KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Der wichtigste Faktor in einem Land ist Bildung. Der einzige Weg, Unwissenheit und Armut zu überwinden, ist Bildung. Ohne Bildung kann ein Land nicht lange überleben. Bildung braucht natürlich ein Lehrplan. Der Lehrplan in Indonesien betont, dass Lernen produktiv, innovativ und kreativ sein soll. Das heißt, die Lernmethode muss heutzutage besonders Deutsch auch entwickeln. Mit der Anwesenheit der Technologie soll ein Lernen interaktiver und lustiger machen. Aber es gibt noch Lernenden, die das Deutschlernen langweilig finden. Es gibt natürlich einige Gründe wie wenige Infrastruktur, wenig Interesse von den Lehrern, usw. Das Lernen sollte mit dem Anwesenheit der Technologie einfacher und interessanter sein. Aber die Realität zeigt nicht.

Von der Technologie war Videospiele geboren. In den letzter Zeit hat die Nutzung des Videospiele gestiegen. Videospiele wie „Mobile Legends, PUBG, Clash of Clans“ sind sehr populär bei der Jugend. Die Steigerung des Videospiele macht auch viele schlechte Einflüsse auf die Jugend, eines davon ist Faulheit zum Lernen. Der Grund des Problems ist, dass Videospiele abhängig machend ist. Dieses Problem ist entgegengesetzt mit dem Zweck der Technologie, die im Leben helfen soll. Davon kommt die Idee um eine Kombination zwischen Lernen und Videospiele.

Am Anfang des Videospielebau ist ein Videospiele sehr kompliziert gebaut worden. Wenn ein Videospiele gemacht wird, dann musste das Videospiele ganz von

vorne mit unterschiedlichen Kode, neuen Graphik, usw gebaut werden. Mit der Steigerung des Videospiele gaben einige Firmen die Ideen um einfachen Videospielebau. Dann ist Spiel-Engine geboren. Da die Ankunft der Spielengine ist, ist Die Erstellung des Videospiele heutzutage unkompliziert. Permatasari et al (2022) definiert, Construct 3 ist ein Spielbau-Tool basierend auf HTML-5, die auf 2D Plattform von Scirra fokussiert. Viele große Videospielefirmen wie Electronic Arts, SEGA, usw haben Construct 3 benutzt. Neben dem genannten Firmen, Construct 3 ist auch mit anderen Bildungsorganisationen wie tecnolokid, YDACS (Youth Digital Arts Cyber School), usw.

Deutsch ist ein neues Fach in der SMA (Oberschule) und SMK (Berufsschule) Teladan. Seit 2023 sollten die neuen Schülerinnen und Schüler, die gerade ihr erstes Jahr in die Teladan Schulen eingetreten sind, Deutsch lernen. Zur Zeit ist Deutsch nur für das erste Jahr. Ein Praktikum ist am 2023 in den SMA und SMK Teladan gemacht worden. Von der Erfahrung während des Praktikums in diesen Schulen war die Lernquelle wie ein Buch noch nicht genug gefunden. Die Schülerinnen und Schüler hatten kein Kursbuch als Lernquelle zum Lernen. Während des Praktikums haben die Schülerinnen und die Schüler über „Bestimmte und Unbestimmte Artikel“ gelernt. Darüber haben die Schüler zwar einige Wortschätze besonders Nomen wie Gegenstände in der Schule und Hobbys gelernt, trotzdem haben sie immer noch Probleme, um die Wörter auswendig zu lernen.

Ein Fragebogen ist am 3. Februar 2024 in der SMA (die Oberschule) Swasta Teladan Medan und SMK (die Berufsschule) Swasta Teladan Medan Schule mit der Deutschlehrerin (SMK), dem Deutschlehrer (SMA), Schüler/innen von 2 Klassen in SMA und 2 Klassen in SMK gegeben worden. Gemäß dem Fragebogen zeigt es,

dass 53.4% der Schülerinnen und Schüler an den Wortschatz am wichtigsten im Vergleich zu Sprechen, Lesen, Schreiben und Hören gedacht haben. Dann zeigt der Fragebogen, dass einige Lernmedien im Deutschlernen benutzt worden haben, wie Videos (61.1% der Schülerinnen und Schüler), Lieder (59.1% der Schülerinnen und Schüler) und Spielkarten (22.8% der Schülerinnen und Schüler). 15.3% der Schülerinnen und Schüler denken, dass Lernmedien uninteressant sind. Und dieser Fragebogen zeigt, dass 92.3% der Schülerinnen und Schüler stimmen, um ein Lernvideospiele über den Wortschatz zu erstellen.

Der Fragebogen der Lehrerin und des Lehrers zeigt einige Lernmedien zum Benutzen, wie Videos, Powerpoint-Präsentationen und Lieder. Die Kenntnis von Construct 3 ist 50% von den Lehrern „Wahrscheinlich“ und 50% der Lehrer „nicht kennen“ geantwortet wurde. 100% von den Lehrern haben der Idee der Videospiele als Deutschlernmedien zugestimmt. Die Schlussfolgerung der Gründe von beiden Antworten sind:

- 1) das Lernen ist lustiger mit den Videospiele;
- 2) der Unterricht mit dem Videospiele ist einfacher;
- 3) mit dem Videospiele sind die Schüler/innen kreativer und aktiver im Deutschlernen.

Von der Erfahrung und dem Fragebogen können eine Schlussfolgerung gezogen werden, dass eine Erstellung eines Lernvideospiele gemacht werden soll. Diese Untersuchung wird also durchgeführt, indem ein Spiel entwickelt wird, das eine Spiel-Engine namens Construct 3 verwendet.

B. Die Problemidentifizierung

Basierend auf dem oben genannten Hintergrund können die folgenden Probleme identifiziert werden:

1. Die Lernvielfalt ist uninteressant;
2. Die Lernquelle ist nicht genug.

C. Der Fokus der Untersuchung

Diese Untersuchung fokussiert sich auf die Erstellung eines interaktiven Lernspiels zum Wortschatz mit dem Niveau A1.1.

D. Das Untersuchungsproblem

1. Wie ist der Prozess der Erstellung von dem Lernspiel mit Construct 3?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung von dem Lernspiel mit Construct 3?

E. Das Untersuchungsziel

1. Den Prozess der Erstellung eines Videospiele für Deutschlernmaterialien der Klasse X SMA im ersten Semester mit dem Construct 3 zu beschreiben;
2. Die Ergebnisse der Erstellung eines Videospiele für Deutschlernmaterialien der Klasse X SMA im ersten Semester mit dem Construct 3 zu darstellen.

F. Die Untersuchungsnutzen

1. Als faszinierendes interaktives Unterrichtsmaterial für Lehrer/innen;
2. Als zusätzliches Lernmedium für Schüler/innen;
3. Als Referenz zu weitere Untersuchungen über das Lernvideospiele.