

AUSZUG

Dita Ayu Windari. Matrikelnummer 2143332002. Erstellung eines interaktiven-offline Wortschatzspiel für den Personal Computer. Pädagogischer Titel (S1), Deutschprogramm, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität Medan.

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, um ein eines interaktives-offline Wortschatzspiel für den Persona Computer zu erstellen. Diese Untersuchung wird im Lesenraum in der Fakultät für Sprache und Kunst an der Staatlichen Univrsität von Medan durchgeführt. Der Prozess der Erstellung verwendet Richey und Klein (2009) Theorie. Es gibt drei Schritte, die berücksichtigt werden müssen, um das Wortschatzspiel zu erstellen, das sind: (1) *Planung*, (2) *Produkt*, (3) *Evaluation*. Die Daten dieser Untersuchung sind Tests mit Fragen vom Wortschatz im Buch Studio D A1. Die Datenquelle dieser Untersuchung sind das Arbeitsbuch und das Kursbuch. Das Ergebnis ist ein interaktiven-offline Wortschatzspiel für den Personal Computer. Die Fragen in das Wortschatzspiel besteht auf fünf Themen. Per Themen besteht auf fünf Fragen. Nach die Fragen als Materialien für dieses Spiel vom Buch Studio D A1 genommen. Diese Wortschatzspiel wird von einer Expertin geprüft. Von fünf Themen der Aspekte der Evaluation gibt die Expertin die Note 90,60. Es bedeutet, die Expertin hat dieses Wortschatzspiel mit Kriterium "gut" bewertet.

Schlüsselwörter: Worschatz, Das Spiel, interaktiven-offline

THE
Character Building
UNIVERSITY