dietrich: *Einführung in die Medien kunde*. Philip. Reclam Verlag. Stuttgart 2003.
- Langenseidt Grobworterbuch Deutsch als Fremdsprache*. 2003. Germany und Munchen.
- Manichander.2015. *Information & Communication Technology In Education*. India: Laxmi Book Publication

- Rahadi, Ansto. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Dikjen Dikti Depdikbud Standard Nilai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2007/2008, SMA Nasrani 2 Medan.
- Rösler, Dietmar dan Nicola Würffel. 2017. *Lernmaterialien und Medien*. München: Goethe Institut.
- Sanaky, HAH. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safrina Insania Press.
- Sugiono.2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Soetjipto. 2011. *Profesi Keguruan*. Surakarta :Rineka Cipta.
- Sutirman. 2009. *Media & Model-model Pembelajaran Inovativ*. Yogyakarta : GrahaIlmu
- Sutirman. 2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovativ*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Tantawi, Isma. 2013. *Terampil Berbahasa Indonesia*. Bandung: Cita pustaka Media Perintis
- Wulandari, Dyah. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Videoscribe* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Cahaya Kelas Viii Di SmpNegeri 01 KerjoTahunAjaran 2015/ 2016. Semarang. Universitas Negeri Semarang. Lib.unnes.ac.id (am 23 Juni. 2018 um 12. Uhr gelesen).

[Http://eprints.ums.ac.id](http://eprints.ums.ac.id) (am 27 august. 2018 um 07.21. Uhr gelesen).

---

Biografie des Authors:

*Fauziah Rangkuti* ist Alumni des Deutschprogramms von Unimed, Medan

