

DIE ENTWICKLUNG EINES LERNMEDIUMS ZUM THEMA GRAMMATIK A2 MITHILFE BANDICAM FÜR STUDENTEN DES 2. SEMESTERS

Fifi Erlyama¹
Ahmad Sahat Pardamean²

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

Abstract

This study aims to: 1) find out the features in Bandicam application, 2) which can contribute to the development of teaching and learning process, 3) know the benefits of learning video activities developed using Bandicam applications. Creation studies are used in this study. The process of creating a learning video using Bandicam on A2 grammar consists of explaining adjectives and compiling adjective declension. This includes: (1) the discovery phase, (2) the drafting phase, (3) the realization or construction phase, and (4) the revision phase. For the data in this study, an auxiliary application, namely Power Point, was used to make the material more interesting. This study was conducted in the library of the Faculty of Languages and Arts and in the regular Class B Semester 2, German Language Teaching Study Program, Faculty of Languages and Arts, Medan State University. The results of making learning videos with Bandicam on A2 grammar with additional Power Point applications. Expert evaluation of the quality of the results of creating learning videos with Bandicam for A2 grammatical subject.

Keywords: Lermedien, Bandicam, Grammatik A2

Auszug

Diese Studie zielt darauf ab: 1) die Funktionen in der Bandicam-Anwendung herauszufinden, 2) die zur Entwicklung des Lehr- und Lernprozesses beitragen können, 3) Kenntnis der Vorteile von Lernvideoaktivitäten, die mit Hilfe von Anwendungen von Bandicam entwickelt wurden. Schöpfungsstudien werden in dieser Studie verwendet. Der Prozess der Erstellung eines Lernvideos mit Bandicam zur A2-Grammatik besteht darin, die Adjektive zu erklären und Adjektivdeklinatation zusammenzustellen. Dazu gehören: (1) die Entdeckungsphase, (2) die Entwurfsphase, (3) die Realisierungs- oder Konstruktionsphase und (4) die Überarbeitungsphase. Für die Daten in dieser Studie wurde eine Hilfsanwendung, nämlich Power Point, verwendet, um das Material interessanter zu gestalten. Diese Untersuchung wurde in der Bibliothek der Fakultät für Sprachen und Künste und in der regulären Klasse B Semester 2, Studienprogramm für Deutschunterricht, Fakultät für Sprachen und Künste, Medan State Universität durchgeführt. Die Ergebnisse der Erstellung von Lernvideos mit Bandicam zur A2-Grammatik mit zusätzlichen Power Point-Anwendungen. Expertenbeurteilung der Qualität der Ergebnisse der Erstellung von Lernvideos mit Bandicam für das grammatische Fach A2.

Schlüsselwörter: Lermedien, Bandicam, Grammatik A2

EINLEITUNG

Nussy (2021) zeigte auf, dass die Welt derzeit in allen Bereichen rasant entwickelt. Angefangen vom Handel über die Wirtschaft bis hin zur Bildung. Gegenwärtig hat die internationale Bildung viele ausgeklügelte Technologien verwendet. Indonesien ist keine Ausnahme, viele haben diese Technologie auch auf die Dozenten und Lernprozess angewendet. Pradana (2021) zeigte, bisher sind viele Dozenten und Lerntechniken in Indonesien noch eintönig. Dies wird durch eine Vorstudie des Autors belegt, nämlich die Beobachtung von Lernaktivitäten, die von Dozenten im 2. Semester im Grammatiklernen durchgeführt wurden. Dozenten unterrichten nach der Vorlesungsmethode, die Studierenden hören also nur zu. Wenn die Studenten eine Fragebogen erhalten und ihn ausfüllen, wird festgestellt, wie weit die Dozenten und Lernprozess durchgeführt wurde.

Die Antworten zeigen, dass im Klassenzimmer durchgeführte die Dozenten und Lernprozess immer noch eintönig ist, wenn die Vorlesungs Methode verwendet wird. Das Endergebnis ist, dass die Studenten oft nicht verstehen, wenn sie im Unterrichten erklärt werden. Dies ist aus Abbildung 1.1 ersichtlich, das Ergebnis einer Befragung von Studenten ist.



Abbildung 1.1 Das Bild der Ergebnisse der Studentbefragung

Aus diesem Grund muss ein Lernprozess so attraktiv wie möglich gestaltet werden, um die Studenten für das Lernen zu begeistern, nämlich durch die Bereitstellung von Lernmedien, die Studenten das Verständnis von Konzepten erleichtern und die Studenten Möglichkeiten bieten, ihre eigene Meinung und ihr Verständnis zu bilden. Hardika (2020:6) erklärt, dass Technologie im Prozess des Lernens und Lehrens von Grammatik wichtig ist, Technologie das gelehrte

grammatikalische Material beeinflussen und den Lernprozess verbessern kann. Wie die Bandicam ist es eines der Tools, die zur Aufzeichnung von Aktivitäten verwendet werden, oder genauer gesagt, es wird verwendet, um alle Aktivitäten aufzuzeichnen, die auf einem PC ausgeführt werden (Herayanti, 2019). Aus dieser Erklärung geht hervor, dass die Medien von Studenten im Selbststudium oder ohne Unterstützung durch einen Dozenten verwendet werden können und die Ergebnisse der Bandicam in Form eines Videos vorliegen, damit die Studenten es wiederholt abspielen können, bis die Studenten das Konzept versteht unterrichtet werden.

Studenten sagen, dass Deutsch eine ziemlich komplexe Grammatik hat, es ist ein Adjektiv. Prameswari (2021) zeigte auf, die Rolle von Adjektiven in Sätzen ist sehr wichtig, das Adjektive als Erklärungen zur Erklärung von Substantiven fungieren. In diesem Fall gibt es drei Teile davon, nämlich: Positiv, Komparativ und Superlativ. Das Adjektive ändert sich in jeder Form, was es schwierig macht, weil jeder Satz ein Adjektive hat, so dass die Studenten mit der Bandicam-Anwendung besser in der Lage sind, es zu Hause zu lernen und zu überprüfen.

Laut Hakim (2021:22) mit Hilfe der Bandicam-Anwendung wird vielen Studenten geholfen. Erstsemester können Adjektive schneller, einfacher und interessanter lernen. Da diese Anwendung eines Lernmedien in Form von Anwendungsprogrammsoftware ist, mit der Präsentationen wie Power Point und dann Lernvideos interessanter über Grammatik gelernt werden können, wird das vom Dozenten bereitgestellte Lernen als Lernmedium gewählt Kreationen, zum Beispiel: Grammatik in Anwendungen machen, indem Lernvideos erklärt oder direkt vom Dozenten zusammen mit den gelieferten Power Point präsentiert werden. Bandicam kann Ton und Bilder aufnehmen und Bildschirme teilen. Bandicam ist auch eine neue Innovation, die Welt der Bildung färbt. Basierend auf der obigen Beschreibung sind die Autoren an der Erforschung des Themas „Die Entwicklung eines Lernmediums zum Thema Grammatik A2 mithilfe Bandicam für Studenten des 2. Semesters“ interessiert.

THEORETISCHE GRUNDLAGE

Lernmedien

In den Lernmedien werde über erklärt:

a. Lernmedien

Das Lernmodell ist ein Plan oder ein Muster, das als Leitfaden für die Planung des Lernens in Universität verwendet wird Klasse oder Lernen in Tutorien und bei der Bestimmung von Lernwerkzeugen, einschließlich Büchern, Filmen, Lehrplänen und Lernstudien, Computern, Lehrplänen und anderen (Parasianto, dkk. 2022). Von alle diese Definition von Lemmedien kann zusammengefasst werden, dass ein Lemmedien ist, das Medien kann man einfacher für lernen.

b. Die Arten der Lernmedien

Laut Tiana (2022:20) sind Message und Information-Channeling-Tools eines der Merkmale heutiger Lernmedien, das heißt:

1. Visuelle Medien

Die Effektivität und Qualität visueller und grafischer Materialien bestimmen den Erfolg bei der Nutzung visuell basierter Medien. Wenn wir Bilder, grafische Materialien und andere Dinge um uns herum beobachten, finden wir Ideen für die Gestaltung von visuellem Material, das sich auf die Anordnung der präsentierten Komponenten bezieht.

2. Die Stimme Kombination

Die Kombination von Audio mit Folien stellt eine sehr einfach zu handhabende Klassifizierung von Multimediasystemen dar. Der Punkt Lernmedien, die eine Kombination von Audio mit Folien darstellen, kann an verschiedenen Stellen und Lernzielen eingesetzt werden, die Bilder enthalten, um Informationen bereitzustellen oder anzuregen Vorhandensein einer emotionalen Reaktion.

3. Computerbasiertes Multimedia und interaktives Video

Multimedia hat die Bedeutung als Medium, das nicht weniger als 1 Punkt in Form von Grafik, Ton, Video und Animation sein kann, eine Kombination aus mehreren Arten dieser Medien, wobei der Computer als Steuerung die treibende Kraft der Gesamtkomponenten ist die Medienkombination.

4. Internetbasierte Medien

Die Nutzung des Internets im Bildungsbereich ist als E-Learning zu hören, nämlich als Lernen auf elektronischem Wege. E-Learning kann auf informelle und einfachere Weise zum Beispiel über Videokonferenzen durchgeführt werden. Auf Videokonferenzen kann überall und jederzeit zugegriffen werden.

5. Audiovisuelle Medien

Die Produktion visueller Medien, die Verwendung von Ton beinhalten, ist zusätzliche Arbeit, nämlich die Erstellung von Skripten und Storyboards, die viel Designvorbereitung und Recherche erfordern.

c. Lernmedienfunktionen

Laut Levie & Lentz (in Tiana, 2022:19) stellen sie insbesondere vier Funktionen von Lernmedien, insbesondere visuellen Medien, vor, nämlich:

1. Die Funktion der visuellen Medienaufmerksamkeit ist der Kern, nämlich das Erregen und Lenken der Aufmerksamkeit die Studenten, damit sie sich auf den Inhalt des Unterrichts in Bezug auf die angezeigte visuelle Bedeutung konzentrieren oder den Text des Themas begleiten.
2. Die affektive Funktion visueller Medien lässt sich an der Freude die Studenten beim Lernen oder Lesen von illustrierten Texten ablesen.
3. Die kognitive Funktion visueller Medien lässt sich aus Forschungsergebnissen ablesen, die zeigen, dass visuelle Symbole oder Bilder das Erreichen von Zielen erleichtern, Informationen oder Botschaften, die in Bildern enthalten sind, zu verstehen und sich zu merken.
4. Die kompensatorische Funktion von Lernmedien lässt sich an den Forschungsergebnissen ablesen, dass visuelle Medien, einen Kontext für das Textverständnis bieten, leseschwachen Studenten helfen, Informationen im Text zu organisieren und sich an sie zu erinnern.

Der Begriff der Applikation Bandicam

Die Begriff der Applikation Bandicam werde enthalten:

a. Bedeutung von Bandicam

Herayanti (2019) sagten, dass Bandicam ein Programm ist, das Laptop oder PC-Bildschirmaktivitäten aufzeichnen kann. Die Kombination aus Power Point und

Bandicam wird zu einem interessanten Lernmedium und kann gespeichert werden, wo die Studenten das Material jederzeit und überall wiederholen können, so dass es die Studenten beim selbstständigen Lernen helfen kann.

b. Bandicam-Menüs

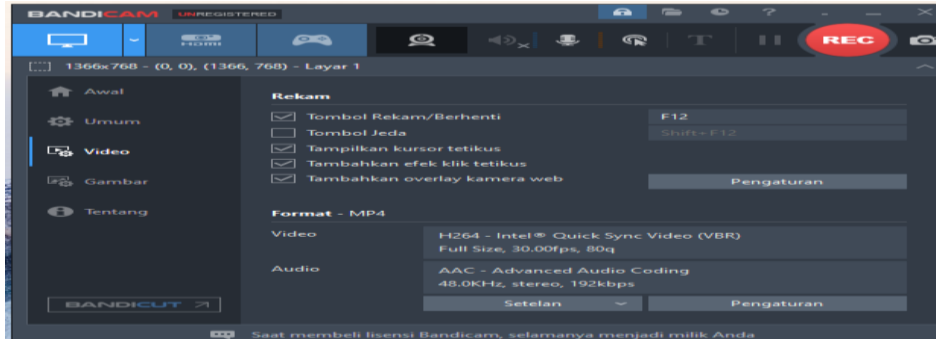


Abbildung 2.1 Das Bild der Bandicam

Zu den Menüs auf Bandicam gehören: 1) Aufnahme von DirectX/OpenGL, 2) Rasterbildschirm aufnehmen, 3) Erfassen Sie Bilder 4) Unterstützt H.264, Xvid, MPEG-1, MJPEG, MP2, PCM, 5) FPS-Steuerung/Overlay.

c. Bandicam-Funktionen

Zu den Funktionen von Bandicam gehören: 1) kann Videoaufnahmen mit kleiner Größe machen, 2) kann bis zu 24 Stunden aufnehmen, 3) kann bis zu einer Auflösung von 3840 x 2160 aufzeichnen, 4) laden Sie Videos auf YouTube hoch, ohne die Qualität zu ändern/zu verringern Videoauflösung (720p/1080p), 5) keine Größenbeschränkung (kann mehr als 3,9 GB betragen).

d. Vorteile von Bandicam

Laut Rabiaturun (2020:2) sind die Vorteile von Bandicam: 1) kann videobasiertes Lernen aufzeichnen/erstellen, 2) diese Bandicam ist beim Starten/Laufen sehr leicht, 3) neben der Bildschirmaufnahme kann Bandicam auch Sprach- und Gesichtsaufnahmen aufzeichnen.

e. Nachteile von Bandicam

Laut Rabiaturun (2020:2) sind die Mängel von Bandicam: 1) kann nur 10 Minuten aufnehmen, kann aber mit einem Knall überwunden werden, 2) bandicam werde keine Menüoption zum Bearbeiten des Videos geben.

Der Begriff der Grammatik

Das Erlernen der Grammatik ist auch ein Bedürfnis, eine Anforderung und ein Wissen für Fremdsprachenlerner, wie Funk und Koenig (in Riska, 2020:4) erklärte die Grammatik fragt zuerst nach den Kenntnissen, Bedürfnissen und Voraussetzungen der Lerner. Im Grammatik A2 gibt es so viele die Lerngrammatik, aber in diesem Lernmedium Fokussiert nur mit die Grammatik über das „das Adjektive und die Adjektivdeklinatation“. Adjektiv ist im Deutschen eine Wortart, die Wesen, Qualität, Eigenschaften, Verhalten, Aussehen, Zustand von jemandem oder etwas beschreibt und bewertet. Im Adjektiv gibt es auch einen Vergleich. Grob gesagt kann Steigerung/Vergleich auf Deutsch unterteilt werden in:

a. Positiv

Dieses positive Adjektiv ist ein Adjektiv, das ziemlich einfach zu verstehen ist. Hier sind Beispiele für Sätze mit Adjektiven im Deutschen:

1. Nie zuvor kamen so viele Menschen. (Quelle: Studio Express, Seite: 6)
2. Sie suchten ein neues Leben in Frieden und Freiheit und vor allem Arbeit. (Quelle: Studio Express, Seite: 6)

b. Komparativ (Komparatif)

Die Komparativform (mehr) im Deutschen hat Regeln:(er) + als
Zumbeispiel:

1. Lernen Kinder schneller als Erwachsene? (Quelle: Studio Express, Seite: 10)
2. Griechisch ist älter als Latein. (Quelle: Studio Express, Seite: 10)

c. Superlativ (am meisten)

Der Superlativ im Deutschen wird gebildet durch: „am +(s)ten“
Um es besser zu verstehen, schauen wir uns das folgende Beispiel an:

1. Welcher Zug ist am schnellsten? (Quelle: Studio Express, Seite: 11)
2. Der Bodensee ist am größten deutsche See.

UNTERSUCHUNGSMETHODE

Diese Untersuchung ist eine Entwicklungsuntersuchung. Ein Lernvideo mit Bandicam zu Adjektive wird erstellt. Diese Untersuchung benutzt die Theorie von Plomp. Dieses Untersuchung benutzt das Modell von Plomp, das aus vier Schritten besteht: die

Phase der Untersuchung, (1) der Phase der Ermittlung, (2) der Phase des Designs, (3) der Phase der Realisierung oder der Kontrukstion, (4) die Phasen der Prüfung, Bewertung und Revision.

DIE DISKUSSION

Basierend auf den Ergebnissen der Erstellung eines Lernmediums mit Bandicam zum Thema Leben und lernen in Europa aus dem Buch Studio Express A2 wird zusammengefasst, dass die Daten in dieser Untersuchung die Informationen aus dem langenscheidt wörterbuch, Studeio Expres A2 und Google gesammelt wurden. In dieser Untersuchung wird die Theorie von Plomp benutzt. In diesem Kapitel wird jede Phase mit ihrem Ergebnis erklärt. Zuerst wird natürlich das Buch Studio Express A2 gelesen, adjektive und Adjektivdeklinatation mit Leben und lernen in Europa-Themen zu sammeln. Dann wird das Wort in Redemittel und auch Regel eingesetzt und ein Beispielsatz zum grammatikalischen Thema Leben und lernen in Europa gebildet. Als nächstes wird das Konzept des Lernmediums mit Bandicam gemacht. In dieser Phase wird das produzierte Produkt bewertet und validiert.

Diese Forschung ist auch für die 2 relevanten Studien in Kapitel II von großer Bedeutung. Erstens ist die von diesem Forscher durchgeführte Untersuchung relevant für die Untersuchung von Marpaung mit dem Titel "Die Erstellung eines Lernmediums mit der Applikation Quizizz für Grammatik A2 mit dem Thema "Leben und Lernen Europa". Hier ist das Thema des von den Forschern mit Marpaung untersuchten Materials das gleiche, nämlich das Thema "Leben und lernen in Europa". Zweitens ist diese Forschung auch relevant für die Forschung von Sarwono durchgeführte Forschung mit dem Titel "Pengembangan Bandicam Berbasis Power Point Sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa PGSD". In dieser Untersuchung werden sowohl die Bandicam als auch Power Point-Anwendungen zur Erstellung von Lernmedien verwendet.

Diese Forschung hat Vor- und Nachteile. Der Vorteil dieser Forschung ist, dass man die Aktivitäten auf dem Laptop oder Computer, aufzeichnen und zeigen kann. Diese Forschung kann auch 2 Anwendungen zu Anwendungsergebnissen kombinieren. Zum Beispiel wird die Power Point-Anwendung dann in der Bandicam-Anwendung angezeigt, die gleichzeitig auf einem Bildschirm verwendet werden kann. Diese Forschung zeigt

auch gute und interessante Audiovisualisierungen. Die Materialdarstellung wird farbig und schön gestaltet. Auch die Übergabe des Materials wird deutlich gemacht.

SCHLUSSFOLGERUNG

Nach den Untersuchungsergebnissen fallen die Schlussfolgerungen folgendermaßen aus:

1. Der Prozess der Erstellung eines Lernmediums mit Bandicam zum Thema *Leben und lernen in Europa* besteht aus der Erklärung der Phasen von Plomp. Darunter sind: (1) die Ermittlungsphase, (2) die Designphase, (3) die Realisierungsphase oder Konstruktionsphase und (4) die Revisionsphase.
2. Das Ergebnis die Entwicklung eines Lernmediums zum Thema Grammatik A2 mithilfe Bandicam für Studenten des 2. Semesters ist, im Video gibt es Bilder, Redemittel, Sätze, Regel, Mini Memo, Übungen, Lösungen. Das Video hat dauert 32 minuten 12 Sekunden und hat die Leistungsfähigkeit 1,83 Gb.

LITERATURVERZEICHNIS

Funk, Hermann. 2017. *Studio Express A2*. Jakarta: Katalis

Hakim, Arif Rahman. 2021. *Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Bandicam Untuk Pembuatan Video Presentasi Materi Yang Menarik Dan Interaktif*. Jurnal Ilmu Fisika dan Pembelajarannya. Link: <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jifp/article/download/8688/3802/>

Herayanti, dkk. 2019. *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-guru di SDN 1 Ubung dengan Memanfaatkan Bandicam*. Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat. Link: <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/1552>

Marpaung, Linggom. S.M. 2020. Die Erstellung eines Lernmediums mit der Applikation Quizizz für Grammatik A2 mit dem Thema "Leben und Lernen Europa. Skripsi. Universitas Negeri Medan. Link: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/studia/article/download/41444/19800> am 26 Dezember 2022 um 10.08. Uhr gelesen

Nussy, Sam. 2021. Pengaruh Era Digital Terhadap Pendidikan <https://sman1dk.sch.id/berita/pengaruh-era-digital-terhadap-pendidikan> am 11 Oktober 2022 um 21.32 Uhr gelesen

- Parasianto, dkk. 2022. *Media Pembelajaran Kultur And Language Melalui Aplikasi Adobe Flash Pada Mata Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas X Multimedia*. Jurnal On Teacher Education.
- Pradana, Angga. 2021. Mahasiswa Zaman Now, Belajar Tidak Harus Kekampus <https://mahasiswa.ung.ac.id/241421028/home> am 11 Oktober 2022 um 21.40 Uhr gelesen.
- Prameswari, Geicha. 2021. *3 Fungsi Kata Sifat (Adjektiva) Beserta Contohnya*. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/09/08/131500769/3-fungsi-kata-sifatadjektiva-beserta-contoh-kalimatnya> am 10 Oktober 2022 um 11.21 Uhr gelesen
- Rabiatul, Mardinah. 2020. *Modul Peningkatan Penguasaan Teknologi Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika Melalui Pelatihan Penggunaan Geometry Toolbox Bagi MGMP SMA Kabupaten Bintan*. Skripsi. Universitas Maritim Raja Ali Haji. Link: <https://matematika.fkip.umrah.ac.id/wpcontent/uploads/sites/3/2020/08/ODUL-SOFTWARE-GEOMETRYTOOLBOX.pdf>
- Riska. 2020. *Pengaruh Keterampilan Menyimak Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas V SDN 1 Balangnipa*. Skripsi. IAI Muhammadiyah Sinjai. <http://repository.iaimsinjai.ac.id/id/eprint/502/1/SKRIPSI%20RISA.pdf>
- Sarwono, Ridha. 2022. *Pengembangan Bandicam Berbasis Power Point Sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa PGSD*. Skripsi. Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI. Link: <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/5775>
- Tiana, Felis. 2022. *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Power Point Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik*. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung. Link: <http://repository.radenintan.ac.id/19061/>
-