

Digitalisierung der deutschen Poesie als Literatur Lernmedien mit der Applikation "SWiSHmax "

Ahmad Bengar Harahap

AUSZUG

Diese Untersuchung ist eine Entwicklungsforschung, die mit der Applikation *SwiSHmax* ein Medium der deutschen Poesie als literarisches Lernmedium entwickelt. Das Ziel dieser Untersuchung ist es, die Poesie mehr kreativer in digitaler Form als Lernmedium der Literatur zu machen, so dass eine direkte Interaktion zwischen den Bereich den Lernenden der Literatur und die Tatsachen. Diese Untersuchung würde auch zur Förderung der Anerkennung der Fähigkeit der deutschen Poesie erhöhen, und die machen den Lernprozess effektiver die Verfügbarkeit des Zugangs zu Informationen und Wissensquellen entsprechend den Bedürfnissen der Lernenden zu erweitern. Die Digitalisierungsprozess der Deutsch Poesie benutzt die Applikation SWiSHmax durch 5 Phasen von der ADDIE Theorie, nämlich : (1) Phasenanalyse, (2) Phase Entwurf, (3) Entwicklungsphase, (4) Der Durchführung der Phase, und (5) Auswertungsphase. Die Datenquelle dieser Untersuchung sind moderne deutsche Poesie von Bertold Brecht. Mit *SWiSHmax* Applikation wird es als Medium des Lernens deutsche Literatur vor allem Poesie mit Bildern von attraktiven, die Schaffung eines animierten kreative und Beispielsätze der dynamischen Poesie erzeugen. Aus den Ergebnissen der Untersuchung wird ein interessanteres und interaktiver Unterrichtsstoff, insbesondere in Literatursfach verwendet. Die Forschung wurde an der Fakultät für Sprache und Kunst im Deutschprogramm an der UNIMED durchgeführt, und diese wurde auch die Medien und Literatur Bewertung als Validierer Instrumente entwickelt werden. **Schlüsselwörter:** "Digitalisierung" und "Deutsche Poesie", 'SwishMax' Applikation.

KAPITEL I

EINLEITUNG

Poesie ist eine von einer Vielzahl von Literatur, die durch Rhythmen, Dimensionen und Poesie, sowie die Schaffung von Poesie und Versen gebunden ist. Poesie ist auch ein literarisches Werk, das in die Kategorie der Texte fällt. Verglichen mit anderen Arten von literarischen Werken wie Epen und Dramatik hat die Poesie eine dichtere und schönere Sprache und die Bedeutung der Poesie ist *Multi-Interpretation*. Die Sprache, in einem Gedichte enthielt auch manchmal zu hart, seine Bedeutung zu finden, weil die Sprache in der Poesie mehrdeutig und homonitas ist, was sicherlich nicht durch seine konnotative (*Sutejo, 2009: 112*) freigegeben werden. Aber jeder Einzelne kann seine eigene Interpretation haben. Ebenso mit dem

deutschen Dichtung, die Bedeutung des Gedichts, die eine Fremdsprache verwendet, sollte kreativ und nicht eintönig sein, weil die Dichtung in Deutsch als Fremdsprache allein durch Indonesien gelernt läßt einen Schwierigkeitsgrad haben würde, das nicht das gleiche wie das Verständnis die Poesie der lokal ist, wo Sprachkenntnisse Deutschland muss als Grundkapital für das Verständnis und die Interpretation der deutschen Poesie stehen, dann müssen die literarischen Fähigkeiten für die nächste Kompetenz gemeistert werden.

Im vorliegenden Kontext bietet die Entwicklung von elektronischen Geräten mit ihren verschiedenen Vorteilen und Fähigkeiten zusätzliche Möglichkeiten von den Medien, Poesie zu lesen oder zu verstehen. Diese elektronischen Medien, von Computern über Kindle, *iPad* bis hin zu Smartphones, präsentieren digitale Formulare als Alternative zum Lesen von Büchern. Mit der Präsenz der Digitalisierung von Informationen und unterstützt durch die Entwicklung eines Online-Bibliotheksnetzwerks, das mehr digitale Medien speichert. Wenn Poesie als Lernmedium in Form von digitalen Medien verwendet wird, kann es eine gute Alternative und eine Lösung für die Entwicklung und Unterstützung von Bildung in Indonesien sein. Die Präsenz digitaler Medien und die zunehmende digitale Dokumentation, und das lässt sich durch ein zunehmendes Interesse am Lyriklesen positiv belegen. So für diese Studie ist sehr wichtig, dass im Rahmen der Bemühungen um die Motivation zu erhöhen literarische Kompetenz in einem Thema oder Bereich der deutschen Sprache und Literatur, Literatur oder Deutsche Literatur und Computerkursen zu unterrichten.

Swish Max ist eine *Software* zur Erstellung von animierten Flash wie Macromedia Flash MX. Dieser *Software* ist einfach zu verstehen und kann Texte, Bilder, und Tone in kürzester Zeit erstellen. Die Ergebnisse dieser *Software* können auf eine Webseite hochgeladen werden. Obwohl diese Applikation ein Programm für die Präsentation ist, kann die Einrichtung aber auch dazu verwendet werden, um interaktive Medium zu erstellen.

Basierend auf der Probleme der Untersuchung werden die Digitalisierung der deutschen Poesie als Literatur Lernmedien mit der Applikation "SWiSHmax " gemacht.

THEORETISCHE GRUNDLAGE

Das Entwicklungsmodell

In dieser Untersuchung wird das ADDIE Modell benutzt. Asrar (2013:118) beschreiben, dass das ADDIE Model als Anleitung beim Aufbau der Vorrichtung erfüllt und Trainingsprogramme effektiv, dynamisch und unterstützt die Ausbildung. Es gibt fünf Phasen, um ein Interaktivmedium zum Lernen deutscher Poesie oder Gedicht zu entwickeln : 1) Die Analyse 2) Das *Design*/Konzeption 3) Die *Development*/Entwicklung 4) Die Umsetzung und 5) Die Evaluation.

Der Begriff Des Interaktivmediums

Nach Seels und Glasgow in Arsyad (2006: 36) erklären dass interaktive Medium ein Leiferungsmedium ist, das das Video durch den Computer den Zuschauern präsentiert. Die Zuschauer in diesem Fall sind die Schüler, können das Video nicht nur sehen und hören, sondern auch aktiv reagieren. Diese Reaktion bestimmt die Geschwindigkeit und die Reihenfolge der Präsentation.

Interaktive Medium haben audio-visuelle Elemente (einschließlich Animation). Das Medium wird mit aktiver entwickelt und beinhalten Benutzeraktion. Eigenschaften dieses Mediums ist, dass die Schüler nicht nur die Aufmerksamkeit auf die Medien oder Gegenstände bezahlen, sondern auch im Ausland für die Interaktion gebraucht. Es gibt drei Arten von Interaktion, nämlich die erste Interaktion zeigen die Studenten mit einem Programm wie leer interagieren . Die zweite Interaktion interagieren die Schüler mit Maschinen, wie Computer oder Simulation. Die dritte Interaktion, die Lehrer organisieren Studenten, die Interaktion nicht programmiert sind.

Aus der obigen Definition kann geschlossen werden, dass interaktive Medium ein Vermittler-Tool mit der Nutzung von Computern unter Verwendung von Elementen wie Voice (Audio), Bilder (visuell) und Text entworfen ist, eine Botschaft zu vermitteln.

Der Software „Swish Max”

Swish Max ist ein Präsentationsanwendungsprogramm, das die Animationen erstellen hat (Khairina in Wordpress 2014). Eigentlich es auch die Software

Erstellung Animation verwendet werden, aber *Swish Max* ist relativ einfach. *Swish Max* ist sehr einfach zu bedienen, um eine komplexe Animationen mit Text Variation in kurzer Zeit zu produzieren. *Swish Max* ist einer *Software* die Erstellung von animierten Flash wie Macromedia Flash MX. Diese Applikation ist einfach zu verstehen. Diese *Software* kann Animation Texte, Bilder, und Tone in kürzester Zeit hinzufügen. Die Ergebnisse dieser *Software* können in die Webseite importiert werden.

Eine andere Sache im *Swish Max* kann die Arbeit zum SWF-Format exportiert werden, wie das format von Macromedia Flash. Flash Player muss auf dem PC installiert werden, da die Animation spielen. Obwohl dieses Anwendungsprogramm ist eigentlich ein Programm, um Präsentationen zu erstellen, aber die Fasilität kann für Lernprogramme verwendet werden.

UNTERSUCHUNGSMETHODE

Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung. Es wird ein Interaktivmedium erstellt. In dieser Untersuchung wird das Entwicklungsmodell von Reiser und Mollenda benutzt, das ADDIE Modell heißt.

Die Daten und Die Datenquelle

Die Daten dieser Untersuchung sind die Sätze (Lyriks) der 2 Poesie von Bertolt Brecht mit den Titel: 1. "Die Bücherverbrennung", und 2. "Wer ist dein Feind".

Die Skizze der Untersuchung

Diese Untersuchung benutzt die Theorie von Reiser und Mollenda. Diese wurde bereits in Kapitel II erklärt. Das sogenannte, ADDIE Modell, besteht aus fünf Phasen : (1) die Analyse (2) dem Design (3) der Entwicklung (4) der Umsetzung und (5) der Evaluation.

ERGEBNIS DER UNTERSUCHUNG

Der Prozess der Erstellung

1. Analyse

In der ersten Phase wird eine Poesianalyse durch Innere- und Physische Aspekte durchgeführt. In dieser Phase wurde zunächst das Thema, Gefühl, Ton, Lehr oder Mandat der Poesie sind als Innere Aspekte. Und Diktion, Die Imagery von dieser Poesie sind als Physische Aspekte. Hier wurde das Interaktivmedium

gewählt. Das Interaktivmedium benutzt die *Swish Max* Applikation. Bei dieser Untersuchung wird ein Interaktivmedium mit *Swish Max* als Lernmedium zum Lernen der deutschen Poesie erstellt.

2. Design / Konzept

Zweite Phase ist die Folge der ersten Phase. Nachdem in der ersten Phase Informationen über den Gebrauch des Interaktivmediums durch die Studenten gewonnen wurden, wird in dieser Phase das Konzept des Interaktivmediums mit der *Swish Max* Applikation entworfen, um ein interessantes Interaktivmedium zu erstellen.

3. Development / Entwicklung

In dieser Phase wird das Design aus der zweiten Phase verwirklicht. Nach Bildern und Tönen (Geräusch) wurde bereits gesucht. In dieser Phase kann das Interaktivmedium auf Grundlage des geplanten Designs entwickelt werden. In dieser Phase wird der Gebrauch der *Software Swish Max* beschreiben. Bevor das Interaktivmedium mit der *Swish Max Software* entworfen wird, werden die Schritte vorgestellt, die bei der Gestaltung des Designs des Interaktivmediums berücksichtigt werden müssen.

Um das Programm der *Swish Max Software* zu bedienen, werden mit *Start, all programs, Swish Max*, gedrückt und wird *Welcome layout* und auch den Inhalt angezeigt.

4. Umsetzung / Implementation

In dieser Phase wurde schon das Interaktivmedium mit der *Swish Max Software* erstellt. Nun wird eine Validierung durchgeführt. So kann herausgefunden werden, ob das Interaktivmedium mit der *Swish Max Software* schon gut genug ist oder noch verbessert werden sollte. Nach der Validierung wird das Interaktivmedium mit der *Swish Max Software* verbessert. Dieses Interaktivmedium wird von einem Expert geprüft. Die Expert ist ein Computer Praktikan, die viel über Medium gewusst hat. Die Daten und die Kommentare sind auch schon korrigiert.

5. Evaluation

Das ist der letzte Schritt, um ein interessantes Interaktivmedium zu ertellen. Nach dem Kommentar, den Expert werden Bilder Verändert. Die Verwendung der

Sprache ist mit “*Sound of Text*” Applikation gemacht. Die Fehler bei den Übungen ist auch schon verbessert. Und Endlich ist es alles schon interessant und interaktiv.

DAS ERGEBNIS DER ERSTELLUNG

Das Design des Interaktivmedium ist vielfältig und kann auf unterschiedliche Weise entworfen werden. Die Hauptseite (*cover*) des Interaktivmediums ist „Das Gedicht von Bertold Brecht“, auf der Hauptseite gibt es eine Titelseite und Informationen über den Verfasser (Autor). Die Hauptseite sieht aus wie ein Einband, die ist mit einem interessanten *Scene* gestaltet. Auf der zweiten Seite gibt es die Menüliste. Es besteht aus 3 Menülisten nämlich : 1) die Gedichte, 2) die innere Gedichte, 3) die physische Gedichte, und 4) die Übungen. Die erste Menüliste „die Gedichte“ enthält alle Sätze oder Lyriks der 2 Gedichten von Bertold Brecht. Die 2. Menüliste enthält die innere- und physische Aspekte von den Gedichten oder Poesie. Die Liste benutzen Ton, *Effect*, und Bilder, die nächste Taste und die letzte Taste. Ein *Slide* hat ein Beispiel. Die Ende Menü „die Übungen“ enthält Aufgaben für die Studenten. Es gibt 10 Aufgaben. Die Aufgaben sind *Multiple Choice*. Mit dem Interaktivmedium können Sie die Aufgaben hier beantwortet werden. Wenn die Antwort richtig ist, bekommen die Note 5. Die Gesamtnote ist 100. Es gibt 25 *Slides*. Es dauert 15 Minuten. Die Kapazität der beweglichen animierten Bilder, Texte, und Ton ist 18.063 KB *file SWI* und 9.684 KB *file SWF*.

Dieses Interaktivmedium verwendet Bilder, Texte und Ton. Die Präsentationen mit *Swish Max* wird mit den umfassenden Erklärungen mit den Texten, Bildern, und Tönen mit dem Thema „Poesie (Gedicht)“ dargestellt. Mit diesen Elementen können interessante Interaktivmedium erstellt werden.

In der Zukunft kann diese Untersuchung als Interaktivmedium besonders um Deutschlehren und Deutschlernenden benutzt werden. Diese Erstellung des Interaktivmedium mit der Hilfe von *Swish Max* kann bei der Vermittlung des Lernmediums der Literatur helfen. Das Ergebnis für das Interaktivmedium, das mit der *Swish Max Software* entworfen wird, sieht folgendermaßen aus :



Die Diskussion

Basierend auf den Ergebnissen der Erstellung des Interaktivmediums, das mit der Hilfe *Swish Max Software* zum Lernen der deutschen Poesie von Bertold Brecht wurde zusammengefasst. In dieser Untersuchung wird das ADDIE Modell Theorie benutzt. Diese Theorie besteht aus fünf Stufen, nämlich : (1) Analyse, (2) *Design/Konzept*, (3) *Development /Entwicklung*, (4) *Implementation/Umsetzung*, (5) Evaluation. In diesem Kapitel wird jede Stufe mit ihrem Ergebnis erklärt. In der Ermittlungsphase wird zuerst die Datensammlung und die Problemidentifizierung durchgeführt. Aus den Antworten der Umfrage ergibt sich, dass die Studenten an der Deutschabteilung noch Schwierigkeiten beim Deutschlernen haben, z. B. beim der Poesie oder Gedicht. Die Studenten brauchen die neues Medium. Sie finden, dass *Swish Max* interessantes Interaktivmedium und neues Interaktivmedium ist.

In dieser zweiten Phase wird das *Konzept/Design* des Interaktivmediums mit der *Swish Max Software entworfen*, um interessantes Interaktivmedium zu erstellen. Das Design wird an das Thema angepasst, das in der *Swish Max Software* integriert wird,

um animierte Texte, Bilder, und Tönen zu erstellen. In dieser Phase wird der Lyriks, die innere Gedichte, die Physische Gedichte, und die Übungen erklärt.

Die nächste Phase ist *Development/Entwicklungspahse*. Das Lernmaterial wird mithilfe der *Swish Max Software* entwickelt. Das Interaktivmedium wurde schon mit Animierten Texten, Bildern, und Ton erstellt, so dass es interessantes Medium enthält.

Die vierte Phase ist *Implementation/Umsetzung*. Ein Expert hat das Interaktivmedium mit dem *Swish Max Software* analysiert und korrigiert. Das Interaktivmedium wird von Expert benoten.

Bassierend auf der obigen Erklärung kann zusammengefasst werden, dass die Erstellung des Interaktivmediums mithilfe der *Swish Max Software* zum Thema „Poesie oder Literatur“ von Bertold Brecht sehr gut ist, sodass die Dozenten oder die Studenten das Interaktivmedium beim Lernen benutzen können.

SCHLUSSFOLGERUNG

Nach den Untersuchungsergebnissen fallen die Schlussfolgerungen folgendermassen aus:

1. Der Prozes der Erstellung des Interaktivmediums mithilfe der Software “*Swish Max*” zum Lernen der deutschen Poesie oder Gedicht von Bertold Brecht. In diesem Prozess wurde die Phasen des ADDIE-Modells erklärt. Es gibt folgende Phasen: (1)Analyse (eine Umfrage machen und die Lehre analysieren), (2) Design/ Konzeption (Erklärungen über Poesie oder Gedicht), (3) *Development/* Entwicklung (die Materialien mit der *Swish Max Software* entwickeln), (4) *Implementation/* Umsetzung (die Expertin entscheidet, ob dieses Medium ist valid oder nicht), und (5) Evaluation (Abhängig von der Bewertung der Expertin wird das Interaktivmediums entweder verbessert oder nicht).
2. Das Ergebnis der Erstellung des Interaktivmediums mithilfe der Software “*Swish Max*” zum Lernen der deutschen Poeise von Bertold Brecht.
 - a. In dieser Untersuchung wurden 25 *Slides* mit animierte um Text, Bild, Ton zu erstellt.
 - b. Dieser Animierte Text benutzt Tönen.

- c. Die Animierten Texte wurden von einem Design Experten evaluiert.
Danach wird die Evaluation der animierten Texte korrigiert.

LITERATURVERZEICHNIS

- Arif, Haryono dkk.2007.*Teknik pembuatan presentasi menggunakan microsoft office power point dan swish max*.Informatika:Bandung.
- Asrar Aspia dkk.2013.*Media Pembelajaran*.Perdana Publishing:Medan.
- Brecht, Bertolt, 2004. *Zaman Buruk Bagi Puisi*. Jakarta: Horison.
- David. *Program Aplikasi Swish Max*. <http://ahmaddavid10.blogspot.co.id/2014/10/v-behaviorurldefaultvmlo.html> gelesen den 26. April. 2017 um 20.35 Uhr.
- Hueber.2005.*Lehr- und Übungsbuch der deutschen Grammatik*.Deutschland.
- Khairina.2014.(<https://catatankhairina.wordpress.com/2014/12/23/swishmax-suatu-alternatif-media-pembelajaran-geometri-2/> hat gelesen den 24.April.2017 um 20.22 Uhr).
- Rusman, dkk.2013.*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT Raya Grafindo Persada:Jakarta.
- Sugiarti, dkk, 2005. *Literatur I (Fabel, Lytik, Märchen, Kurzgeschichte und Konkrete Poesie) Zusatzmaterial für den Unterrichtslitertur*. Yogyakarta: UNY.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedajogja.
- Susilana, Rudi.2009.*Media Pembelajaran*.CV Wacana Prima:Bandung.
- Yasin Nurdin. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran*. <http://skripsinurdinyasin.blogspot.co.id/2015/08/pengembangan-media-pembelajaran.html> gelesen den 27. April. 2017 um 19.21 Uhr.
- Tania. 2015. *Media Pembelajaran Interaktif*.<http://tania91.ilearning.me/laporan-kkp/bab-ii/2-8-media-pembelajaran-interaktif/> gesehen den 27. März. 2017 um 13.15 Uhr.

Biografie des Authors:

Ahmade Bengar Harahap ist Dozent bei dem Deutschprogramm von Unimed, Medan

Studia: Journal des Deutschsprogramms

p-ISSN 2301-6108

e-ISSN 2654-9573

Vol 8, No 2, 2019

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/studia/index>