

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Hintergrund des Problems

Die Fortschrittliche Technologie kann zur Unterstützung des Lernens genutzt werden. Es kann bei der Ernung des Kurrikulum und der Entwicklung von Lerntechniken verwendet werden.

Neben der Lerntechnik wird auch Sprechtechniken rasch entwickelt. Sprache wird in der Zeit der Globalisierung gebraucht besonders Fremdsprache. Fremdsprachen werden als Brücke zu ausländischen Menschen in der Kommunikation benutzt. Eine der Fremdsprache ist Deutsche Sprache. Die Deutsche Sprache wird in der Staatliche Universität von Medan gelehrt.

Beim Deutschlernen soll man vier Fähigkeiten beherrschen. Diese sind Hörverstehen, Sprechfertigkeit, Schreibfertigkeit, Leseverstehen. Diese vier Fertigkeiten werden beim Lernprozess integriert gelernt. Eine der wichtigen Fertigkeiten ist Sprechen. Sprechen wird jeden Tag bei der Kommunikation benutzt. Um den Erfolg des Lernziel zu erreichen soll die Lehrende Variationen beim Lernprozess geben. Die Sprechfertigkeit von Studierenden soll öfter geübt werden, um Deutsch besser sprechen zu können. Viele Lerntechniken können angewendet werden. Diese neue Technik wird basierend auf traditionelles Spiel entwickeln.

Aufgrund der Beobachtungen des deutsch Studiengangs haben die Studierenden nach wie vor viele Schwierigkeiten, Deutsch zu sprechen und der

Fragebogen wurde auch durch Übungsaufgaben bewiesen.. Zum Beispiel: Die Studierenden sind immer noch leise, wenn sie Fragen von Dozenten gestellt bekommen, und die Studierenden trauen sich immer noch nicht, mit Muttersprachlern zu kommunizieren.

Deshalb entwickelten der Verfasser eine traditionelle indonesische Spielertechnik als Übung zum Erlernen der deutschen Sprache. Im Klassenzimmer hat das Erlernen der deutschen Sprache mehrere Übungen zum Sprechen, aber der Verfasser wird das Üben des Lernspiels abwechslungsreicher und interessanter machen. Das traditionelle indonesische Kinderspiel ist das Engklek-Spiel. Dieses Spiel wurde ausgewählt, weil es Boxen auf dem Boden im Klassenzimmer als Medium verwenden kann.

Das ENKLEK-Spiel wird wie gewohnt mit 6 Boxen gespielt. In jedem Bereich gibt es Fragen, die richtig beantwortet werden müssen. Die Fragen wurden aus verschiedenen Themen im Studiobuch D A1 gestellt. Bei den Frage-Sprechübungen das Thema nämlich: Sich vorstellen, Termine, Berufe, Ferien und Urlaub, Essen und Trinken, Kleidung und Wetter, Körper und Gesundheit.

Diese Spieltechnik wird in ein Lernvideo umgewandelt, das das Wissen des Lehrers verbessert, indem Lernübungen zu Sprechfähigkeiten im Klassenzimmer durchgeführt werden, damit die Studenten aktiver und effektiver sind.

B. Identifizierung des Problems

Auf der Grundlage des obigen Hintergrunds werden folgende Probleme identifiziert:

1. Die Studenten hatten Probleme im deutschsprachigen Raum.
2. Sprechübungen im Unterricht werden auf vielfältigere Weise hinzugefügt.
3. Fehlende Verwendung traditioneller Spiele als Lernmaterial zum Deutschlernen.

C. Der Fokus der Untersuchung

Aufgrund der Identifizierung der oben genannten Probleme beschränkt sich diese Forschung nur auf die Entwicklung traditioneller Kinderspiele zur Verbesserung der Sprechfähigkeit in DeutschLernen.

D. Das Untersuchungsproblem

Die Probleme in dieser Untersuchung sind :

1. Wie werden ein Lernspiel Englek für Sprechübungen erstellt ?
2. Wie sind die Ergebnisse der Erstellung Lernspiels Englek für Sprechübungen das Erlernen der deutschen Sprache?

E. Das Untersuchungsziel

Das Ziel in dieser Untersuchung ist :

1. Das Lernspiel mit “ EN GKLEK” zu erstellen.
2. Das Ergebnis der Erstellung eines Lernspiels mit “EN GKLEK” zu bewerten

F. Die Untersuchungsnutzen

Die Nutzen dieser Untersuchung sind :

1. Das traditionelle Kinderspiele kann als Lerntechnik für das Erlernen der deutschen Sprache verwendet werden.
2. Für allgemeine Leser kann diese Forschung als Referenzquelle dienen, um das Lernen zu erleichtern.
3. Zur Verwendung von Referenzquellen für die weitere Forschung.

THE
Character Building
UNIVERSITY