

DIE ERSTELLUNG EINER ANIMATION ALS LERNMEDIUM FÜR DIE GRAMMATIK IM DEUTSCHUNTERRICHT

**Vopy Endang Lestari
Ahmad BengarHarahap
Hafniati**

AUSZUG

.Das Ziel dieser Untersuchung ist es, um eine Animationslernmedium für die Grammatik im Deutschunterricht zu erstellen. Die Erstellungsuntersuchung werden in dieser Untersuchung angewendet. Der Prozess der Erstellung des Lernmediums verwendet Borg und Gall Theorie. Die Erstellungsphase besteht aus fünf Phasen. Die Phasen sind (1) die Untersuchung und Sammlung von Information, (2) die Planung, (3) die Erstellung des Produkts, (4) die Validierung von Experten, (5) der Revision des Produkts. In dieser Untersuchung wurde ein neues Lernmedium erstellt. Die Daten dieser Untersuchung ist die grammatikalischen Regeln zum Akkusativ oder Dativ bei Präpositionen. Die Datenquelle dieser Untersuchung kommt aus dem Buch „Grammatik-ABC für Deutsch als Fremdsprachen auf Zertifikatsniveau und Niveaustufen A1, A2, B1, B2“ von Franz Eppert. Die Ergebnisse der Erstellung eines Animationslernmediums für die Grammatik im Deutschunterricht ist die Videoanimation für die Präpositionen im Akkusativ und Dativ mit den Bären als visuelle Figur, denn der Bär ist ein Symbol des Landes von Berlin und ein lustiges Tier. Die Animation wird in Video hergestellt und dauert 05.41 Minuten. Nach der Erstellung wurde die Lernmedien bei der Expertenvalidiert oder überprüft. Basierend auf der Validierung ist die Lernmedien gut. Durch die Ergebnisse der Untersuchung wird erwartet, um Kenntnisse über die Grammatik für Anfänger interessanter zu verstehen.

Schlüsselwörter: Die Animation, die Grammatik.

EINLEITUNG

Die Lernmedien im Allgemeinen sind ein Mittel des Lernprozesses. Die Lernmedien sind das physische Mittel, um die Inhalte wie Bücher, Filme, Videos und so weiter zu vermitteln. In der Ausbildung können verschiedene Lernmethode eingesetzt werden. Eine Lernmethode, die jetzt entwickelt werden kann, kann die Computer-Technologie nutzen. Die Computertechnologie kann Lernmaterialien wie Texte, Audios und Video liefern. Die Audio-visuellen-Medien können in Form von interaktiven Anwendungen wie Animationen benutzt werden.

Die Animation in der Ausbildung fungiert als Lernmedium, das interessant ist. Die Animation ist eine Form der visuellen Bewegungen, die benutzt werden kann, um

schwierige Lerninhalte zu erklären. Nach Vaughan (in Binanto 2010:219) ist die Animation ein Versuch, eine statische Präsentation zum Leben zu erwecken. Die Animation ist visuelle Veränderungen im Laufe der Zeit, die große Macht auf Multimedia-Projekte und Web-Seiten erstellt werden. Die Animationen sind Bilder, die auf eine bestimmte Art Weise, mit einer bestimmten Geschwindigkeit und Richtung bewegt werden. Eine Animation erklärt die Wirkung der Motion-Effekt oder die Verformungswirkung. Die Animation ist auch eine Technik, die Bilder nacheinander so anzeigt, dass das Publikum die Illustrationbewegung auf dem Bild fühlt. Die Animation wird verwendet, um die Bewegung eines Objekts zu beschreiben. Die Animation in der Ausbildung fungiert als interessantes Lernmedium. Die Animation ist eine Form der visuellen Bewegung, die verwendet werden können, um schwierige Gegenstände zu erklären.

Im Deutschunterricht können Animation als Lernmedium verwendet werden, wenn man die Grammatik lernt. Präpositionen Akkusativ und Dativ sind schwieriges Material beim Grammatik zu lernen. Die Deutschlernende sind oft fälschlich und sie sind schwierig, die Einsatz von Präpositionen Akkusativ und Dativ zu unterscheiden. Viele Deutschlernende haben noch Schwierigkeiten, die Grammatik zu verstehen, denn die Lernmedien sind uninteressant. Mithilfe von Animation werden die Deutschlernende eher zum Lernen der Grammatik angeregt und die Grammatik kann leichter verstanden werden. Basierend auf den obengenannten Problemen im Deutschunterricht wird "Die Erstellung einer Animation als Lernmedium für die Grammatik im Deutschunterricht".

THEORETISCHE GRUNDLAGE

Der Begriff der Animation

Brugger (in Heller 2004:8) meint, dass die Animation vom lateinischen Wort „animare“ abgeleitet wird und übersetzt „belebt“ oder „bewegt“ bedeutet. Animation heißt also einem Objekt Leben zu geben, was sich nicht selber bewegen kann. Der Begriff Animation wird in der Praxis nur für Laufbild-Sequenzen genutzt, also aufgezeichnete Einzelbilder von angelegten Bewegungsabläufen statischer Objekte oder Zeichnungen, die mit erhöhter Geschwindigkeit abgespielt von dem menschlichen Auge als Bewegung wahrgenommen werden.

Nach Vaughan (in Binanto 2010:219) ist die Animation ein Versuch, eine statische Präsentation zum Leben zu erwecken. Die Animation ist visuelle Veränderungen die ganze Zeit, die große Macht auf Multimedia-Projekte und Web-

Seiten geben. Saeba (2008: 223) stellt fest, dass die Animation im Grunde eine Sammlung von aneinandergereihten Bildern ist. Die Bilder werden der Reihe nach in einer relativ schnellen Zeit angezeigt. Laut dem Konzept der Animation ist jedes Bild ein Frame. (vgl. Bunadi und Zeembry 2007: 9).

Die Arten der Animation

Bei der Entwicklung der Animation als Lernmedium wird Animationsart "Puppenanimation" benutzt. Puppenanimation ist eine interessante Animationsart. Mit Puppenanimation gibt es viele Charakteren, wie Tiere, Pflanzen usw., die gemacht werden können. Nach Partmore (in Binanto 2010: 223) gibt es mehrere Arten von Animationen, nämlich: Stop-Motion, Zell Animation, Zeitraffer (Time-Lapse), Claymation, Cut-Out-Animation und Puppenanimation.

Der Begriff der Lernmedien

Sadiman (in Barus und Suratno 2015: 17) erklärt, dass die Medien eine Software sind, die die Nachrichten oder Bildungsinformationen präsentieren. Criticos (in Daryanto 2010: 4) meint, dass die Medien eines der Kommunikationsmittel sind, die eine Nachricht vom Kommunikator zum Kommunikant übermitteln. Basierend auf diesen Definitionen kann gesagt werden, dass die Lernmedien Vermittler im Lernprozess sein. Das Wort Medien kommt vom lateinischen Wort „Medium“, das bedeutet wörtlich Mittler, intermediär oder Einführung. Die Lernmedien spielen eine wichtige Rolle im Lernprozess. Die Lernmedien werden als Instrument von den Lehrern benutzt, um die Deutschlernende im Unterricht zu motivieren.

Barus und Suratno (2015: 17) erklären, dass die Lernmedien alle Mittel oder Gegenstände sind, die während der Lernaktivitäten mit der Absicht verwendet werden, um eine Lerninformation von der Quelle (dem Lehrer) an den Empfänger (die Lernenden) zu vermitteln. Im Lernprozess sind die Medien sehr wichtig, denn sie können den Vermittlungsprozess unterstützen. Das Medium ist ein Mittel, das es dem Lehrer erleichtert, Kursmaterial zu finden und zu vermitteln und das den Schülern beim Lernen helfen kann, neuen Stoff zu verstehen.

Basierend auf einigen Expertenmeinungen kann zusammengefasst werden, dass die Lernmedien alle Mittel und Materialien sind, die hilfreich im Unterricht machen können. Moderne Lernmedien können also ein effektiveres, effizienteres und interessanteres Lernen ermöglichen.

Die Arten der Lernmedien

Nach Ankerstein (in Bausch, et al 2007:396) sind *visuelle Medien* in der Fachliteratur sowohl Tafelzeichnungen und Buchillustrationen als auch Diaprojektionen oder Stummfilme. *Audiovisuelle Medien* sind Unterrichtsmittel, bei denen Bild und Ton als integrierte Bestandteile einer Informationsvermittlung auftreten, zum Beispiel bei einer Fernsehsendung oder einer Filmvorführung. Auf dieser Grundlage entstanden um die Mitte des vergangenen Jahrhunderts herum *audiovisuelle Lehrwerke*, die im Rahmen einer *audiovisuellen Methode* zum Einsatz gelangten (Schiffler, Schilder (in Bausch, et al 2007:396)). Im Unterrichtsalltag der Schule blieb die Verwendung solcher Lehrwerke jedoch auf wenige Ausnahmen, meist im Zusammenhang mit Modellversuchen beschränkt (Strack in Bausch, et al 2007:396), weil sie das reproduktive Lernen einseitig förderten und das kreative Potenzial der Schüler nicht forderten.

Der Begriff „Grammatiken“

Crystal (in Fauziah 2014:2) hat gesagt, dass die Grammatik die Regeln der Satzstruktur basierend auf Syntax und Morphologie ist. Nach Zimmermann (in Bausch, et al 2007:406) werden unter Grammatiken Texte über die phonologischen, morphologischen, syntaktischen, textuellen und semantisch-pragmatischen Eigenschaften einer Sprache (oder mehr als einer Sprache, z.B. bei sprachvergleichenden Grammatiken) verstanden. Nicht jede Grammatik berücksichtigt alle diese Eigenschaften. Mit Texten sind neben Büchern, grammatischen Beiheften usw. auch digital gespeicherte Informationen gemeint.

Präpositionen

Stang, et.al (2014:205) erklärt, dass die Präpositionen ihrer Form nach unveränderlich sind. Sie treten immer mit einem anderen Wort, in der Regel einem Substantiv oder Pronomen, auf, dessen Fall sie bestimmen (>>regieren<<). Viele Präpositionen können auch zwei Fälle >>regieren<<. Präpositionen stehen meist vor

dem regierten Wort. Die Präpositionen haben viele Typen, nämlich: Akkusativ, Dativ, Akkusativ-Dativ und Genetiv.

Macromedia Flash 8

Nach Wahyono (2006:1) ist Macromedia Flash 8 ein Medium, das verwendet wird, um die Gestaltung und Präsentationsvorrichtung, Veröffentlichungen oder andere Anwendung zu machen, die die Verfügbarkeit von Mitteln zur Interaktion mit den Nutzern erfordern. Die erstellten Projekte mit Flash sind Text, Bilder, einfache Animationen, Videos oder andere Spezialeffekte.

Die konzeptuelle Grundlage

Die Grammatikvermittlung ist ein schwieriges Thema im Deutschunterricht. Um Grammatik leicht lernen zu können, müssen spannende Lernmedien verwendet werden. In diesem Fall können Animation als Lernmedien hilfreich sein. Da in der Animation gibt es Bilder, die innovativ sind, interessante Stimme, Bewegungen Mittel empfehlenswert und Songs sind Spaß. So können etwa komplexe Sachverhalte visuell und dynamisch beim schwierige Grammatik einfach darstellen. Durch die Verwendung von Animation als Lernmedien wird die Deutschlernende interessierter und motivierter, um Grammatik zu lernen. Sie können auch einfacher die Grammatik verstehen. Zusätzlich wollen die Lehrer auch leichter, wenn die Grammatik der Lernmaterialien mit Animation als Lernmedium erklären.

UNTERSUCHUNGSMETHODE

Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung. Es wird ein bestimmtes Produkt erstellt und dann auf seine Wirksamkeit hin getestet.

Diese Untersuchung wird in der Klasse der Deutschabteilung an der staatlichen Universität von Medan durchgeführt.

Diese Erstellungsuntersuchung ist die Entwicklung einer Animation zum Thema „Die Grammatik über Präpositionen mit dem Akkusativ oder dem Dativ (wo oder wohin)“, wobei das Erstellungsmodell von Borg & Gall (1983:775) verwendet wird. Die Schritte dieses Erstellungsmodell sind folgenden:

1. Die Untersuchung und Sammlung von Information
2. Die Planung

3. Die Erstellung des Produkts
4. Die Validierung von Experten
5. Der Revision des Produkts
6. Die Testen des Hauptfeldes
7. Das Revisionprozess
8. Die Testen des OperationalenFeldes
9. Die Revision des Produkts
10. Die Verbreitung und Umsetzung

In dieser Untersuchung, wird die Schritte mit dem Nummer (1), (2), (3), (4) und (5) anwenden. Im Folgenden werden die Schritte des Entwicklungsmodells von Borg und Gall erklärt.

1) Die Informationssammlung

In dieser Phase wird die Umfrage oder ein Interview gemacht. Die Umfrage enthält Informationen, ob die Deutschlernende die schwierige Grammatik beim Lernen hat oder nicht, ob die Lehrer ein interessantes Medienbenutzer oder nicht, wenn die Grammatik lernen.

2) Die Planung

Die nächste Phase ist die Planung. Zuerst wird eine Analyse des Materials gemacht, um die schwierige Grammatikvermittlung zu wissen, dann wird die interessante Sätze geschrieben, um in Animation zu machen. In dieser Phase wird das Konzept gemacht, zum Beispiel das Konzept des Designs der Animation sowie für Satz, Thema, Hintergrund, Bilder, Stimme und Musik. Mit den Ergebnissen der Analyse kann die Herstellung von Animation als Lernmedium geplant werden.

3) Die Erstellung des Produkts

Nachdem die Daten gesammelt werden, werden sie die Erstellung der Animation im Macromedia Flash 8 verwendet werden sollen, vorbereitet. Danach wird das Lernmedium zum Thema „Präpositionen Akkusativ und Dativ“ erstellt. Das hier verwendete Material hat das Thema „die Grammatik über Präposition (woher wohin)“. Durch die Puppenanimation kann eine Vielzahl von Charakteren bestehen, zum Beispiel Tiercharakteren. Der Bär wird als ein Tiercharakter benutzt, denn der Bär ist ein Symbol des Landes von Berlin und ein lustiges Tier. Der Bär kann auch das Interesse der Deutschlernende beim Lernen von Grammatik anziehen. In dieser Animation

wird der Bär als Charakter der Menschen gebildet. Das Konzept, das in der zweiten Phase geplant wird, wird in dieser Phase benutzt.

4) Die Validierung durch Experten

In diesem Schritt wird die Animation bewertet. Dann werden die Validierung gemacht. Man soll korrigiert werden, um die Animation als Lernmedium schon gut oder nicht zu wissen. Nach der Validierung wird die Animation als Lernmedium verbessert. Diese Animation als Lernmedium wird von Experten geprüft. Die Experten sind Dozenten und deutsche Muttersprachler.

5) Der Revision des Produkts

Nachdem die Experten die Validierung gemacht haben, wird die Animation als Lernmedium mit den Umfragen verbessert.

ERGEBNIS DER UNTERSUCHUNG

Dieses Kapitel handelt von den Untersuchungsergebnissen. In diesem Kapitel werden der Prozess und die Ergebnisse der Erstellung einer Animation als Lernmedium für die Grammatik im Deutschunterricht erklärt. Die Schritte und die Ergebnisse der Untersuchung werden in diesem Kapitel erklärt.

Der Prozess der Erstellung

In dieser Untersuchung wird das Untersuchungsmodell von Borg und Gall benutzt. Dieses Modell besteht aus fünf Phasen, nämlich (1) die Untersuchung und Sammlung von Information, (2) die Planung, (3) die Erstellung des Produkts, (4) Validierung von Experten, (5) der Revision des Produkts. In diesem Kapitel wird jeder Schritt mit dem entsprechenden Ergebnis skizziert.

1. Die Untersuchung und Sammlung von Information

Dies ist die erste Phase um die Animation als Lernmedium für die Grammatik zu erstellen. In dieser Phase der Beobachtung werden Informationen über das Lernen der Deutschlernenden, ihrer Bedürfnisse und die Lernmedien im Deutschunterricht gesammelt. Die Bedürfnisse der Schüler ist, was die Medien nicht finden, dass es als eine Quelle des Lernens der Schüler beim Deutschunterricht in der Schule verwendet. Das Medium, das im Lernprozess verwendet, normalerweise nur das Buchlesen, Präsentationmedien oder Web-Lernen und Lernbedingungen.

2. Die Planung

In dieser zweiten Phase wird die Planung durchgeführt, man erhält einen Überblick über die Animationslernmedium, die entwickelt werden kann, um vorgeschriebenes Material, wie beispielsweise das Material „Präpositionen Akkusativ und Dativ“ im Deutschunterricht zu verwenden. In dieser Phase wird das Konzept gemacht, nämlich: Satz, Thema, Hintergrund, Bilder, Stimme und Musik. In dieser Phase wird das Konzept der Animation mithilfe *Macromedia Flash 8* erstellt.

a. Die Bilder

Dieses animierte Video benutzt Bären als visuelle Figur. Der Bär lebt in einem Wald, der kühl und bequem ist und mit schattigen und grünen Bäumen gefüllt ist. Denn der Bär ist ein Symbol des Landes von Berlin und ein lustiges Tier. Der Bär wird erwartet, um das Interesse der Deutschlernenden beim Lernen von Grammatik wecken zu können.

b. Der Hintergrund

Bei der Hintergrundfarbe dominiert Braun, da die braune Farbe identisch ist mit der Bärenfarbe. Die braune Farbe ist auch eine geeignete Farbe, die zu anderen Farben passt.

c. Der Satz „Präpositionen im Akkusativ und Dativ“

d. Die Stimme

Die Stimme wird von einem Muttersprachler aus Deutschland gesprochen. Deutschlernende können so nicht nur Grammatik lernen, sondern auch jedes Wort, das sie hören, richtig aussprechen.

e. Der Musikbestimmen

Das Lied, welches in diesem Video verwendet wird, ist ein Lied aus *Youtube*. Das Lied wurde ausgewählt und so angepasst, dass die Animation lebendiger wird. Die Musikinstrumente sind klassische deutsche Instrumente. Diese Musik kann die Darstellung von Lernmedien interessanter machen. Außerdem werden Deutschlernende unter Begleitung der Musik das Material erwartet, um zu verstehen und die Musik der deutschen Klassik genießen.

f. Das Thema

Das Thema dieses animierten Video ist Präpositionen Akkusativ und Dativ. Für dieses Thema wurde der Bär als Hauptdarsteller ausgewählt, um jede Bewegung aus dem Beispiel des Satzes "Präpositionen Akkusativ und Dativ" auszuführen. Der Bär ist ein Symbol des Landes von Berlin und ein lustiges

Tier, das Interesse des Betrachters wecken kann. Mit diesem Thema werden die Deutschlernenden begeisterter, die Grammatik Praepositionen Akkusativ und Dativ zu lernen. Sie können es auch leichter verstehen.

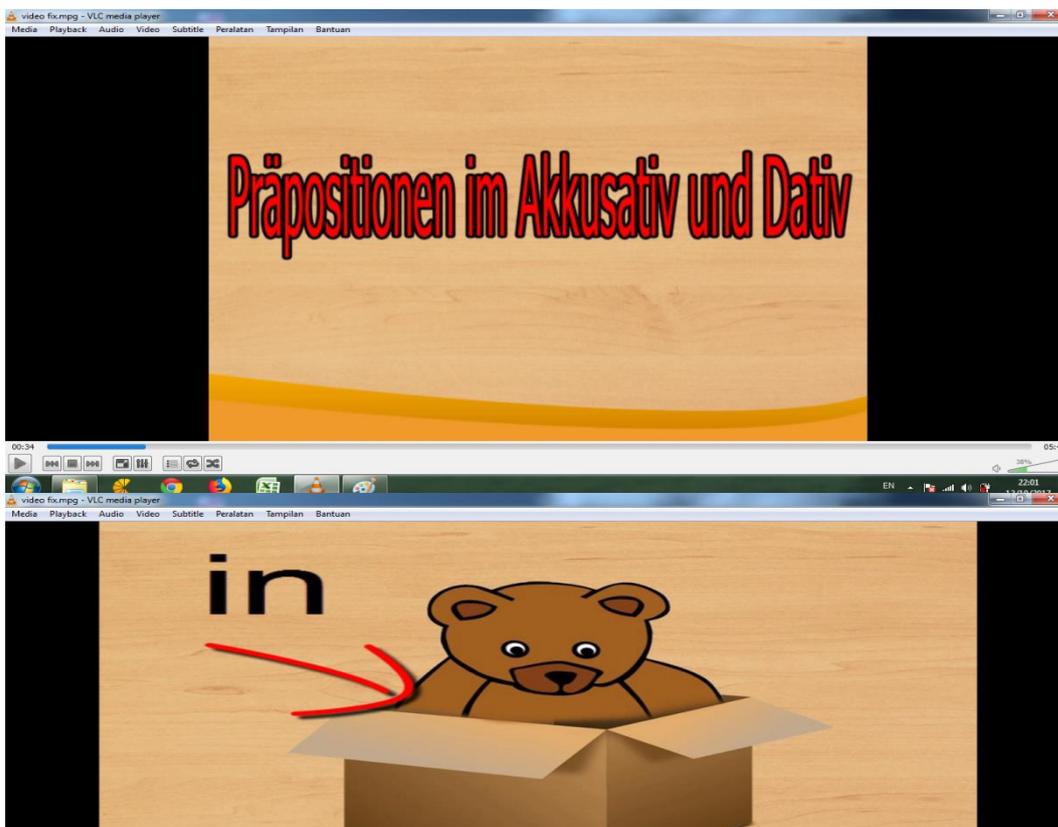
Der Ergebniss des Produkts

Das Ergebnis der Untersuchung ist eine Videoanimation mit der Anwendung *Macromedia Flash 8*. Diese Videoanimation dauert fünf Minuten 41 Sekunden und die Datei umfasst 782 MB (*Megabyte*). Die Videoanimation kann mithilfe des *GOM Players* und *VLC* geöffnet werden. Unten werden einige der Ergebnisse des Designs des Lernmediums erklärt.

a) Die Einbände des Lernmediums



b) Ein Beispiel aus dem Ergebnis für das Wort Präpositionen Akkusativ und Dativ



- c) Ein Beispiel aus dem Ergebnis für den Satz Präpositionen Akkusativ und Dativ



Information, (2) die Planung, (3) die Erstellung des Produkts, (4) die Validierung von Experten, (5) der Revision des Produkts.

2. Das Ergebnis der Erstellung einer Animation als Lernmedium für die Grammatik im Deutschunterricht ist:
 - a. Dieser Untersuchung hat eine Animation als Lernmedium für die Grammatik im Deutschunterricht erstellt, die dieser Abschlussarbeit angehängt wird.

- b. Die Erstellung einer Animation als Lernmedium für die Grammatik im Deutschunterricht wurde von Experten evaluiert. Die Evaluation umfasst die Evaluation der Wörter und der Sprache mit dem Thema „Präpositionen Akkusativ und Dativ.“

LITERATURVERZEICHNIS

- Barus, Ulian dan Suratno. 2015. *Pemanfaatan Candi Bahal sebagai Media Pembelajaran Alam Terbuka Dalam Proses Belajar Mengajar*. Medan: Perdana Mitra Handalan
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: CV ANDI
- Bunadi, Suriman dan Zeembry. 2007. *Membuat Animasi Kartu Ucapan dengan Flash 8*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Buziek, Gerd, et al. 2000. *Dynamische Visualisierung Grundlage und Anwendungsbeispiel für kartografische Animationen*. Berlin: Springer
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Eppert, Franz. 2008. *Grammatik-ABC für Deutsch als Fremdsprachen auf Zertifikatsniveau und Niveaustufen A1, A2, B1, B2*. Frankfurt: R.G. Fischer
- Fauziah, Annisa Nurul. 2014. *Fehler Analyse der Deutschen Grammatik in dem Aufsatz der Schüler XI IPA 2 SMA NEGERI 1 DRIYOREJO*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Heller, Sabine. 2008. *Charakter-Animation in Film und Fernsehen Analyse und Entwicklung von zwei und dreidimensionalen Charakteren*. Nordersredt Germany: GRINN
- MZ, Yumarlin. 2012. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS untuk Siswa Sekolah Dasar*. Sleman: Akademi Maritim Kompleks Pendidikan Wahidin
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadania Grup

Stang, Christian, et al. 2014. *Rechtschreibung und Grammatik*. Berlin: Dudenverlag

Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima

Wahyono, Teguh. 2006. *36 Jam Belajar Komputer Animasi dengan Macromedia Flash 8*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

<http://ahmadfauzihidayat.blogspot.co.id/2013/03/modul-macromedia-flash-8.html>

diunduh pada tanggal 08 Juni 2017 pukul 11.00 WIB

<https://isakabdillah.wordpress.com/author/isakabdillah/> diunduh pada tanggal 20 Juli 2017 pukul 20.00 WIB

<https://sugitoorlando.com/2014/12/14/cara-penggunaan-macromedia-flash-8/> diunduh pada tanggal 20 Juli 2017 pukul 20.05 WIB

Vopy Endang Lestari is an alumni of German language study program of Unimed, Medan.

Studia: Journal des Deutschprogramms

p-ISSN 2301-6108

e-ISSN 2654-9573

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