

DIE ERSTELLUNG EINES LERNMEDIUMS MIT DEM MOVIEMAKER ZUM THEMA TOURISMUS IN SIMALUNGUN

Jonatan Hutagalung¹
HerlinaJasaPutri Harahap²

¹ is graduate of German Department of Universitas Negeri Medan Medan, ² is German Lecturer of Universitas Negeri Medan Medan

Abstract

The purpose of this research is to develop Information about Tourist video as a learning medium using Moviemaker. These investigations are being carried out in libraries and in the Language and Arts Faculty. In this research development study uses the theory of Richey und Klein. This process consists of three stages. These include: 1) planning, 3)development, 4) evaluation. The data in this study are in the form of videos, pictures. The data source in this research isKitabBukuWisataterlengkap. Evaluation of instructional media is very good (90.00)

Keywords: The creation of videos, Tourist Videos in Simalungun, Moviemaker

AUSZUG

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, um die Erstellung eines Lernmediums mit dem *Movie Maker* zum Thema "Tourismus in Simalungun" zu erstellen. In dieser Untersuchung wird die deskriptive qualitative Methode angewendet. Der Prozess die Erstellung eines Lernmediums mit dem *Movie Maker* zum Thema "Tourismus in Simalungun" besteht aus der Erklärung der Phasen von Richey und Klein. Darunter sind: (1) die Planung, (2) die Erstellung (3) die Evaluation. Die Daten in dieser Untersuchung ist Informationen über den Tourismus in Simalungun und die Datenquelle ist auf den Internet. Diese Untersuchung wird in der Bibliothek an der Fakultät für Sprachen und Kunst an der Staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Das Ergebnis der Untersuchung ist ein Lernmediums mit dem Thema "Tourismus in Simalungun". Thema "Tourismus in Simalungun" (Museum Simalungun, Bukit Indah Simarjarunjung, Kawah Putih Tinggi Raja, Pematang Purba Palast, Badeplatz Aek Manik, Tee Garten Bah Butong, Bah Biak Wasserfall, Sipiso piso Hill, Tanjung Unta, Badeplatz Alam Sejuk, Das Ergebnis dieser Untersuchung werden die Medienexpert und Materialienexpert invalidiert. Das Ergebnis von Experten ist gut. Hoffentlich kann diese Abschlussarbeit nützlich sein, um unser Wissen zur Wissenschaft über Lernsoftware, vor allem Deutschlernenden anzureichern.

Schlüssworter : Erstellung Videos, Tourismus in Simalungun, Moviemaker

EINLEITUNG

Hintergrund

Fremdsprachen sind ein wichtiges Medium bei der Kommunikation. Deutsch ist eine der wichtigsten Sprachen in Europa. Um eine fremde Sprache zu lernen, müssen die Studenten vier Kompetenzen beherrschen, das sind; Sprechfertigkeit, Hörverstehen, Leseverstehen, und Schreibfertigkeit. Deutsch ist eine Fremdsprache, die an der Staatlichen Universität von Medan gelernt wird. Um die Sprachkenntnisse der Studenten zu steigern, benutzen die Deutschlehrer die Medien im Lernprozess, und Diese Medien auf Youtube hochgeladen werden.

Die Medien werden als Hilfsmittel im Lernprozess benutzt, um eine effektive Lernsituation zu schaffen. Ohne Medium ist der Prozess des Lernens nicht optimal. Mit Lernmedien können Inhalte wie Bücher, Filme, Videos usw. bereitgestellt werden. Lernmethoden, die zurzeit entwickelt kann, können die Technologie verwenden. Januszweski (2008) stellt fest, dass Technologie- und Medienlernen ein Tool ist, das entwickelt wurde, um das Lernen durch den Einsatz der richtigen Prozesse und Technologien zu verbessern. Verschiedene Lernmedien können gebraucht werden, um Lernaktivitäten zu unterstützen, Ein Unterricht, der Staatlichen Universität von Medan gelernt wird und benutzt die Lernmedien, ist Deutsch für Tourismus benutzt.

Das Fach "Deutsch für Tourismus" ist eins von den Seminaren, im vierten Semester an der Staatlichen Universität von Medan Unterricht wird. Die Lernziele von diesem Fach sind: die Studierenden können als gute Reiseführer arbeiten und die Sehenswürdigkeiten in Nord-Sumatra einführen. Deshalb wird die die Sehenswürdigkeiten in Nord-Sumatera beim Internet gebracht, damit die Touristen sich über die zeigt es sich in Nord-Sumatra interessieren zu kommen.

Der Verfasser erstellt einen Lernmedienplan, indem er das Tourismus-Video in Simalungun , dann gibt der Autor den Text im Video, um eine Erklärung für das Video zu geben.

Der Verfasser hat die Daten von der Umfrage mit den Studenten gesammelt, die das Fach Deutsch für Tourismus studieren. Basierend auf der Umfrage zeigt, dass die Deutschstudenten des Jahrgangs 2018 sind. Lernen ist interessanter und motivierender, Lernmaterial leichter zu verstehen, vielfältigere Lehrmethoden und die Studenten sind aktiver in Lernaktivitäten, dafür sind Lernmedien im Lernprozess sehr wichtig, weil neues und innovatives Lernmedien sehr einflussreich auf die Aufmerksamkeit der Student wird,

Windows Movie Maker ist ein von Windows erstelltes Videoverarbeitungsprogramm. Windows Movie Maker ist eine Video Editing Software, Darüber hinaus kann man Audio, Video, oder Bilder mit dem Windows Movie Maker importieren, um sie in einem Film zu verwenden. Windows Movie Maker wird als Lernmedium im Deutschunterricht verwendet, um den Student beim Lernen zu helfen. Das Medienn einfach benutzen, um einen besseren Unterricht, besonders beim Deutschlernen, zu entwickeln.

Zum Beispiel: *Museum Simalungun, Bukit Indah Simarjarunjung, Kawah Putih Desa Tinggi Raja, Istana Pematang Purba, Pemandian Alam Aek Manik, Kebun Teh Bah Butong, Air Terjun Bah Biak Bukit Sipiso-piso Wisata Tanjung Unta Pemandian Alam Sejuk.*

Basierend auf den obigen Problemen ist es wichtig der Windows Movie Maker für bestimmtes Thema zu erstellen. Dieses Thema wird Fach in der Deutschabteilung der Staatlichen Universität von Medan gelehrt. Das Ziel dieses Faches ist der Tourismus in Indonesien kennenzulernen. Deshalb erstellt der Verfasser in dieser Untersuchung ein Lernmedium mit dem Windows Movie Maker zum Thema "Tourismus in Simalungun".

Auf dem obigen Erklärungen kann folgende Zusammenfassung gezogen werden: Lernmedien sind ein Tool das Informationen enthält, die auf Lehrzwecke ausgerichtet sind oder Unterrichtsabsichten enthalten. Lernmedien umfassen Werkzeuge, die physisch verwendet werden, um den Inhalt von Lehrmaterialien zu vermitteln, die aus Büchern, Tonbandgeräten, Tonbändern, Videokameras, Videorecordern, Filmen, Fotografien, Bildern, Grafiken, Fernsehern und

Computern bestehen. Lernmedien werden verwendet, um den Lernprozess zu unterstützen.

THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE

Das Erstellungsmodell

Diese Untersuchung ist eine Entwicklungsuntersuchung. In dieser Untersuchung wird ein Lernmediums mit dem Windows Movie Maker zum Thema "Tourismus in Simalungun. Diese Untersuchung benutzt die deskriptiv-qualitative Methode. Diese Untersuchung benutzt die Theorie von Richey und Klein (Sugiyono 2015:39)

a. Die Planung

Bei dieser Planphase wird das Design des Produktes für einen bestimmten Zweck entworfen. Die Planphase wird mit einer Bedarfsanalyse oder der Problemanalyse durch eine Untersuchung und eine Studie der Literatur durchgeführt.

b. Die Erstellung

Die zweite Phase ist die Erstellung, in dieser Phase wird das Konzept gemacht, beispielweise das Konzept des Videosdesigns, Tönequalität, um das Produkt nach dem Entwurf zu erstellen.

c. Die Evaluation

Die dritte Phase ist die Evaluation. In dieser Phase wird das Produkt getestet und ausgewertet, um zu bestimmen, ob die Qualität des Produktes gut ist oder noch verbessert werden soll. Nach der Validierung wird das Produkt verbessert. Das Produkt wird von den Experten geführt. Die Experten sind Medienexperte und Dozentin. Nachdem die Experten die Evaluierung gemacht haben, wird das Produkt von der Untersuchungen verbessert.

Der Begriff des Lernmediums

Das Wort „Medium“ stammt aus dem lateinischen "Modus" ab, Die wörtliche Bedeutung ist intermediale Mitte oder Einführung. Arsyad (2017:3) Dies bedeutet, dass Informationen und Ressourcen aus den Quellenformationen an die

Empfänger übertragen werden können. Gerly und Ely in Arsyad (2017:3) erläutern, dass das Medium, wenn es im Allgemeinen verstanden wird, Menschen, Material und Ereignisse sind, um Kenntnisse Fähigkeiten und Kompetenz zu erwerben.

Auf den obigen Erklärungen kann folgende Zusammenfassung gezogen werden: Lernmedien sind ein Tool das Informationen enthält, die auf Lehrzwecke ausgerichtet sind oder Unterrichtsabsichten enthalten. Lernmedien umfassen Werkzeuge, die physisch verwendet werden, um den Inhalt von Lehrmaterialien zu vermitteln, die aus Büchern, Tonbandgeräten, Tonbändern, Videokameras, Videorecordern, Filmen, Fotografien, Bildern, Grafiken, Fernsehern und Computern bestehen. Lernmedien werden verwendet, um den Lernprozess zu unterstützen.

Die Arten des Lernmediums

Seels und Richey in Arsyad (2017:31) erläutern, dass die Lernmedien aus vier Arten bestehen, darunter:

1. Die visuellen Medien

Die visuellen Medien sind Lernmedien, die irgendeine von Linie, Farbe, und Textur haben. Es gibt mehrere visuelle Medien beim Lernen, einschließlich Büchern, Zeitschriften, Karten und Bilder.

2. Die audiovisuellen Medien

Die audiovisuellen sind Medien, die Bilder anzeigen und hörbar sind. Der audiovisuelle Filmprojektor verwendet Medien. Es ist eine Maschine und visuelle Projektoren.

3. Die Computermedien

Der Computer ist ein Gerät, das die interessantesten Anwendungen hat, die von Lehrern und Studenten verwendet werden.

4. Die kombinierten Ergebnisse der Drucktechnologiemedien und Computer

Die kombinierte Technologie ist ein Weg zu produzieren, sie liefert das Material und kombiniert die Verwendung von mehreren Formen von Medien, die durch den Computer gesteuert werden.

Windows Movie Maker

Windows Movie Maker ist eine Software, die Teil von Windows Essentials 2012 ist, Windows Movie Maker ist eine Video-editing Software, die in der Regel auf jedem Computer installiert ist. Dieses Programm ist in Windows-Betriebssystem integriert. Windows Movie Maker ist eine Software, um Audio und Video von der Webkamera, Videokamera oder eine anderen Videoquelle zu erfassen und zu bearbeiten. Darüber hinaus kann man Audio, Video, Fotos oder Bilder mit dem Windows Movie Maker im Film importieren.

Tourismus in Simalungun

Tourismus ist ein interessantes Thema und wird im Tourismusbereich benötigt. Das Ziel dieser Studie ist der Tourismus an der Simalungun kennenzulernen. Deshalb wird in dieser Untersuchung ein Audio Visuellen Dokumentation Videos zum Thema Tourismus erstellt. Linne (2016:11) erklärt, der Tourismus ist Wissenschaft ist. Tourismus hat viele Beziehungen zu den unterschiedlichsten Wissenschaften. Tourismus besteht aus die Destinationen, die Verkehrsbetriebe, und die Reisevermittler.

Basierend auf den obigen Begriffen wird zusammengefasst, dass Tourismus eine Wissenschaft ist, die sich auf die Destinationen, die Verkehr, die Hotels, die Reisemittler, die Restaurants, und die Kulturen bezieht.

Simalungun liegt in Nord Sumatra, in gibt es viele Touristen, Ausgehend von die Hügeln, Wasserbad, See, und traditionelles Haus.. In Simalungun gibt es viele Touristische potenziale vor allem Naturtourismus und Kulturtourismus.

Tourismus (Sehenswürdigkeiten) in Simalungun sind ; *"Tourismus in Simalungun"*(Museum Simalungun, Bukit Indah Simarjarunjung, Kawah Putih Tinggi Raja, Pematang Purba Palast, Badeplatz Aek Manik, Tee Garten Bah

Butong, Bah Biak Wasserfall, Sipiso piso Hill, Tanjung Unta, Badeplatz Alam Sejuk,

Konzeptuelle Grundlage

Das Lernmedium ist sehr wichtig im Tourismus. Das Video ist eines der effektivsten Medien, um Werbungen zu machen. Diese Untersuchung konzentriert sich auf ein Video über Tourismus in Simalungun. Das Ergebnis dieser Untersuchung ist das Tourismusvideo, die das Interesse am Tourismus wecken soll. Diese Medien auf Youtube hochgeladen werden. In dieser Untersuchung wird das Modell von Richey und Klein verwendet, das aus drei Schritten besteht. Diese sind (1) Planung, (2) Erstellung des Produkts und (3) Evaluation.

UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE

Diese Untersuchung ist eine Erstellung untersuchung und benutzt Richey und Klein Modell. Diese Untersuchung wird in der Bibliothek der Fakultät für Sprache und Kunst an der staatlichen Universität von Medan durchgeführt.

Die Daten in dieser Untersuchung sind alle Informationen über Tourismus in Simalungun.

Die Datenquelle in dieser Untersuchung sind auf dem Buch Kitab Wisata Terindah dan Terlengkap (Buch von Perpustakaan Umum Medan), und Internet (www.wisatasimalunguntempatpoluler.co.id)

1. Die Planung

Planung ist die erste Phase, um ein Lernmedium über den Tourismus in Simalungun zu erstellen. In dieser Phase wurde die Daten in Simalungun gesammelt. Nachdem alle Materialien gesammelt werden, wird das Material geordnet und zusammengefasst. Das Thema "Tourismus in Simalungun" handelt von:

(1) Museum Simalungun (2) Bukit Indah Simarjarunjung (3) Kawah Putih Desa Tinggi Raja (4) Istana Pematang Purba (5) Pemandian Alam Aek Manik. (6)

KebunTeh Bah Butong (7) Air Terjun Bah Biak (8)Bukit Sipiso-piso (9) WisataTanjungUnta (10) PemandianAlamSejuk.

2. Die Erstellung

In dieser zweiten Phase wird die Erstellung durchgeführt, die auf dem Ergebnis von der ersten Phase basiert. Die Präsentation bei der Movie Maker wird mit den umfassenden Erklärungen und mit den Wörtern, Bildern und Videos von dem Thema "Tourismus" in Simalungun dargestellt.

3. Die Evaluation

Die letzten Schritte sind die Erstellung eines Lernmediums mit dem Moviemaker zum Thema "Tourismus in Simalungun". In dieser Phase wurden die Prüfung und die Validierung durchgeführt, damit herausgefunden werden konnte, ob das Lernmedium schon gut genug ist oder verbessert werden sollte.

ERGEBNISSE DER UNTERSUCHUNG

Das Design des Lernmediums ist vielfältig und kann auf unterschiedliche Weise entworfen werden. Der Movie Maker kann Bilder, Videos, Töne, und Text erfassen. Mit diesen Elementen können interessante Lernmedien erstellt werden. In der Einband des Lernmediums gibt es das Thema "Tourismus in Simalungun".

In diesem Video gibt es Erklärungen von 10 "Tourismus in Simalungun". sie sind: *Museum Simalungun, Bukit Indah Simarjarunjung, Kawah Putih Desa Tinggi Raja, Istana Pematang Purba, Pemandian Alam Aek Manik, KebunTeh Bah Butong, Air Terjun Bah Biak Bukit Sipiso-piso Wisata Tanjung Unta Pemandian Alam Sejuk.* Das Video wurde von einer Reise zu einer Touristenattraktion erhalten und wurde von Medienexpertin und Materialexpertin getestet.

Das Video über "Tourismus in Simalungun" wird auch mit den Bildern, Texten und Tönen ergänzt. Der Text auf das gewünschte Wort wird mit Time New Roman, Schrift geschrieben, denn diese Schriftart ist leicht zu lesen. Die Verwendung von Farbe ist mit schwarzer Farbe zu schreiben, damit der Schrift gut lesbar ist. In diesem Lernmedium wird Musikarten verwendet, sie sind: "Uning-Uningan". Diese

Musikarten sind sehr effektiv zu verwenden, Das Video dauert 12 Minuten. In der Zukunft kann dieser Untersuchung als Lernmedium besonders für Deutschlehrer und Deutschlernende / Studenten benutzen. Diese Erstellung kann die Studenten das Lernen über "Tourismus in Simalungun" leichter verstehen.

Die Diskussion

Basierend auf den Ergebnissen des Lernmediums mit der *Movie Maker* wurde zusammengefasst. In dieser Untersuchung die *Richey und Klein* Theorie benutzt wird. Diese Theorie besteht aus drei Phasen, nämlich: (1) die Planung, (2) die Erstellung (3) die Evaluation. In diesem Kapitel wird jede Stufe mit ihrem Ergebnis erklärt. In der Planung wird zuerst die Datensammlung und Designphase. In dieser zweiten Phase wird die Erstellung durchgeführt, die auf dem Ergebnis von der ersten Phase basiert. In dieser Phase wird das Konzept des Lernmediums mit der *Movie Maker* entworfen, um ein interessantes Lernmedium zu erstellen.

Das Design wird an das Thema "Tourismus in Simalungun" angepasst, die in der *Movie Maker* integriert werden, um ein interessantes Lernmedium zu erstellen, Die Sehenswürdigkeiten in Simalungun sind : *Museum Simalungun, Bukit Indah Simarjarunjung, Kawah Putih Desa Tinggi Raja, Istana Pematang Purba, Pemandian Alam Aek Manik , Kebun Teh Bah Butong, Air Terjun Bah Biak Bukit Sipiso-piso Wisata Tanjung Unta Pemandian Alam Sejuk*. Die Präsentation bei der *Movie Maker* wird mit den umfassenden Erklärungen und mit den Wörtern, Tönen und Bildern von dem Thema "Tourismus in Simalungun" ,

Basierend auf den obigen Erklärungen kann zusammengefasst werden, dass die Erstellung eines Lernmediums zum Thema "Tourismus in Simalungun" mit der *Movie Maker* sehr gut ist. Sodass die Dozenten oder die Studenten das Lernmedium benutzen können.

SCHLUSSFOLGERUNG

Die Schlussfolgerungen dieser Untersuchung sind:

1. In dieser Untersuchung wird die Erstellung eines Lernmediums mit dem *Movie Maker* zum Thema "Tourismus in Simalungun" mit der Richey und Klein Theorie erstellt. Diese Theorie besteht aus vier Phasen, sie sind (1) die Planung, (2) die Erstellung, (3) die Evaluation
2. Das Ergebnis der Erstellung ist 10 Themen Tourismus in Simalungun, das sind : *Museum Simalungun, Bukit Indah Simarjarunjung, Kawah Putih Desa Tinggi Raja, Istana Pematang Purba, Pemandian Alam Aek Manik , Kebun Teh Bah Butong, Air Terjun Bah Biak Bukit Sipiso-piso, Wisata Tanjung Unta, Pemandian Alam Sejuk*
3. Das Ergebnis dieser Untersuchung wird von den Experten validiert. Die Experten sind eine Medienexpertin und eine Materialienexpertin . In Bezug auf der Evaluation des Prüfens von der Expertin ist die Note (90,00)

LITERATURVERZEICHNIS

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Bahari, Hamid. 2011. *Kitab Wisata Nusantara Terindah & Terlengkap*. Jogjakarta: DIVA Press
- Fahrizal. 2017. *Mengenal Provinsi Sumatera Utara*. Medan : CV. MITRA Medan
- Ferbrianti Simarmata. 2015. *Pengembangan media Windows Movie Maker dengan Active And Funny Learning Strategy materi larutan penyangga siswa kelas XI SMA Negeri*. Eine Bachelorarbeit,
- Ganefsia, Harahap Bengar, Sari Risnovita. 2017. *Eine Erstellung Video Animation „Stop Motion“ als Lernmedien im Deutschunterricht mit Hilfe der Camtasia Studio 8*. Eine Online Journal
- Harahap, A. Bengar, et al, Handout, 2017. Ein Komputer-Seminar. FBS. Unimed : Medan
- Harahap, Herlina. Jasa Putri, Aini Indah, Nurhanifah. 2020. Ein Deutsch für Tourismus-Seminar. FBS. Unimed

Linne, Martin. 2016. *Grunwissen Tourismus*. München: UVK

Verlagsgellschaft mBH.

Sedarmayanti. 2005. *Membangun Kebudayaan dan Pariwisata*. Bandung :

Mandar Maju FMIPA. Universitas Negeri Semarang : Semarang

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
