

## **DIE ERSTELLUNG HÖRLERNMEDIEN AUF DEM NIVEAU A1 MIT HILFE TOONTASTIC ZUM THEMA ESSEN UND TRINKEN**

**Grace Silviani Simatupang<sup>1</sup>**

**Linda Aruan<sup>2</sup>**

*<sup>1</sup> is German Teacher in Medan, <sup>2</sup> is German Lecturer of Universitas Negeri  
Medan, Medan.*

### **Abstract**

*The aim of this research is to develop one of the listening media at A1 level using Toontastic on the topic of "Eating and Drinking". The method used in this research is the descriptive qualitative method and the research model used is the theory of Richey and Klein (Ana Widyastuti et al 2022:55-56). These include: (1) The planning, (2) The creation, (3) The evaluation. The data of this research are words, sentences, phrasa, idioms, and dialogues in the area of topic Food And Drink. The data sources in this investigation are based on the book Studio Express A1 (Hermann Funk and Christina Kuhn 2017) and Themen Neu 1 (Hueber Max Verlag GmbH & Co). The result of this research is an animation video on the topic of eating and drinking to improve the learning media in listening A1 with exercises. The animation video was created with the application Toontastic, has a duration of 5:16 minutes with the topic of Eating and Drinking and the sub-topics: a) What do you like to eat? and b) Lunch in the canteen.*

*Keywords: the creation, listening media, level A1, Toontastic, on the topic of food and drink.*

### **Auszug**

Das Ziel dieser Untersuchung ist die Entwicklung eines der Hörlernmedien auf dem Niveau A1 mithilfe Toontastic zum Thema "Essen und Trinken". Die in dieser Untersuchung verwendete Methode ist die deskriptive qualitative Methode und das verwendete Untersuchungsmodell ist die Theorie von Richey und Klein (Ana Widyastuti et al 2022:55-56). Darunter sind: (1) Die Planung, (2) Die Erstellung, (3) Die Evaluation. Die Daten dieser Untersuchung sind Wörter, Sätze, Phrasen, Redemittel, und Dialoge im Bereich Thema Essen und Trinken. Die Datenquellen in dieser Untersuchung sind basierend auf dem Buch Studio Express A1 (Hermann Funk und Christina Kuhn 2017) und Themen Neu 1 (Hueber Max Verlag GmbH & Co). Das Ergebnis dieser Untersuchung ist ein Animationsvideo zum Thema Essen und Trinken zur Verbesserung der Lernmedien im Hören A1 mit Übungen. Das Animationsvideo mit der Applikation Toontastic erstellt wurde, hat eine Dauer von 5:16 Minuten mit dem Thema Essen und Trinken und den Unterthemen a) Was essen Sie gern? und b) Mittagessen in der Kantine.

*Schlüsselwörter: die Erstellung, Hörlernmedien, Niveau A1, Toontastic, zum Thema Essen und Trinken.*

## EINLEITUNG

Sprache ist ein Hilfsmittel zur Kommunikation zwischen Menschen. Das Verständnis der verwendeten Sprache hat im täglichen Leben einen großen Einfluß auf die Kommunikation zwischen den Menschen. Deutsch ist eine der Fremdsprachen, die im Bildungsbereich neben Englisch häufig anzutreffen sind. Das Erlernen der deutschen Sprache umfasst vier Aspekte von Sprachkenntnissen, nämlich Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben. Der Fokus in dieser Untersuchung liegt jedoch auf der Verbesserung der grundlegenden Hörverständnisfähigkeiten im Deutschen.

Allerdings wird dem Deutschunterricht, insbesondere dem Hörverstehen, von den Deutschstudenten noch immer weniger Aufmerksamkeit geschenkt. Dies wird auf der Grundlage der Datenerhebung durch die Verteilung von Online-Umfragen / Fragebögen, an der Medan State Universität.

Die Ergebnisse der Fragebogenverteilung ergaben, dass (84,6 %) die Deutschstudenten immer noch Schwierigkeiten haben, den Thema Essen & Trinken Stoff zu verstehen, (92,3%) die Deutschstudenten audiovisuelle Lernmedien in Form von Kurzfilmen/Videos im "Hören A1"-Kurs verwendet haben, (76,9%) die Deutschstudenten noch nie von der *Toontastic*-Anwendung gehört haben, (46,2%) die Deutschstudenten sagen, dass die im "Hören A1"-Kurs im Unterricht verwendeten Medien weniger effektiv sind, und (69,2%) die Deutschstudenten sagen, dass im Unterricht immer noch Audiomedien verwendet werden, um die Hörfähigkeiten zu verbessern. Daher stimmen (88,5%) der Deutschstudenten der Verwendung der *Toontastic* Anwendung zu, um Hören A1 zu verbessern.

Ein geeignetes Lernmedium in Form von Animationsfilmen ist die Anwendung *Toontastic*. *Toontastic* ist eine digitale Erzählanwendung für iOS und Android, die von Puppen, Theater und Animation inspiriert ist (Vanderborgh, 2017). Die Vorteile der *Toontastic*-Anwendung liegen in der einfachen Nutzung, da die Ergebnisse in Form von Videos vorliegen und es Animationen gibt, die das Interesse der Deutschstudenten am Lernen wecken

können. Außerdem bietet *Toontastic* auch Musik, und die Benutzer können Ton hinzufügen (Sam & Hashim, 2022: 575).

Durch audiovisuelle Lernmedien, basierend auf der *Toontastic*-Anwendung, wird gehofft, dass Deutschstudenten das Lernmaterial verstehen können, da dieses Lernvideo selbst gestaltet ist und für die Erklärung des Materials mit Ton / Audio und dreidimensionalen Zeichentrickfiguren als Schauspieler im Video, zielt diese Anwendung nicht nur darauf ab, den Lernprozess des Sprechens zu verbessern, sondern auch für das Hören lernen, da dieses Medium durch die Anwesenheit von Ton begleitet wird.

Der Fokus dieser Untersuchung liegt auf der Erstellung von Lernmedien mit Hilfe von *Toontastic*, da der Hauptzweck dieser Untersuchung darin besteht, den Prozess der Erstellung von Lernmedien in Form von Animationsvideos zum Thema "Essen und Trinken" für Hören A1 zu erklären und die Ergebnisse der Entwicklung von Lernmedien unter Verwendung der *Toontastic*-Anwendung zum Thema "Essen und Trinken" für Hören A1 zu erklären.

## **THEORETISCHE GRUNDLAGE**

### **Der Begriff der Erstellung**

Im Bildungsbereich wird es von Richey und Klein (2010) als Design und Development bezeichnet. Bei der Planungs- und Entwicklungsuntersuchung handelt es sich um eine Methode zur Entwicklung von Produkten, zur Bewertung der Ergebnisse der Produktleistung, um faktische Daten zu erhalten, die für den ersten Schritt bei der Herstellung von Produkten, Lernstoffen und Modellen für das Lernen verwendet werden.

Aus der Beschreibung des Forschers lässt sich schließen, dass die Untersuchungs- und Entwicklungsplanung ein Ansatz oder eine Methode ist, die systematisch angeordnete Schritte zur ErUntersuchung und Entwicklung von Produkten verwendet, damit diese Produkte effektiver werden oder sich für den Einsatz im Bildungswesen eignen.

### **Das Entwicklungsmodell**

Das verwendete Entwicklungsmodell in dieser Untersuchung ist das Entwicklungsmodell nach Richey und Klein (Ana Widyastuti et al 2022:55-56). Dieses Entwicklungsmodell ist in 3 Phasen unterteilt, nämlich: (1) Die Planung ist die Phase der Analyse der Ziele, die mit der Literatur Untersuchung erreicht werden sollen (Referenz). (2) Die Erstellung (Produktion) ist die Phase der Erstellung des Produkts gemäß dem entstandenen Bild. (3) Die Evaluation ist die Phase der Bewertung der Prüfergebnisse von Produkten, die zur Erreichung vorgegebener Spezifikationen hergestellt wurden.

### **Die Arten von Medien**

Laut Rudi Brets in dem Buch Medien (2008:52), teilt man nämlich mehrere Arten von 3 Arten von Medienkategorien ein;

- a. Audiomedien, bei diesen Medien handelt es sich um den Gehörsinn, der die Fähigkeit des Tons nutzt.
- b. Visuelle, diese Medien beziehen den Sehsinn mit ein, wie zum Beispiel: verbale Printmedien, grafische Printmedien und visuelle Non-Print-Medien. Beispiele: Texte, Bilder, Schaubilder, Diagramme, Tabellen, Karten und Miniaturen.
- c. Audiovisuelle, diese Medien beziehen den Hör- und den Sehsinn gleichzeitig in einen Prozess ein, wie beispielsweise Dokumentarfilme, Spielfilme und Animationsvideos.

### **Die Funktion vom Lernmedium**

Nach Dr. Muhammad Ramli (2012:2-3) Im Allgemeinen werden die Funktionen von Lernmedien in drei Teile eingeteilt, nämlich:

1. Unterstützung von Lehrern in ihrem Arbeitsfeld, zum Beispiel Hilfe bei der Überwindung von Schwächen und Defiziten von Lehrern beim Lernen, sowohl bei der Beherrschung des Materials und der Lernmethodik.
2. Erleichtern Sie den Schülern, zum Beispiel das Verständnis des Lernmaterials zu verbessern, Denkweisen anzuregen, psychologische

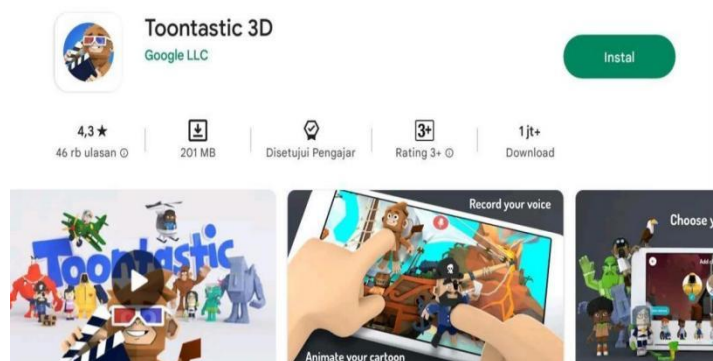
Stile, Gefühle und Emotionen zu verbessern und psychomotorische Schüler beim Lernen von Themen zu unterstützen.

3. Verbesserung des Lehr- und Lernprozesses, wie zum Beispiel der Einsatz verschiedener Lernmedien, die geeignet ausgewählt werden und zur Verbesserung des Lernens beitragen können.

Aus der Erläuterung ihrer Funktion lässt sich schließen, dass Lernmedien eine wichtige Rolle im Lehr- und Lernprozess spielen, damit Schüler und Lehrer aktiver werden und den zu vermittelnden Stoff besser verstehen.

### **Die Applikation *Toontastic***

Der Applikation *Toontastic* ist eine Anwendung von Google in Form von animierten 3D-Geschichten wie der Powtoon-Anwendung. Die *Toontastic*-Applikation verwendet verschiedene Funktionen, wie zum Beispiel: den Stil der Geschichte, die Auswahl des Charakters in der Geschichte und viele andere, die verwendet werden können.. Die *Toontastic*-Anwendung ist kostenlos und es gibt keine Werbung, so dass wir die Anwendung immer noch bequem und einfach verwenden können, um sie zu einem Lernmedium für Schüler zu machen, damit sie das Material nuancierter verstehen.



Das Bild 1.1 Das Schaubild des Symbols von Toontastic auf dem Handy

Die Vorteile der Applikation *Toontastic*:

1. Es gibt eine Funktion, um animierte Geschichten als 2D- oder 3D-Videos zu erstellen.
2. Erleichtert es Benutzern, Charaktere nach Belieben zu erstellen.

3. Kindgerechte Anwendung zur Steigerung der Fantasie durch Geschichtenerzählen oder animierte Gesprächsformen.
4. Anwendungen, die über einen PC oder ein Mobiltelefon gefunden werden können, sodass sie jederzeit verwendet werden können.
5. Keine kostenpflichtigen Funktionen.

Die Nachteile der Applikation *Toontastic* ist die Größe der Applikation *Toontastic* ist ziemlich groß, nämlich 201 MB Speicherplatz.

### **UNTERSUCHUNGSMETHODE**

Diese Untersuchung ist Teil der Erstellungsuntersuchung. Die in dieser Untersuchung verwendete Methode ist die deskriptive qualitative Methode und das verwendete Untersuchungsmodell ist die Theorie von Richey und Klein (Ana Widyastuti et al 2022:55-56).

Die Daten dieser Untersuchung sind Wörter, Sätze, Redemittel und Dialoge zum Thema "Essen und Trinken". Die verwendeten Datenquellen sind das Buch *Studio Express A1* (Hermann Funk und Christina Kuhn 2017) und das Buch *Themen Neu 1 Hueber Max Verlag GmbH & Co*.

### **DIE DISKUSSION**

Wie bereits erläutert, wird diese Untersuchung nach der Theorie von Richey und Klein (Ana Widyastuti et al 2022: 55-56) benutzt, welche aus drei Phasen besteht, nämlich (1) die Planung, (2) die Erstellung, und (3) die Evaluation. Diese drei Phasen werden im Folgenden erklärt:

#### **1. Die Planung**

Diese Planungsphase ist eine Analyse von Lernmedien, die für Deutschstudenten im Fach "Hören A1" geeignet sind, und das Verstehen der Themen und Unterthemen von *Toontastic* Lernmedien. Die Lösung wird mit Hilfe von innovativen Lernmedien unter Verwendung der *Toontastic*-Anwendung angeboten. Die Themen in diesem Lernmedium sind aus dem Buch *Studio Express A1* und *Themen Neu 1* genommen. Die Themen sind in

Form von Wörtern, Sätzen, Satzstrukturen und Dialogen zum Thema Essen und Trinken.

## **2. Die Erstellung**

In dieser Phase wird ein Lernmedium für das Thema "Hören A1" erstellt. Die Form dieses Lernmediums ist ein Animationsvideo in Form eines Dialogs. Dieser Dialog besteht aus drei Teilen in einem Animationsvideo. Das deutsche Dialogtranskript aus der Planungsphase ist in dem Animationsvideo enthalten.

## **3. Die Evaluation**

Das Ziel diese Phase ist es, die Validierung zu überprüfen, um herauszufinden, die Lernmedien gut genug sind oder sie verbessert werden müssen. Dieses Lernmedium wird von Experten validiert. Bei den Experten handelt es sich um Materialexpertin und Medienexperte. Die Experten gaben Bewertungen, Kommentare und Rückmeldungen zu den Materialien und Medienergebnissen.

### **Die Schritte zum Erstellen Hörlernmedien Mithilfe *Toontastic***

(1) Das Folgende zeigt das Symbol für die *Toontastic*-Anwendung über ein Mobiltelefon im Playstore, (2) Zuerst wird das Symbol "+" geklickt, um mit dem Erstellen einer neuen Geschichte zu beginnen, (3) Dann wird einen 3D-animierten Story-Hintergrund, der zur Storyline past geklickt, (4) Nachdem wird einen Charakter, der sich an die zu erstellende Geschichte geklickt. Wenn Sie Ihren eigenen Charakter erstellen möchten, auf „Draw your own“ geklickt. Hier erhalten Sie verschiedene Lernstoffe wie Pinsel, Radiergummi, Farbpalette und Füllfarboption, um Ihren Traumcharakter zu erstellen, (5) Um die Knopf „Start“, um Hand-, Fuß- und Mundbewegungen aufzuzeichnen, und ziehen Sie Figuren, um Bewegungen gemäß der animierten Handlung auszuführen. Nehmen Sie während der Bewegungen der Charaktere die Stimme für die Kommunikation zwischen den Charakteren auf, damit Körpergesten und Stimme in Einklang stehen

können, und (6) Nachdem wird auf die Schaltfläche „✓“ geklickt und geben Sie der animierten Geschichte einen Namen.

Basierend auf den Ergebnissen dieser Untersuchung wird der Schluß gemacht, dass der Medieneinsatz im Hören A1 mit Hilfe der *Toontastic*-Applikation für Anfänger-Niveau geeignet ist. In dieser Planungsphase wurden Materialien für Animationsvideos in Form von Dialogen verschiedener Charaktere mit der *Toontastic*-Applikation vorbereitet. Die Schwierigkeit beim Verfassen von Dialogtranskriptmaterial liegt in der Erstellung der Dialogtextstruktur, die an das bestimmte Unterthema und Redemittel angepasst werden muss. Die Bestimmung von Wörtern und Sätzen sowie die grammatikalische Bildung sind dem Anfänger-Niveau angemessen. Die Schwierigkeit bei der Tonaufnahme bestand darin, die Stimme an die Hand- und Mundbewegungen der Figuren zu korrigieren. Auch das finden eines ruhigen Ortes, damit der Ton optimal aufgenommen werden kann.

In der zweiten Phase wird die Erstellungsphase mit der *Toontastic*-Applikation durchgeführt, und die Hilfsanwendung ist Inshot. In dieser Phase besteht die Schwierigkeit nur darin, das Animationsvideo Cover und Hintergrundgeräusche hinzuzufügen, um es interessanter zu machen, und es an den Videohintergrund anzupassen, so dass eine zusätzliche Applikation, nämlich Inshot, verwendet wird.

In der letzten Phase, der Evaluationsphase, wird das verwendet Animationsvideomaterial und die Animationsmedien für die Themen Essen und Trinken in Hören A1 bewertet. Das Bewertungsergebnis die Materialexpertin besteht darin, den Inhalt des Dialogtranskripts zu verbessern, indem auf Interpunktion und Grammatik im Satz wird, so dass es eine Punktzahl von 95 erhält. Die Bewertungsergebnisse der Medienexpert kommentierten, dass die deutsche Aussprache verbessert werden muss. Das Lernmedium Videoanimation erhielt als Hören A1 Lernmedium die Note 87,5 (Gut).

### **Die Vorteile zum Erstellen Hörlernmedien Mithilfe *Toontastic***



Der Einsatz von Lernmedien im Bereich des Hörverstehens ist wichtig, damit die Lernmethoden interessanter und effektiver werden und das Interesse dieser Schüler am Lernen gesteigert werden kann. Darüber hinaus ermöglicht der Einsatz von Lernmedien als Hilfsmittel beim Lernen den Studierenden, die Lernziele besser zu erreichen.

### **Die Nachteile zum Erstellen Hörlernmedien Mithilfe *Toontastic***

Neben den Vorteilen gibt es auch Nachteile beim Einsatz von audiovisuellen Lernmedien. Der Nachteil ist, dass die Kommunikation unidirektional ist es gibt keine Möglichkeit für ein Feedback zwischen Lehrern und Schülern.

### **SCHLUSSFOLGERUNG**

1. Der Prozess der Erstellung von Hörlernmedien mit Hilfe der *Toontastic*-Applikation für das Hören A1 folgt den Phasen von Richey und Klein (Ana Widyastuti et al 2022: 55-56), nämlich: (1) Die Planung, das heißt eine Online-Fragenbögen, wie zum Beispiel das Verteilen von Fragebögen, um herauszufinden, welche Medien von Deutschstudenten im Lernprozess benötigt werden. Bei dieser Planungsphase handelt es sich um eine Analyse von Lernmedien, die für Deutschstudenten im Fach "Hören A1" geeignet sind, (2) Die Erstellung, ist die Bildung des Materials im Animationsvideo. Material mit dem Thema Essen und Trinken und zwei Unterthemen, (3) Die Evaluation, ist eine Bewertung von Essen und Trinken Materialexperten und Medienerstellung. In dieser Phase gab es Überarbeitungen durch die Materialexpertin mit einer Punktzahl von 95 und der Medienexpert mit einer Punktzahl von 87,5.

2. Die Ergebnisse der Erstellung von Hörlernmedien mit Hilfe der *Toontastic*-Applikation für Hören A1 sind:

- a) Es wurde ein Animationsvideo mit dem Thema Essen und Trinken erstellt. Das Video behandelt die folgenden Themen: (1) Was essen Sie gern? mit Unterthemen, die erklären, welche Lebensmittel man mag und welche nicht, (2) Mittagessen in der Kantine mit

Unterthemen, die das Bestellen und Bezahlen von Essen und Trinken erklären.

- b) Die im Dialoganimationsvideo verwendeten Erstellungsmedien wurden von einem Medienexpert validiert. Die Ergebnisse der Validierung der Erstellungsmedien erhielten eine Punktzahl von 87,5.

### **Literaturverzeichnis**

Ife Sam, H.H. (2022). Pupils' Perceptions on the Adoption and Use of Toontastic 3D, a Digital Storytelling Application for Learning Speaking Skills. *Creative Education*, 565-582. doi: 10.4236/ce.2022.132034

Ramli, Muhammad. (2012). *Media Instruksional Education*. Jakarta: Rineka.

<https://idr.uinantasari.ac.id/10306/1/BUKU%20UTUH%20MEDIA%20DAN%20TEKNOLOGI%20PEMBELAJAR-M.RAMLI.pdf>

Vanderborght, M. (2017). Toontastic 3D Review for Teachers. *Common Sense Education*.

<https://www.commonsense.org/education/app/toontastic-3d>

Widyastuti, A. (2022). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Yusnita, e. a. (2022, Oktober). Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman Melalui Media Video Easy German. *Journal of Social and Educational Studies*, 01, 43.

<https://ojs.unm.ac.id/academic/article/download/38469/17940>

<https://ojs.unm.ac.id/academic/article/download/38469/17940>

<http://repository.uinsu.ac.id/11839/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf>

---