

## **DIE ERSTELLUNG DER ANIMATION ZUM THEMA “MEDIEN IM ALLTAG” MIT DER HILFE POWTOON ALS LERNMEDIUM FÜR SPRECHEN A2**

Desiana Siahaan<sup>1</sup>, Herlina J.P Harahap<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 study is to create a learning medium for the subject of speaking A2 on the topic of "Media in Everyday Life" with the help of "Powtoon". 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 study are the words, sentences, phrases, images, and audio with the topic "Media in everyday life". The data source of this study are books such as Studio Express A2 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 video animation was created with the Powtoon and Notevibes Audio application. The result of this study is video animation as a learning medium with the help of Powtoon on the topic of "Media in Everyday Life". The video animation lasted 10 minutes and was in MP4 format. that this learning medium has an overall grade of 90 (good). The learning medium can be accessed online and offline.*

**Keywords:** *Learning medium, Powtoon, Speaking skills, Videoanimation, Medien im Alltag*

### **Auszug**

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, ein Lernmedium für das Fach Sprechen A2 zum Thema “Medien im Alltag” mit der Hilfe “Powtoon” 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 “Medien im Alltag”. Die Datenquelle dieser Untersuchung sind Buch wie Studio Express A2 und das Internet. Diese Untersuchung wird im Sprachlabor der Fakultät für Sprache und Kunst der staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Die Videoanimation wurde mit der Powtoon und Notevibes Audio Applikation erstellt. Das Ergebnis dieser Untersuchung ist Videoanimation als Lernmedium mit der Hilfe Powtoon zum Thema “Medien im Alltag”. Die Videoanimation dauerte 10 Minuten und im Format MP4. dass dieses Lernmedium eine Gesamtnote von 90 (gut) aufweist. Das Lernmedium kann online und offline zugegriffen werden.

**Schlüsselwörter:** *Lernmedium, Powtoon, Sprechfertigkeit, Videoanimation, Medien im Alltag*

## **EINLEITUNG**

Beim Deutschlernen gibt es vier Fähigkeiten: Lesen, Hören, Schreiben und Sprechen. Sprechfertigkeit ist eine der vier Sprachfertigkeiten, die im menschlichen Leben sehr wichtig sind. Die Fähigkeit, Deutsch zu sprechen, ist immer noch ziemlich kompliziert, denn jemand, der sich immer noch nicht sicher fühlt oder sich schämt. Es gibt auch mehrere ursächliche Faktoren, die von den Deutschlernenden erlebt werden, wie das Fehlen von Lernmedien und das Lernen, das nicht effektiv war, so dass das Sprechen der deutschen Sprache immer noch kompliziert ist und sie das Lernen langweilt. Aus diesem Grund ist es notwendig, über Medien zu verfügen, die das Interesse der Deutschstudierende am Lernen wecken können.

Lernmedien sind alles, was bei Lernaktivitäten eingesetzt wird, um den Geist zu motivieren und zu stimulieren und das Interesse am Lernen zu steigern. Nach Süß et al. (2018: 185) erklärt, mit dem Einsatz von Medien ist immer die Erwartung verbunden, dass Inhalte anschaulich vermittelt werden können und die Unterrichtsziele besser, mithin leichter erreicht werden.

Die Entwicklung der Zeit erfordert auch die Beteiligung des Menschen an der Entwicklung, die Präsenz der Entwicklung von Wissenschaft und Technologie kann als Weg zur Verbesserung der Lernqualität genutzt werden. Die Bildungstechnologie ist zu einer wichtigen Kraft für die Weiterentwicklung des Bildungswesens geworden. Die Entwicklung von Wissenschaft und Technik, die immer ausgefeilter wird, hat einen erheblichen Einfluss auf mehrere Aspekte des menschlichen Lebens.

Yaumi (2018: 27) erklärt, das Lernen hat sich mit visuellen Medien so weit entwickelt, dass es notwendig ist, Ton in Visuals hinzuzufügen oder zu integrieren, dann wird ein neues Konzept des Lernens mit audiovisuellen Medien geschaffen, mit dem Hauptaugenmerk auf der Wissensentwicklung der Schüler durch die Sinne der Augen und Ohren.

Aus einer Befragung von Zweitsemesterstudierenden der Klasse B'2020 geht hervor, dass das Deutschlernen aufgrund der ineffektiven Lernmedien gelangweilt ist. Die meisten Schüler haben Schwierigkeiten, sich Redemittel zu merken, schämen sich, direkt mit anderen zu sprechen, und sind daran interessiert, mit animierten Videos als Lernmedium zu lernen. Ausgehend von dieser

Problematik hält es die Untersucherin für notwendig, einen Lernprozess mit interessanten Medien zu entwickeln, damit ein hohes Lerninteresse bei Deutschlernern besteht. Lernmedien werden verwendet, um den Geist zu stimulieren, die Begeisterung und die Motivation zum Lernen zu steigern. Als Lernmedium mit einem animierten Video auf Basis von Powtoon verwendet.

Es gibt viele Medien, die verwendet werden können, um die Sprechfähigkeit von Deutschstudierende zu trainieren, darunter Powtoon. Basierend aus dem Ergebnis des vorgelegten Fragebogens gibt es immer noch viele Deutschstudierende, die Powtoon nicht kennen und Powtoon noch nie im Sprechfertigkeitkurs verwendet haben. Powtoon ist ein effektive Software, um Lernmedium zu erstellen.

Animierte Videos mit Hilfe der Powtoon Software erstellt animierte Videos, die mit Lernmaterialien gefüllt werden können, sodass sie als Lernmedien sowohl an Schulen als auch an Universitäten verwendet werden können, weil sie interessant und kreativ wirken. Powtoon ist eine Online-Software, auf die im Internet zugegriffen werden kann und die als 3D-Animationsersteller fungiert, der als Lernmedium verwendet werden kann. Frühere Untersuchung von Lince M Sihombing verwendeten Powtoon, aber es gibt einen Unterschied Der Unterschied ist dass Powtoon für Deutsch im Hotel verwendet wurde. In dieser Untersuchung Powtoon als Lernmedien im Sprechen A2 verwendet und die verwendet Software war die neueste Version.

## **THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGEN**

### **Das Erstellungmodell**

Diesse Untersuchung wird die Theorie von Richey und Klein (in Sugiyono 2017: 39) angewendet, um eine videoanimation zum Thema “Medien im Alltag” mit der Hilfe *Powtoon* als Lernmedium für Sprechen A2 zu erstellen. Die Schritte von der Theorie von Richey und Klein sind:

a. Die Planungsphase

Diese Phase wird durch Bedarfsanalyse durch Recherche und Literaturstudium durchgeführt.

b. Die Erstellungsphase

Die Lernmethode basiert auf einer kombinierten Methode.

c. Die Evaluationsphase

In dieser Phase wird das Produkt geprüft und bewertet. Um herauszufinden, ob die Qualität des Produkts gut ist oder noch etwas verbessert werden muss.

### **Der Begriff des Lernmediums**

Arsyad (2017: 3) erklärt, dass das Wort Medien vom lateinischen "medius" stammt, was wörtlich "Mittel", "Vermittler" bedeutet. Genauer gesagt wird der Begriff Medien im Lehr- und Lernprozess tendenziell als grafische, fotografische oder elektronische Werkzeuge zum Erfassen, Verarbeiten und Neuordnen von visuellen oder verbalen Informationen definiert.

### **Der Begriff der Sprechfertigkeit**

Ilham und Iva (2020:4) erklärt Sprechen kann im Allgemeinen von jedem geübt werden, aber das Sprechen. Eine geübte Person, das können nur wenige Menschen. Sprechen im Allgemeinen kann so interpretiert werden, das man anderen seine Absichten (Ideen, Gedanken, Gefühle) mit Hilfe der gesprochenen Sprache mitteilt damit diese Absichten von anderen verstanden werden können.

### **Das Animierte Video**

Animation ist eine Serie oder Sammlung von Bildern, die eine Bewegungseinheit bilden. Der Einsatz von Animation beim Lernen ist auch bei vielen Menschen sehr gefragt, weil es interessant und nicht langweilig erscheint. Animation wird häufig als Lernmedium verwendet und soll dazu beitragen, das Interesse der Schüler am Lernen, die Kommunikationsfähigkeiten, die Denkfähigkeiten und die Beteiligung am Lernen zu steigern. Mayer (in Cecilia 2013: 3) erklärt, dass Animationen wie Cartoons normalerweise in Form von bewegten Bildern vorliegen, die von einem Computer in Formen wie Video, Audio in 2D- oder 3D-Illustrationen erzeugt werden. Cecilia sagte auch, dass Animation seit langem als effektives Lernmedium im Lehr- und Lernprozess verwendet wird.

### **Powtoon**

Powtoon ist eine Online-Service-Software, auf die über einen Computer oder Laptop zugegriffen werden kann, die als videobasiertes Präsentationsmedium oder animierter Cartoon verwendet wird. Auf Powtoon kann auch jeder kostenlos zugreifen. Powtoon macht es uns leicht, Lernmedien für Videos in Form von Animationen oder Präsentationen zu erstellen. Die Anzeige hat die Form eines Videos, das verschiedene Animationen enthält, die als Lernmedium verwendet werden können, um Powtoon zu einem Medium zum Erstellen interessanter Animationen zu machen.

### **Das Thema “Medien im Alltag”**

Das Thema Medien im Alltag ist eines der Themen aus dem Buch Studio Express A2. Dieses Thema wird im 2. Semester behandelt. Zu dem Thema von “Medien im Alltag”: Medien im Alltag, über Medien sprechen, eine Grafik verstehen und auswerten, auf eine Reklamation reagieren.

*Worstschatz über Medien im Alltag:*

- |                     |                                |
|---------------------|--------------------------------|
| 1. der Fernseher    | 9. die DVD                     |
| 2. das Telefon      | 10. die Digitalkamera          |
| 3. das Buch         | 11. das Notebook               |
| 4. das Tablet       | 12. das Radio                  |
| 5. die Zeitung      | 13. der Kassettenrekorder      |
| 6. das Handy        | 14. das Grammophon             |
| 7. die Schallplatte | 15. die Virtual-Reality-Brille |

### **Die Konzeptuelle Grundlagen**

Der Einsatz von Lernmedien ist notwendig, um die Lernmotivation zu steigern. Allerdings ist der Einsatz von Lernmedien noch immer nicht effektiv und effizient zur Verbesserung der Deutschkenntnisse, insbesondere zum Thema Lernmedien im Alltag. Lernmedien werden mit der Powtoon Software erstellt, die ein animiertes Video produziert. Powtoon ist einfach zu bedienen und zu verstehen. Die verwendeten Medien enthalten Materialien zum Thema "Medien im Alltag". Das in dieser Untersuchung verwendete Untersuchungsmodell ist die Theorie von Richey und Klein, die aus drei Schritten besteht, nämlich: (1) Planungsphase, (2) Herstellungsphase und (3) Evaluationsphase.

## **UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE**

Diese Untersuchung verwendet das Erstellungmodell von Richey und Klein. Diese Untersuchung verwendet eine deskriptive qualitative Method. Die Daten dieser Untersuchung sind Audio und Video, Bilder, Wörter, die sich auf das Thema Medien im Alltag beziehen. Die Datenquelle dieser Untersuchung wurde dem Studiobuch Express A2 zum Thema “Medien im Alltag”, Deutsch als Fremdsprache Funk et al (2017 : 46 – 55). Danach Die Materilien bestehen aus Redemitteln und Dialogen, die Medien von Material und Medienexperten bewertet.

## **ERGEBNIS DER UNTERSUCHUNG**

Das Ergebnis der Untersuchung ist eine Videoanimation mit dem Thema “Medien im Alltag”. Die Note des Materials zum Thema “Medien im Alltag” war 87,5 (*gut*).

Videoanimation mit deutschem Untertitel und Audio unterstützt, so dass die Studenten einfacher ist, direkt zu üben oder jede Rede von animierten Charakteren auf Deutsch zu wiederholen. Das Material stammt aus dem Buch Studio Express A2 und die Internetquelle entspricht dem Thema “Medien im Alltag”. Der Inhalt des Videoanimation sind: Wortschatz, die Verwendung von Medien im Alltag, Konversationsdialoge, am Ende des Videoanimation gibt es eine Übungsfragen in Sprechfähigkeiten. Videos können offline und online abgerufen warden. Die Validierung der Videoanimation die Note IST 90 (*sehr gut*).

## **Diskussion**

Auf dieser Untersuchung ergibt sich eines Lernmedium für das Fach Sprechen A2 zum Thema “Medien im Alltag”. Dieses Lernmedium ist ein Lernmedium zur Verbesserung des Sprehfertigkeiten auf Deutsch.

Diese Untersuchung verwendet die Theorie von Richey und Klein. Diese Theorie besteht aus drei Phasen, nämlich: 1) Planungsphase, 2) Erstellungsphase, 3) Evaluationsphase. Die Daten in dieser Untersuchung sind die Bildern, Audio, Material, Übungsfragen mit dem Thema “Medien im Alltag” bestehen.

In der ersten Phase werden zunächst Sammelinformationen und animierte Videos gestaltet. Darüber hinaus wird das Drehbuch als Material für die Erstellung animierter Videos vorbereitet. Die Schwierigkeiten beim Erstellen von Skripten bestehen darin, Skriptideen zu entwickeln, um sie interessanter zu machen, in Übereinstimmung mit dem Thema und den Fähigkeiten von Sprechern A2 und abwechslungsreich. Diese Schwierigkeiten werden überwunden, indem Ideen für Geschichten oder Dialoge entwickelt werden, die gemacht werden. Entstanden ist die Idee durch Lektüre oder Suche nach Referenzen wie dem Studio Express A2 Buch, dem Internet, nach dem Thema „Medien im Alltag“. Material aus dem Buch Studio Express A2 auf den Seiten 46-55.

Die zweite Phase ist die Erstellungsphase. In diesem Stadium wird beim Erstellen von animierten Videos die Hilfe der Powtoon-Software verwendet. Daher ist das Endergebnis dieser Recherche ein animiertes Video mit dem Thema „Medien im Alltag“. Während der Erstellung animierter Videos gibt es mehrere Schwierigkeiten, wie zum Beispiel:

- 1) Wenn Sie mit Powtoon animierte Videos erstellen, benötigen Sie einen Laptop und ein stabiles und gutes Internetsignal. Als Lösung für dieses Problem sind Internetdienste über Wifi in Universitäten sehr hilfreich, da sie eine gute Signalqualität haben und die persönlichen Daten der Forscher speichern. Das Ergebnis des erstellten animierten Videos beträgt 8 Minuten.
- 2) Schwierigkeiten beim Anpassen des Animationstons an die verwendeten Zeichentrickfiguren, damit es natürlicher aussieht. Anpassungen werden wiederholt vorgenommen, damit das animierte Video und die Stimmen der Charaktere richtig miteinander verschmelzen. Die Work-in-Progress-Lösung für diese Phase besteht darin, jede Folie in Powtoon noch einmal zu überprüfen.
- 3) Die Auswahl der Charaktere, einschließlich Kleidung, Hautfarbe, wird so attraktiv wie möglich gestaltet.

## **SCHLUSSFOLGERUNG**

Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung eines Lernmedium für das Fach Sprechen A2 zum Thema “Medien im Alltag” mit Hilfe Powtoon Software. Basierend aus dem Untersuchungsergebnis gibt Schlussfolgerungen:

1. In dem Prozess der Erstellung eines Lernmedium für das Fach Sprechen A2 mit dem Thema “Medien im Alltag” werden die Schritten des Modells von Richey und Klein erklärt. Sie sind:
  - a. Die Planungsphase, in dieser Phase werden Probleme identifiziert und Information über die Schwierigkeiten gesammelt, die Studenten häufig bei den Sprechfertigkeiten in das Fach Sprechen A2 haben.
  - b. Die Erstellungsphase, in der Phase wird die Materialien gesammelt. Das Lernmedium mit der Hilfe Powtoon zum Thema “Medien im Alltag” erstellt.
  - c. Die Evaluationsphase, das Lernmedium für das Fach Sprechen A2 zum Thema “Medien im Alltag” mit der Hilfe Powtoon wird von Experten validiert.
2. Das Ergebnis der Erstellung eines Lernmedium für das Fach Sprechen A2.
  - a. Lernmedium beinhaltet 25 *slides* mit dem Redemittel, Dialoge, Video.
  - b. Das Lernmedium mit dem Thema “Medien im Alltag”, dieses Lernmedium besteht aus Wortshätze, Dialoge, Redemittel, Audio und Bilder, Übungen über “Medien im Alltag”.

Das Lernmedium wird durch die zehn Kategorien bewertet und bekommt die Note 90. Basierend auf den obigen Meinungen, dass das interaktive Medium sehr gut un interessant ist.

## LITERATURVERZEICHNIS

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT. Raj Grafindo Persada
- Chan, YK Cecilia. 2013. Use of Animation in engaging teachers and students in assessment in Hong Kong higher education. *Jurnal Innovations in Education and Teaching International*. 474-484. Hat gelesen am 15 Juni 2021
- Funk, Herman, Christina, Khun. 2017. *Studio (Ekspress) A2*. Berlin: Cornelsen Verlag.
- Ilham, Iva Wijati. 2020. *Keterampilan Berbicara Pengantar Keterampilan Berbahasa*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Lestari, Nova. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lakeisha
- Oliver Martin, An Tao. 2020. What in the world is educational technology? Rethinking the field from the perspective of the philosophy of technology. *Jurnal Learning, Media and Technology*. 6-19. (<https://doi.org/10.1080/17439884.2020.1810066>, hat gelesen am 15 Juni 2021)
- Rabiatul Adawiyah Siregar. 2021. *Keterampilan Berbicara*. Solok. Perum Gardena Maisa
- Saputro, Budiyono. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research and Development): Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Subhayni, dkk. 2017. *Keterampilan Berbicara*. Palembang: Syiah Kuala University Press.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA cv.
- Susilana Rudi, Riyana Cepi. 2017. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung. CV Wacana Prima
- Süss, Lampert, Wijnen. 2018. *Medienpädagogik*. Hamburg: Springer
- Yaumi. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Makasar. Prenadamedia Group

<https://www.notevibes.com>. gelesen am 20 Juni 2021 um 22.05 uhr.

<https://www.powtoon.com>. gelesen am 6 Mei 2021 um 17.20 uhr

---