

## **DIE ERSTELLUNG EINES HÖRSPIELS MIT DEM TITEL DIE URSPRUNG DES ASAHAN DORFES**

**Della Avrilia Pasaribu<sup>1</sup>**

**Ahmad Bengar Harahap<sup>2</sup>**

**Hafniati<sup>3</sup>**

*<sup>1</sup> is Graduate of German Department of Unimed, Medan, <sup>2</sup> German Lecturer at Unimed, Medan, <sup>3</sup> is German Lecturer at Unimed, Medan*

### **Abstract**

*The Study aims to create interesting hearing aids or learning material to be used in class. This investigation is a research and development. Richey and Klein's model is used in this study. This investigation model consists of three phases, (1) planning, (2) production and (3) evaluation. The data from this investigation is the Folklore Dialogue from the province of North Sumatra. The data source is a book on Asahan Folklore. This examination is carried out in the German program at the state university Medan. The results of the creation of a radio play with the Tittel the origins of the Asahan village are a radio play about Asahan folklore from the province of North Sumatra. The rating from the experts about the quality of the radio play is 92.8 (very good). These results of the study can provide learners with good listening skills and cultural knowledge. In folklore in the Höspiel, German learners can improve pronunciation and increase vocabulary.*

**Key words:** *The radio play, Asahan folklore*

### **Auszug**

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, interessante Hörstoff oder Lernstoff im Unterricht verwendet werden zu erstellen. Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung (Research and Development). In dieser Untersuchung wird das Untersuchungsmodell von Richey und Klein benutzt. Dieses Untersuchungsmodell besteht aus drei Phasen, (1) Planung, (2) Produktion und (3) Evaluation. Die Daten von dieser Untersuchung ist der Folklore Dialog aus der Provinz Nordsumatra. Die Datenquelle ist ein Buch über Asahan Folklore. Diese Untersuchung wird im Deutschprogramm an der staatlichen Universität Medan durchgeführt. Die Ergebnisse der Erstellung eines Hörspiels mit dem Tittel die Ursprung des Asahan Dorfes sind eines Hörspiel über Asahan Folklore aus der Provinz Nordsumatra erstellt. Die Bewertung von den Experten über die Qualität des Hörspiels ist 92.8 (sehr gut). Durch diese Ergebnisse der Untersuchung können Lernende gute Kenntnisse beim Hören und viel Kulturwissen erhalten. Beim Folklore im Höspiel können Deutschlernende die Aussprache verbessern und den Wortschatz vermehren.

**Schlüsselwörter:** *Das Hörspiel, Asahan Folklore*

## **EINLEITUNG**

In unserer modernen Zeit ist Sprachlernen als eine Notwendigkeit, weil Sprache sehr wichtig als Kommunikationsmittel in der Welt ist. Die Menschen lernen nicht nur ihre Muttersprache, auch die Fremdsprachen. Fremdsprachen sind sehr wichtig für Bildung, Beruf und Tourismus. Eine Fremdsprache, die für internationale Kommunikation gilt, ist Deutsch. In Indonesien ist Deutsch ziemlich populär. Deutsch wird als ein eigenes Fach auf einigen Schulen unterrichtet. Beim Lernen von Deutsch muss man vier Kompetenzen beherrschen. Die Kompetenzen sind Hören, Lesen, Schreiben und Sprechen.

Hören ist sehr wichtig, weil man mit gutem Hörverstehen Kommunikation verstehen Sprachkompetenz, eine Grundlage für Kommunikation ist. Hören ist ein aktiver Prozess, um Stimulus für Audio zu erhalten (vgl. Safaria, 2004:112). Die Deutschlernenden benötigen auch das Medium als Referenzquelle, nicht nur das Deutschlehrbuch oder andere deutsche Grammatikbücher und auch sich einfach mit Deutschen unterhalten. Es gibt viele Lernmedien, die Hörverstehen verbessern können. Die Benutzung innovativer Medien kann eine angenehme Lernsituation schaffen. Einer der Wege ist Hörspiele zu hören, die auf einer indonesischen Folklore basierend. Dieser Weg ist sehr interessant, weil Hörspiele gute Geschichten. Hörspiele sind sehr bekannt in Deutschland. Ein Hörspiel hat keine Bilder oder visuelle Elemente. Hörspiel enthält die Akustik von einer Geschichte mit verteilten Sprechrollen, Geräuschen, und Musik (<https://www.grin.com>.)

Die Verwendung eines Hörspiels wird sehr selten im Deutschunterricht benutzt, aber man kann Hörspiele auch selbst erstellen. Heutzutage ist die Technologie inklusive digitaler Technologie auch sehr modern. Eine darunter ist die Software Adobe Audition. Adobe Audition ist ein kostenloses Programm; mit

dem man die Stimme aufnehmen kann und das zum Herausschneiden benutzt wird. Man kann Hörspiele einfach mit Adobe Audition machen. Mit Adobe Audition, Tonaufnahme von Hörspiel können im MP3 importiert werden und dann im CD gespeichert werden.

Eine Geschichte, besonders eine indonesischen Folklore, ist eine interessante Sache für die Deutschlernende zu verstehen. Diese Folklore dient als interkulturelle, damit die Deutschlernende und Ausländer die Kulturen aus indonesischen Folklore kennenlernen können und wissen die moralischen werte von jeden Folkloren.

Durch Folklore im Hörspiel können Lernende gute Kenntnisse beim Hören und viel Kulturwissen erhalten. Beim Folklore im Höspiel können Deutschlernende die Aussprache verbessern und den Wortschatz vermehren. Gemäß des obigen Hintergrundes ist der Title dieser Untersuchung “Die Erstellung eines Hörspiels mit dem Tittel die Ursprung des Asahan Dorfes”.

## **THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE**

### **Das Entwicklungsmodell**

Es gibt verschiedene Modelle, ein Medium zu entwickeln. Das Design amd DevelopmentResearch (R&d) Model ist eine davon. In dieser Untersuchung wird die Entwicklungstheorie von Richey und Klein verwendet. Richey und Klein (in Sugiyono, 2017: 39) stellen fest, dass der Schwerpunkt auf dem Design und der Erstellung von Produkten liegt. Dieser Prozess kann von Anfang bis Ende analysiert werden.

Basierend auf den obigen Begriffen wird zusammengefasst, dass die Erstellungsuntersuchung ein Prozess zur Entwicklung neuer Produkte oder ein Produkt zu vervollkommen. Im Folgenden werden die einzehnen Schritte des

Entwicklungsmodells von Richey und Klein erklärt. Die Planung (das Design) ist die Produktplan, die für einen bestimmten Zweck erstellt wird. Die Planung beginnt mit einer Bedarfsanalyse, durch Forschung und Analyse der Literatur. Die Produktion ist die Tätigkeit der Herstellung von Produkten. Die Bewertung (Evaluation) ist eine Aktivität, um zu prüfen, wie das Hochleistungsprodukt die betroffenen Kriterien erfüllt.

### **Der Begriff des Hörspiels**

Binczek (2017:309) stellt fest, dass das Hörspiel eine Radiophone ist, eine der Literatur sowie dem Drama nahestehende Gattung. Sie unterscheidet sich vom Hörbuch, das ein Tonträgermedium bezeichnet. Dieses kann für die Aufzeichnung und Reproduktion verschiedenster akustischer Genres genutzt werden.

Kaiser (2008:3) sagt aus, dass das Hörspiel eine Kunstform des Radios ist, welche speziell für den Rundfunk entwickelt wurde und darüber hinaus als ein eigenständiges literarisches Genre gilt. Es arbeitet mit rein akustischen Mitteln und die Handlung wird immer mit Hilfe verteilter Sprecherrollen vermittelt und ist zudem meist mit Musik und Geräuschen unterlegt. Im weiteren Sinne kann es auch als Untergattung der Dokumentationsliteratur verstanden werden.

Während Plagge (2004:3) beschreibt, eine einheitliche Definition für das Hörspiel gebe es nicht. Mit der Zeit sind immer mehr Formen des Hörspiels entstanden, sodass eine einheitliche und alles beinhaltende Definition nicht möglich ist. Setzt man voraus, dass Musikkassetten, Liederkassetten, Kassetten zur Information und Belehrung und Kassetten über Rezitationen von Gedichten und epischen Texten, sowie Kinderbücher und Märchen durch einen Sprecher oder den Autor selbst nicht in die Definition mit einbezogen werden, so kann man folgende Aussage über ein Hörspiel treffen: Hörspiele sind über das Ohr vermittelte Spielformen, das heißt, sie sind akustischer Art. Sie entwickeln Vorstellungen im geistigen Auge des Hörers. Das einheitliche Auge muss auf vorgegebene Bilder verzichten, aber die akustische Welt ist vielfältiger als die lesend zu erfassende, sodass die Phantasie stärker angesprochen wird. Hörspiele können aber auch gedruckt sein, zum Beispiel zum Nachlesen. Gemäß der obigen Meinungen wird zusammengefasst, dass ein Hörspiel eine akustische dramatisierte Kunstform ist, die Sprecherrollen, Geräusche und Musik enthält. Hörspiel ist wie ein Film ohne Bild. Es wird nicht nur eine Geschichte vorgelesen, sondern es wird mit verschiedenen Sprechern, Geräuschen, und Musik eine Geschichte erzählt.

### **Der Begriff der Folklore**

Mitchell (in Nurgiyantoro. 2013:164) stellt fest, dass die Folklore eine Form des Ausdrucks in einer Gemeinschaft auf der Vergangenheit, die mündlich eingereicht wird. Und Rampan (2014:1) meint, dass die Folklore eine Geschichte ist, die in einer Gesellschaft lebt, die Folklore ist eigentum einer bestimmten Gesellschaft, die unterschiedlich von anderen Gesellschaften ist. Die Folklore wird mündlich weitergegeben. Nach den oben genannten Begriffen wird zusammengesfasst, dass die Folklore eine mündliche Geschichte ist die innerha

### **Konzeptuelle Grundlage**

Im Sprachlernen ist Hören sehr wichtig. Beim Hören lernt man die Aussprache von Wörter oder Sätze kennen, sodass man richtige Wörter oder Sätze sagen und versetehen kann.

Es gibt viele Medien, um das Hörverstehen zu üben. Eine davon ist das Hörspiel. Das Hörspiel ist ein interessantes Medium, das als Hörstoff benutzt werden kann. Mit Hörspielen kann man gute Inhalt von Geschichte bekommen fühlt sich die Atmosphäre. Um ein Hörspiel zu erstellen werden interessanten Geschichten benötigt und die Folklore aus der Kabupatenz Asahan aus. Es ist Asal Usul Desa Asahan. Diese Folklore ist interessant und hat gute Inhalte. Dieses Hörspiel wird einfach mit Adobe Audition gemacht. Adobe Audition kann die Tonaufnahme im MP3exportieren.

Diese Untersuchung ist eine Entwicklungsuntersuchung und benutzt die Theorie von Richey und Klein. In dieser Untersuchung wird die descriptive Methode benutzt.Sie besteht aus der Planung, Herstellung des Produkts, und Evaluation.

### **UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE**

Diese Untersuchung ist eine Entwicklungsuntersuchung. Die verwendete Methode in dieser Untersuchung ist die deskriptive qualitative Methode. Diese Untersuchung benützt die Theorie von Richey und Klein (2007).

Diese Untersuchung wird in der Bibliothek der Fakultät für Sprachen und Kunst an der staatlichen Universität von Medan durchgeführt.

Die Daten von dieser Untersuchung ist der Folklore Dialog aus der Provinz Nordsumatra. DieDatenquelle ist ein Buch über Asahan Folklore. Diese Folklore wird von Drs. Kadiman Desky und M. Arsyadi Ridha, SE, M. Sc,Akim Jahr 1999 geschrieben.

#### **1. DiePlanungsphase**

Dies ist erste Phase in der Untersuchung, um ein Hörspiel zu erstellen, ist die Planung. Zuerst muss die Verfasserin eine gute Folklore aus der Provinz Nordsumatra aussuchen. Dann sucht die Verfasserin eine Software für das Hörspielprojekt. Im zweiten Schritt wird die Folklore gelesen. Die Verfasserin muss die Folklore von Anfang bis Ende lesen.

Weiter muss der Inhalt der Folklore verstanden werden, damit die Verfasserin keine große Schwierigkeit hat, um die Dialoge zu erstellen. In diesem Schritt wurden die Ereignisse der Folklore identifiziert. Zum Identifizieren musste die Verfasserin wichtige Wörter und Sätze markieren. Die Verfasserin musste wichtige Informationen finden, mit die Verfasserin einfach Dialog bilden

kann. Die Verfasserin muss wissen: wer ist Hauptspieler, wie ist der Charakter, die Handlung, was ist passiert, und warum. Diese Fragen sind sehr nützlich und hilfreich, um Dialoge in der nächsten zu entwickeln. Unten ist die Tabelle , in der es die wichtigen Wörter und Sätze aus den wichtigsten Ereignissen der Legende des Asal Usul Desa Asahan gibt. In dieser Planungsphase 2 wurden die wichtigsten Ereignisse aus der Legende des Asahan markiert.

## **2. DieProduktionsphase**

In dieser zweiten Phase wurde der Entwurf erstellt, der auf den Ergebnissen der ersten Phase basiert. Die Dialoge, Geräusche und Musik müssen in der Phase geplant werden. Nachdem in der ersten Phase die wichtigen Ereignisse markiert wurden, wird das Drehbuch erstellt. Am Anfang wird ein Prolog geschrieben und dann werden die Dialoge basierend auf dem Prolog geschrieben. Beim Schreiben der Dialoge, überlegt die Verfasserin Handlung von Ort, Handlung von Zeit, und Stimmung, sodass die Verfasserin die Geräusche und die Musik für das Hörspiel entwerfen kann. Am Ende wird der Epilog geschrieben. Das Drehbuch muss von dem Muttersprachler korrigiert werden.

## **3. DieBewertungsphase**

Die letzte Phase ist die Evaluation. In dieser Phase werden die Prüfung und die Validierung durchgeführt. Der Experte gibt die Evaluationsnote des Prüfens. Nachdem das Hörspiels in der Produktion Phase erstellt wurde, muss es von dem Experten bewertet werden. Die Verfasserin möchte herausfinden, ob das Hörspiel

schon gut ist oder verbessert werden sollte. Der Experte ist die Dozentin, der sich mit dem Hörspiel auskennt. Der Experte hat einen pädagogischen Hintergrund. Es gibt 7 Aspekte, die im Hörspiel bewertet werden, nämlich: die Verwendung der Sprache, die Deutlichkeit der Stimme, die Aussprache, der Inhalt des erstellten Hörspiels, die Ordentlichkeit der Musik und Geräusche, ob das Hörspiel interessant ist, ob das Hörspiels kommunikativist.

### **ERGEBNISSE DER UNTERSUCHUNG**

Als Ergebnis dieser Untersuchung wurde das Hörspiel über Folklore aus der Provinz Nordsumatra erstellt. Das Hörspiel "Asal Usul Desa Asahan" dauert 9 Minuten und 10 Sekunden und hat eine Datengröße von 21 MB. Es hat 10 Prologe, und einen Epilog. Im Hörspiel "Asal Usul Desa Asahan" gibt es Schauspieler nämlich: Vater, Amran, Aisyah, Asharul und Hanfa, Schlange, Adler, und Oma. Die Orte sind, Zuhause, im Wald, am See. Die Zeit der Handlung dauert von morgens bis abends. Diese Hörspiel benutzt traditionelle Musik von Sumatra Utara auf einige Geräusche. Dieses Hörspiel ist eine MP3 Datei. Dieses Medium wird auf YouTube hochgeladen..

### **DISKUSSION**

Basierend auf Ergebnissen der Erstellung des Hörspiels kann gesagt werden, dass die Daten von dieser Untersuchung der Folklore Dialog aus der Provinz Nordsumatra sind. In dieser Untersuchung wurde die Richey und Klein Theorie benutzt. Diese Theorie besteht aus drei Phasen, nämlich (1) Planung, (2) Produktion und (3) Evaluation. In diesem Kapitel wird jede Phase mit ihrem Ergebnis erklärt. In der Planung Phase wurde zuerst die Folklore gelesen und verstanden. Dann wurden die wichtigen Ereignisse von der Folklore markiert, damit die Dialoge einfach entwickelt werden konnten. Eine weitere Phase ist die Produktion Phase. In der Produktion Phase wird das Hörspiel realisiert. Die Dialoge, Geräusche, und Musik müssen in dieser Phase geplant werden. Das Drehbuch wurde geschrieben. Zuerst werden Schauspieler aufgenommen und dann wurde die Tonaufnahme mithilfe der Software Adobe Audition bearbeitet. Das Hörspiel wurde als MP3 Datei exportiert. Nachdem das Hörspiel schon bearbeitet worden ist, müssen Sie die Evaluationsphase durchführen. In dieser Phase wurden die Prüfung und die Validierung durchgeführt. In dieser Phase wurden die Prüfung und die Validierung durchgeführt. Es gibt 7 Aspekte, die von den Experten bewertet werden. Nämlich: Die Verwendung der Sprache, Die

Deutlichkeit der Stimme, Die Aussprache, Der Inhalt des erstellten Hörspiels, Die Ordentlichkeit der Musik und Geräusche, Das Hörspiel ist interessant, Das Hörspiel ist kommunikativ. Die Bewertung von den Experten über die Qualität des Hörspiels ist 92.8 (sehr gut). Jedes Hörspiel hat einen moralischen Wert. Der moralische Wert des Hörspiels "Asal Mula desa Asahan" sind, dass wir immer bitte helfen, bescheidenheit, Dankarbeit, großzügig, und zusammenarbeitmüssen.

### **SCHLUSSFOLGERUNG**

Nach den Untersuchungsergebnissen fallen die Schlussfolgerungen folgendermaßen aus:

1. Der Prozess der Erstellung des Hörspiels besteht aus der Erklärung der Phasen von Richey und Klein. Darunter sind: 1) Planung, (2) Produktion und (3)Evaluation.
2. Die Ergebnisse der Erstellung eines Hörspielssind:

Diese Untersuchung hat ein Hörspiel über Asahan Folklore aus der Provinz Nordsumatra erstellt. Das Hörspiel dauert circa 9 Minuten. Das Hörspiel wurde von Experten evaluiert. Zur Evaluation zählen die Evaluation der Dialoge, Geräusche, Musik, Aussprache, des Inhalts, die von dem Experten gemacht werden. Es zeigt, dass die Qualität des Hörspiels sehr gut ist.

Basierend auf den Ergebnissen und Schlussfolgerungen in dieser Untersuchung werden die folgenden Vorschlägegemacht.

1. Hoffentlich ist diese Erstellung ein guter und nützlicher Weg, um Asahan Folklore aus der Provinz Nordsumatravorzustellen.
2. In der Zukunft kann diese Untersuchung als interessante Hörspiel für Deutsche verwendetwerden
3. Es wird erwartet, dass später andere Hörspiele über Folklore aus Indonesien veröffentlicht werdenkann.

### **Literaturverzeichnis**

- Binczek, Natalie. 2017. *Literatur und Mehrsprachigkeit*. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag  
 GmbH.[http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/57623/kukk\\_ma\\_2017.pdf\(H1\)](http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/57623/kukk_ma_2017.pdf(H1))  
 )
- Desky, Kadiman und M. Arsyadi Imran. 1999. *Cerita Rakyat Asahan*. ISBN: 978-602-97187-8-2. Kabupaten Asahan: MajapahitPublisher.
- Haidacher, Ulrike. 2012. *Wer nicht sehen kann, muß hören-das frühe Hörspielschaffen Elfriede Jelineks im Kontext des neuen Hörspiels*. Wien: Universität

Wien. [https://germanistik.univie.ac.at/fileadmin/user\\_upload/inst\\_germanistik/projekte/janke/Diplomarbeiten-PDF/DiplomarbeitUlrikeHaidacher.pdf](https://germanistik.univie.ac.at/fileadmin/user_upload/inst_germanistik/projekte/janke/Diplomarbeiten-PDF/DiplomarbeitUlrikeHaidacher.pdf)(H2)

Hallet, Wolfgang und Frank G. Königs. 2010. *Handbuch Fremdsprachendidaktik*. Berlin: KlettKallmeyer

Kukk, Silja. 2017. Zur Didaktik des Hörverstehens im Deutschunterricht an estnischen Schulen. Germany: Universität Tartu Institut für Fremdsprachen und kulturen Tartuer Lehrerseminar. [http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/57623/kukk\\_ma\\_2017.pdf](http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/57623/kukk_ma_2017.pdf)(H3)

Kaiser, Katja. 2008. *Die Bedeutung von Hörspielen im Unterricht Deutsch als Fremdsprache*. ISBN: 978-3-640-55352-5. Norderstedt Germany: GRIN Verlag. <https://books.google.co.id/books?id=i8hOaK3HxH4C&pg=PA3&dq=begriff+h%C3%B6rspiel&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjci52e8cHbAhUYXSsKHZrzDic4RhDoAQhQMAk#v=onepage&q=begriff%20h%C3%B6rspiel&f=false>(H4)

Plagge, Lydia. 2004. *Hörspiele: Die Verwendbarkeit des Märchens "Vom Fischer und seiner Frau"*. ISBN: 973-3-638-76139-0. Norderstedt Germany: GRIN Verlag. <https://books.google.co.id/books?id=eAxSqzTDH-AC&pg=PA3&dq=begriff+h%C3%B6rspiel&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwispOGH7MHbAhWCSH0KHSZ9CKcQ6AEIZTAI#v=onepage&q&f=false>(H5)

Pratiwi, Yuni dan Frida Siswiyanti. 2014. *Teori Drama dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: Ombak.

Richey, Rita C., and Klein, James D. 2007. *Design Development and Research Methods, Strategies, and Issues*. London. Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

Rüb, Nina. 2012. *Das Hörspiel emanzipiert sich vom Radio Aktuelle Tendenzen und Ideen für das Hörspiel*. Stuttgart: Hochschule der Medien. <https://www.hdm-stuttgart.de/~curdt/Rueb.pdf>(H6)

Safaria, Triantoro. 2004. *Kepemimpinan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Satoto, Soediro. 2012. *Stilistika*. Yogyakarta: Ombak.

Siami, Novi, Ngatman dan Chamdani. *Penggunaan Media Audio Dalam Peningkatan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V SDN 2 Bocor*. Jurnal Kalam Cendikia, IV (2) 137-143. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/download/2105/6179>(H7)

Trafilia, Ansia. *Pengembangan Media Audio Cerita Rakyat "Roro Anteng" Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Bagi Siswa Tunanetra Kelas V Sekolah Dasar Luar Biasa Dharma Wanita Pare*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. <https://jurnal.mahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/download/15183/13748>(H8)

[https://shiroholmustaqim.files.wordpress.com/2010/07/adobe\\_audition.pdf](https://shiroholmustaqim.files.wordpress.com/2010/07/adobe_audition.pdf) am 05  
August 2019 um 09.33 Uhrheruntergeladen.

---