

Conference Paper

Adaption indonesischer Volksspiele als Methode zur Steigerung der Interesse deutscher Studierender an der Kampung Jerman Simulation

Adaptation of Indonesian Folk Games as A Method to Increase the Interest of German Students in The Kampung Jerman Simulation

Dian Rizky Azhari*

Department of German Language, STBA YAPARI-ABA, Bandung, West Java, Indonesia

*Corresponding author:

E-mail: dianazhari@stba.ac.id

ABSTRAKT

Diese Untersuchung ist eine Folgestudie zur Entwicklung der Kampung Jerman Simulation. *Kampung Jerman* ist eine massivere Form eines Rollenspiels, in dem es verschiedene Plätze und Situationen sowie verschiedene Berufe und Themen des täglichen Lebens gibt, die bei den Lernenden gespielt werden können, um Gespräche spontan zu trainieren. Ziel dieser Studie ist es, ein unterstützendes Spiel zu finden, das einen angenehmen Aspekt zur Kampung Jerman-Simulation beitragen kann. Dadurch sollen angenehmere Bedingungen geschaffen werden, um den Druck auf die Schüler während der Sprechübungen zu verringern. Außerdem wird erwartet, dass die Verwendung indonesischer Volksspiele den Teilnehmern einen vertrauten Eindruck vermitteln kann und es nicht nötig ist, die Spielweise zu erklären. Die Daten wurden durch Fragebögen an SchülervertreterInnen verschiedener Sprachniveaus erhoben. Die verwendete Analysetechnik ist deskriptiv-qualitativ basierend auf den Ergebnissen des Fragebogens. Die Ergebnisse der Analyse zeigen, dass die sechs neuen Spiele einen sehr hohen angenehmen Aspekt aufweisen und sich positiv auf die Deutschkenntnisse von Lernanfängern auswirken. Die von den Befragten gegebene Punktzahl ist nahezu perfekt. Es gab keine negativen Antworten auf alle Fragebogensaussagen. Darüber hinaus wird davon ausgegangen, dass das Spiel das Interesse der Befragten am Üben ihrer deutschen Sprache steigern kann. Aus der Auswahl der Spiele geht hervor, dass sie ihrer Meinung nach am besten geeignet sind, die *Kampung Jerman*-Simulation zu vervollständigen, nämlich Spiele, die mehr Wortschatz und Satzbildung verwenden als Spiele, die nur den physischen Aspekt betonen.

Schlüsselwörter: Kampung Jerman, Rollenspielsimulation, Gespräche üben, Fähigkeit zum spontanen Kommunizieren

ABSTRACT

This research is a continuation of the Kampung Jerman simulation research. Kampung Jerman is a massive role-playing simulation, in which there are various places and situations from various professions and themes of daily life that students can play to practice their spontaneous speaking skills in German language. The purpose of this research is to find a supporting game that can add a fun aspect to the Kampung Jerman simulation. It is intended to create a more comfortable condition to reduce the pressure on students during speaking practice. In addition, the use of Indonesian folk games is expected to give the participants a familiar impression and there is no need for complicated explanations on how to play them. Data were collected through questionnaires given to students representing various levels of language ability. The analytical method

How to cite:

Azhari, D. R. (2022). Adaptation of Indonesian folk games as a method to increase the interest of german students in the Kampung Jerman simulation. *Internationale Konferenz des Indonesischen Germanistenverbandes (iKoniG)*. NST Proceedings. pages 74-81. doi: 10.11594/nstp.2022.1910

used is descriptive-qualitative based on the results of the questionnaire. The results of the analysis show that the six new games have a very high pleasant aspect and have a positive effect on the German language skills of beginners. The number of points given by respondents is almost perfect. There were no negative responses to any of the questionnaire statements. In addition, it is assumed that the game can increase respondents' interest in practicing their German language. From their selection of games, it appears that they think games that use more vocabulary and sentence formation are the best way to complete the *Kampung Jerman* simulation than games that only emphasize the physical aspect.

Keywords: *Kampung Jerman*, role-play simulation, conversation practice, spontaneous communicate

Einführung

Diese Forschung ist eine Folgestudie, die darauf abzielt, den *Kampung Jerman* weiterzuentwickeln, um ihn noch perfekter zu machen. Der Hauptaspekt, der den Befragten in früheren Studien gefiel, war, dass sie nicht das Gefühl hatten, zu lernen, sondern eher zu spielen. Daher konzentriert sich die Entwicklung der *Kampung Jerman* Simulation darauf, Spiele hinzuzufügen, die den Spaßfaktor der Simulation erhöhen sollen. Beim Erlernen von Fremdsprachen, insbesondere Deutsch, muss der Spaßfaktor im Vordergrund stehen, von dem einer aus kulturellen Erfahrungen gewonnen werden kann (Widodo, 2013). Insgesamt nutzt das Simulationsformat Konzept und Setting der deutschen Kultursituation. Indonesische kulturelle Faktoren flossen dann in die Entwicklung von *Kampung Jerman* oder *Kampung Jerman 2.0* ein, nämlich indonesische Volksspiele, die darauf abzielen, die Art und Weise der Indonesier in ihrer Kindheit neu zu erleben. Dieser Aspekt des Spaßes ist das Hauptziel dieser Forschung.

Die Spiele wurden modifiziert, um die sprachlichen Aspekte für Anfänger trainieren zu können. Der Modifikationsgrad stellt immer noch die spaßige Seite dar, d. h. der Sprachschwierigkeitsgrad ist so einfach wie möglich eingestellt. Die Hinzufügung dieser Volksspiele zielt weiterhin auf das Training der vier deutschen Sprachkenntnisse ab. Nicht nur das Sprechen, sondern auch andere Fähigkeiten wie Hören, Lesen und Schreiben sind in diesem Spiel enthalten. Dies bezieht sich auf Basri (2017), dass jede Aktivität, die darauf abzielt, Sprachkenntnisse zu trainieren, einen guten Einfluss auf die Sprechfähigkeiten der Schüler haben muss. Diese Ansicht unterstreicht, dass die Aktivität, die sich auf die zu erlernende Sprache bezieht, auch noch so klein ist, dass sie immer noch als Übung zur Verbesserung der Sprechfähigkeiten angesehen wird.

Ein weiteres Ergebnis früherer Forschungen ist, dass den Schülern der Raum fehlt, um spontane Sprachfähigkeiten zu verwirklichen. *Kampung Jerman 2.0* bietet eine neue Erfahrung für die Aktualisierung. Das Hinzufügen dieser Volksspiele hat den Vorteil, dass die Teilnehmer die Spielregeln bereits kennen. Dies wird als geeignet angesehen, den Teilnehmern mehr Spaß an den bereitgestellten Spielen zu verschaffen. Daher wird der Spaßaspekt dieser Simulation stärker hervorgehoben. Durch die Hervorhebung des Aspekts des Spielens während des Sprachtrainings wird erhofft, dass die Teilnehmer in der Lage sind, beim Sprechen Spontaneität hervorzubringen. Es wird erwartet, dass der spaßige Aspekt des Spiels in der Lage ist, übermäßige Sorgen über grammatikalische Fehler beim Sprechen zu beseitigen (Cansrina, 2015). Schüler können mutiger sein, um komplexere Sätze auszusprechen. Indem sie die Spielatmosphäre mehr genießen, vergessen sie ihre Ängste und werden produktiver im Gespräch und in der Kommunikation mit anderen Teilnehmern.

Material und Methoden

Diese Forschung ist eine Wahrnehmungsforschung, die eine deskriptive Analysemethode verwendet. Wahrnehmungsforschung ist eine Forschung, die Einschätzungen von Befragten zu einem Forschungsgegenstand sammelt. Die Forschungsdaten wurden durch die Verteilung von Fragebögen an alle Teilnehmer des *Kampung Jerman* gewonnen. Die Wahrnehmungen der Teilnehmer wurden im Fragebogen erfasst und anschließend die Daten analysiert, indem die

Ergebnisse des von den Befragten ausgefüllten Fragebogens beschrieben und interpretiert wurden.

Die Bedeutung eines steigenden Interesses im Deutschunterricht

Schwierigkeiten in der frühen Lernphase führen in der Regel dazu, dass sich die Schüler schnell langweilen und das Interesse an Deutsch verlieren. Dies steht im Einklang mit der Meinung von Siahaan (2015), die die Bedeutung von Vielfalt und Kreativität der Lehrer betont, damit der Unterricht mehr Spaß macht. Die Lehrkräfte sind gefordert, weiterhin innovativ zu sein, um die Lernatmosphäre immer frisch und interessant gestalten zu können. Lehrer müssen mehrere Arten von Lernmethoden anwenden (nicht nur eine), damit die Schüler sprachliche Aktivitäten erleben und ihre eigenen Lernergebnisse erzielen können (Brown, 1994). Solche praktischen Aktivitäten sind beim Erlernen einer Fremdsprache sehr wichtig. Widodo (2013) fügte hinzu, dass, um das Interesse und die Motivation von Anfängern zu wecken, Variationen der Lernmethoden durchgeführt werden müssen, aber dennoch auf die Eignung der Unterrichtssituation geachtet werden muss.

Zunächst müssen die Lehrer die Merkmale der Klasse, die sie unterrichten, verstehen. Studierende, die aus unterschiedlichen soziokulturellen Hintergründen kommen, gestalten die Klassensituation, insbesondere in der Hochschule, jedes Jahr immer wieder anders. Das Verständnis des kulturellen Aspekts, wie es von Widodo (2013) oben ausgeführt wurde, spielt hier eine wichtige Rolle, um den Charakter der Studierenden zu erkennen. Trotz der Vielfalt an Kreativität in den Lehrmethoden und der Klassenorganisation, die von den Lehrern ausgeübt werden kann, kann jedoch eine Sache, die bei den Schülern immer eine Begeisterung für das Lernen hervorrufen kann, Spiele im Unterricht sein.

Das Spiel ist ein Weg, der die Leidenschaft des Lernenden für das Lernen wecken kann. Brown (2007) sieht die Bedeutung von Vielfalt und Lernstrategien für die Motivation und das Interesse der Schüler. Beim Sprachenlernen ist eines der Merkmale, dass es mit Sprechaktivitäten beschäftigt ist. Daher ist die Vielfalt und Strategie, die für den Sprachunterricht geeignet ist, eine Methode, die Spaß macht und die die Aktivität der Schüler einlädt, z. B. Spiele.

Die *Kampung Jerman* Simulation wurde entwickelt, um das aktive Sprechen der Schüler durch das Aktivitätsformat und die Programmstruktur zu stimulieren. Das Hauptformat des *Kampung Jerman* sind Rollenspiele. In dieser Entwicklung werden mehrere Spiele zur Rollenspiel-Simulation hinzugefügt. Das heißt, es gibt Spiele im Spiel. Die Hypothese dieser Studie besagt, dass der Spaßfaktor, den die Teilnehmer beim Spielen empfinden, durch das Hinzufügen einer Vielzahl von Spielen zum Simulationsspiel größer wird.

Spiele als Methode im Deutschunterricht

Es gibt viele Studien zum Einsatz verschiedener Spiele als Methode zum Deutschlernen. Dies geschieht in der Regel auf der Grundstufe, da der Deutschunterricht auf dieser Stufe mehr Methodenvielfalt erfordert als auf höheren Stufen.

Die Rollenspielmethode ist die am meisten untersuchte Methode. Es gibt Untersuchungen von Rahmawati (2018), Erawati (2019) und Irmawati und Manahali (2019), die die Rollen-Spiel-Methode verwenden, um die Sprechfähigkeit ihrer Schüler zu verbessern. Erawatis Forschung konzentriert sich auf den Dialog zwischen Schülern, während sich die Forschung von Rahmawati und Irmawati & Manahali auf die allgemeine Aussprache und Sprechfähigkeiten der Schüler konzentriert. Bei der Forschungsmethode verwendeten Rahmawati und Erawati eine Methode der Aktionsforschung in der Klasse (*penelitian tindakan kelas*), während Irmawati und Manahali eine quasi-experimentelle Methode mit Zufallsstichproben verwendeten. Aus den Ergebnissen der gesamten Studie geht hervor, dass die Rollen-Spiel-Methode die Deutschkenntnisse ihrer Schüler verbessern konnte. In Rahmawati's Recherche (2018) kommentierten Studierende sogar, dass ihnen eine solche Methode sehr viel Spaß macht und baten darum, das Lernen mit dieser Methode zu wiederholen.

Weitere Spiele, die beim Deutschlernen erforscht und verwendet wurden, sind Spiele, mit dem Vokabeln geübt werden können. Samsul (2017) verwendete Taboo-karten, um den deutschen Wortschatz zu üben, während Bunna, et al. (2019) Bingo-Spiele verwendeten, um den Wortschatz zu verbessern, während Kariza und Buchori (2019) die Gerbanz-Methoden oder German Hedbanz verwendeten, nämlich die Methode *Guess the word* in deutscher Sprache erstellt von der Firma Spin Master in Deutschland im Jahr 1991. Die drei Studien verwendeten verschiedene Spiele mit dem gleichen Ziel, die Beherrschung des Wortschatzes zu steigern. Alle Studien gaben an, dass die Wortschatzbeherrschung der Schüler durch die Verwendung der Spielmethode gesteigert wurde. Die Ergebnisse von Samsul (2017) zeigen auch, dass die Spielmethode von Schülern, die angaben, beim Lernen motivierter zu sein, positiv aufgenommen wurde. Die Forschung von Bunna et al. (2019) zeigt auch eine Veränderung der positiven Einstellung der Schüler während des Lernprozesses. Diese positive Einstellung zeigt sich in der Begeisterung der Studierenden, an einer Reihe von Lernaktivitäten am Forschungsstandort teilzunehmen.

Kampung Jerman 2.0. kombiniert beide Arten von Spielen gleichzeitig in einer Simulation. Das Konzept von *Kampung Jerman* im Allgemeinen ist ein strukturiertes Rollenspiel, während sich die Hinzufügung von Volksspielen auf Spiele konzentriert, die die Beherrschung von Wortschatz und Sätzen sowohl durch Dialog als auch durch direkte Fragen betonen. Auf diese Weise hofft man, dass die Schüler von der Verbesserung ihrer Sprachkenntnisse im Vergleich zur *Kampung-Deutschversion 1* profitieren und bessere Ergebnisse erzielen können.

Sechs Indonesische Volksspiele in Kampung Jerman 2.0.

In dieser Studie gab es sechs adaptierte Volksspiele. Dies basiert auf der Berücksichtigung des Schwierigkeitsgrades bezogen auf das Grundniveau der deutschen Sprachkenntnisse, nämlich A1, A2 und B1. Die sechs Spiele sind in drei Sprachniveaus unterteilt, jedes Niveau hat zwei neue Spiele.

Darüber hinaus wird das Spiel nach dem Schwierigkeitsgrad und der Möglichkeit der Modifikation der Spielweise ausgewählt, um es für das Üben von Sprechfertigkeiten auf Anfängerniveau geeignet zu machen. Auf dieser Grundlage wurden sechs Spiele ausgewählt, die jede Stufe wie folgt repräsentierten: 1) Kelereng Quiz dan 2) Kotak Pos für Stufe A1; 3) Injit-injit Semut dan 4) Donal Bebek für Stufe A2; und 5) Sedang Apa dan 6) ABC Lima Dasar für Stufe B1.

Tabelle 1. die Spielregeln aus der Modifikation des indonesischen Volksspiels

Kelereng Quiz	Kotak Pos	Injit-injit Semut
<ul style="list-style-type: none"> • Ein Spiel enthält 5 Fragen. Die Punktzahlen für die richtigen Antworten werden akkumuliert. • Der Dozent stellt Fragen in mündlicher oder schriftlicher Form • Die Spieler raten, indem sie Murmeln auf die Ziele schießen. • Wenn sie versäumen oder die Antwort immer noch falsch ist, hat ein anderer Spieler die Möglichkeit, sie zu beantworten. 	<ul style="list-style-type: none"> • Die Spieler sitzen im Kreis und legen ihre Hände zusammen • Der Spieler, der am Ende des Liedes in die Hände klatscht, sagt zum ersten Mal die Vokabeln zum Thema, gefolgt von dem Freund neben ihm. • Spieler, die keine Vokabeln aussprechen können, gelten als vom Spiel ausgeschlossen. • Gewinner ist der Spieler, der bis zum Ende überlebt 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeder Teilnehmer hält abwechselnd die Hand seines Partners • Die unterste Hand erhält eine Frage von der Hand, die sie gekniffen hat, • Wenn der Spieler die Frage auf Deutsch beantworten kann, steigt die Hand, aber wenn er scheitert, ist die Hand aus dem Spiel • Und so weiter, die unterste Hand muss die Frage beantworten, so dass ein Gewinner übrig bleibt.

Fortgesetzt werden

- Der Spieler gilt als gewonnen, wenn er meiste Fragen als seinen Freunden antworten kann.

Donal Bebek	Sedang Apa	ABC Lima Dasar
<ul style="list-style-type: none"> • Jeder Spieler steht Seite an Seite mit dem Gesicht zum Lehrer • Der Lehrer sagt 3 Befehle, dann bewegen sich die Spieler entsprechend diesen Befehlen. • Dann werden die Reihenfolgen auf 4, 5 usw. erhöht, bis ein Spieler übrig bleibt. • Die Befehle sind (Beispiel): nach links, nach rechts, vorwärts, rückwärts, drehen, springen, ducken, usw. 	<ul style="list-style-type: none"> • Die Spieler stehen im Kreis und singen das Spiellied • Der Spieler, der das Wort zuerst sagt, wird zu Beginn des Spiels bestimmt • Das Wort, das die Antwort ist, wird vom Spieler neben ihm fortgesetzt • Wenn der Spieler das Wort nicht fortsetzen kann, gilt er als disqualifiziert • Gewinner ist der Spieler, der bis zum Ende überleben kann 	<ul style="list-style-type: none"> • Bevor Sie das Alphabet mit den Fingern zeichnen, legen Sie zuerst das Thema und die Variation des Spiels fest: Es kann thematisches Vokabular sein oder Sätze bilden, die mit dem ausgewählten Alphabet beginnen • Die Spieler werden gebeten, gegeneinander anzutreten, um die Antwort zu sagen, da das Wort, das von einem anderen Spieler verwendet wurde, nicht als Antwort verwendet werden darf. • Gewinner ist der Spieler, der bis zum Ende überleben kann.

Resultate und Diskussion

Die Aussagen 1-5 sollen die Eignung der sechs Spiele und ihre Eignung für den Zweck dieser Studie untersuchen, die darin besteht, die Aspekte des Spiels als interessant und unterhaltsam zu erfüllen. Die Aussagen 6-11 sollen derweil Aufschluss darüber geben, wie die Spielerinnen und Spieler den Nutzen der sechs Spiele für die Deutschkommunikationsfähigkeit der Schüler/innen wahrnehmen.

Tabelle 2. Fragebogenergebnisse in Prozent

Nr.	Aspekte der Bewertung	SG	G	M	Sch	SSch
Spielaspekt						
1	Die Spiele machen im Allgemeinen Spaß	57%	43%			
2	Die Spiele haben im Allgemeinen meine Aufmerksamkeit erregt	71%	29%			
3	Die Spiele im Allgemeinen tragen zu meiner Motivation beim Deutschlernen und -üben bei	57%	29%	14%		
4	Die Spiele sind perfekt, um meine Deutschkenntnisse zu üben	86%		14%		
5	Die Spiele machen Deutschüben mehr Spaß	86%	14%			
Sprachaspekt						
6	Diese Aktivität interessiert mich, Deutsch zu sprechen	71%	14%	14%		
7	Diese Aktivität ist in der Lage, das Sprechen zu üben	71%	29%			
8	Diese Aktivität hilft, mein Deutsch zu verbessern	57%	29%	14%		

Fortgesetzt werden

9	Diese Aktivität wirkt sich positiv auf meine Sprechfähigkeit aus	57%	29%	14%		
10	Diese Aktivität motiviert mich, Deutsch zu sprechen	14%	71%	14%		
11	Diese Aktivität ermöglicht es mir, mehr zu sprechen und spontan zu sein als beim Unterricht in der Klasse	86%	14%			

Anhand der obigen Tabelle ist zu erkennen, dass es sowohl im Spielaspekt als auch im Sprachaspekt keine negativen Antworten (Schlecht & Sehr Schlecht) gibt. Im Spielaspekt ist der höchste prozentuale Wert die Aussage Nr. 5 mit Sehr Gut von 86% und Gut von 14%. Der zweithöchste prozentuale Wert findet sich hingegen in Aussage Nr. 4 mit Sehr Gut von 86 % und Ausreichend (Mitte) von 14 %.

Aufgrund dieser Daten waren sich die Befragten einig, dass die sechs Spiele einen Spaßaspekt haben und in die Kategorie geeignet zum Üben der deutschen Sprachkenntnisse eingeordnet werden. Dieser Zuwachs kann als sehr hoch bezeichnet werden, wenn man ihn vom Prozentsatz der höchsten SG-Kategorie bis zu 86% betrachtet. Es kann so interpretiert werden, dass die Teilnehmer die spaßige Seite der sechs Spiele wirklich spüren und die Kompatibilität der sechs Spiele als einen Ort spüren, an dem sie ihre Sprechfähigkeiten üben können.

An der dritthöchsten Position befindet sich Aussage Nr. 2 mit SG von 71% und G von 29%. Betrachtet man das Fehlen negativer Antworten und eine ausreichende Bewertung der Aussage, kann man auch sagen, dass die Befragten der Meinung sind, dass die sechs Spiele als interessant angesehen werden. Ebenso die Aussagen Nr. 1 und Nr. 3. Obwohl sie nicht so groß sind wie die anderen drei Aussagen, haben diese beiden Aspekte immer noch einen SG-Prozentsatz von über 50%. Mit diesen Ergebnissen lassen sich beide Aussagen noch in sehr gute Bewertungen einordnen. Mit anderen Worten, die Teilnehmer waren sich einig, dass die sechs Spiele grundsätzlich Spaß machten und sie motivierten, Deutsch zu lernen.

Im Sprachaspekt wurde der höchste Prozentsatz für Aussage 11 mit SG von 86 % erzielt. Dies zeigt, dass fast alle Befragten eine perfekte Punktzahl für die Aussage gaben. Den zweithöchsten Anteil erreicht hingegen die Aussage 7, die etwas niedriger ist als die Aussage 11. Beide Aussagen sind in die Kategorie der sehr guten Bewertung einzuordnen. Dies zeigt, dass sich die Teilnehmer stark einig sind, dass die sechs Spiele sie aktiver und spontaner beim Sprechen machen und sich zum Üben der Sprechfertigkeit eignen.

Die dritthöchste prozentuale Position ist Aussage 6 und die vierte Position sind die Aussagen 7 und 8. Es kann interpretiert werden, dass die Teilnehmer zustimmen, dass die Aktivität in *Kampung Jerman* einen positiven Einfluss auf ihre Sprechfähigkeit hat, aber dies ist nicht die Hauptstärke des Deutschen Dorfsimulation. Unterdessen gaben nur 14% der Befragten bei Aussage 10 eine perfekte Punktzahl. Der Rest gab eine B-Bewertung von 71% und eine C von 14%.

Die Daten zeigen, dass die Motivation der Teilnehmer durch die *Kampung Jerman* Simulation nicht optimal gefördert wurde. Es kann gesagt werden, dass die Teilnehmer zustimmten, dass die Aktivität ihnen die Motivation geben konnte, aktiver zu sprechen, aber sie wollten diese Motivation noch hinzufügen. Es gibt noch viele Lücke für Verbesserungen, sodass die Simulation die Schüler perfekt motivieren kann. Die Notwendigkeit einer großen Motivation liegt in der großen Angst der Schüler, wenn sie aufgefordert werden, spontan Deutsch zu sprechen, wie in Kapitel 2 erläutert.

Tabelle 3. Spiele-Ranking-Ergebnisse nach Thema

Kelereng Quiz	Kotak Pos	Injit-injit Semut	Donal Bebek	Sedang Apa	ABC Lima Dasar
Welches Spiel macht am meisten Spaß?					
30 (6,6)	18 (3,1)	19 (3,4)	33 (7,4)	11 (1,1)	32 (7,1)
<i>Fortgesetzt werden</i>					

Welches Spiel würdest du gerne in der Klasse spielen?					
29 (6,3)	29 (6,3)	21 (4)	26 (5,4)	12 (1,4)	30 (6,6)
<i>Fortgesetzt werden</i>					
Welche Spiele eignen sich am besten, um Deutsch zu üben?					
9 (0,6)	31 (6,9)	29 (6,3)	16 (2,6)	26 (5,4)	36 (8,3)
Welche Spiele sind am effektivsten für den Deutschunterricht?					
14 (2)	33 (7,4)	27 (5,7)	15 (2,3)	22 (4,3)	36 (8,3)
Welches Spiel eignet sich am besten, um die <i>Kampung Jerman Simulation</i> abzuschließen?					
29 (6,3)	29 (6,3)	18 (3,1)	28 (6)	15 (2,3)	28 (6)
Durchschnitt					
4,4	6	4,5	4,7	2,9	7,3

Basierend auf den obigen Daten ist das Spiel Donal Bebek, das laut der Befragten am meisten Spaß macht (erste Aussage), gefolgt vom Spiel ABC Lima Dasar auf dem zweiten Platz, das nur 1 Punkt vom Gewicht entfernt ist, dann gefolgt vom Spiel Kelereng Quiz auf dem dritten Platz mit einem Unterschied von nur 3 Gewichtspunkten. Diese drei Spiele übertrafen die anderen drei Spiele bei weitem mit einem Unterschied von mehr als 3 Punkten auf einer Skala von 10.

Bezüglich des Spiels, das die Befragten im Unterricht spielen möchten (zweite Aussage), ist das Spiel ABC Lima Dasar, das mit einer Punktzahl von 30 die höchste Punktzahl erhält. An zweiter Stelle stehen die Spiele Kelereng Quiz und Kotak Pos mit Punktzahl von 29 oder nur 1 Punkt Rückstand auf die erste Position. Beide Spiele sind auf dem gleichen Niveau, nämlich A1. Es kann so interpretiert werden, dass die beiden Spiele als einfach und leicht im Unterricht zu spielen gelten, ohne dass die Sprachkenntnisse der Teilnehmer unter Druck gesetzt werden.

Bezüglich des zum Deutschlernen geeigneten Aspekts des Spiels wählten die Befragten das Spiel ABC Lima Dasar an erster Stelle, das Spiel Kotak Pos an zweiter Stelle und das Spiel Injit-injit Semut an dritter Stelle. Bezogen auf die Daten sind die drei Spiele, die die Spitzenposition einnehmen, Spiele, die mehr Wortschatz verwenden und die Fähigkeit haben, Sätze zu bilden. Dies bedeutet, dass die Teilnehmer mehr Vorteile von den Arten der Spiele spüren, die ihr Gehirn schärfen, als von solchen, die körperliche Aktivitäten wie Kelereng Quiz und Donal Bebek verwenden.

Die vierte Aussage bezieht sich auf die Einschätzung der Wirksamkeit von Spielen zum Deutschlernen. Die höchste Punktzahl erhielt das Spiel ABC Lima Dasar, gefolgt vom Spiel Kotak Pos und dem Spiel Injit-injit Semut auf dem dritten Platz, ähnlich wie bei der dritten Aussage oben. Dies zeigt den Zusammenhang, dass sich die beiden Aussagen gegenseitig unterstützen und die Befragten zustimmen, die drei oben genannten Spiele als die besten Spiele zur Unterstützung des Deutschlernens auszuwählen.

Die abschließende Aussage bezieht sich auf die Kompatibilität der sechs Spiele mit der gesamten *Kampung Jerman Simulation*. Die Ergebnisse zeigen, dass die Spiele Kelereng Quiz und Kotak Pos beide den ersten Platz einnehmen, gefolgt von Spiele Donal Bebek dan ABC Lima Dasar. Der sehr geringe Unterschied in den Ergebnissen weist darauf hin, dass die Bewertungen der Befragten gleichmäßig auf die vier Spiele verteilt sind. Jedes Spiel hat seine eigenen Fans.

Basierend auf der durchschnittlichen Punktzahl ist die Rangfolge der Spiele:

- 1) ABC Lima Dasar : 7,4
- 2) Kotak Pos : 6
- 3) Donal Bebek : 4,7
- 4) Injit Semut : 4,5
- 5) Kuis Kelereng: 4,4
- 6) Sedang Apa : 2,9

Anhand der obigen Erläuterung ist zu erkennen, dass die Ergebnisse der Erprobung der sechs Spiele eine sehr positive Resonanz zeigten. Die Hauptstärke der sechs Spiele besteht darin, dass

sie die Sprechübungen unterhaltsamer machen und sich als Mittel eignen, um die Sprechfähigkeiten von Anfängern zu üben. Durch das Spielen fühlen die Schüler, dass die Atmosphäre flüssiger ist und der Druck beim Üben des Sprechens verringert werden kann.

Andererseits gibt es bei der Verfeinerung der Simulation noch Verbesserungsbedarf, nämlich die Fähigkeit, die Motivation der Teilnehmer, Deutsch zu sprechen, zu stimulieren. Zumindest ist diese *Kampung German 2.0*-Studie ein Versuch, einen Weg zu finden, der die Schüler zum Weiterüben motivieren kann.

Schlussfolgerung

Diese Studie konzentriert sich darauf, ein unterstützendes Spiel für die *Kampung Jerman*-Simulation zu finden, das für Deutschlerner einen unterhaltsamen Aspekt hat. Ziel ist es, *Kampung Jerman* noch mehr Spaß zu machen und mehr Spiele anzubieten, damit der Eindruck entsteht, dass der Anteil des Spielens größer ist als das Lernen. Nach dem Prinzip ‚Spielen beim Lernen‘ ist die hervorzuhebende Seite die Spielseite. Dies geschieht, damit die Teilnehmer eine freundlichere und weniger stressige Atmosphäre empfinden, verglichen mit der Atmosphäre des Sprechenslernens im Unterricht.

Die hohen Bewertungen der Aussagen der Befragten zum Spaßfaktor der sechs Spiele belegen, dass ihnen die Art und Weise, wie Deutsch durch Spiele zu lernen und zu üben, gefällt. Anhand der Rangfolge der sechs Spiele ist auch zu erkennen, dass die Befragten Spiele mochten, bei denen sie mehr sprechen und mehr deutsche Sätze produzieren mussten. Dies zeigt, dass die Spielregeln und Spiellösungen, die so angelegt sind, dass die Spieler Deutsch sprechen müssen, die effektivste und bevorzugte Art sind, die spontane Sprechfähigkeit von Deutschlernern der Grundstufe zu trainieren.

Die Vorteile der Entwicklung von *Kampung Jerman 2.0* stehen im Einklang mit den Ergebnissen der bisherigen Forschung und dem ursprünglichen Ziel der *Kampung Jerman* Simulation, eine angenehme Atmosphäre zu schaffen, die das Interesse der Schüler am Üben und Anwenden ihrer Deutschkenntnisse wecken kann. Durch häufigere Übungsteile erhofft man sich, dass sich die Studierenden mit der deutschen Sprache vertraut machen können. Das Auffinden von Aspekten, die noch immer als nicht perfekt gelten, veranlasst die Forscher derzeit, die *Kampung Jerman* Simulation in der zukünftigen Forschung weiterzuentwickeln.

Literaturverzeichnis

- Basri, H. (2017). Penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Riau*, 1(1), 38-53. Doi: <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4368>.
- Brown, H. D. (1994). *Teaching by principle: An interactive approach to language pedagogy*. New Jersey: Prentice Hall.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of language learning and teaching*. Fifth Edition. New York: Pearson Education Inc.
- Bunna, V., Fathimah, S., & Azizah, L. (2019). Media pembelajaran permainan Bingo dalam penguasaan kosa kata Bahasa Jerman Siswa. *In Proceedings of National Seminar LP2M*. Universitas Negeri Makassar.
- Cansrina, G. (2015). Ursachen von Sprechangst im DAF-Unterricht-Ergebnisse einer Untersuchung von indonesischen StudentInnen an der Universitas Padjadjaran. *Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Budaya Jerman*, 2, 77-87.
- Erawati. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Jerman (*Sprechen*) melalui *Role Playing (Rollenspiel)* yang digabungkan dengan menyusun dialog sendiri siswa kelas XI MIPA 4 di SMA Negeri 1 Kauman. *Jurnal Pinus*, 5(1), 48-52.
- Irmawati & Mannahali, M (2019). Model pembelajaran *Rollenspiel* untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jerman Siswa. *Jurnal Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 3(1), 31-35. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v3i1.8761>
- Kariza, AP & Buchori, HA (2019) Pengembangan media permainan *Gerbanz* untuk melatih penguasaan kosa kata pada keterampilan Bahasa Jerman. *Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 2(1), 12-19.
- Rahmawati, E. (2018). Upaya meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jerman dengan metode *Rollenspiel* pada Siswa kelas XI Bahasa di SMA Negeri 3 Mataram. *Jurnal Kependidikan*, 4(1), 24-30. Doi: <https://doi.org/10.33394/jk.v4i1.898>
- Samsul, S. I. (2017). Penerapan media permainan kartu Taboo dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Jerman siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo. *Jurnal Laterne*, VI(2), 1-4.
- Siahaan, R. M. (2015). Die ersten stunden deutschunterricht (Deutschlernen macht Spaß). *Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Budaya Jerman*, 2, 88-94.
- Widodo, P. (2013). Zur Entwicklung der motivierenden Lernmaterialien im DAF-Unterricht. *In Motivieren und Motivation im Deutschen als Fremdsprachen*, Hrsg. Von Lutz Götze/ Pakini Akkramas/ Gabriele Pommerin-Götze/ Salifou Traore.