

# KAPITEL I

## EINLEITUNG

### A. Der Hintergrund

Die Sprache ist eines der menschlichen Kommunikationsmittel, um Meinungen, Wünsche, Gefühle auszudrücken und Informationen von anderen zu erhalten. Daher spielt die Sprache im menschlichen Leben eine wichtige Rolle.

Die Entwicklung der gegenwärtigen Technologie-, Sozial- und Kulturwissenschaften erfordert die Fähigkeit, andere Sprachen außer der Muttersprache zu beherrschen. Die Beherrschung einer Fremdsprache zielt darauf ab, dass wir die Entwicklung der Zeit verfolgen und nicht zurückgelassen werden. Der Gebrauch internationaler Sprachen nimmt schnell zu. Deutsch ist neben Englisch eine internationale Sprache, denn Deutschland ist ein Industrieland, das eine wichtige Rolle bei der Entwicklung der Welt hat. In Indonesien wird Deutsch an mehreren Gymnasien als Fremdsprache unterrichtet.

Basierend auf den Erfahrungen die Forscherin während des Lehrversuchsprogramms an der SMA N 15 Medan zeigt sich, dass die Kenntnisse der Schüler über Nomens Artikel noch gering sind. Dies kann durch das Erlernen der deutschen Sprache durch die Lehrerin verursacht werden, die immer noch konventionelle Methoden anwenden, bei denen es mehr um die Abarbeitung des Lehrplans geht, während die Schüler nur zuhören. Ein weiteres Hindernis ist der Mangel an Lernmedien des Lehrers, so dass das Erlernen der deutschen Sprache

langweilig und weniger interessant erscheint. Darüber hinaus gehen die Schüler auch davon aus, dass Deutsch nicht so beliebt ist, sodass sie nicht daran interessiert sind, es zu lernen.

Deutsch hat Unterschiede zu anderen Fremdsprachen. Einer von ihnen sind Nomen. Jedes deutsche Nomen wird von einem Artikel begleitet. Kunkel-Razum & Münzberg. (Eds) (2009:145-152) argumentieren, dass jedes Substantiv einem Genus oder grammatischen Geschlecht angehört. Im Deutschen gibt es drei Genera: Maskulin, Femininum, und Neutrum. Am Substantiv selbst ist das Genus nicht direkt erkennbar. Das Substantiv bestimmt aber die Form von Artikelwörtern und Adjektiven, die ihm vorangehen. Substantive oder Nomen sind Wörter mit folgenden grammatischen Eigenschaften: (i) Sie haben ein festes Genus (grammatisches Geschlecht); ein Substantiv ist entweder ein Maskulinum, ein Femininum oder ein Neutrum. (ii) Substantive sind nach Numerus (der grammatischen Zahl) bestimmt, das heißt, ihre Flexionsformen stehen entweder im Singular (in der Einzahl) oder im Plural (in der Mehrzahl), (iii) Substantive sind nach dem Kasus (dem Fall) bestimmt, das heißt, ihre Flexionsformen stehen je nachdem im Nominativ, im Genetiv, im Dativ oder im Akkusativ.

Beim Erlernen der deutschen Sprache ist dieser Nomen Artikel eine wichtige Sache. Die Unterscheidung von den Artikeln des Nomens ist jedoch für die Schüler immer noch schwierig. Es gibt immer noch viele Schüler, die den Artikel eines Nomens, die Pluralbildung und die Änderung des Artikels nicht kennen.

Die Forscherin gibt den Schülern Fragen über die Fähigkeiten der Schüler. Die gestellten Fragen beziehen sich auf die Artikel des Nomens. Die erhaltenen Ergebnisse zeigen die gleichen Ergebnisse wie die Beobachtungen von Forscherin. Die Schüler kennen den Artikel des angegebenen Nomens noch nicht. Die Schüler haben auch Probleme, wenn die Fragen zum Ändern von Artikeln in Sätzen beantworten. Bei der Pluralbildung können die Schüler auch nicht richtig antworten. Daher werden Lernmedien benötigt, die Spaß machen, kontextbezogen, effektiv, effizient und aussagekräftig sind. Diese können auch unabhängig von den Schülern verwendet werden, wenn sie nicht in der Schule sind.

Basierend auf der obigen Beschreibung wird ein Lernmedium benötigt, mit dem die Schüler Deutsch lernen können. Eines davon ist ein Spiel basierend auf Android. Die Verfügbarkeit von Spielen, die das Erlernen der deutschen Sprache unterstützen, ist im *Playstore* jedoch immer noch gering. Daher ist es wichtig, ein Spiel als Lernmedium für die Schüler zu schaffen. Das entwickelte Spiel wird das Bild verwendet, damit die Schüler die Form des Objekts erkennen können. Darüber hinaus werden in diesem Spiel Fragen gestellt, die Änderungen der Artikeln in einem Satz und die Änderungen des Vokals von Nomen im Pluralbildung zeigen. Die Fragen in diesem Spiel sind in Form von Sätzen. Das Spiel basierend auf Android wird ausgewählt, da Handy mit einem Android-Betriebssystem heutzutage von Schülern sehr häufig verwendet wird. Fast alle Schüler haben bereits ein Handy mit einem Android-Betriebssystem. Darüber hinaus erleben Handys inzwischen sehr rasche Entwicklung. Handys werden nicht nur als Kommunikationsmittel

verwendet, sondern sie können auch als Lernmedium für Schüler verwendet werden.

Von diesem Hintergrund wird zusammengefasst, dass ein Lernmedium wichtig ist. Deshalb ist es sinnvoll, ein Spiel als Lernmedium basierend auf Android zu erstellen.

### **B. Die Problemidentifizierung**

1. Die Lehrerin wendet immer noch konventionelle Techniken an. Sie erklärt das Material in Vorträgen und konzentriert sich auf den Leitfaden.
2. Die Schüler haben weniger Interesse daran, Deutsch zu lernen und Deutsch ist nicht so beliebt.
3. Die Schüler haben Schwierigkeiten, Artikel und Nomen im Plural zu unterscheiden.
4. Das Spiel basierend auf Android als Lernmedium mit dem Thema „Artikel“ ist noch ein wenig.

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

Der Fokus dieser Untersuchung liegt auf der Entwicklung eines Spiels basierend auf Android-Betriebssystem als Lernmedium für Wortschatz Übung besonders das Nomen. Das vorgestellte Material handelt von den Artikeln des Nomens und ihren Änderungen in Nominativ- und Akkusativ sowie von Pluralbildung deutscher Nomen. Die verwendeten Nomen sind die Gegenstände in der Schule.

**D. Das Untersuchungsfrage**

Die Probleme von dieser Untersuchung sind:

1. Wie läuft der Prozess der Erstellung eines Spiels basierend auf Android als geeignetes Lernmedium zum Erlernen des Nomens ab?
2. Was ist das Ergebnis der Erstellung eines Spiels als Lernmedium basierend auf Android?

**E. Das Untersuchungsziel**

Die Ziele dieser Untersuchung sind:

1. Zu beschreiben, wie der Prozess der Erstellung eines Spiels basierend auf Android als Lernmedium abläuft?
2. Darzustellen, wie das Ergebnis der Erstellung des Spiels ist.

**F. Der Untersuchungnutzen**

Die Nutzen dieser Untersuchung sind:

1. Die Verwendung von Spielen als deutsches Lernmedium können den Schülern Spaß machen.
2. Es wird erwartet, dass die Ergebnisse dieser Untersuchung das Wissen über die Verwendung von Android-basierten Anwendungen als Lernmedium erweitern kann.
3. Für Deutschlehrer können die Ergebnisse dieser Untersuchung beim Erlernen der deutschen Sprache hilfreich sein.