

Die Erstellung der Folklore Als Lernmedium

Tanti Kurnia Sari

Universitas Negeri Medan, tantikurnia@unimed.ac.id

**Corresponding author:*

E-mail:

tantikurnia@unimed.ac.id

Abstract

Folklore ist eine Geschichte aus der Vergangenheit, die aus der Gesellschaft stammt und sich in der Gesellschaft mündlich entwickelt und von Generation zu Generation weitergegeben wird. Folklore umfasst unterschiedliche Kulturen und ist charakteristisch für jede Nation. Eine der Funktionen der Folklore ist als Lernmedium. Aus diesem Grund zielt diese Untersuchung darauf ab, Folklore zu einem Lernmedium für die deutsche Sprache zu entwickeln. Bei dieser Untersuchung handelt es sich um eine qualitative deskriptive Untersuchung unter Verwendung des Entwicklungsmodells von Richey und Klein, die aus Folgendem besteht: 1) Planung; 2) Entwicklung; und 3) Bewertung. Diese Untersuchung wurde am Deutschprogramm der Universitas Negeri Medan durchgeführt. Bei den Daten dieser Untersuchung handelt es sich um eine Folklore aus Nias mit dem Titel „Oyo Ba Susua“, die aus einem Buch mit dem Titel *Kisah Ikan dan Teman-temannya, Seri Antologi Fabel Nusantara* von PT. Elex Media Komputindo genommen wurde. Das Ergebnis dieser Untersuchung ist ein Bilderbuch in Form eines Daumenkinos. Die Folklore wurde ins Deutsche übersetzt. Dieses Lernmedium besteht aus Text und Übungen als materielle Bereicherung. Die Ergebnisse der Expertenbewertung ergaben, dass dieses Daumenkino als Lernmedium geeignet sei. Durch die Einführung von Folklore als Lernmedium ist es gehofft, dass die Lernmotivation steigern und gleichzeitig Folklore einführen kann.

Schlüsselwörter: Erstellung, Folklore, Lernmedien

Einführung

Folklore ist ein wichtiger Teil der Kultur und Traditionen der Gesellschaft. Sie spiegeln die Werte, Überzeugungen und Lebensweise der Menschen wider, die sie geschaffen haben. Folklore sind die uralten Traditionen, Musik, Geschichten und Aberglauben, die dazu beitragen, die menschliche Kultur zu definieren. Folklore ist eine Aussage über eine Kultur menschlicher Gruppen, die verschiedene Ereignisse erzählt, die entweder direkt oder indirekt mit ihnen zusammenhängen. Folklore sind normalerweise anonym oder der Name des Erstellers der Geschichte ist nie bekannt, und die meisten Folkloren existieren in verschiedenen Versionen, weil sie mündlich weitergegeben wurden.

In Indonesien wächst und entwickelt sich die Folklore in jeder Region gut, der die Sprache der sprechenden Gemeinschaft entspricht. Mit fortschreitender Technologie und Änderungen im Lebensstil neigt die jüngere Generation jedoch dazu, Folklore zu vergessen. Die jüngere Generation bevorzugt mittlerweile fremde Kulturen wie die koreanische Kultur. Übermäßige Liebe zu fremden Kulturen lässt sie sogar die Kultur des eigenen Landes vergessen. Eines davon ist Folklore aus Gebieten, die

zunehmend in Vergessenheit geraten, sodass befürchtet wird, dass diese Folklore einen Tages verschwinden wird. Daher ist es wichtig, diese Folklore aufzuzeichnen, damit sie nicht verloren gehen und leicht gelesen werden können.

Folklore hat eine Vielzahl von Geschichteninhalten, die interessant zu lesen und nachzuerzählen sind, da Folklore den Schülern dabei hilft, kritisches Denken über den Inhalt der Geschichte zu üben. Durch die Erforschung und das Verständnis kultureller Werte in der Folklore können Schüler ihr Wissen über kulturelle Werte erweitern, die aus der Folklore stammen und die edlen Werte der Nation als nationale Identität widerspiegeln. Wenn diese Werte im Bildungsprozess erforscht und genutzt werden, manifestieren sie sich im Sprachverhalten der Schüler, sowohl beim Zuhören als auch beim Sprechen, Lesen und Schreiben.

Es gibt viele Folklore in der Region, die als Lernmedien genutzt werden können. Die in dieser Untersuchung vorgestellte Folklore stammt von Nias und trägt den Titel „Oyo Ba Susua“. Leider ist diese Folklore vor allem bei der jüngeren Generation in Vergessenheit geraten. Damit diese Folklore einer breiten Öffentlichkeit, insbesondere der jüngeren Generation, bekannt bleiben, wurden sie zu Bilderbüchern weiterentwickelt, die auch als Lernmedien genutzt werden können. Auf diese Weise können Studierende als junge Generation die Folklore ihrer Region kennenlernen. Da die heutige junge Generation lieber über das Smartphone als über Bücher liest und lernt, liegt dieses Bilderbuch in Form eines Daumenkinos vor. So können sie es jederzeit und überall lesen.

Eine Folklore kann als Medium zum Deutschlernen verwendet werden. Die in der Fachzeitschrift *The International Journal of Social Sciences and Humanities Invention* veröffentlichten Forschungsergebnisse von Dikul und Kiting (2019) mit dem Titel „The Use of Folklore as Educational Entertainment Materials“ zeigen, dass der Einsatz von Folklore als unterhaltsames pädagogisches Lehrmaterial Schülern dabei helfen kann Steigerung des Interesses und der Konzentration im Unterricht und Fähigkeit, den Wortschatz zu bereichern und gleichzeitig durch die Anpassung an die Unterrichtsaktivitäten sehr effektiv edle Werte zu vermitteln.

Basierend auf dieser Meinung wurde ein Folklore aus Nias mit dem Titel „Oyo ba Susua“ zu einem Lernmedium entwickelt. Die Folklore wurden ins Deutsche übersetzt und mit einem Glossar und Übungen versehen. Alles ist in Form eines Daumenkinos verpackt, auf das Studierende jederzeit und überall über ihr Smartphone zugreifen können. Die Fragen dieser Untersuchung beziehen sich auf den Prozess und die Ergebnisse der Erstellung des Lernmediums. Ziel dieser Untersuchung ist es ebenfalls, den Erstellungsprozess und die Ergebnisse zu beschreiben. Es besteht die Hoffnung, dass das Ergebnis dieser Untersuchung zum Erlernen der deutschen Sprache beitragen und Studierenden beim Erlernen der deutschen Sprache helfen kann.

Der Begriff der Erstellungsuntersuchung

Diese Untersuchung ist Entwicklungsuntersuchung, die eine Art von Untersuchung ist, die darauf abzielt, bestehende Produkte, Programme oder Prozesse zu entwickeln oder zu verbessern, indem sie die Bedürfnisse und Probleme der Benutzer berücksichtigt. Die Erstellung ist eine Forschungsmethode, die bei der Herstellung bestimmter Produkte und

zum Testen der Wirksamkeit der Produkte verwendet wird. In dieser Untersuchung wird das Modell von Richey und Klein verwendet. Dieses Modell besteht aus drei Phasen, sie sind: a) Die Planung bedeutet die Tätigkeit, um ein Produkt für einen bestimmten Zweck zu erstellen. Die Produktplanung basiert auf Bedarfsanalysen, Beobachtungen, Interviews und Literaturstudien. Die erste Phase besteht darin, Daten zu finden oder zu sammeln, die als Forschungshintergrund verwendet werden sollen und Entwicklung; b) Die Erstellung ist eine Aktivität, um Produkt basierend auf dem Design zu machen; und c) Evaluation ist eine Aktivität um das Produkt zu bewerten. Die Evaluation wird von Experten gemacht. Diese Aktivität hat das Ziel, um die Vorteile und die Nachteile des Produkts zu wissen. Außerdem sind die Vorschläge von den Experten wird gebraucht, damit das Produkt gute Qualität hat und kann verwendet werden.

Der Begriff der Folklore

Folklore ist Teil der mündlichen Literatur, das von Generation zu Generation erzählt wird. Folklore kommt von den Wörtern „folk“ und „lore“. "Folk" hat die Bedeutung, die physischen, sozialen und kulturellen Merkmale einer Gruppe zu identifizieren, während "lore" einen Teil der Kultur bezeichnet, der mündlich von Generation zu Generation weitergegeben wird, begleitet von Zeichen oder mnemotechnischen Mitteln (Sulistyorini und Andalas, 2017). In der Folklore gibt es viele moralische Werte und Lokale Weisheiten, die mit der umgebenden Gemeinschaft sozialisiert werden müssen, was eine Form der Lebensordnung ist. Im Allgemeinen erzählt Folklore viel über Ereignisse in einem Gebiet oder Herkunftsort. Folklore ist auch Teil des kulturellen Ausdrucks einer Gruppe von Menschen, die sich auf verschiedene kulturelle und soziale Aspekte bezieht. Dananjaja (2001) definiert Folklore als eine form mündlicher Literatur, die aus traditionellen Gesellschaften hervorgeht und sich entwickelt, die in einer relativ festen Form und unter bestimmten Kollektiven im Laufe der Zeit unter Verwendung des Wortes Klischee produziert wird. Folklore ist ein sehr wichtiges kulturelles Erbe und muss für Kinder bewahrt werden. Folklore ist eines der kulturellen Kommunikationsmedien, das mit seinen Eigenschaften edle Wertevermittelt. Die obige Meinung von Danadjaja stimmt mit der Meinung von Nurgiyantoro überein (2010), der feststellte, dass Folklore eine Geschichte ist, die aus der Gemeinschaft stammt und sich in der Vergangenheit über Generationen in der Gesellschaft als Mittel zur Übermittlung moralischer Botschaften entwickelt hat. Diese Geschichte wurde traditionell mündlichweitergegeben.

lokalen Gemeinschaft entwickeln. Folklore wird normalerweise in freundlichen Situationen und Atmosphären von den Eltern an ihre Kinder weitergegeben. Jede Region hat eine Kultur, die sich von anderen regionalen Kulturen unterscheidet. Betrachtet man Aspekte wie Sprache, Hautfarbe, Haartyp, Lebensunterhalt, Bildungsgrad und Religion, sind natürlich auch die Traditionen der Menschen in den verschiedenen Regionen unterschiedlich. Die Existenz von Kategorien wirkt sich auch auf die Folklore aus, die sich in indonesischen lokalen Gemeinschaften entwickelt. Darüber hinaus beeinflusst die geografische Lage eines Gebiets auch die Folklore, die sich um die Gemeinde herum entwickelt, zum Beispiel unterscheidet sich die Folklore, die sich in Berggebieten entwickelt, von der Folklore, die sich in Küstengebieten entwickelt.

Folklore hat Merkmale, die mit mündlicher Literatur in Gemeinschaftstraditionen identifiziert werden. Danandjaja (2001) erwähnt die Merkmale der Folklore, sie sind: 1) Übertragung und Vererbung sind mündlich; 2) Standardformen sind traditionell und relativ tief; 3) verschiedene Versionen (mündliche Verbreitung); 4) anonym oder der Autor ist unbekannt; 5) eine Formel oder ein Gesichtsmuster haben; 6) alltäglichen Gebrauch haben; 7) pragologisch sein (nicht nach allgemeiner Logik); 8) zusammengehören und 9) schlicht oder einfach.

Der Begriff der Bildergeschichte

Bildergeschichten sind Erzählungen oder Geschichten, die anhand von Bildern oder Bildserien erzählt werden. Es kann verschiedene Formen annehmen, beispielsweise als Comic, als Bilderserie oder als Bilderserie in einem Buch. Die Bilder werden in einer bestimmten Reihenfolge präsentiert und schaffen so eine Erzählstruktur. Text- oder Sprechblasen werden häufig verwendet, um die Handlung oder den Dialog zu ergänzen und die Geschichte weiterzuentwickeln. Bildergeschichten können für verschiedene Zwecke erstellt werden. In Lernkontexten werden sie häufig eingesetzt, um das Geschichtenerzählen zu üben oder das Verständnis von Kindern für Texte und Bilder zu verbessern. Bildgeschichten können in der Werbung eingesetzt werden, um Produkte oder Dienstleistungen zu bewerben. Sie werden auch häufig in den Bereichen Kunst und visuelle Kommunikation eingesetzt.

Bildgeschichten können eine Vielzahl von Genres und Themen abdecken, von lustigen und unterhaltsamen Geschichten bis hin zu ernsten oder emotionalen Geschichten. Bilder spielen eine zentrale Rolle bei der Vermittlung der Handlung, der Charaktere und der Atmosphäre der Geschichte. Laut Mitchell ist ein Bilderbuch ein Buch, in dem es Bilder und Wörter gibt, die nicht für sich allein stehen, sondern aufeinander angewiesen sind, um eine Geschichte zu bilden (in Adipta, Maryaeni & Hasanah, 2016). Mit Bildergeschichtenbüchern wird die Motivation beim Lesen und Interpretieren des Inhalts des Geschichtenbuchs gesteigert. Bildergeschichtenbücher sind eine Art Bilderbuch, bei dem die Bildkomponente dominanter ist als der Lesetext.

Die ibisPaint-Anwendung und Heyzine-Anwendung

ibisPaint ist eine App, die mit dem Wunsch begann, die Freude am digitalen Zeichnen durch Videos zu teilen, die den tatsächlichen Zeichenprozess der Benutzer zeigen. Es ist eine soziale Zeichen-App, bei der genau dieses Konzept über Smartphones, Tablets und andere Geräte zum Leben erweckt wird. Diese Anwendung bietet viele Vorteile, insbesondere im Hinblick auf Praktikabilität und Kosteneinsparungen. Mit IbisPaint kann man verschiedene Werkzeuge verwenden, die man nicht mit sich führen muss, wie zum Beispiel das Zeichnen in einem Zeichenbuch. Die Nutzung ist kostenlos. Darüber hinaus bietet IbisPaint auch viele Funktionen, die es uns definitiv erleichtern werden zeichnen. Die ibisPaint-Anwendung ist einfach zu verwenden. Diese Designanwendung wurde unter Berücksichtigung der einfachen Benutzeroberfläche entwickelt. Dadurch ist diese Anwendung für Benutzer jedoch leicht zugänglich. Die Anordnung der Funktionen und Menüs ist so gestaltet, dass sie für Designer leicht zu verwenden und zu finden sind. Die Werkzeugoptionen wie Pinsel, Farben, Eimer und andere sind einfach zu verwenden, da sie gut strukturiert und organisiert sind. Die

Anordnung der Funktionen ist so gestaltet, dass Benutzer beim Entwerfen leicht darauf zugreifen können.

Heyzine Flipbook Maker ist ein erstklassiges Tool, mit dem Benutzer PDFs schnell und effizient in Daumenkinos konvertieren können. Es handelt sich um eine Online-Plattform, die zahlreiche Funktionen zur individuellen Anpassung bietet, darunter eine Vielzahl von Vorlagen und Medienintegrationen. Es richtet sich an Benutzer, die eine benutzerfreundliche und dennoch anspruchsvolle Funktionalität suchen. Heyzine hat mehrere Vorteile, darunter: 1) Intuitive Benutzeroberfläche, bei der die Heyzine- Benutzeroberfläche einfach zu bedienen ist und dadurch die Lernkurve für neue Benutzer verkürzt; 2) Hochwertiges Daumenkino, bei dem dieses Tool hohe Qualitätsstandards bei der Ausgabe beibehält und so ein ästhetisches und interaktives Daumenkino erstellt; 3) Kompatibilität, was bedeutet, dass mit Heyzine erstellte Flipbooks auf allen Geräten und Webbrowsern kompatibel sind und so ein nahtloses Benutzererlebnis gewährleisten; und 5) Anpassbare Elemente, da das Tool über eine Vielzahl von Anpassungsoptionen verfügt, darunter Vorlagen, Hintergründe und Steuerungseinstellungen.

Methode

Bei dieser Untersuchung handelt es sich um eine Entwicklungsuntersuchung, bei der Folklore aus Nias in Bilderbuch in Form von Daumenkino umgewandelt werden, die als Medium zum Deutschlernen genutzt werden können. Diese Untersuchung ist eine deskriptive qualitative Untersuchung und verwendet die Theorie von Richey und Klein, die aus drei Phasen besteht, sie sind: 1) Planung (die Folklore übersetzen, und Design entwerfen), 2) Erstellung (das Daumenkino basierend auf dem Design erstellen), und 3) Evaluation (das Produkt validieren). Die Daten dieser Untersuchung sind die Sätze in der Folklore *Oyo Ba Susua*, die aus dem Buch mit dem Titel *Kisah Ikan dan Teman-Temannya, Seri Antologi Fabel Nusantara* von Atisah, Desi Nurul Anggraini, et al genommen wird.

Ergebnisse

Das Ergebnis dieser Untersuchung ist ein Bilderbuch in Form von Daumenkino mit dem Titel „Oyo ba Susua“, das aus 24 Seiten besteht. Dieses Buch präsentiert auch interessante Bilder. Nicht nur der Erzähltext ist auf Deutsch, dieses Buch ist auch mit einem Glossar ausgestattet. Es enthält 64 Vokabeln, die den Studierenden helfen sollen, den Inhalt der Geschichte zu verstehen und ihren Wortschatz zu erweitern. Darüber hinaus sind im Daumenkino Übungen mit Fragen zum Leseverständnis, zur Wortschatzbeherrschung, zum Sprechen und zum Hörverständnis per Audio enthalten. Die gesamte Übung besteht aus 20 Fragen, abgesehen von Fragen zur Schreib- und Sprechübung. Dieses Daumenkino ist unter dem Link <https://heyzine.com/flip-book/417db99795.html> verfügbar.

Diskussion

Es wurde nicht viel getan, um regionale Folklore zu einem Medium zum Erlernen der deutschen Sprache zu entwickeln. Tatsächlich bietet die Verwendung von Folklore als Lernmedium viele Vorteile, beispielsweise die Erhaltung der Folklore selbst durch ihre

Einführung in die jüngere Generation. Die in der Folklore enthaltenen moralischen Botschaften können dazu beitragen, den Charakter der Studierende zu entwickeln. Denn diese moralische Botschaft enthält lokale Weisheiten als Teil der Kultur des Landes, die von der jüngeren Generation nicht vergessen werden sollten.

Folklore kann ein interessantes Medium zum Deutschlernen sein, wie in dieser Untersuchung gezeigt wurde. Der Prozess der Erstellung von Lernmedien in Form von Bilderbuch im Flipbook-Format orientiert sich an der Entwicklungstheorie von Richey und Klein, die aus drei Phasen besteht, sie sind: 1) Planung, 2) Erstellung und 3) Evaluation. Die Erklärung jeder Phase mit ihrem Ergebnis kann man folgendermaßen lesen:

Die Planung

Die Planung bedeutet die Tätigkeit, um ein Produkt für einen bestimmten Zweck zu erstellen. Die Produktplanung basiert auf Bedarfsanalysen, Beobachtungen, Interviews und Literaturstudien. Die erste Phase besteht darin, Daten zu finden oder zu sammeln, die als Forschungshintergrund verwendet werden sollen. In der Planungsphase wurden mehrere Aktivitäten durchgeführt, um Lernmedien aus der Folklore von Nias im Daumenkino-Format zu gestalten. Diese Aktivitäten sind:

Literaturstudium, bzw. nach den vertrauenswürdigsten Quellen für Folklore suchen.

Bei dieser Aktivität geht es darum, gründliche Recherchen durchzuführen, um glaubwürdige Quellen oder Referenzen für die zu entwickelnde Folklore zu finden. Es gibt viele Folklore aus Nias, die sowohl in Folklorebüchern als auch im Internet zu finden sind. Auch der Inhalt dieser Folklore variiert. Daher wird eine Analyse der Folklore durch den Vergleich der Geschichten durchgeführt, um eine wirklich genaue Geschichte zu erhalten. Basierend auf der Analyse der Literaturrecherche wurde die Folklore „Oyo ba Susua“ ermittelt, das dem Buch mit dem Titel *Kisah Ikan dan Teman-temannya, Seri Antologi Fabel Nusantara* entnommen wurde, geschrieben von Atisah, Desi Nurul Anggraini, et al. Diese Datenquelle wurde ausgewählt, weil die Geschichte im Vergleich mit derselben Folklore aus verschiedenen Quellen wirklich originell ist.

Folklore übersetzen.

Nachdem eine gültige Geschichte vorliegt, besteht die nächste Aktivität darin, die Folklore ins Deutsche zu übersetzen. Die Übersetzung erfolgt unter Beibehaltung der Bedeutung und Botschaft der Geschichte und unter Verwendung von Wörtern und Sätzen, die für den Leser leicht verständlich sind. Der Übersetzungsprozess wird sehr sorgfältig durchgeführt, damit Wörter, die kulturelle Konzepte enthalten, korrekt übertragen werden können. Dies geschieht, um sicherzustellen, dass die Nachricht der Geschichte gut vermittelt werden kann.

Übersetzungsvalidierung durch Übersetzungsexperten.

Der übersetzte Text wird dann von einem Übersetzungsexperten validiert, damit die Übersetzung angemessen und korrekt ist. Der Übersetzungsexperte beurteilt die Qualität der Übersetzung, um sicherzustellen, dass die Übersetzung keine Fehler oder Unklarheiten enthält.

Vorbereitung von Glossarmaterial und Übungsfragen

Die Auswahl der Wörter als Glossar erfolgt sorgfältig, sodass es sich bei dem angezeigten Vokabular um neues Vokabular handelt, das den Wortschatz der Schüler erweitern kann. Darüber hinaus ist das Vokabular im Glossar auch dazu gedacht, dass die Studierenden den Inhalt der Geschichte verstehen können. Nach sorgfältiger Überlegung wurden 64 Vokabeln

ermittelt, die in einem Glossar zusammengestellt wurden. Die nächste Aktivität besteht darin, Übungsfragen vorzubereiten, um den Lernstoff zu bereichern. Übungsfragen bestehen aus: Multiple Choice und Vervollständigung von Texten und Sätzen. Es gibt auch Schreib- und Sprechübungen.

Bildern von Charakteren und Schauplätzen im Zusammenhang mit Folklore erstellen.

Bevor mit dem Zeichnen der Charaktere und Schauplätze begonnen wird, müssen zunächst die Inhalte der Folklore und die darin enthaltenen Charaktere verstanden werden. Dies geschieht, um für jeden Charakter und jede Einstellung das richtige Bild zu erhalten. In dieser Folklore gibt es nicht viele Charaktere, es gibt nur zwei Aale und einen kleinen Fisch, daher ist das Zeichnen der Charaktere nicht so schwierig. Allerdings muss man bei der Beschreibung des Schauplatzes vorsichtig sein, damit er mit der Beschreibung des Schauplatzes in der Geschichte übereinstimmt. Auch auf die Farbauswahl wird so gut wie möglich geachtet, damit das erstellte Daumenkino ansprechende Farben aufweist und nicht langweilig wirkt. Ebenso muss man auf die Wahl der Buchstaben achten, die gewählten Buchstaben sind gut zu sehen und zu lesen, damit das Lesen von Volksmärchen im Daumenkino nicht erschwert wird.

Das Design des Daumenkinos bestimmen.

Bei dieser Aktivität wird das Design des Daumenkinos festgelegt, einschließlich Layout, Illustrationen und anderen visuellen Aspekten. Ausgehend von der Titelseite werden die Inhalte der Geschichte, Bilder und Schulungsmaterialien so angeordnet, dass die Komposition für jede Seite stimmt. Auf diese Weise gibt es keine Seiten im Buch, die eine schlechte Zusammensetzung haben. Der Aspekt der Bequemlichkeit für die Leser muss unbedingt berücksichtigt werden. Es ist auch wichtig sicherzustellen, dass das gewählte Design wirklich zur Folklore passt und die Vision gut vermittelt.

Die Erstellung

Die zweite Phase bei der Erstellung des Bilderbuches im Daumenkino-Format ist die Erstellungsphase. Als Erstes müssen Bilder erstellt werden, die den Inhalt der Geschichte unterstützen. Die Bilder wurden mit der ibisPaint-Anwendung erstellt. Nachdem das Bild erstellt wurde, wird es im PDF-Format gespeichert, um es anschließend in ein Daumenkino einzufügen. Nachdem Sie die PDF-Datei heruntergeladen haben, kann man die Heyzine-Anwendung öffnen, um ein Daumenkino zu erstellen. Als nächstes muss man die von ibisPaint heruntergeladene PDF-Datei in die Heyzine-App hochladen. Das Flipbook-Modell und die Geschwindigkeit können nach Wunsch angepasst werden. Auf Wunsch können auch Soundeffekte oder Musik hinzugefügt werden. Der letzte Schritt besteht darin, das Daumenkino zu speichern und es mit Freunden oder der Öffentlichkeit zu teilen.

Die Evaluation

Die Evaluation ist die letzte Phase. In dieser Phase wird das Daumenkino von dem Medienexperte validiert. Die Validierung wird gemacht um herauszufinden, ob das Daumenkino schon gut oder braucht noch Verbesserung ist. Die Validierung wird unter folgende Kriterien gemacht, sie sind: 1) Klarheit bei der Verwendung einer angemessenen und konsistenten Sprache in Daumenkinos, 2) Designqualität des Daumenkinos, 3) Die

Attraktivität des Daumenkinos, 4) Die Qualität der Falten im Daumenkino, 5) Auf jeder Seite eines Daumenkinos werden immer Bilder verwendet, 6) Daumenkino ist systematisch geordnet, 7) Die Variation der verwendeten Buchstaben des Daumenkinos, 8) Farbharmonie des Daumenkinos, 9) Verwendung von Farben und Bildern des Daumenkinos, 10) Eignung des Design im Daumenkinos, das mit der Originalgesichte entwickelt wurde. Die Ergebnisse der Evaluation von Lernmedien in Form von Flipbooks durch Medienexperten sind die Grundlage für die Verbesserung dieser Lernmedien. Aus diesem Grund wurden mehrere Überarbeitungen auf Basis von Expertenvorschlägen als Verbesserungen durchgeführt, bis Lernmedien im Flipbook-Format erstellt wurden, die für den Lerneinsatz geeignet waren.

Die Auswahl der Folklore *Oyo Ba Susua* basiert darauf, dass diese Folklore derzeit unter Jungen Menschen weniger bekannt ist, da junge Menschen zu dieser Zeit nicht daran interessiert sind, Gesichten mit Bücher zu lesen, sondern sie für Mobiletelefone interessieren. Damit die Folklore *Oyo Ba Susua* bekannt und lesbar ist, wird diese Folklore ins Deutsche übersetzt und zu einem interessanten Lernmedium im Daumenkino Format verarbeitet. Mit diesen Lernmedien können Lese-, Hör-, Schreib- und Sprechfähigkeiten geübt werden. Das Daumenkino Format wurde gewählt, damit dieses Lernmedium jederzeit und überall per Smartphone genutzt werden können. Durch farbenfrohe Daumenkinos mit interessanten Bildern soll das Leseinteresse der Schüler gesteigert werden, so dass sie nicht nur Sprachkenntnisse erlernen, sondern auch fast vergessene Folklore kennenlernen.

Fazit/ Zusammenfassung

Nach den untersuchungsergebnissen fallen die Schlussfolgerungen folgendermaßen aus, Der Prozess der Erstellung eines Bilderbuches im Daumenkino-Format verwenden die Schritten der Theorie von Richey und Klein. Diese Theorie besteht aus drei Phasen, sie sind: 1) Planung (die Datenquelle bestimmen, die Folklore übersetzen, und Design entwerfen), 2) Erstellung (Erstellen eines Daumenkinos basierend auf dem Design, das in der vorherigen Phase erstellt wurde, mit Hilfe der ibisPaint-Anwendung zum Zeichnen und der Heyzine-Anwendung zum Erstellen des Daumenkinos), und 3) Evaluation (Validierung des Produkts durch Medienexperten). Das Produkt der Untersuchung ist ein Bilderbuch im Daumenkino-Format, das aus 24 Seiten besteht. Jede Seite ist mit Bildern aus der Geschichte ausgestattet. In diesem Buch gibt es auch Glossar und Übungen zum Lesen, Schreiben und Sprechen. Aus den Ergebnissen der Expertenbewertung ergab das Folkloresbuches sehr gut.

Empfehlungen/vorschläge

Indonesien hat so viel regionale Literatur wie Folklore. Leider werden viele dieser Folklore von der heutigen jungen Generation nicht mehr erkannt. Wenn diese Folklore nicht sofort erhalten bleiben, besteht die Befürchtung, dass sie in Vergessenheit geraten und schließlich verloren gehen. Jede Folklore enthalten nicht nur gute moralische Botschaften, sondern gibt es auch lokale Weisheiten, die sich sehr gut auf die Charakterbildung von Jugendlichen auswirken. Aus diesem Grund wird empfohlen, Folklore als Forschungsobjekt zu nutzen, sowohl in der Literaturrecherche als auch in der Entwicklungsforschung, und zwar in Form der Entwicklung von Lernmedien, illustrierten Geschichten sowie gedruckten Comics und Online-Comics.

Referenzen

- Adipta, Maryaeni., & Hasanah. (1016). *Teori penelitian dan pengembangan*. Jurnal Pendidikan, 1 (5), 989-991.
- Danandjaja, J. (2001). *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, Dan Lain-Lain*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Dikul, J., & Kiting, R. (2019). *The Use of Folklore as Educational Entertainment Materials*. The International Journal of Social Sciences and Humanities Invention, 6(6), 5521- 5523. <https://doi.org/10.18535/ijsshi/v6i6.06>
- Nurdiyantoro, B. 2010. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Jogjakarta: Gajah Mada University Press.
- Richey, R. C., & Klein, J. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Sulistiyorini, D. & Andalas, E. F. (2017). *Sastra Lisan: Kajian Teori dan Penerapannya dalam Penelitian*. Malang: Penerbit Madani.