

DIE ERSTELLUNG EINES LERNMEDIUMS ZUM THEMA “WAS IST SEIN BERUF” BASIEREND AUF ANDROID FÜR DAS FACH DEUTSCH FÜR KINDER ZUM THEMA “WAS IST SEIN BERUF” BASIEREND AUF ANDROID FÜR DAS FACH DEUTSCH FÜR KINDER

Nia Nasya Andini¹, Hafniati²

¹is German Teacher in Medan, ² is German Lecturer of Universitas Negeri Medan, Medan.

Abstract

The aim of this study is to create a learning medium for the subject german for children on the topic of "profession" with the application "what is his profession?". This study uses the theory of Richey and Klein construction model. These include (i) the planning phase, (ii) the creation phase, (iii) the evaluation phase. The data of this research are the words, sentences, phrases, images, and audio with the theme "profession". The data source of this study are books such as Studio Express A1 and the Internet. This examination is carried out in the language laboratory of the Faculty of Language and Arts of the State University of Medan. The result of this study is a learning medium with the application "what is his profession?" on the subject of "profession". This learning medium consists of 3 exercises. In exercise I "choose the profession of a person in a picture" there are 10 questions. There are 5 questions for the exercise "which items suit this person?" and for the exercise "assign the images" there are 6 questions. The evaluation results show that this learning medium has an overall grade of 90 (good). The learning medium can be accessed online and offline mobile phone.

Keywords: *Learnmedium, German for children, profession.*

Auszug

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, ein Lernmedium für das Fach deutsch für Kinder zum Thema “Beruf” mit der Applikation “was ist sein Beruf?” zu erstellen. Diese Untersuchung benutzt die Theorie von Erstellugsmodell Richey und Klein. Darunter sind (i) die Planungsphase, (ii) die Erstellungsphase, (iii) die Evaluationsphase. Die Daten dieser Untersuchung sind die Wörter, Sätze, Redemittel, Bilder, und Audio mit dem Thema “Beruf”. Die Datenquelle dieser Untersuchung sind Buch wie Studio Express A1 und das Internet. Diese Untersuchung wird im Sprachlabor der Fakultät für Sprache und Kunst der staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Das Ergebnis dieser Untersuchung ist ein Lernmedium mit der Applikation “was ist sein Beruf?” zum Thema “Beruf”. Dieses Lernmedium besteht aus 3 Übungen. Im Übungen I “wählen sie den Beruf einer Person auf einem Bild aus” gibt es 10 Fragen. Es gibt 5 Fragen zum Übungen “welche gegenstände passen zu dieser Person?” und im Übungen “ordnen sie die Bilder zu” gibt es 6 Fragen. Die Evaluationsergebnisse zeigen, dass dieses Lernmedium eine Gesamtnote von 90 (gut) aufweist. Das Lernmedium kann online und offline Handy zugegriffen werden.

Schlüsselwörter: Learnmedium, Deutsch für Kinder, Beruf.

EINLEITUNG

Medien kommt aus dem Lateinischen "Medius", das die Mittelstufe oder Einführung bedeutet. Ibrahim (2016: 46) erklärt Lernmedien sind alles, was zur Stimulation genutzt werden kann, so dass es eine Lehr und Lerninteraktion gibt, um bestimmte Unterrichtsziele zu erreichen. Munadi (2016: 45) erklärt Lernmedien als "alles, was Botschaften aus Quellen in geplanter Weise vermitteln und kanalisieren kann, um eine förderliche Lernumgebung zu schaffen, in der der Empfänger den Lernprozess effizient und effektiv durchführen kann"

Es kann gesagt werden, dass das Medium des Lernens alles ist, was verwendet werden kann, um Nachrichten (Lernmaterialien) zu kanalisieren, um die Aufmerksamkeit, das Interesse, die Gedanken und Gefühle der Lernenden in Lernaktivitäten zu stimulieren, um Lernziele zu erreichen. Im Bezug von Deutsch für Kinder gibt es viele interessante Themen zu diskutieren, so dass ein Thema mit der Diskussion auftaucht, nämlich "Was ist sein Beruf?", dieses Thema wird in Form eine Applikation erstellt, die im Playstore veröffentlicht wird, damit die Lernmedien für Deutsch für Kinder das Interesse der Kinder am Lernprozess steigern können.

Im Buch Deutsch für Kinder neigen die Studenten dazu, Android-basierte Medien beim Lernen selten zu verwenden. Darüber hinaus gibt es keine festen Bücher, die in Deutsch für Kinder Kursen verwendet werden können. Es ist daher sehr wichtig, ein Medium für das Lernen von Deutsch für Kinder zu entwickeln.

Mit Android-basierten Lernressourcen zum Thema "Was ist sein Beruf?" ermöglicht es Kindern, von ungelernt zu qualifiziert zu gehen, und macht Kinder in der Lage, die Arten von Arbeiten oder Berufen zu unterscheiden. Welche Materialien eine Quelle des Lernens sein können, sind alles was Kindern nützen oder sie unterstützen oder unterstützen kann, sich in eine dynamischere Richtung zu verändern.

In dieser Untersuchung wird ein Lernmedium in Form einer Android-basierten Applikation entwickelt. Die Applikation ist ein interaktives Lernmedium, da diese Applikation Material oder eine Erklärung mit dem Thema "Was ist sein Beruf?" enthält. Material von dieser Applikation mit dem Thema "Was ist sein Beruf" enthält Redemittel, Sätze, Wörter und Grammatik. Die Applikation kommt auch mit einer Quiz Funktion. Die Quiz Funktion in dieser Applikation hat einige Fragen. Die Applikation wurde auch durch Hinzufügen interessanter Audio Visual entwickelt und zielt darauf ab, das Lerninteresse der Schüler zu erhöhen. Studenten können auf diese Applikation zugreifen, indem sie sie kostenlos im Playstore herunterladen.

Effektive und effiziente Mediengestaltung wird zur Erreichung der Lernziele von Deutsch für Kinder gebraucht. Neben den Fähigkeiten des Lehrers gibt es hier auch mehrere Lernmedienpläne mit dem Thema "Was ist sein Beruf?". Unter anderem (1) Medien sollten so einfach wie möglich gestaltet sein, damit sie für die Studierenden klar und leicht verständlich sind (2) Medien sollten entsprechend dem zu unterrichtenden Thema gestaltet sein (3) Medien sollten nicht zu kompliziert gestaltet sein und Kinder nicht verwirren.

THEORETISCHE GRUNDLAGE

In diesem Kapitel werden die für das Untersuchungsthema relevanten Theorien skizziert, die als Abhängigkeiten in nachfolgenden Studien dienen werden.

Der Begriff der Erstellung

Muttaqin (2019: 43) erklärt, dass die Erstellung von Lernmedien ist ein Bestreben, ein Lernmedienprogramm zu entwickeln, bei dem es mehr um die Medienplanung geht. Die im Lehr- und Lernprozess gezeigten Medien werden zunächst nach den Bedürfnissen des Fachs bzw. der Studierenden geplant und gestaltet. Kusmayadi (2017: 903) erklärt, dass die Entwicklung effektiver, relevanter, effizienter und interessanter Medien besser ist, wenn sie mit der Lebenssituation der Studierenden übereinstimmt. Um die Schüler des Erlernes der

Materie zu erleichtern, müssen die Medien geeignet sein, um Lehrern und Schülern zu helfen, und die Lernkompetenzen müssen auch steigern.

Um die komplexen Faktoren, die das Lernen von Medien behindern, minimieren zu können, müssen die Medien für die Studierenden attraktiv gemacht werden. Die Medien sollen dazu führen, dass die Schüler selbstständig lernen, ohne den Lehrer ersetzen zu müssen, damit die Schüler das Lernen mit Hilfe der Medien leichter verfolgen können. Natürlich wird es den Studierenden auch beim Umgang mit Lernmedien nicht langweilig, weil die eingesetzten Medien für die Studierenden interessant sind.

Untersuchung und Erstellung nach Sukmadinata (2017: 164) in Dewanti (2018:224) erklärt, dass ein Prozess oder Schritte zur Entwicklung eines neuen Produkts oder zur Verbesserung bestehender und rechenschaftspflichtiger Produkte. Untersuchung und Erstellung ist also nach Ansicht der Verfasser eine Forschungstätigkeit zur Entwicklung bestehender Medien, die auf der Grundlage von Forschungs- und Entwicklungstheorien von Experten, die dem untersuchten und entwickelten Thema angemessen und angemessen sind, komplexer oder geringfügig anders werden.

Die Erstellungsmodell

Diese Forschung verwendet eine Research and Development (R&D). Es gibt einige Konstruktionsmodelle, aber diese Studie verwendet das Modell von Richey und Klein (in Sugiyono, 2015:39). Die Vorteile des Richey und Klein Modells sind Einfachheit und System. In dem Erstellungsmodell von Richey und Klein heisst es "The focus of Design and Development Research can be in from-end analysis. Planning, Production and Evaluation".

Dieses Modell ist leicht zu verstehen und umzusetzen. Dieses Modell wird im Folgenden erläutert. Die Planung beginnt mit der Analyse von Lehrmaterialien, die durch Untersuchung durchgeführt werden. Die Erstellung ist eine Aktivität, die auf dem erstellten Design basiert. Die Evaluation ist eine Aktivität, um die

Wirksamkeit des Produkts für Studenten zu testen und die angegebenen Spezifikationen zu erfüllen.

Der Begriff des Lernmediums

Gelach und Ely (in Learning Media 2017: 03) erklärt, dass die Medien, wenn sie allgemein verstanden werden, menschlich, materiell oder Ereignisse sind, die Bedingungen schaffen, die es den Schülern ermöglichen, Wissen, Fähigkeiten oder Einstellungen zu erwerben. In diesem Sinne sind Lehrer, Lehrbücher und Schulumgebungen Medien. Genauer gesagt wird der Begriff der Medien im Lehr und Lernprozess tendenziell als grafische, fotografische oder elektronische Werkzeuge zur Erfassung, Verarbeitung und Rekonstitution von Visuals und Verbalen interpretiert. Heinich (in Learning Media 2017: 03) erklärt, schlug den Begriff Medium als Vermittler vor, der Informationen zwischen Quellen und Empfängern liefert. Hamidjojo in Latuheru (in Learning Media 2017: 04) erklärt, dass den Medien als allen Formen von Vermittlern Grenzen, die von Menschen verwendet werden, um Ideen, Ideen oder Meinungen zu vermitteln oder zu verbreiten, so dass die geäußerten Ideen, Ideen oder Meinungen dem Ziel überlassen sind.

Heinich, et al (in Arsyad 2013: 3) erklärt, dass der Begriff Medium als Vermittler vor, der Informationen zwischen Quelle und Empfänger vermittelt. Die Definition betont den Begriff Medien als Vermittler. Medien dienen dazu, Informationen von einer Partei mit einer anderen zu verbinden. Während in der Welt der Bildung das Wort Medien das Medium des Lernens genannt wird. Lernmedien sind alles, was verwendet werden kann, um eine Botschaft oder Information im Lehr- und Lernprozess zu vermitteln, um die Aufmerksamkeit und das Interesse der Schüler am Lernen zu stimulieren.

Darüber hinaus sagen Gagne und Briggs (1975) in Arsyad (2013: 4) erklärt, dass das Medium des Lernens Werkzeuge umfasst, die physisch verwendet werden, um die Inhalte von Lehrmaterialien zu vermitteln. Aus beiden Begriffen ist Medien ein Mittel um Lernmaterialien zu vermitteln.

Der Begriff der Android

Android ist ein Betriebssystem für Mobile Geräte. Linux umfasst Betriebssysteme, Mittelzeug und Applikationen. (Nazruddin, 2012: 1). Laut Akhmad Dharma Kasman (2016: 2) erklärt, dass Android ein Mobiltelefon Betriebssystem und Touchscreen Tablet Computer. Es ist Linux basiert. Aber als es sich entwickelte, verwandelte sich Android in eine Plattform. Es ist so schnell in der Innovation. Es kann nicht getrennt werden von der Hauptentwickler dahinter ist Google. Google ist derjenige, der es erworben hat. Android, dann erstellen Sie eine Plattform.

Die Android Plattform besteht aus einem Linux basierten Betriebssystem, einer GUI (Graphic User Interface), ein Webbrowser und eine EndbenutzerAppliation, die heruntergeladen und auch die Entwickler frei arbeiten können und Erstellen Sie die beste und offene Applikation für die Verwendung durch verschiedene Arten von Geräten.

In dieser Studie entwickelte der Autor ein Android-basiertes Lernmedium in Form einer Anwendung mit dem Thema "wast Sein beruf" auf Android-Basis. In dieser Anwendung kann mit Android mindestens Pie Version 9.0 zugegriffen werden.

Der Begriff die Applikation

Laut Jogiyanto (2004: 4) erklärt, dass die Appliation ein Programm, das Befehle zur Verarbeitung von Daten enthält. Jogiyanto fügte hinzu, dass die Appliation im Allgemeinen ein Prozess ist, der von der Art und Weise aus der Art und Weise besteht, wie das Handbuch in einen Computer umgewandelt wird, indem das System oder Programm so gemacht wird, dass die Daten effektiver verarbeitet werden.

Laut Dhanta (2009: 32) erklärt, dass die Appliation Software, die von einer Computerfirma erstellt wurde, um bestimmte Aufgaben wie Microsoft Word und Microsoft Excel auszuführen. Nach Anisyah (2000: 30) erklärt, dass die Appliation, Verwendung oder Ergänzung von Daten.

Aus dem obigen Verständnis kann geschlossen werden, dass die Appliation Software ist, die in einen Computer umgewandelt wird, der Befehlsbefehle enthält, die dazu dienen, verschiedene Formen der Arbeit an bestimmten Aufgaben wie der Appliation, Verwendung und Hinzufügung von Daten auszuführen.

Das Studio Express A1 Buch

Das Studio Express A1 Buch ist ein Buch von Herman Funk und Christina Kuhn, das im Jahr 2017 von Cornelsen veröffentlicht wurde. Das Studio Express A1 Buch hat zwölf Themen als Unterrichtsmaterial auf das Niveau A1. Die zwölf Themen von Studio Express A1 sind Kaffee oder Tee?, Sprache im Kurs, Stände-Länder-Sprachen, Menschen und Häuser, Termin, Orientierung, Berufe, Berlin Sehen, Ab in den Urlaub, Essen und Trinken, Kleideung und Wetter, Körper und Gesundheit. Dieses Buch wird im ersten bis zweiten Semester als Lehrmaterial für den Deutschunterricht an der staatlichen Universität von Medan verwendet.

Das Thema "Berufe"

"Berufe" ist eines der Themen in dem Studio Express A1 Buch. Im Studio Express A1 Buch befindet sich das Thema "Berufe" in Einheit 76. Dieses Thema wird im ersten bis zweiten Semester studiert.

Das Thema "was ist sein beruf"

In dieser Untersuchung entwickelte der Autor ein Android-basiertes Lernmedium in Form einer Anwendung mit dem Titel "was ist sein beruf" für den Kurs "Deutsch für Kinder".

Konzeptuelle Grundlage

Die Studenten lernen Deutschkenntnisse kennen und auswendig lernen in deutsch für Kinder Unterricht sind sehr eintönig und langweilig nur wenige Die Studenten interessieren sich für das Lernen mit Büchern. In dieser Untersuchung erstellt der Verfasserin ein Android-basiertes Appliationslernmedium, bei dem der Vorteil der Appliation darin besteht, komplexe und dynamische Informationen bereitzustellen und die Aufmerksamkeit der Schüler auf sich zu ziehen, um sie zu

verwenden. Die Untersuchung Entwicklungsmethoden von Richey und Klein. Diese Entwicklungsmethoden besteht aus 3 Schritten: Planungsphase, Erstellungphase und Evaluationphase.

Die richtigen Lernmedien sind sehr wichtig, um einen guten und korrekten Lernprozess zu erreichen, aber der Einsatz von Lernmedien beim Lernen, insbesondere Deutsch für Kinder Lernen, war nicht interessant, so dass die Studenten weniger am Lernen interessiert sind. Thema. Das Lernmedien mit der Applikation, die das Lerninteresse Die Studenten wecken können. Dieses Lernmedium wurde entwickelt, um das Interesse Die Studenten am Deutschlernen zu erleichtern und zu steigern. Die Studie verwendete Richey- und Klein-Modelle. Es besteht aus folgenden Schritten: 1) Planung, 2) Produktion und 3) Auswertung. Lernmedien müssen verbessert werden, damit Medien interessant und interaktiv sind.

UNTERSUCHUNGSMETHODE

Bei dieser Untersuchung handelt es sich um eine Voruntersuchung. Es wird eine Bewerbung mit dem Thema "Einführung in den Beruf der Arbeit" erstellt. Die Untersuchung verwendet die Methode von Richey und Klein (in Sugiyono, 2017:39) benutzt. Diese Methode besteht aus 3 Schritten, sie sind: (1) Planung 2) Erstellung und 3) Evaluation. Der Zweck dieser Erstellungsuntersuchung besteht darin, die Applikation zu erstellen und zu überprüfen.

DIE DISKUSSION

Basierend auf den Ergebnissen die Applikation "was ist sein Beruf" kann gesagt werden, dass die Daten in dieser Studie das Express A1 Buch mit dem Thema "Beruf" sind. In dieser Untersuchung wird die Theorie von Richey und Klein verwendet. Diese Theori hat drei Phasen, nämlich : 1) Planung, 2) Erstellung und 3) Evaluation. In der Planungsphase wird ein Fragebogen erstellt und das Problem analysiert, die Studenten ein neues Lernmedium zum Fach Deutsch für Kinder, weil es noch bis keine Applikation die im Unterricht verwendet..

Die zweite Phase ist die Erstellungsphase. In der Erstellungsphase wurden die Applikation erstellt. Zuerst werden die Fragen, Bilder, Audios gesammelt, die zu der Applikation "was ist sein Beruf?" passen. In der Applikation werden app construct 2 und Photoshop erstellt verwendet.

Die dritte Phase ist Evaluation. In der Evaluationsphase wird Bewertungsergebnis von den Experten gegeben. Nachdem die Applikation "was ist sein Beruf?" erstellt werden ist, muss es von einem Experten bewertet werden.

Dieses Lernmedium besteht aus 3 Übungen. In Übungen I "wählen sie den Beruf einer Person auf einem Bild aus" gibt es 10 Fragen. Es gibt 5 Fragen zum Übungen "welche Gegenstände passen zu dieser Person?" und im Übungen "ordnen sie die Bilder zu" gibt es 6 Fragen. Die Evaluationsergebnisse zeigen, dass dieses Lernmedium eine Gesamtnote von 90 (gut) aufweist. Das Lernmedium kann online und offline Handy zugegriffen werden.

SCHLUSSFOLGERUNG

Basierend aus dem Untersuchungsergebnis gibt Schlussfolgerungen:

1. Im Prozess der Erstellung eines Lernmediums für das Fach Deutsch für Kinder zum Thema "Beruf" mit die Applikation "was ist sein Beruf?" werden die Schritten des Modells von Richey und Klein erklärt, Sie sind:
 - a. Die Planungsphase: In dieser Phase wird Durchführung einer Online-Fragebogen mit den Studenten. In dieser Phase werden Probleme identifiziert und Informationen über die Schwierigkeiten gesammelt, die die Studenten häufig in das Fach Deutsch für Kinder haben.
 - b. Die Erstellungsphase: In dieser Phase wird die Materialien gesammelt. Und wird das Lernmedium mit die Applikation "was ist sein Beruf?" zum Thema "Beruf" erstellt. Die Evaluationsphase: Das Lernmediums für das Fach Deutsch für Kinder zum Thema "Beruf" mit die Applikation "was ist sein Beruf?" wird von Experten validiert.

2. Die Ergebnisse der Erstellung von Lernmediums für dash Fach Deutsch für Kinder zum Thema “Beruf” mit die Applikation “was ist sein Beruf?” sind folgende:
 - a. Das Ergebnis der Erstellung Lernmediums für das Fach Deutsch für Kinder zum Thema “Beruf” mit die Aplikation “was ist sein Beruf?” ist ein Lernmedium.
 - b. Das Lernmedium besteht aus 3 spielen : (1) Wählen sie den Beruf einer person auf einem bild aus, (2) Ordnen sie die Bilder zu, (3) welche gegendstände passen zu dieser person?
 - c. Das Lernmedium zum Thema “Beruf” mit der Aplikation “was ist sein Beruf?” wurde von einem Experten mit 90 Punkte bewertet und validiert. und das Lernmedium ist sehr gut, interessant, effektiv, und effizient für das Fach Deutsch für Kinder zu verbessern.

Literaturverzeichnis

- Ambarita, D. B., Hutagalung, S. M., & Harahap, H. J. P. (2018). EINE ERSTELLUNG EINES BILDERWÖRTERBUCHES ZUM THEMA, TOURISMUS” MITHILFE DER ANDROID-APPLIKATION, VIVAVIDEO”. Studia: Journal des Deutschprogramms, 7(2), 176-184.
- Arief S Sadiman, et all. 2008. Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhad, Ashar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ashar 2009. Media Pembelajaran. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Berutu, E. J. (2021). Die Erstellung von Lernmedium auf Basis Der Animation “Körper Und Gesundheit” für Das Niveau A1 (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan).
- Funk, Herman., Christina Kuhn. 2017. Studio (Express) A2. Berlin: Cornelsen Verlag
- Ibrahim, Nurwahyuningsih., dan Ishartiwi / Jurnal Refleksi Edukatika 8 (1) (2017)/ am 09. Oktober 2021 um 9.00 gelesen
- Munadi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi/ am 10. Oktober 2021 um 9.00 gelesen

Sianipar, Jendri. 2020. Die Erstellung Eines Comics Als Lernmedium Im Fach Deutsch Für Kinder Zur Charakterbildung. Medan. Skripsi.

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabet

Solehah, S. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Pada Smartphone Android dilengkapi Game Twoplayer Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. Gravity: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Fisika

Yunus, Y., & Sardiwan, M. (2018). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Komputer. JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI) FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITA PUTRA INDONESIA " YPTK" PADANG, 31-41.

[https://aepnurulhidayat.wordpress.com/2016/08/22/konsep-aplikasi-by-aep-](https://aepnurulhidayat.wordpress.com/2016/08/22/konsep-aplikasi-by-aep-nurulhidayah/)

[nurulhidayah/](https://aepnurulhidayat.wordpress.com/2016/08/22/konsep-aplikasi-by-aep-nurulhidayah/) am 25. Oktober 2021 um 10.30 gelesen

<https://pintek.id/blog/media-pembelajaran/> am 25. Oktober 2021 um 11.00 gelesen
