

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Die Menschen sollen die Sprache mehr lernen. Sprache hat eine wichtige Bedeutung in der Kommunikation, in der man die Einreichung von Ideen und Informationen sucht und Sprache für die Aktivitäten von Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben verwendet. Eine Fremdsprachenbeherrschung ist ein wichtiger Aspekt von der Verbesserung der Humanressourcen (HR), (<https://www.sprachtrainer.info/sprachenmagazin/fremdsprachenkenntnisse-eine-wichtige-human-resource/> , gesehen am 20. Juni 2018) . Sprache ist ein System (die Tools für Informationen zu vermitteln) , das man benutzt, um sich mit anderen zu verständigen, deswegen sollen die Menschen nicht nur ihre Muttersprache sondern auch Fremdsprachen lernen.

Deutsch ist eine der Fremdsprachen, die im Gymnasium unterrichtet wird. Beim Fremdsprachlernen wird das Spiel als Lernmedien benutzt. Das Spiel ist ein wichtiger Teil für die Lernenden. Es kann auch den Lernprozess und die Persönlichkeit integrieren. Es gibt die Tendenz, dass der Mann den Ehrgeiz hat, das Spiel immer zu gewinnen. In diesem Fall ist das deutsche Wortschatzspiel ein Beispiel. Der Wortschatz ist die Grundlage eines Satzes. Die Lernenden werden zur Beherrschung des Wortschatzes herausgefordert. Indirekt kann man wissen, dass der Wortschatz sehr wichtig ist. Die Variation der Medien beim Wortschatzlernen ist erforderlich.

Die Technologie kann auch als Sprachlehrer für die Lernenden wie zum Beispiel zu Hause und in der Bibliothek lernen. Sie kann das gesprochene Wort aufzeichnen und dadurch eine Sprache dokumentieren. Lehrpläne und Informationsquellen können einfach und schnell hergestellt und verbreitet werden. Die Technologie kann sowohl für einen Frontalunterricht als auch für ein dialogorientiertes Lernen benutzt werden, deshalb wird ein interessanter und innovativer Lernprozess gebraucht.

Der Computer ist das Mittel, um Deutsch mit Lernzielen und Lernmaterialien zu präsentieren. Er hilft Menschen zum Erforschen, Lernen, Organisieren und baut Wissen nach Bedürfnissen, auf (Khamkhien in Siregar, 2012, S. 57). Das Computermedium ist eine Gestaltung von einem Lernsystem, um das Wissen für Technologie zu schaffen. Das Computermedium, mit dem diese Untersuchung gearbeitet wird, ist *Adobe Flash Profesional CS6 Software*. *Adobe Flash* oder *Macromedia Flash* ist eine multifunktionale Software. *Macromedia Flash* mit seinem *Action Script* kann als einfaches und effektives *Game Maker Programm* genutzt werden. Jetzt ist diese Multimedia-Funktion für viele Bereiche der Aktivität nützlich. Wie zum Beispiel im Bereich Werbung, Präsentation, Online-Business, Computerspiele, Kommunikation zum Lernprozess und es spielt eine wichtige Rolle von Multimedia im Bereich des Animationslernens. Von allen oben genannten Beschreibungen hat die Untersucherin daran Interesse, ein Lehrmittel auf Deutsch aus der flashbasierten Methode zu erstellen.

Adobe Flash kann im Lernprozess verwendet werden, weil es ein effektives, effizientes und zugängliches Medium für die Lernenden. Adobe Flash CS6 ist eine Software, mit der Präsentationen, Spiele, Filme, interaktive CDs oder das CD-Lernprogramme hergestellt werden können. Der Wortschatz beinhaltet alle Wörter in einer Sprache, die Sinn und Form haben. Die Wortschatzbeherrschung ist wichtig in der Sprachbeherrschung. Purwo (vgl. Saondi und Suherman, 2010: 11) behauptet, dass die Wortschatzbeherrschung ein Maß des Verständnisses von jemandem an dem Wortschatz einer Sprache ist und für die Fertigkeit sowohl mündlich als auch schriftlich benutzt werden kann.

Nach einem Interview mit einer Dozentin beherrschen die Lernenden die deutschen Wörter wenig, so dass sie beim Sprechen nicht aktiv sind. Die Lernenden ein bisschen verstehen für den Wortschatz. Ohne Wortschatz wird es keine Sprache und keine Schrift geben. Das interaktive *offline*-Wortschatzspiel für den Personal Computer wurde noch nie im Deutschunterricht in der Klasse benutzt. Dieses Wortschatzspiel ist wichtig beim Lernprozess, damit der Lernprozess mit diesem Spielmedium interessant ist und die Lernenden bei der Sprachbeherrschung motiviert sind. Das interaktive Medium ist ein Medium zwischen Lernenden, das die Kommunikation zwischen Mensch und Technik durch Systeme und Software führt, (<https://gurudigital.id/pengertian-contoh-dan-software-pembuat-media-pembelajaran-interaktif/> gesehen am 03. Juli. 2018, um 16:47 Uhr). Das Wortschatzspiel mit dem Computer kann offline benutzt werden, so dass die Lernenden das Wortschatzspiel einfach die lernenden können. Die

Lernenden brauchen dafür kein Internet . Das Wortschatzspiel ist ein praktischer, einzigartig er und interessanter Weg, um die Wortschatzbeherrschung zu steigern. Das Lernen mit dem Computer hilft den Lernenden im Lernprozess, um das Lernziel zu erreichen. Dieses Lernmedium ist ein Wortschatzspiel für den Personal Computer mit Hilfe von *Adobe Flash Professional CS 6*. Dieses Spiel kombiniert das Spiel und das Lernen und murmelt den Wortschatz. Es hat fünf Unterthemen mit dem Niveau-A1. Sie sind Café d, im Sprachkurs, Städte-Länder-Sprachen, Menschen und Häuser, Termine.

Basierend auf den obigen Problemen interessiert sich daher die Verfasserin, eine Untersuchung durchzuführen, das heißt “Erstellung eines Interaktiven-*offline* Wortschatzspiels für den Personal Computer”.

B. Die Problemidentifizierung

Die Problemidentifizierungen von dieser Untersuchung sind:

1. Die Lernenden verstehen den Wortschatz wenig.
2. Ein interaktives-*offline* Wortschatzspiel für den Personal Computer wird noch nicht in der Klasse benutzt.

C. Der Fokus der Untersuchung

Der Fokus dieser Untersuchung ist Erstellung eines interaktiven-*offline* Wortschatzspiels für den Personal Computer.

D. Das Untersuchungsproblem

Die Probleme von dieser Untersuchung sind:

1. Wie ist der Prozess der Erstellung eines interaktiven-*offline* Wortschatzspiels für den Personal Computer.
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung eines interaktiven-*offline* Wortschatzspiels für den Personal Computer.

E. Das Untersuchungsziel

Die Ziele von dieser Untersuchung sind:

1. Zu beschreiben, wie der Prozess der Erstellung eines interaktiven *offline*-Wortschatzspiels für den Personal Computer ist.
2. Zu erfahren, wie das Ergebnis der Erstellung eines interaktiven *offline*-Wortschatzspiels für den Personal Computer ist.

F. Der Untersuchungsnutzen

Die Nutzen von dieser Untersuchung sind:

1. Das deutsche Wortschatzspiel kann als interessante Möglichkeit zum Erlernen des deutschen Wortschatzes genutzt werden.
2. Das Wortschatzspiel kann von den Studenten verwendet werden, um den deutschen Wortschatz zu lernen.
3. Als eine Referenz zum Deutschlernen, sowohl in der Klasse als auch zu Hause oder Selbstlernen.