

# KAPITEL I

## EINLEITUNG

### A. Der Hintergrund

Fremdsprachen sind ein wichtiges Medium bei der Kommunikation. Deutsch ist eine der wichtigsten Sprachen in Europa. Um eine fremde Sprache zu lernen, müssen die Studenten vier Kompetenzen beherrschen, diese sind; Sprechfertigkeit, Hörverstehen, Leseverstehen und Schreibfertigkeit. Die deutsche Sprache ist die nationale Sprache in verschiedenen Ländern, wie zum Beispiel in der Schweiz, in Luxemburg, in Belgien, in Österreich und in Deutschland. Deutsch als Fremdsprache ist eine interessante Sprache, weil es viele Unterschiede zu unserer Muttersprache gibt (<https://www.tatsachen-ueber-deutschland.de/id/kategori/kebudayaan-dan-media/bahasa-yang-menarik>).

Heutzutage kann man sich kaum den Fremdsprachenunterricht ohne Landeskunde vorstellen. Die Landeskunde befasst sich mit einer Gesellschaft in ihrer aktuellen Entwicklung und umfasst die ganze Menge von verschiedenen Themen, die mit dieser Gesellschaft und mit dem von ihr bewohnten Land eng verbunden sind. Zu den vorhandenen Themen gehören z.B. Politik, Wirtschaft, Ökonomie und Kultur. Im Laufe der Zeit wurden sowohl die Rolle als auch die Aufgaben der Landeskunde im Fremdsprachenunterricht geändert. Es ist klar geworden, dass der Fremdsprachenunterricht ohne landeskundliches Wissen kaum möglich und erfolgreich ist. Dieses Wissen ermöglicht, die Sprache als Kommunikationsmittel adäquat zu verwenden, ohne jemanden z.B. zu beleidigen

und hilft gleichzeitig, potentielle Sprachfehler zu vermeiden. Nachdem es sich herausgestellt hatte, dass die Sprache an sich und reines theoretisches Buchstudium dem Lernenden nicht mehr ausreichen, wurde die Verbindung von Sprache und Weltansicht deutlich. Damit der Unterricht erfolgreich realisiert werden kann, muss es zur Verbindung von Sprache und Landeskunde kommen und als eine solche Einheit sollen die beiden im Unterricht vermittelt werden

Deutsch ist eine Fremdsprache, die an der staatlichen Universität von Medan gelernt wird. Es gibt viele Gründe, warum landeskundliche Kenntnisse im Fremdsprachenunterricht vermittelt werden sollen. Weil die Sprache als Kommunikationsmittel nicht ohne Bezug zu der Gesellschaft, in der die Sprecher dieser Sprache leben, vermittelt und erlernt werden kann, hat die Landeskunde eine zentrale Rolle zu erfüllen; darunter ist zu erwähnen: die Vermittlung der Kenntnisse, über die der Lernende verfügen muss, um sich im fremden Land zurechtfinden und die Sprache angemessen verwenden zu können. Um erfolgreich mit den Muttersprachlern zu kommunizieren, braucht man nicht nur den Wortschatz sondern auch die Mentalität der Menschen, ihre Gewohnheiten und Verhaltensweisen in konkreten Alltagssituationen kennen zu lernen, d.h. der Lerner soll einiges über die zielsprachliche Gesellschaft erfahren, um die eventuellen Fehler und Missverständnisse im Kontakt mit ihnen vermeiden zu können. Es ist selbstverständlich, wenn man eine Fremdsprache lernt, so möchte man auch Informationen über die Menschen, die diese Sprache sprechen und über die Kultur des Landes erwerben. Die Lehrbücher sind Studio d A1, A2 und B1.

Das Buch Studio d A1 ist ein Niveau A1 Deutschbuch. Wenn man mit dem Buch Studio d A1 gelernt hat, kann man über Cafe, im Sprachkurs, Städte-Länder-Sprachen, Menschen und Häuser, Termine, Orientierung, Berufe, Berlin sehen, Ferien und Urlaub, Essen und Trinken, Kleidung und Wetter, Körper und Gesundheit erzählen. Das Kapitel „Städte-Länder-Sprachen“ handelt von Sehenswürdigkeiten in Europa, Sprachen in Europa, Nachbarsprachen, Landkarten und Grammatik (Präteritum von sein, W-Frage, Aussagesatz und Satzfrage). Die Studenten haben das Thema „ Städte-Länder-Sprachen“ im ersten Semester gelernt.

Von 9. bis 10. April 2019 wurde den Studenten in der Deutschabteilung eine Umfrage gegeben. Aus dem Ergebnis dieser Umfrage ergibt sich, 1. Ob die Studenten gern Deutsch mit dem Lernmedium lernen, 2. Ob die Studenten ein Lernmedium beim Deutschunterricht zum Thema „Städte-Länder-Sprachen“ verwendet haben, 3. Ob das Lernmedium interessant oder nicht ist, 4. Ob die Medien einfach zu verwenden ist, 5. Ob die Studenten den Lernstoff mit der Verwendung des Lernspiels erinnern können, 6. Ob die Studenten gern auf Deutsch mit der Verwendung des Lernspiels beim Lernprozess kommunizieren. 7. Ob die Studenten den Lernstoff mit der Verwendung des Lernspiels beherrschen können, 8. Ob das Lernspiel der Sprachfähigkeit erfüllt, 9. Ob die Studenten Schwierigkeiten beim Lernen zum Thema „Städte-Länder-Sprachen“ haben, 10. Ob die Studenten Lernspiel beim Deutschunterricht zum Thema „Städte-Länder-Sprachen“ verwendet haben, 11. Ob die Studenten gern auf Deutsch mit der Verwendung des Lernspiels beim Lernprozess lernen, 12. Ob die Studenten

*Software Adobe Flash CS 3* wissen, 13. Ob die Studenten das Lernspiel „Wort erraten“ beim Deutschunterricht mit der *Software Adobe Flash CS 3* verwendet haben, 14. Ob die Verwendung des Lernspiels „Wort erraten“ die deutsche Wortschätze steigern kann, 15. Ob die Studenten einverstanden sind, dass „Wort erraten“ als ein innovatives Lernmedium ist.

Es gibt viele Arten von Medien. Arsyad in Musfiquon (2012: 48) erklärt, dass Medium in zwei Kategorien klassifiziert werden kann :

1. Die traditionellen Medien sind folgende :

- a) Projizierende visuelle Mittel (Overhead-Projektoren, Dias, Filme Streifen),
- b) Nicht projizierende visuelle Medien (Bilder, Plakate, Fotografien, Grafiken, Infotafeln, Ausstellung),
- c) Audio (Kassette, Audio),
- d) Multimedien (Sound Folie)
- e) Projizierende dynamische Medien (Film, Fernsehen, Video),
- f) Printmedien (Lehrbücher, Module, Zeitschriften, *Hand out*)
- g) Spiele (Würfelspiel, Schnellespiel, usw),
- h) Die Realität (Model, die Puppe, die Landkarte).

2. Modernste Medien sind folgende :

- a) Medien-basierte Kommunikation (teleconferensi, *E-Learning*) und

b) Mikroprozessor-basierte Medien (Computerspiele, Hypermedia)

Es gibt zum Beispiel Medien, die nur als Hilfsmittel verwendet werden können. Webster (in Azhar , 2013:5) drückt aus, dass man mit einem Medium die Informationen vermitteln kann. Das Medium kann auch die Gedanken, Gefühle und die Aufmerksamkeit der Studenten anregen, und das Medium kann Studenten zum Lernen motivieren. Die Medienarten, die im Unterricht verwendet werden können, sind zum Beispiel visuelle Medien, Audio-Medien, audio-visuelle Medien, Objektmedien und Computermedien. Computermedien sind für die Gestaltung eines modernen, interessanten Unterrichts besonders geeignet. Fast alle Altersgruppen können inzwischen einen Computer benutzen. Der Computer ist eine Maschine, die dem Menschen bei seiner Arbeit helfen kann. Das Computermedium wird oft als Multilernmedium bezeichnet, weil der Computer gut ist, um die Nachrichten mithilfe von visuellen Medien, Audio-Medien, Textmedien oder durch Aufzeichnungen zu übermitteln. In dieser Untersuchung wird ein Lernspiel mit Software Adobe Flash CS3 erstellt.

Adobe Flash CS3 ist der Animationssoftware von Adobe Inc.. Script (2008: 2) erläutert, dass es sich bei Adobe Flash CS3 um eine animierte Grafiksoftware handelt, die Erstellung von Präsentation , Animationen, Anzeigen, Spielen, und auch Webseiten , mit der Grafikobjekte erstellt werden können, die ohne Grafiksoftware direkt in Grafikobjekten erstellt werden können. Adobe Flash CS 6 ist eine Sammlung der neuesten Software von Adobe. Das Programm verfügt über viele Funktionen, wie zum Beispiel die Schaffung animierter Objekte, die Erstellung von Präsentation , Animationen, Anzeigen, und auch

Webseiten, die für die Herstellung von Animationsfilmen verwendet werden. (Westriningsih, 2012: 2). Basierend auf der obigen Beschreibung wäre es sinnvoll ein Lernspiel mit Adobe Flash CS3 zu entwickeln.

### **B. Der Fokus der Untersuchung**

Diese Untersuchung fokussiert sich auf die Erstellung eines Lernspiels „Wort erraten“ mit Adobe Flash CS 3 zum Thema „ Städte-Länder-Sprachen“ für den Deutschunterricht.

### **C. Das Untersuchungsproblem**

Die Probleme dieser Untersuchung sind :

1. Wie ist der Prozess der Erstellung eines Lernspiel für den Deutschunterricht Niveau A 1 mit Adobe Flash CS 3 zum Thema „ Städte-Länder-Sprachen“?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung eines Lernspiel für den Deutschunterricht Niveau A 1 mit Adobe Flash CS 3 zum Thema „Städte-Länder-Sprachen“?

### **D. Das Untersuchungsziel**

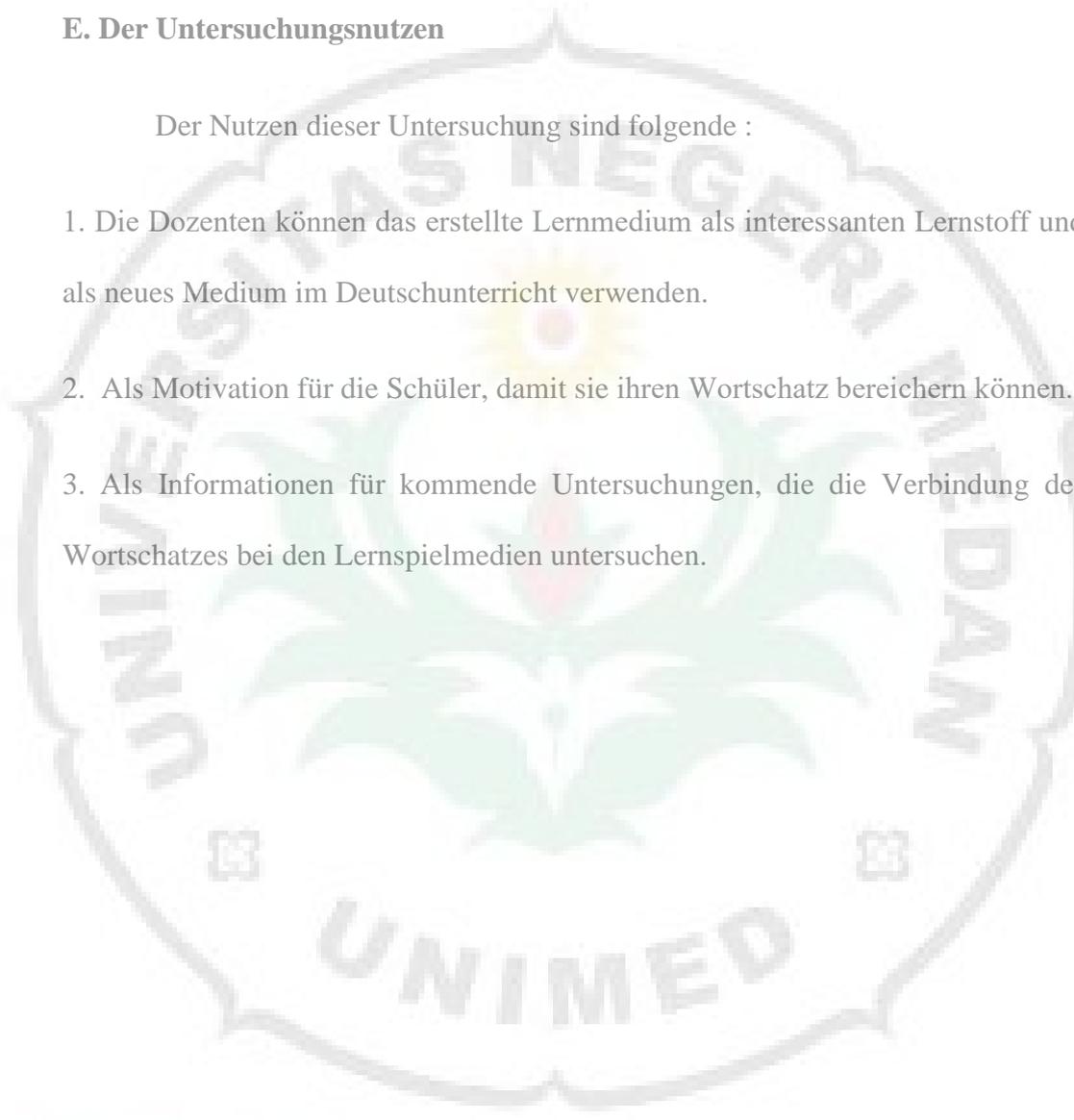
Die Ziele diese Untersuchung sind folgende :

1. Den Prozess der Erstellung des Lernspiels „Städte-Länder-Sprachen“ für den Deutschunterricht Niveau A1 zu erklären.
2. Das Ergebnis der Erstellung des Lernspiels „Städte-Länder-Sprachen“ für den Deutschunterricht Niveau A1 darzustellen.

### E. Der Untersuchungsnutzen

Der Nutzen dieser Untersuchung sind folgende :

1. Die Dozenten können das erstellte Lernmedium als interessanten Lernstoff und als neues Medium im Deutschunterricht verwenden.
2. Als Motivation für die Schüler, damit sie ihren Wortschatz bereichern können.
3. Als Informationen für kommende Untersuchungen, die die Verbindung des Wortschatzes bei den Lernspielmedien untersuchen.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY