

DIE ERSTELLUNG EINES COMICS ALS LERNMEDIUM FÜR LESEKOMPETENZ IM DEUTSCHUNTERRICHT

Berlian Putri Sutrisno Nanico

Ahmad Bengar Harahap

Hafniati

AUSZUG

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, um eines Comics als Lernmedium für Lesekompetenz im Deutschunterricht zu erstellen. In dieser Untersuchung wurden die Lernmaterialien zum Thema Alltagsleben, Kennenlernen und im Café erstellt. Die Datenquelle dieser Untersuchung ist das Buch Studio d A1. Der Prozess besteht aus der Erklärung der Schritte von ADDIE-Modell, die Schritte bestehen aus: (1) Analyse, (2) Design, (3) Entwicklung, (4) Durchführung und (5) Bewertung. Lernmedium mit dem Application Comidea App erstellt wurden, können in den Lernprozess unterstützen und das Verständnis der deutschen Sprache. Die Qualität des Comics basierend auf der Note.

Schlüsselwörter: *Comics, Lernmedium.*

EINLEITUNG

Heute haben die Deutschlernenden weniger Interesse am Lesen. Die Deutschlernenden lesen in der Regel nur Texte, unattraktiv und langweilig. Dass die Deutschlernenden beim Schwierigkeiten haben, wird an nicht befriedigenden Testergebnissen deutlich. Diese kommen zustande, weil die Schüler nicht verstehen, was sie lesen. Leseverständnis ist eine wichtige Tätigkeit, um Wissen und Informationen zu erwerben. In den Schulen verwenden die Lehrer meist den Vortrag als Lehrmethode. Die Deutschlernenden benötigen ein Medium zur Unterstützung, um ihre Lesefähigkeiten zu verbessern und den Inhalt gelesener Texte zu verstehen. Deshalb entwickelt die Verfasserin ein Lernmedium in Form eines Comics, das dazu dienen soll, den Schülern das Leseverständnis zu erleichtern.

Lernmedium mit dem Application Comidea erstellt wurden, können in den Lernprozess unterstützen und das Verständnis der deutschen Sprache. Comidea ist eine Comic-APP über die Sie Ihre Comic-Werke erstellen und teilen können. Es ist einfacher zu bedienen und keine Notwendigkeit für irgendeine komische elementare. Die Art von Comics erstellt ist eine Mischung aus Comic Bucher und Comic Wissen. Die Daten von dieser Untersuchung ist die Redemittel mit Thema Alltagsleben (Kennenlernen, und im Café) von Buch Studio d A1. Das Lesen der Comic selbst ist

vor allem bei Deutschlernende sehr beliebt , weil der Inhalt meist lustig ist und die Geschichte nicht nur Text benutzt sondern auch durch viele interessante Bilder erzählt wird (Daryanto, 2010 : 128). Die Rolle der Comics als Lernmedium kann Phantasie und kreatives Denken fördern. Durch ein solches Lernmedium können die Deutschlernende die zu lesen den Texte mit Hilfe von Visualisierung einfacher lesen und verstehen.

Vom kognitiven Aspekt her kann ein Bild Menschen dabei helfen, sich leichter an Informationen zu erinnern. Das Ergebnis sagt aus einer Studie, dass Kinder, die eine Geschichte mit Bildern lesen, eine bessere Leistung liefern können, da durch Bilder das Verständnis verbessert werden kann.

THEORETISCHE GRUNDLAGE

Das Ziel die Validität

Die Validierung das Comics als Lernmedium besteht aus zwei Teilen.Zuerst ist die Evaluation der Wörter und der Sätze, die von dem Muttersprachler gemacht wird. Danach wird das Design evaluiert, das von Experten des Designs gemacht wird.

Die Reliabilität

Lernmedium mit dem Application Comidea erstellt wurden, können in den Lernprozess unterstützen und das Verständnis der deutschen Sprache.Neben verbessern wurde als Innovation gemacht Schüler Interesse am Lesen und Verstehen zu erhöhen. Comicsinteressant gestaltet und angepasst an die benötigten Materialien Schüler.Diese Untersuchung verwendet ADDIE Modell.ADDIE Theorie (Analyse-Design-Entwicklung-Durchführung-Bewertung). Die Schritte, die im ADDIE Modell zeigen, besteht aus: (1) Analyse, (2) Design, (3) Entwicklung, (4) Durchführung und (5) Bewertung.Der Autor verwendet die Anwendung Comidea Program Comics in der Gestaltung. Schritte, um Comics Comidea zu machen;. Werkzeuge und grundlegende Charakterbildung ,Brain-Storming, Einrichtung einer Parzelle, Storyboard und Naming, Täfelung,Spezialeffekt , und Design Cover.

Technik der Analyse die Qualität

Auf dieser Stufe wurden der Lernmedien Comics Bewertung gemacht. Diesen Schritt wird Ratschläge und Anregungen erwarten, die Qualität der Lehre Medien verbessern. Diese Experten sind deutsche Muttersprachler und Experten des Design. Die Qualität des Comics basierend auf der Note. sen werden,damit die sprachlichen Fehler verbessert werden können.

DIE DATENBESCHREIBUNG

ieses Kapitel handelt von den Untersuchungsergebnissen. In diesem Kapitel werden der Prozess und die Erstellung Eines Comics Als Lernmedium Für Lesekompetenz Im Deutschunterricht. Die Schritte und die Ergebnisse der Untersuchung werden in diesem Kapitel erklärt

Die Validität des Testitems testen

Auf dieser Stufe wurden der Lernmedien Comics Bewertung gemacht. Diesen Schritt wird Ratschläge und Anregungen erwarten, die Qualität der Lehre Medien verbessern. Diese Experten sind deutsche Muttersprachler und Experten des Design. Die Qualität des Comics basierend auf der Note. Die einer Expertin gegeben hat, ist gut mit der Note 97,5 (sehr gut).Die Kommentare einer Expertin an des Comics ist, dass die Comic ist innovativ , gut erstellt, interessant und sehr motivierend. Es ist sehr ratsam,die Texte im Comic von einem deutschen Muttersprachler noch einmal gelesen werden,damit die sprachlichen Fehler verbessert werden können.

Die Ergebnisse des Designs das Comics als Lernmedium für lesekompetenz

im Deutschunterricht

Die Einbände des Lernmediums



Ein Beispiel dem Ergebnis für das Comic kennenlernen



Ein Beispiel dem Ergebnis für das Comic im Café



Die Diskussion

Basierend auf den Ergebnisse eines Comics als Lernmedium für die lesekompetenz im Deutschunterricht wurde zusammengefasst, dass die Daten in dieser Untersuchung Redemittel aus dem Buch „Studio d A1“ In dieser Untersuchung wird die ADDIE Theori benutzt. Diese Theori besteht aus fünf Phase. Die Phasen sind (1) Analyse, (2) Design, (3) Entwicklung, (4) Durchführung und (5) Bewertung.. In diesem Kapitel wird jede Stufe mit ihrem Ergebnis erklärt. In dieser Phase der Beobachtung werden Informationen über das Lernen der Deutschlernenden, ihrer Bedürfnisse und die Lernmedien im Deutschunterricht gesammelt. Die zweite Phase ist Design. Zu diesem Zeitpunkt entwarfen die Autoren eine Comic-Story und die Lernthemen anzupassen. Der Autor verwendet die Anwendung Comidea Program Comics in der Gestaltung. Schritte, um Comics Comidea zu machen, *Tools* und grundlegende Charakterbildung, Brain-Storming, Einrichtung einer Parzelle, Storyboard und Naming, Täfelung, Spezialeffekt und Design Cover. Die nächste Phase ist die Entwicklung. Diese Phase ist die Vorbereitung aller Mittel und Materialien, die für die Erstellung der Lernmedien *Comics* verwendet werden sollen, nämlich: die Computer / Handy mit Comiidea Anwendung. Dann erstellt man das

Lernmedium das Comics mit Thema Alltags leben (Kennenlernen ,Essen und Trinken).Danach ist Durchführung. Die Umsetzung ist ein konkreter Schritt ein Lernsystem zu implementieren, das erstellt wird. Das heißt, in dieser Phase alles das entwickelt wurde, installiert ist oder in einer solchen Art und Weise angebracht, die Rollen oder Funktionen eingestellt umgesetzt werden.

Die Validierung das Comics als Lernmedium besteht aus zwei Teilen.Zuerst ist die Evaluation der Wörter und der Sätze, die von dem Muttersprachler gemacht wird. Danach wird das Design evaluiert, das von Experten des Designs gemacht wird. Danach wird in der Revisionsphase schon das Comics als Lernmedium erstellt. Von 10 Kategorien der Aspekt der Evaluation gibt die Expertin die Note vier für die neun Aspekt und 3 für die ein Aspekt (siehe Anhang V).

Basierend auf die obigen Erklärung kann zusammengefasst werden, dass die Erstellung eines Comics als Lernmedium für lesekompetenz im Deutschunterricht zum Thema „alltags leben“ aus dem Buch Studio d A1”mit der ADDIE Model sehr gut ist. Sodass die Dozenten oder die Studenten als das Lernmedium benutzen kann.

SCHLUSSFOLGERUNG

Nach den Untersuchungsergebnissen fallen die Schlussfolgerungenfolgendermaßen aus:

1. Der Prozess der Erstellung eine Comics als Lernmedium für Lesekompetenz im Deutschunterricht besteht aus der Erklärung die Schritte von ADDIE Theorien, Die Schritte besteht aus: (1) Analyse, (2) Design,(3) Entwicklung, (4) Durchführung und (5) Bewertung.
2. Das Ergebnis der Erstellung eines Comics als Lernmedium für Lesekompetenz im Deutschunterricht sind:
 - a. In dieser Untersuchung hat eines Comics als Lernmedium für lesekompetenz im Deutschunterricht erstellt,und das Produk wird in diese Abschlussarbeit angehängt.

- b. Die Erstellung eines Comics als Lernmedium für Lesekompetenz im Deutschunterricht haben von Experten evaluiert. Die Validierung des Comics als Lernmedium besteht aus zwei Teilen. Zuerst ist die Evaluation der Wörter und der Sätze, die von dem Muttersprachler gemacht wird. Danach wird das Design evaluiert, das von Experten des Designs gemacht wird. Basierend auf der obigen Meinung kann geschlossen werden, dass dieses Comics mit Comiidea app als Lernmedium beim Deutschunterricht. Als Erfindung, die alle Deutschlernende können dieses Comics mit modernen elektrischen Geräte wie PC, Handy, Android oder "Smartphone" heutzutage beim lernen passen heruntergeladen.

LITERATURVERZEICHNIS

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Azies, Furqanul dan Alwasilah, A Chaedar. 1996. *Pengajaran Bahasa Komunikatif: Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Barus, Ulian dan Suratno. 2015. *Pemanfaatan Candi Bahal sebagai Media Pembelajaran Alam Terbuka Dalam Proses Belajar Mengajar*. Medan: Perdana Mitra Handalan
- Bausch, et al. 2007. *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. Tübingen: Narr Francke
- Choiriyatuna'im Amaliya. 2014. Die Entwicklung Des Comics "Die Geschichte der Familie Gudrun Deutsch im Alltag " als unterrichtsmedien für Lesevestandis der Schuler Klasse XI SMA. Universitas Negeri surabaya. Jurnal.
- D.Meidany, Cindy .2015. *Step By Step Belajar Bahasa Jerman*. Klaten :Caesar Media Pustaka.
- Funk, Hermann. 2013. *Studio d A1 Deutsch als Fremdsprache*. Jakarta :Katalis
- Maeyama Machiko. 2008. *Ayo Bikin Komik dan Mewarnai*. Jakarta :PT Elex Media Komputindo.
- Osa Amanokawa. 2007. *Guide to Draw Manga vol4; Menggambar Komik*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Rozalena, Agustin dan Dewi, Sri komala. 2016. *Panduan Praktis Menyusun Pengembangan Karier dan Pelatihan Kariawan*. Jakarta: Raih Asa Sukses.
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima

<http://www.ninthart.com/german/>, (diakses pada 1)gelesen am 1 April 2017, um 11.00 uhr

<http://appbalo.com/apps/comidea-writing-comics-app/>,gelesen am 1 Juni 2017, um 14.00 uhr

<http://a/pengembanganaddie/ModelPembelajaran/ADDIE%20/>,gelesen am 3 Juni 2017, um 08.00 uhr

Berlian Putri Sutrisno Nanico 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>