

# KAPITEL I

## EINLEITUNG

### A. Der Hintergrund

Sprache ist ein sehr wichtiges Kommunikationsmittel. Beim Erlernen der Deutschen Sprache müssen wichtige Elemente beherrscht werden, nämlich Grammatik und Wortschatz. Grammatik ist eines der wichtigsten Sprachkenntnisse, das jeder zum Erlernen jeder Sprache verwenden kann.

Ratgeber (2014: 134) stellt fest, Grammatik ist der Bauplan unserer Sprache. Sie besteht aus einem systematischen Gefüge der Strukturen, die unserer Sprache zugrunde liegen. Ihre Hauptthemen sind die Konstruktionsvorschriften, nach denen wir unsere Wörter im Satz miteinander verknüpfen. Sri Meragnes, et al (2018: 29) stellt fest, Ohne gute und korrekte Grammatikbeherrschung werden Sprachlerner, die die Sprache lernen, Schwierigkeiten beim Sprechen und auch beim Schreiben haben. Es kann gesagt werden, dass Grammatik eine systematische Satzstruktur ist, die verwendet wird, um Sätze zu bilden, die gemeistert werden müssen.

Am 20. Februar 2023 wurde ein Online-Fragebogen mithilfe des Google-Form verteilt, um herauszufinden, welche Probleme Studenten des 2. Semesters beim Studium der deutschen Grammatik hatten. Basierend auf Daten von Zweitsemesterstudierenden der Klasse C gab es mehr als 85% der 24 Studierenden, die Schwierigkeiten beim Erlernen der deutschen Grammatik hatten. Die Schwierigkeiten, mit denen Studenten beim Erlernen der deutschen Grammatik konfrontiert sind, bestehen darin, dass sie sich nicht an die Endänderungen in

Possessivartikel im Dativ erinnern und sich nicht an die Änderungen in den Pronomen in Reflexivpronomen erinnern. und Schwierigkeiten beim Bilden und Konstruieren von Sätzen. Es besteht die Hoffnung, dass die Existenz von Lernspielen den Studen das Erlernen der Grammatik erleichtern kann.

Interaktive Lernmedien werden während des Unterrichtsprozesses benötigt. Rusman erklärte in Chandra 2017, dass die Verwendung von Spielen als Lernmedien Lernaktivitäten angenehmer machen und die Langeweile während des Lernprozesses von Informationen oder Materialien, die den Studenten zur Verfügung gestellt werden, verringern kann (Chandra, 2017). Wordwall ist eines der interaktiven Lernmedien. Laut Harlina et al (2017: 627 in Sulfi 2022) ist Word Wall eine alternative Wahl zwischen verschiedenen interaktiven Lehrmedien, die den Unterrichtsprozess unterhaltsam und für Studenten oder Lehrer nicht stressig machen können.

Eines der Medien, die als Medium zum Lernen beim Spielen verwendet werden können, ist Wordwall. Es besteht die Hoffnung, dass die Verwendung dieser Wordwall-Anwendung die grammatikalischen Fähigkeiten der Student verbessern kann. Wordwall ist eine Website-basierte Anwendung, auf die über [www.wordwall.net](http://www.wordwall.net) zugegriffen werden kann. Als Lernspielplattform bietet Wordwall Nutzern kostenlose Dienste zur Entwicklung von Lernmedien. Benutzer können viele Arten von Spielen frei wählen, die Vorlagen bereitgestellt haben und nur Fragen und Antwortschlüssel eingeben müssen. Um Wordwall nutzen zu können, müssen Benutzer zunächst ein Konto erstellen und dann auf Dienste von Wordwall zugreifen können. Bei dieser Untersuchung wird die Vorlage “Unjumble” verwendet, um Sätze zu bilden, “Quiz”, um Fragen schnell zu

beantworten, *“Missing Word”*, um das fehlende Wort zu ergänzen und *“Match Up”*, um Bilder Sätzen zuzuordnen. Diese Vorlage eignet sich zum Erlernen der Neuordnung von Grammatik A2 mit dem Thema Possessivartikel im Dativ und Reflexivpronomen. Es ist zu hoffen, dass die Verwendung dieses Wordwall-Lernspiels das Interesse der Studenten an grammatikalischen Lernmaterialien wecken kann, damit sich die Studenten nicht langweilen.

Auf der Grundlage des oben genannten Hintergrunds wird die Verfaserin eine Untersuchung mit dem Titel durchführen *“Die Erstellung Eines Lernspiels Mit Hilfe Wordwall Für Grammatik A2 Mit Dem Thema Possessivartikel im Dativ und Reflexivpronomen”*.

### **B. Die Problemidentifizierung**

Die Problemidentifizierung in dieser Untersuchung sind folgende:

1. Die Studenten haben Schwierigkeiten beim Bilden und Konstruieren von Sätzen.
2. Die Studenten können sich nicht an die Änderung der Personalpronomen in der Grammatiklektion Reflexivpronomen erinnern.
3. Die Studenten können sich Änderungen in den Endungen im grammatikalischen Possessivartikel im Dativ schlechter merken.

### **C. Der Fokus der Untersuchung**

Diese Untersuchung wird auf die Erstellung eines Lernspiels mit Hilfe Website *“WORDWALL”* für die Grammatik auf dem Studio Express A2 mit dem Thema *“Possessivartikel im Dativ und Reflexivpronomen”* beschränkt.

#### **D. Das Untersuchungsproblem**

Die Probleme in dieser Untersuchung sind folgende:

1. Wie ist der Prozess der Erstellung eines Lernspiels mit Hilfe Website "WORDWALL" für die Grammatik auf dem Studio Express A2 mit dem Thema "Possessivartikel im Dativ und Reflexivpronomen"?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung eines Lernspiels mit Hilfe Website "WORDWALL" für die Grammatik auf dem Studio Express A2 mit dem Thema "Possessivartikel im Dativ und Reflexivpronomen"?

#### **E. Das Untersuchungsziel**

Die Ziele dieser Untersuchung sind folgende:

1. Der Prozess der Erstellung eines Lernspiels mit Hilfe Website "WORDWALL" für die Grammatik auf dem Studio Express A2 mit dem Thema "Possessivartikel im Dativ und Reflexivpronomen" zu beschreiben.
2. Das Ergebnis der Erstellung eines Lernspiels mit Hilfe Website "WORDWALL" für die Grammatik auf dem Studio Express A2 mit dem Thema "Possessivartikel im Dativ und Reflexivpronomen" herauszufinden.

#### **F. Das Untersuchungsnutzen**

Die Nutzen dieser Untersuchung sind folgende:

1. Diese Wordwall-Website kann von Pädagogen als Lernspiel verwendet werden, das den Lernprozess unterhaltsamer und aktiver gestalten kann.
2. Dieser Untersuchung kann als Referenzmaterial für weitere Untersuchungen benutzt werden.

3. Das Lernspiels kann von Studenten zum Lernen verwendet und aufgerufen werden.
4. Kann Studenten beim Lernen grammatikalischer Possessivartikel im Dativ und Reflexivpronomen helfen.

