

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Seit Ende 2019 hat die Welt von der COVID-19-Pandemie betroffen (Kannan, 2020: 2006). Das ist auch in Indonesien passiert. Diese Pandemie hat schon viele Opfer gefordert. Wegen der Pandemie wurden viele Divisionen betroffen, darunter die Bildung. Es wurden verschiedene Anstrengungen unternommen, um die Übertragungskette zu durchbrechen, eine davon ist Online Lernen. Am 24. März 2020 erklärte der Minister für Bildung und Kultur der Republik Indonesien, dass alle Bildungseinrichtungen vom Kindergarten bis zur Universität Online-Lernen bis zu einem unbestimmten Zeitpunkt durchführen müssen (Dewi, 2020). Das ist etwas völlig Neues und geschieht ohne vorherige Vorbereitung. Viele Schulen und Universitäten sind von dieser Situation überwältigt. Staatliche Universität von Medan (UNIMED) ist eine der Universitäten, die die Auswirkungen des COVID-19-Ausbruchs erlebt hat (Harahap, 2020:24). Alle Lehr- und Lernaktivitäten werden online übertragen. Das Deutschprogramm an der UNIMED führt auch Online-Lernen durch.

Jetzt werden viele Lernmedien eingeführt, um das Online-Lernen zu unterstützen. Einige der häufige verwendeten Plattformen für die Kommunikation zwischen Lehrer oder Dozent und Studentenn oder Studenten sind Whatsapp, Zoom, GMeet, und die häufige verwendeten Lernmedien sind Google Classroom, Schoology, Edmodo, PowerPoint und Videos von Youtube.

Das Ziel des Deutschlernens ist, dass die Studenten mündlich und schriftlich kommunizieren können (Dalimunte, 2018). Eines der wichtige Dinge, die die Studenten beherrschen müssen, um auf Deutsch kommunizieren zu können, ist die Beherrschung der Grammatik. Normalerweise erfolgt die deutsche Grammatik in der Vorlesung interaktiv zwischen Dozenten und Studenten. Derzeit wird der Lernprozess jedoch online durchgeführt, was zu einer geringeren Interaktion zwischen Dozenten und Studenten führt. In der Regel stellen die Dozenten die Lernmaterial, dann erklären sie per WhatsApp oder Zoom, danach geben sie den Studenten die Aufgaben. In dieser Situation können die Dozenten nicht sicherstellen, dass die Studenten die Lernmaterial schon verstehen. Die Aufgaben kann auch die Fähigkeiten der Studenten nicht garantieren, weil es manchmal Studenten gibt, die ihre Freunde um Antworten bitten oder sie suchen auf Internet nach der Antwort.

Im 18. Dezember 2020 wurde die Daten von der Studenten im 3. Semester durch Umfrage gesammelt. Es gibt 24 Teilnehmer in dieser Umfrage. Wegen des Online Lernen wird die Umfrage mit Google Form gegeben. Das Ergebnis der Umfrage zeigt, dass die Studenten die Schwierigkeiten über die Grammatik im Thema Medien im Alltag haben. Die Grammatik in diesem Thema sind indirekte Frage mit Ob, indirekte Frage mit Fragewort, und Adjektiv ohne Artikel im Nominativ und Akkusativ. In der Umfrage haben die Studenten geantwortet, dass es kein Lernmedium, das sie verwenden können, zur Grammatik in diesem Thema gibt. Das ist wichtig zu bemerkt werden, um die Grammatikfähigkeit der Studenten zu steigern. Ausserdem finden die

Studenten, dass sie oft Übungen oder Quiz machen, aber sie bekommen nicht das Feedback von ihren Aufgaben, deshalb wissen sie nicht, ob ihre Antworten richtig oder falsch sind. Sie sind begeistert auch nicht, ihre Übungen zu machen.

Diese Probleme können durch die Verwendung von Quizmedium vorweggenommen werden. Ähnlich wie das Lernmedium, kann das Quiz mit dem Technologie die Motivation von Studenten erhöhen. Das interessante Quiz ist ein Quiz, das das Gefühl des Wettbewerbs und des Feedbacks fördern kann, wenn die Studenten das Quiz machen. Es gibt viele Websete, die entwickelt und genutzt werden können, um eine interessantes Quiz zu erstellen, zum Beispiel Kahoot.

Kahoot ist eine internetbasierte Bildungsplattform für ein interessantes Quiz zu erstellen (Christiani, 2019:5). Kahoot hat drei Prinzips, das sind social, play, and learn (Official Webseite 'Kahoot!'", 2020). Kahoot wird als Quiz verwendet, um die Lernmotivation der Studenten steigern und die Studenten haben viel Spass beim lernen (Aleksic, et al., 2017; Ismail, 2017). Um Kahoot zu spielen brauchen die Studenten und Dozent nur Smartphones und Internetnetverbindung. Kahoot muss nicht installiert werden. Die Studenten können das unter den Webseite spielen. Das kann einige Probleme lösen, wie Handys, die kein leistungsfähiges System oder begrenzten Speichern haben. Kahoot erleichtert auch die Dozenten um die Antworten zu korregieren. Die Dozenten muss nicht die Antworten von der Studenten einzeln korregieren, weil Kahoot die Ergebnisse vom Quiz direkt zeigt. Die Dozenten und Studenten wissen direkt nach dem Quiz, wie ist ihre Quizergebnisse. Kahoot gibt auch

allen Studenten Feedback. Mit Kahoot werden die Studenten fühlen, wie eine Vorlesung in der Klasse machen, obwohl sie von zu Hause lernen.

Das Quiz für das Lernmedium zur Grammatik wird in einige Arten geben, wie Mehrfachauswahl (Multiple Choice) und Richtig oder Falsch (True or False). Im Mehrfachauswahl Quiz gibt es eine Frage und darunter gibt es 4 Wahlen. Die Studenten müssen die richtige Antwort auswählen. Nach dem Wählen der Antwort wird Kahoot über das Ergebnis zeigen, ob die Antwort der Studenten richtig oder falsch ist. Im Richtig oder Falsch Quiz gibt es einen Satz, dann die Studenten müssen darüber entscheiden, ob der Satz richtig oder falsch ist. Wenn der Satz richtig ist, müssen die Studenten True wählen, aber wenn der Satz falsch ist, müssen die Studenten False wählen. Danach wird die nächste Frage gezeigt. Für jede Frage haben die Studenten Zeit, zum Beispiel nur 20 Sekunde für eine Frage. Jede Frage hat auch Punkt, das meint, wenn die Studenten die Frage richtig antworten, werden sie Punkt bekommen. Sie bekommen keinen Punkt wenn sie die falsche Antwort geben oder sie verlieren die Zeit. Die Zeit und der Punkt können von VerfasserIn eingestellt. Nach dem Spielen des Quiz werden die Gesamtzahl des Punktes gezeigt, und alle Studenten und Dozent können das Podest (Podium) sehen. Da wird die 3 Gewinner gezeigt.

Diese Untersuchung erwägen sich die Verfügbarkeit von Einrichtungen, die von den Studenten verwendet werden. Basierend auf der Beobachtung, haben alle Studenten und Dozenten Smartphone und Internetverbindung.

Schliesslich kann die Verfasserin folgern, dass alle Studenten und Dozenten bereits sind, um Kahoot als Lernmedium zu verwenden.

Basierend auf der Observation und Umfrage, finden viele Studenten, dass die Grammatik, die im Thema Medien im Alltag bestehen, schwierig ist. Die Grammatik sind indirekte Fragen mit ob und Fragewort und Adjektiv ohne Artikel im Nominativ und Akkusativ. Mit dieser Erstellung wird das Lernen zur Grammatik im Thema Medien im Alltag leichter zu verstehen, und die Studenten haben viel Spass beim Lernen.

B. Die Problemidentifizierung

Die Problemidentifizierung von dieser Untersuchung sind:

1. Die Studenten erleben Online Lernen während der Pandemi COVID.
2. Der Studenten sind nicht begeistert vom Quiz, das sie gemacht haben.
3. Die Studenten bekommen nicht *Feedback* von ihrem Quiz.
4. Die Studenten machen das Quiz nicht ehrlich.
5. Die Studenten haben schwierigkeit über die Grammatik im Thema Medien im Alltag.
6. In Deutschabteilung wird Kahoot noch nicht als Quiz verwendet, besonders in der deutschen Grammatik lernen.

C. Die Problembegrenzung

Diese Untersuchung beschränkt sich auf die Erstellung von Online Quiz mit der Hilfe *Kahoot* zum Lernen indirekte Fragen mit ob, indirekte

Fragen mit Fragewort, und Adjektiv ohne Artikel im Nominativ und Akkusativ im Thema Medien im Alltag.

D. Das Untersuchungsproblem

Die Probleme dieser Untersuchung sind:

1. Wie verläuft der Prozess der Erstellung von Online Quiz mit *Kahoot* zum Lernen indirekte Fragen mit ob, indirekte Fragen mit Fragewort, und Adjektiv ohne Artikel im Nominativ und Akkusativ im Thema Medien im Alltag?
2. Wie ist das Ergebniss der Erstellung von Online Quiz mit *Kahoot* zum Lernen indirekte Fragen mit ob, indirekte Fragen mit Fragewort, und Adjektiv ohne Artikel im Nominativ und Akkusativ im Thema Medien im Alltag?

E. Das Untersuchungsziel

Die Ziele von dieser Untersuchung sind:

1. Zu beschreiben, wie der Prozess der Erstellung von Online Quiz mit *Kahoot* zum Lernen indirekte Fragen mit ob, indirekte Fragen mit Fragewort, und Adjektiv ohne Artikel im Nominativ und Akkusativ im Thema Medien im Alltag ist.
2. Zu erfahren, wie das Ergebniss der Erstellung von Online Quiz mit *Kahoot* zum Lernen indirekte Fragen mit ob, indirekte Fragen mit Fragewort, und Adjektiv ohne Artikel im Nominativ und Akkusativ im Thema Medien im Alltag ist.

F. Das Untersuchungsnutzen

1. Für Studenten

Die Ergebnisse dieser Untersuchung können nützliche Erfahrungen liefern, Wissenkonzepte entwickeln und das Verständnis der Studenten beim Studieren der deutschen Grammatik verbessern, besonders während des Online Lernen.

2. Für Dozenten

Die Dozenten können den Studenten beim Lernen etwas anderes geben und bauen die Lernkommunikation zwischen Dozenten und Studenten auf.

3. Für Verfasser/in

Um Erkenntnisse über die Erstellung von Quiz mit Kahoot und können ausgestattet werden, um kreative und innovative Deutschlehrer zu werden, und können die Studenten motivieren, das Verständnis der deutschen Grammatiklerners zu verbessern.