

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. DER HINTERGRUND

Heutzutage gilt Sprachlernen als Notwendigkeit, denn Sprache ist ganz wichtig als Kommunikationsmittel im Leben. Die Leute lernen nicht nur Indonesisch als Muttersprache, sondern auch Fremdsprachen. Einer darunter ist Deutsch. Es gibt viele Wege Deutsch zu lernen. Die Lernende können von einem Deutschlehrbuch und auch durch Deutschmagazine lernen, oder sich einfach mit Deutschen unterhalten. Ein vorschlagender Weg ist durch ein Lernmedium. Dadurch können die Deutschlernende es ganz leicht lernen.

Das Lernmedium hat viele Arten. Herry(2007:6.31) erklärt, es drei Arten des Lernmediums gibt, die entwickelt und benutzt können werden, nämlich Visualmedium ist ein Medium, das nur gesehen werden kann, besteht aus ein Medium, das oder nicht werden kann. Audiomedium ist ein Medium, das auditive Nachricht enthielt, kann die Gedanken, das Gefühl, die Aufmerksamkeit und den Wille aufreizen, um das Lernstoff zu lernen. Audio Visual Medium ist eine Kombination zwischen Audiomedium und Visualmedium.

Hamalik (2008) erklärt, dass die Funktionen des Lernmediums ist die effektive Situation im Lernprozess zu verkörpern. Die Verwendung des Mediums ist ein wichtiges Teil in einem Lernprozess. Ein Lernmedium ist sehr wichtig, um Lernziel zu erreichen. Die Verwendung des Mediums wird benutzt, um das Lernprozess zu beschleunigen. Dieser Gebrauch wird bedeutet, um die Qualität der Ausbildung zu beherrschen.

Basierend auf obigen Aussage, kann zusammengefasst werden, dass ein Lernmedium sehr wichtig in einem Lernprozess ist. Deshalb wird diese Untersuchung getan, um ein leichtes Spiel für das Seminar **“Deutsche Geschichte”** als Lernmedium zu entwicklung.

B. DIE PROBLEMDIDENTIFIZIERUNG

1. Was ist der Begriff des Mediums?
2. Was ist der Begriff des Lernmediums?
3. Was ist das Problem über das Lernmedium?
4. Was ist das Problem über das Seminar um deutsche Geschichte zu benutzen?
5. Was ist das Problem über das Seminar deutsche Geschichte?

C. FOKUS DER UNTERSUCHUNG

Das Problem wird begrenzt, um *ein Lernmedium nämlich ein Spiel für das Studium deutschen Geschichte* zu erstellen.

D. DAS UNTERSUCHUNGSPROBLEM

Die Probleme von dieser Untersuchung sind :

1. Wie ist der Prozess der Erstellung des Spiels für das Seminar deutsche Geschichte beschreiben?
2. Wie ist das Ergebniss der Erstellung des Spiels für das Seminar deutsche Geschichte?

E. DAS UNTERSUCHUNGSZIEL

Die Ziele von dieser Untersuchung sind :

1. Zu beschreiben, wie der Prozess der Erstellung des Spiels für das Seminar deutsche Geschichte ist.
2. Zu erfahren, wie das Ergebnis der Erstellung für das Seminar deutsche Geschichte ist.

F. DIE UNTERSUCHUNGSNUTZEN

1. Dieses Lernmedium können von den Deutschlernenden zum Lernen.
2. Für allgemeine Leser kann dieses Spiel als Referenzquelle verwendet werden, um deutsche Geschichte zu verstehen.



THE
Character Building
UNIVERSITY