

## **DIE ERSTELLUNG DES LERMEDIUMS MIT HILFE ZEPETO ZUM THEMA KLEIDUNG UND WETTER A1**

**Andrina Octaviani Sinaga<sup>1</sup>**  
**Risnovita Sari<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> is graduate of German Department of Universitas Negeri Medan, Medan, <sup>2</sup> is German Lecturer of Universitas Negeri Medan, Medan.

### **Abstract**

*The aim of this study is to create the learning medium with the help of Zepeto on the subject of clothing and weather A1. This research was carried out in the foreign language laboratory at the Faculty of Languages and Arts of the State University of Medan. In this study, a creation study using the theory of Richey and Klein was used. Above are: (1) The planning phase, (2) The manufacturing phase, (3) The evaluation phase. The data of this research are the words, sentences, images and video on the topic "Kleidung und Wetter". Data sources of this research are the book Studio Express A1 (Funk, et al, 2017) pages 116 to 125. and from the book Netzwerk A1 (Dengler, et al, 2012) pages 110 to 119. The outcome of this research is the learning medium in the form of an 8-minute animated video containing material explanations on clothing types, weather information and colors, and there are 5 practice questions on clothing, weather and colors. This animated video was created with the Zepeto application. This video was validated by the media experts and the grade was 92 (very good).*

*Keywords: the creation, Zepeto, clothing and weather*

### **Auszug**

Das Ziel dieser Untersuchung ist Die Erstellung des Lernmediums mit Hilfe Zepeto zum Thema Kleidung und Wetter A1. Diese Untersuchung wurde im Fremdsprachelabor an der Fakultät für Sprachen und Kunst der Staatliche Universität Medan durchgeführt. In dieser Untersuchung wurde eine Erstellunguntersuchung mit der Theorie von Richey und Klein verwendet. Darüber sind: (1) Die Planungsphase, (2) Die Herstellungsphase, (3) Die Evaluationsphase. Die Daten dieser Untersuchung sind die Wörter, Sätze, Bilder und Video zum Thema „Kleidung und Wetter“. Datenquellen dieser Untersuchung sind das Buch Studio Express A1 (Funk, et al, 2017) Seiten 116 bis 125. und aus dem buch Netzwerk A1 (Dengler, et al, 2012) Seiten 110 bis 119. Das Ergebnis dieser Untersuchung ist das Lernmedium in Form eines animierten Videos mit einer Dauer von 8 Minuten enthält materielle Erklärungen zu Kleidungsarten, Wetterinformationen und Farben. Außerdem gibt es 5 Übungsfragen zu Kleidung, Wetter und Farben. Dieses animierte Video wurde mit der Zepeto-Applikation erstellt. Dieses video wurde von der Medienexpert validiert und die Note war 92 (sehr gut).

*Schlüsselwörter: die Erstellung, Zepeto, Kleidung und Wetter*

## EINLEITUNG

Beim Deutschlernen gibt es vier Kompetenzen oder Fähigkeiten, die miteinander integrierbar unterrichtet werden. In diesem Fall ist das Hörverstehen die erste Fähigkeiten, die vor anderen Fähigkeiten berücksichtigt werden muss. Das entspricht auch die Meinung von Fitriana (2013), dass Hörverstehen ganz wichtig ist, denn es ist die wichtigste Kompetenz für jemanden beim Fremdsprache, zu lernen, bevor er andere Sprachfähigkeiten lernt.

Aus der persönlichen Erfahrung der Verfasserin ist eine Hypothese entsteht, dass die Hörfertigkeit der Studenten im Jahrgang 2021 in der Deutschabteilung der Staatlichen Universität Medan noch nicht so gut ist. Dazu wurde am 10. Dezember 2022 eine kleine *online*-Observation mit einem Fragenbogen erstellt, um sowohl die Hörverstehen der Studenten auf dem Niveau A1 zum Thema „Kleidung und Wetter“ herauszufinden, als auch die Probleme der Studenten beim Hörverstehen zu identifizieren.

Basierend auf dem Ergebnis des Fragenbogens wurde festgestellt, dass die Studenten noch nicht tief das Thema „Kleidung und Wetter“ verstehen (61,8%), besonders im Teil „die verschiedenen Arten der Kleidungsstücke“. die Studenten auch das Gefühl hatten, dass Bücher beim Lernen nicht hilfreich waren (67,6 %),. und die meisten Studenten zustimmten dass Videos dabei helfen können, Hörfähigkeiten zu verbessern. (82,4 %).

Aus diesen Daten wird das Hauptproblem identifiziert, dass die Studenten noch relativ geringe Fähigkeit beim Hörverstehen auf dem Niveau A1 zum Thema „Kleidung und Wetter“ haben. Diese Schwierigkeit wird auch durch die Erstellung der ungeeigneten Lernmedien verursacht. Es steht im Einklang mit der Der Erfolg eines Lernprozesses durch Verfügbarkeit der geeigneten Lernmedien betroffen wird.

Das Erlernen, das mittlerweile durchgeführt wird, ist ganz unterschiedlich wie das alte Erlernen in der Vergangenheit. Aufgrund der technologischen Entwicklungen ist der Lerprozess gefordert, mit innovativen interessanten Lernmedien einzusetzen. Damit kann die Qualität der Bildung gesteigert werden. Insbesondere beim Lernprozess. Der Existenz der Lernmedien kann den Lernenden helfen, um die Materialien zu verstehen. Auf anderen Seite werden auch die Lehrpersonen gefordert, um die Lernmedien zu entwickeln, damit die Lernende geholfen werden können, die Lernmaterialien einfach zu verstehen.

Laut Tomita (2018) gibt es mehrere Arten von Lernmedien, nämlich; Audiomedien, visuelle Medien, audiovisuelle Medien (In Sumartiwi, *et al* 2022). Friska, *et al* (2018) stellen fest, dass Audiomedien Medien sind, die Klangelemente verherrlichen, damit Lernenden Informationen über ihren Hörsinn erhalten können. Visuell sind Medien, die Elemente der Visualisierung enthalten, damit die Lernenden etwas über ihren Sehsinn lernen können (Shangguan, *et al* 2020). Audiovisuelle Medien sind ein Medium, das gesehen und gehört werden kann, wie Tonfilme, Videos, Fernsehen oder Diashows, die zur Vermittlung von Informationen oder Botschaften verwendet werden (In Sumartiwi, *et al* 2022).

Der Unterricht mit audiovisuellen Medien ist die Produktion und Verwendung von Materialien, deren Aufnahme durch Sehen und Hören erfolgt und nicht ausschließlich vom Verstehen von Wörtern abhängt. Daher verwendet diese Studie Zepeto 3D-Animations-Lernmedien, um Studenten zu helfen.

## THEORETISCHE GRUNDLAGE

### Die Begriff der Erstellung

Sugiyono (2016) Die Erstellungsmethode ist im Grunde ein wissenschaftlicher Weg, um Daten mit bestimmten Zielen und Naivität zu erhalten, und hat in jeder Untersuchung bestimmte Ziele und Verwendungen. Im Allgemeinen gibt es drei Arten von Untersuchungszielen, nämlich Entdeckung, Verifikation und Erstellung.

Diese Untersuchung verwendet das Erstellungsmodell von Richey und Klein. Sugiyono (2020) erklärt, dass das Erstellungsmodell von Richey und Klein aus drei Schritten besteht, nämlich:

- a. Die Planungsphase bezeichnet die Aktivität, einen Produktplan für einen bestimmten Zweck zu erstellen. Die Planung beginnt mit einer Bedarfsanalyse, die durch Recherche und Literaturrecherche durchgeführt wird.
- b. Die Herstellungsphase ist die Aktivität, ein Produkt auf der Grundlage des erstellten Designs herzustellen.
- c. Die Evaluation ist eine Testaktivität, bei der bewertet wird, wie gut das Produkt die festgelegten Spezifikationen erfüllt.

### Der Begriff des Mediums

Rudi und Cepi (2020) Sagte, sind Medium ein Mittel der Kommunikationskanäle. Heinrich steht beispielhaft für diese Medium wie Film, Fernsehen, Diagramme, Drucksachen, Computer und Lehrer. Lernmedien benötigen ein Gerät, um eine Botschaft zu präsentieren, aber das Wichtigste ist nicht die Ausrüstung, sondern die Informationen, die von den Medien gebracht werden.

Laut Adam und Taufik (2015) sind Lernmedien alles, sowohl physisch als auch technisch im Lernprozess, was Lehrern helfen kann, die Vermittlung von Stoffen an Schüler zu erleichtern, um das Erreichen von Lernzielen zu erleichtern formuliert. Purwono, *et al*(2014) erklären, dass Lernmedien eine wichtige Rolle bei der Unterstützung der Qualität des Lehr- und Lernprozesses spielen (In Zaki und Yusri, 2020).

Basierend auf der Definition von Experten kann geschlussfolgert werden, dass Lernmedien ein vermittelndes Instrument sind, das dazu dient, Informationen, die für die Durchführung einer Aktivität vorbereitet oder geplant wurden, ordnungsgemäß zu vermitteln.

### Kleidung und Wetter

Im Buch "Studio Express A1" beschreibt das Material "Kleidung und Wetter" zum beispiel:

#### a. Mode

Mode diskutiert die Art der Kleidung, zum beispiel:

	<b>Singular</b>	<b>Plural</b>
1.	die Jacke	die Jacken
2.	die Hose	die Hosen
3.	die Bluse	die Blusen
4.	das Kleid	die Kleider
5.	der Schal	die Schals
6.	der Pullover	die Pullover
7.	der Stiefel	die Stiefel

8.	der Rock	die Röcke
9.	der Mantel	die Mäntel
10.	der Anzug	die Anzüge

Neben der Diskussion über die Arten von Kleidung werden auch Farben besprochen, zum Beispiel:

1.	rot	4.	grau	7.	schwarz
2.	blau	5.	orange	8.	gelb
3.	braun	6.	rosa	9.	bunt

b. Wetterinformationen verstehen

Beschreibt Informationen zu Wetterarten. Zum Beispiel:

1.	die Sonne
2.	der Wind
3.	die Wolken
4.	die Hitze
5.	der Regen
6.	der Schnee

Die Zepeto-Applikation erstellt einen Avatar mit einer Art von Kleidung entsprechend dem aktuellen Wetter.

c. Kleiderkauf

Diskussionen über den Kauf von Kleidung, die Arten von Kleidung und Kleidungsfarben, die zusammen mit den Preisen gekauft werden müssen, und wie bieten können. Darunter sind:

A: Guten Tag, kann ich Ihnen helfen?

B: Ja, ich suche eine blaue Jeans.

A: Eine bestimmte Marke?

B: Das ist egal, aber nicht so teuer.

A: Welche Größe denn?

B: Diese hier ist 34/32.

A: Gut. Wie gefällt Ihnen diese Jeans?

B: Die ist mir zu dunkel.

A: Ja, aber die ist im Angebot. Nur 19,99 €!

B: Oh, super! Ich probiere sie an.

A: Die Jeans passt, oder?

B: Ja, sehr gut. Die nehme ich.

**Zepeto**

Zepeto ist eine Social-Media-Applikation, die aus Korea stammt oder genauer gesagt von der SNOW Corporation, einer Tochtergesellschaft der NAVER Corporation, hergestellt wird. Die SNOW Corporation stellt viele Anwendungen her, die die Kommunikation

interessanter machen können. Eines der Medien ist Zepeto, das im September 2018 veröffentlicht wurde.

Die Zepeto-Applikation, die 3D-Animationen erzeugt, spielt eine wichtige Rolle bei der Hörfähigkeit, da sie dazu beitragen kann, das Interesse der Studenten am Hören des erklärenden Materials im Video zu steigern. Interessanterweise kann der erstellte digitale Avatar den Benutzer direkt beschreiben.

### **UNTERSUCHUNGSMETHODE**

Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung, in der das Deutschlernmedium Zepeto mit dem Thema „Kleidung und Wetter“ erstellt wird. Diese Untersuchungsmethode verwendet die Theorie von Richey und Klein, die aus drei Phasen, sie sind: 1) Planungsphase, 2) Herstellungsphase und 3) Evaluationsphase.

### **DIE DISKUSSION**

Die Theorie von Richey und Klein besteht aus drei Phasen, sie sind 1) Planungsphase, 2) Herstellungsphase, 3) Evaluationsphase. Auf die erste Phase folgt die Analyse der Fragebogendaten. In dieser Analyse wurde festgestellt, dass die Studenten haben das Gefühl, dass sie neben Büchern noch Hilfe bei anderen Lernmaterialien benötigen. Daher wurden mit Hilfe von Zepeto Lernmedium zum Thema „Kleidung und Wetter“ erstellt.

Dieses Medium kann verwendet werden, um das Interesse der Studenten am Lernen zu steigern, da es in Form von animierten Videos aussieht, außerdem kann es auch den Wortschatz der Studenten erweitern. Die Lernmaterialien in diesem Medium sind Wörter, Sätze, Bilder und Video zum Thema „Kleidung und Wetter“. Dieses Medium konzentriert sich auf das Zuhören, daher gibt es Übungsfragen, um die Hörfähigkeiten der Studenten zu verbessern.

In der Planungsphase werden alle benötigten Materialien gesucht, dann ausgewählt und zusammengefasst. Das Material der Lernmedium stammt aus den Büchern Studio Express A1 und Netzwerk A1. Das Thema dieser Untersuchung ist „Kleidung und das Wetter“. In dieser Untersuchung wurden Lehrmaterialien in drei Materialien unterteilt, nämlich Kleidungsarten, Farben und Wetter. In dieser Phase wird auch das Konzept der Lernmedium vorbereitet. Denken Sie an das Öffnen von Videos, Synchronsprechen, Bildern, Videoqualität und guter Tonqualität, damit es ein interessantes Lernmedium sein kann.

In der Erstellungsphase wurde Lernmediums mit Hilfe "Zepeto" zum Thema „Kleidung und Wetter" A1 erstellt. In dieser Phase besteht die Schwierigkeit darin, Hilfsmedien zu finden, damit das Erscheinungsbild von Zepetos Avatar größer sein kann, wenn es zu einem Lernvideo zusammengeschnitten wird.

In dieser Evaluationsphase wird das Lernmediums mit Hilfe "Zepeto" von Expertinnen validiert. Es wurden zwei Validierungen durchgeführt, nämlich die Materialvalidierung und die Medienvalidierung. Die Materialvalidierung von deutschen Dozentinnen und die Medienvalidierung von Designexperte durchgeführt.

Laut Materialexperten sind die verwendeten Materialien sehr gut. Der Medienexpert hat folgendermaßen benoten, für sieben der zehn Aspektkategorien vergab der Expertin vier Note (sehr gut). Drei Note gab die Expertin (gut) für drei Aspekte. Die Note war sehr gut.

Basierend auf der Erklärungen kann zusammengefasst werden, dass die Erstellung eines Lernmediums mit Hilfe Zepeto zum Thema „Kleidung und Wetter" sehr gut ist. Daher können diese Lernmedien für das Erlernen der deutschen Sprache verwendet werden, um ihre

Fähigkeiten, insbesondere in der Hörkompetenz, zu verbessern. Basierend auf früheren Untersuchungen gab es keine Untersuchung mit der Zepeto-Applikation als Medium zum Deutschlernen, was bedeutet, dass Lernmedien für Deutsch mit Zepeto relativ neu sind.

### **Die Schritte zur Verwendung von Zepeto**

1) Zuerst muss die Zepeto-Applikation heruntergeladen werden. Um die Zepeto-Applikation zu öffnen wird Knopf "Anmelden" geklickt. Aber wenn jemand kein Konto hat, muss er Knopf "Start" klicken.



2) Als nächstes kann man einen Charakter aus dem Foto auswählen oder ein Bild von der Kamera aufnehmen



3) Im nächsten Schritt entwerfen wir aus den aufgenommenen Fotos eine 3D-Animation



4) Geht man zum Hintergrundbereich, um den Speicherort des Bildschirmdatensatzes auszuwählen



5) Dann als Nächstes den Hintergrund für den Ort aus, an dem der Bildschirm aufgezeichnet werden soll.



6) Nach Auswahl des Hintergrunds gibt es eine Auswahl an Bewegungsausdrücken. Je nach Situation kann der passende Gestenausdruck bestimmt werden.



7) Die letzte Phase, nachdem den Raum bestimmt haben, den verwenden möchten, und eine Tonaufnahme über das Material haben. Video in Galerie speichern.



### **Die Vorteile von Zepeto**

Die Vorteile von Zepeto gegenüber anderen Social-Media-Applikation besteht darin, dass Sie beim Erstellen eines Avatars kein Bild von Ihrem Mobiltelefon hochladen müssen, sondern die Zepeto-Applikation über eine Kamerafunktion verfügt, um ein Foto vom Gesicht des Benutzers aufzunehmen und anzuzeigen. Der Avatar kann ausgehend von der Form der Augen, Augenbrauen, Haare und der Kleidung, die sie auf dem Avatar tragen, geändert werden. Zepeto als Lernmedium hat mehrere Funktionen, nämlich:

- 1) Zepeto ist interessant, um als Lernmedium zu nutzen
- 2) Zepeto kann die aktive Beteiligung der Studenten beim Lernen stimulieren
- 3) Mit Zepeto kann man die Informationen leichter bekommen

### **Die Nachteile von Zepeto**

Die Nachteile von Zepeto-Medium sind, dass Sie das Internet verwenden müssen, um es zu verwenden, die Größe der Applikation groß ist und nicht alle Arten von Kleidung oder Gegenständen auf Zepeto kostenlos verwendet werden können.

## **SCHLUSSFOLGERUNG**

1. In dem Prozess die Erstellung des Lernmediums mit Hilfe "Zepeto" zum Thema „Kleidung und Wetter" A1 werden die Phase des Modells von Richey und Klein erklärt:
  - a. Die Planungsphase : In dieser Phase haben wir die Durchführung einer Umfrage unter den Studenten zur Erhebung von Informationen zur Bedarfsanalyse. Bestimmen Sie die Materialien und Medien, die als Lernmedien verwendet werden sollen, und erstellen Sie dann Lernmediendesigns.

- b. Die Erstellungsphase : Animierte 3D-Charaktere machen und der Materialien mit der Applikation Zepeto für A1 Hörkompetenz mit dem Thema „Kleidung und Wetter". erstellt.
  - c. Die Evaluationsphase : die Bewertung des Produkts von Experten.
2. Das Ergebnis die Erstellung das Lernmediums mit Hilfe Zepeto zum Thema „Kleidung und Wetter" sind folgende:
- a. Das Ergebnis die Erstellung des Lernmediums mit Hilfe Zepeto zum Thema „Kleidung und Wetter" ist: Das Lernmedium in Form eines animierten Videos mit einer Dauer von 8 Minuten enthält materielle Erklärungen zu Kleidungsarten, Wetterinformationen und Farben. Außerdem gibt es 5 Übungsfragen zu Kleidung, Wetter und Farben.
  - b. Video mit dem Thema: Arten von Kleidung, alle Arten von Farben und Wetter.
  - c. Das Lernmedium zum Thema „Kleidung und Wetter" mit Hilfe "Zepeto" vom Expertin validiert. Die Note des Material von Expertin ist 95 und das Medien von Expertin ist 92.

### **Literaturverzeichnis**

- Adam. Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. Dalam CBIS Journal, Volume 3 No 2: 79
- Dengler, Rusch, Schmitz, sieber (2012) Netzwerk A1
- Dzulfiqar, A. F. (2018). Pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran menggunakan aplikasi android dalam meningkatkan efektifitas belajar pendidikan agama islam kelas x sekolah menengah atas negeri 3 kota Mojokerto.
- Friska, D. Y., Suyitno, I., & Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 3(2), 251–258. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i2.10544>.
- Fadhilunnisa, N. F. (2020). DIE ERSTELLUNG VON LERNMEDIEN FÜR SCHREIBFERTIGKEIT AUS DEM BUCH “DEUTSCH IST EINFACH 1. *Studia: Journal des Deutschprogramms*, 78-87.
- Fitriana, M. (2013). Upaya Peningkatan Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman kelas XII IPA SMAN 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013 Melalui Media Audio dan AudioVisual. *Abschlussarbeit*, 1.
- Funk, Hermann. Christina Kuhn. (2017). *Studio Express Kompaktkurs Deutsch A1 Deutsch als Fremdsprache*. Berlin: Cornelsen Verlag GmbH.
- Gunadi, I. W. (2022). Media of Learning Development using Kinemaster for 10th Grade Students of SMAN 1 Ubud. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 220-228.
- Impronah, I. &. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Zepeto untuk Materi Metamorfosis Kupu-Kupu untuk SD/MI. *EduBase*, 88-100.
- Maulana, R. W. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14-20.
- Ritonga, A. P. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 343-348.
- Salsabil, S. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Zepeto Sebagai Media Pembelajaran Budaya Islam Untuk Siswa Kelas 4 SD/MI. . *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 1711-1720.

- Shangguan, C., Gong, S., Guo, Y., Wang, X., & Lu, J. (2020). The effects of emotional design on middle school students' multimedia learning: the role of learners' prior knowledge. *Educational Psychology*, 40(9), 1076–1093. <https://doi.org/10.1080/01443410.2020.1714548>.
- Stefani Dengler, P. R. (2012). *Netzwerk AI*. Berlin und München: Langenscheidt
- .Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sumartiwi, N. M. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5 (2).
- Susilana, Rudi; Riyana, Cepi. *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima, 2008.
- Tomita, K. (2018). Does the Visual Appeal of Instructional Media Affect Learners' Motivation Toward Learning? *TechTrends*, 62(1), 103–112. <https://doi.org/10.1007/s11528-017-0213-1>.
-