

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Im Bildungsbereich ist die Sprache einer der Schlüssel zur Entwicklung von Kommunikationsfähigkeiten und zum Verständnis kultureller Kontexte. Es gibt viele Sprachen auf der Welt, eine davon ist die deutsche Sprache. Im Deutschunterricht werden vier Fertigkeiten unterrichtet, nämlich das Hörverstehen, das Leseverstehen, die Schreibfertigkeit und die Sprechfertigkeit. Neben diesen vier Fertigkeiten ist auch der Wortschatz für die Kommunikation von großer Bedeutung.

In der heutigen modernen Welt entwickelt sich die Technologie rasant, um die Effektivität des Deutschunterrichts in schulischen Umgebungen zu verbessern, insbesondere mit einem Fokus auf das Thema "Gegenstände in der Schule", das sich auf Gegenstände oder Dinge in der Schule bezieht. Jedoch, basierend auf dem Fragebogen, der bereits an einige Schüler verteilt wurde, gibt es immer noch viele Schüler, die das Thema "Gegenstände in der Schule" nicht vollständig verstehen, insbesondere den Wortschatz.

Um dies zu verhindern, werden Übungsaufgaben oder Wiederholungen des Unterrichts benötigt. Übung ist die systematische Anwendung funktionaler Reize mit dem Ziel, die Leistung zu verbessern. Grundlegend ist Übung nach Sukadiyanto (2010:1) ein Prozess der Veränderung zum Besseren, um Intelligenz und Leistung zu verbessern.

Daher kann zusammengefasst werden, dass Übungen eine wiederholende Aktivität im Lernprozess sind, die darauf abzielt, die Schüler zu motivieren, das Unterrichtsmaterial besser zu verstehen, um bessere Ergebnisse zu erzielen.

Jedoch gibt es immer noch viele Hindernisse beim Beantworten einiger Fragen im Zusammenhang mit "Gegenständen in der Schule", Eines der Mängel in unserem Wortschatz . Dies kann durch einen Fragebogen mit Google Forms nachgewiesen werden. Basierend auf den gesammelten Daten, die an einige Schüler der Klasse X verteilt wurden, gibt es 10 Fragen, die die Schüler im Google Forms-Fragebogen beantworten müssen. Die Ergebnisse zeigen, dass nur wenige Schüler wissen, welche Gegenstände sich in der Schule auf Deutsch befinden. Die Verwendung von nur einem Blatt Papier für Übungsaufgaben wird als weniger ansprechend und monoton betrachtet. Aus diesem Grund wurde das Problem gelöst, indem das Spiel "Archery Art" entwickelt wurde.

"Archery Art" ist eines der Spielmedien, das den Schwerpunkt auf den Bogensport legt. Die Verwendung der Kunst des Bogenschießens (Archer Art) bei der Erstellung von Lernübungen verspricht einen dynamischen und faszinierenden visuellen Ansatz. Die mangelnde Fokussierung und Konzentration der Schüler im Klassenzimmer wird normalerweise durch mangelndes Interesse am Lernen und auch durch eine unzureichende, nicht konduktive und wenig ansprechende Umgebung verursacht. Daher kann das Vorhandensein von Spielen im Unterricht die

Konzentration erhöhen und dazu beitragen, einige der gestellten Aufgaben abzuschließen, Alif (2010:64). Dieses Spiel wurde speziell entworfen, damit die Schüler ihre Aufmerksamkeit und Konzentration sowohl auf das Spiel als auch auf das Lernen schärfen können. Daher wird der Forscher Lehrmaterial mit dem Thema Substantive (Gegenstände in der Schule) in Form von Multiple-Choice-Fragen unter Verwendung von Archery Art erstellen. Durch die Anwendung der Ästhetik des Bogenschießens auf den Lernstoff können die Schüler nicht nur den Inhalt besser verstehen, sondern auch eine kreative und fesselnde Lernerfahrung machen.

Diese Forschung involviert nicht nur die Schüler in die Einführung und Anwendung des Wortschatzes, sondern fördert sie auch zum kreativen Denken und zur Kommunikation in deutscher Sprache. Die Untersucherin wird ein Lernmedium in Form des Archery-Art-Spiels erstellen, das mit PowerPoint betrieben wird. Basierend auf der oben beschriebenen Darstellung beabsichtigt die Untersucherin, Übungen mit dem Thema "Gegenstände in der Schule" unter Verwendung von Archery Art zu erstellen.

B. Die Problemidentifizierung

1. Die Schüler beherrschen noch nicht den Wortschatz im Zusammenhang mit Gegenständen in der Schule
2. Übungsaufgaben sind weniger ansprechend und monoton wirken.
3. Die Schüler sind während des Deutschunterrichts wenig fokussiert und konzentriert.

C. Problembegrenzung

In der Problembegrenzung konzentriert sich diese Studie auf die Erstellung der Übungen im Niveau A1 zum Thema "Gegenstände in der Schule" mit Hilfe der Archery Art.

D. Das Untersuchungsproblem

1. Wie verläuft der Prozess der Erstellung der Übungen im Niveau A1 zum Thema "Gegenstände in der Schule" mit Hilfe der Archery Art?
2. Welche Ergebnisse ergeben sich aus der Erstellung der Übungen im Niveau A1 zum Thema "Gegenstände in der Schule" mit Hilfe der Archery Art?

E. Das Untersuchungsziel

Die Ziele dieser Studie sind:

1. Den Prozess der Erstellung der Übungen im Niveau A1 zum Thema "Gegenstände in der Schule" mit Hilfe der Archery Art zu erklären.
2. Die Ergebnisse der Erstellung der Übungen im Niveau A1 zum Thema "Gegenstände in der Schule" mit Hilfe der Archery Art zu erklären.

F. Der Untersuchungsnutzen

Die Vorteile dieser Studie sind:

1. Für Lehrer/Deutschlehrer

Deutschlehrer können das Archery-Art-Spiel im Deutschunterricht nutzen, um das Interesse und die Motivation der Schüler zu steigern sowie Kreativität und Verständnis im Deutschunterricht zu fördern.

2. Für Schüler

Die Schüler können das Archery-Art-Spiel auch als Lernmedium in der heutigen digitalen Ära dienen. Diese Forschung trägt dazu bei, die Kreativität, das Interesse und die Lernmotivation der Schüler zu steigern.

3. Für die Leser

Nicht nur für Schüler, sondern auch für Menschen aller Altersgruppen kann das Spiel genutzt werden. Nicht nur auf das Archery Art beschränkt, kann es durch die Verwendung von PowerPoint noch breiter kreativ gestaltet werden.

4. Für Forscher

Diese Forschung kann als Referenz für zukünftige Forschungen dienen.