

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Hintergrund

Technologie ist ein Medium, das Interesse der Untersuchungrenden an ihrem Studium wecken kann. Der Kurs Computeranwendung im Untersuchungsgang Deutschunterricht im ersten Semester ist eine der Lektionen, die schriftliche, akustische und visuelle Lernelemente auf interessante Weise enthält. Dadurch werden auch die Lernergebnisse der Untersuchungrenden verbessert und es wird erwartet, dass die Motivation der Untersuchungrenden steigt.

Der Lernprozess im Kurs Deutsch im Hotel wird definiert als ein Kurs, der Deutsch lehrt, insbesondere im Bereich des Gastgewerbes und auch des Tourismus, der Vorlesungsprozess wird in Form von Theorie und Praxis präsentiert, sodass die Studenten die Begriffe und Redewendungen im Hotel nicht nur kennen, sondern auch direkt anwenden können. Einer der Materialien, die von die Verfasserin untersucht werden, ist das Thema „in der Küche“.

Als Lernmedium wird Scratch verwendet. Scratch ist eine neue Programmiersprache, mit der sich leicht Spiele und Animationen erstellen lassen. Martanti (2013) gibt an, dass der Einsatz von Scratch beim Lernen das konzeptionelle Verständnis, die Handlungsfähigkeit, die Fähigkeit zum kritischen Denken und die Kreativität die Studenten verbessern kann. Die Erstellung von Lernmedien mit Scratch ist im Vergleich zu anderen Anwendungen wie Adobe Flash und ähnlichen Anwendungen auch relativ leicht und einfach.

In dieser Untersuchung wurde das Material mit dem Thema "in der Küche in der Sektion Küchenbrigade. Ich habe die Verfasserin Titel gewählt, weil ich daran interessiert war und des Fragebogens mit dem Thema diskutiert habe, dass es noch viele Schüler gab, die Schwierigkeiten hatten, Deutsch im Hotel zu lernen. Der Fragebogen wurde am 27. Oktober verteilt für Studenten Jahrgangs 2020 Deutschprogramm universität von medan, die Schwierigkeiten haben in minimaler Wortschatz und Mangel an Referenzen. Die Untersuchung das ist sehr wichtig erledigt und werde es tun helfen expandieren Verständnis der Studenten um Thema dies. Auch Die Verfasserin glauben, dass Ergebnisse Untersuchung geben Ausblick neu und relevant an die Leute, die es tun Untersuchung dies. Die Auswahl dieses Titels beruhte also auf einer Kombination aus persönlichem Interesse, akademischem Interesse und potenzieller Wirkung.

B. Problemidentifizierung

1. Deutsch auf einfache und unterhaltsame Weise einführen
2. Einsatz von Technologie als interaktives Lernmedium
3. Mangelnder Wortschatz und fehlende Referenzen beim Lernen von Deutsch im Hotel

C. Der Fokus der Untersuchung

Der Schwerpunkt dieser Untersuchung liegt auf der „Entwicklung von Lernmedien mit Android-basiertes „mit dem Thema in der Küche „ für das Fach Deutsch im Hotel in der Sektion Küchenbrigade „aus dem Deutsch im Hotel Lehrbuch und Internet.

D. Das Untersuchungsprobleme

Zu den Problemen, die sich aus der obigen Erklärung ergeben, gehören:

1. Wie ist der Prozess der Erstellung von Lernmedien zum Thema „in der Küche „mit Scratch-Lernmedien?
2. Wie ist das Ergebnis die Erstellung von Lernmedien zum Thema „in der Küche „mit Scratch-Lernmedien?

E. Das Untersuchungsziele

Die Ziele dieser Untersuchung sind folgende:

1. wie der Prozess der Erstellung von Lernmedien zum Thema „in der Küche „mit hilfe Scratch Lernmedien zu erklären.
2. wie das Ergebnis der Erstellung von Lernmedien zum Thema „in der Küche „mit hilfe Scratch Lernmedien zu erklären.

F. Der Untersuchungsnutzen

1. Für die Studenten kann als aktuelles Lernemedium zum Thema “in dder Küche“ für das Fach Deutsch im Hotel
2. Für Deutschdozenten können dieses Lernmedium anwednen mit dem Thema “in der Küche“ für das Fach Deutsch im Hotel
3. Für Leser Kann als Referenz für weitere untersuchung verwendet werden.