

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Bildung ist ein bewusstes und geplantes Bemühen um die Erziehung von Menschen, das zu Veränderungen im Verhalten, im Wissen und in den Fähigkeiten führt, die sich im Familienleben, in der Gesellschaft und in der Nation niederschlagen. Bildung durch Interaktionen zwischen Lehrenden und Lernenden in Lernsituationen in der Bildungsumgebung, der Lernprozess wird nicht gut laufen ohne die Unterstützung aller Teile der Bildungskomponente, von denen einer die Lernmedien sind. Der Zweck des Einsatzes von Lernmedien ist, dass das Lernen effektiv und effizient abläuft.

Im digitalen Zeitalter wie heute werden die Arten von Lernmedien natürlich vielfältiger. Es gibt viele Lernmedien, die Pädagogen für ihren Unterricht nutzen können. Es gibt viele Anwendungen oder Webseiten, die Lernmedien anbieten, eine davon ist *Flippity*. *Flippity* ist eine der Webseiten, die interaktive Spiele anbietet, die als Lernmedien genutzt werden können. Der Einsatz von Lernmedien beim Lernen bietet viele Vorteile, unter anderem die Verdeutlichung der Präsentation des Stoffes, so dass er nicht immer nur in Worten oder mündlich vermittelt wird, und die Förderung der Neugierde, die bei den Studenten zu einer gesteigerten Lust am Lernen führt.

Beim Erlernen der deutschen Sprache sind auch Lernmedien sehr wichtig, da es im Deutschunterricht vier Fertigkeiten gibt, nämlich Hören, Sprechen, Lesen und

Schreiben. Diese vier Fertigkeiten sind miteinander verknüpft und können nicht voneinander getrennt werden, so dass sich beim Erlernen der deutschen Sprache eine vollständige Einheit ergibt. Die sprachlichen Aspekte, wie z. B. die Grammatik, können beim Erlernen der vier Fertigkeiten integriert unterrichtet werden, um das Erreichen umfassender deutscher Sprachkenntnisse zu unterstützen.

Die Fähigkeit, Informationen zu empfangen, umfasst das Hörverstehen und das Lesen, während die Fähigkeit, Informationen zu vermitteln, das Sprechen und das Schreiben umfasst. Um die vier Sprachfertigkeiten beherrschen zu können, müssen die Studenten die Grammatik beherrschen. Je besser sie die Grammatik beherrschen, desto besser beherrschen sie die deutschen Sprachkenntnisse.

Die Beherrschung der grammatikalischen Materialien, die beherrscht werden müssen, ist Akkusativ Dativ. Ausgehend von den Ergebnissen eines Fragebogens, der an Studenten des Deutschprogramm im Jahrgang 2021 verteilt, sind 100 % der Studenten der Meinung, dass die Beherrschung der grammatikalischen Materialien Akkusativ sehr wichtig ist. Deshalb haben die Verfasser Lernmedien in Form von Quiz entwickelt, die Übungsfragen zum Akkusativ Material enthalten, da Artikel und Verben in Akkusativ Dativ-Fällen schwer zu unterscheiden sind. Natürlich gibt es viele Möglichkeiten, wie grammatikalisches Lernen leicht verständlich sein kann. Effektives und effizientes Lernen kann durch den Einsatz von Lernmedien erreicht werden. Laut Pratama in Setyawan (2019) kann Lernen dann effektiv sein, wenn Lernmethoden und -medien eingesetzt werden, die dem Lernstil der Teilnehmer entsprechen. Lernmedien nehmen im web vermittelt dem im Lehr- und

Lernprozess eine wichtige Stellung ein, da sie ein Informationsmedium für die Wissensvermittlung von Lehrenden an Lernende darstellen. Medien können als Unterstützung stoff zur Vermittlung von Botschaften verstanden werden, um Lernziele zu erreichen. Lernmedien sind auch ein Unterstützung stoff und eine Technik, die als Kommunikationsmedium zwischen Lehrenden und Lernenden im Lernprozess eingesetzt werden. Es müssen gute Medien verwendet werden, die Spaß machen und leicht zu verstehen sind. Der tatsächliche Einsatz von Lernmedien kann dazu führen, dass sich neue Lernhaltungen herausbilden.

Lernmedien, die in Form von interaktiven Quizen verpackt sind, können durchaus eine Alternative zum Lernen sein. Nach den Ergebnisse der Fragebogens von Verfassern im Untersuchungsgang Deutschunterricht des Jahrgangs 2021 sagten sie, dass quizbasierte grammatikalische Lernmedien beim Üben der deutschen Sprache helfen und auch die Lernbegeisterung steigern können.

Ausgehend von den Ergebnissen der Beobachtungen und des Fragebogens, der in die Klasse A, B, C 2021 des Untersuchungsgangs Deutsch als Fremdsprache verteilt wird, Der Verfasser erhielt Daten, dass Studenten Schwierigkeiten im Material des Akkusativ Niveaus A2 mit Thema Medien im Alltag hatten, einige der aufgetretenen Probleme waren der Mangel an Medien, so dass die Studenten Schwierigkeiten hatten, das Material zu verstehen, dann waren auch die erlebten Schwierigkeiten schwer zu unterscheiden, Akkusativ und Schwierigkeiten, die schwer zu verstehen waren, redemittel oder auch schwierig, Vokabeln und andere Schwierigkeiten zu merken. Deshalb plant der Verfasser, ein Lernmedium zu erstellen, das Spaß macht, aber auch helfen kann, Probleme beim Erlernen der

Grammatik von Akkustativ zu lösen. Dieses Lernmedium wird in Form von interaktiven Quizen gestaltet sein. Die Studenten können die Bearbeitung der gestellten Fragen üben. Auf dieses interaktive Quiz kann über Smartphones oder Computergeräte zugegriffen werden, um den Mangel an abwechslungsreichen Lernmedien zum Akkustativ Material für die Studenten bei der Durchführung von Grammatikübungen zu beheben. Diese Untersuchung wird durchgeführt, weil es immer noch viele Studenten gibt, die nicht verstehen, wie man Verben in Akkusativ ändert. Die Studenten finden es auch schwierig, Fälle im Deutschen zu unterscheiden. Diese Untersuchung soll Studenten helfen, den Akkusativ zu verstehen.

B. Die Problemidentifizierung

In dieser Untersuchung werden mehrere Probleme identifiziert:

1. Der Einsatz von Lernmedien zu Akkustativ Grammatik ist noch sehr notwendig.
2. Das fehlende Verständnis der Akkusativ Grammatik bei den Studenten.
3. Die Studenten haben Schwierigkeiten, den Akkusativ zu differenzieren und zu verändern

C. Der Fokus der Untersuchung

Diese Untersuchung konzentriert sich auf die Erstellung eines interaktiven *Online-Quiz* zum grammatikalischen Material "Akkustativ" zum Thema Medien im Alltag mit Hilfe der Webseite *Flippity*.

D. Das Untersuchungsproblem

Durch dieser Untersuchung ergeben sich einige Probleme wie folgt:

1. Wie ist der Prozess der Erstellung interaktives Quiz mit dem grammatikalischen Material "Akkustativ mit Thema Medien im Alltag" auf der *Flippity*-Webseite erstellt?
2. Wie sind die Ergebnisse der Erstellung interaktiven Quiz mit dem grammatikalischen Material "Akkustativ mit Thema Medien im Alltag" auf der *Flippity*-Webseite?

E. Das Untersuchungsziel

Die Ziele dieser Untersuchung sind wie folgt:

1. Den Prozess der Erstellung eines interaktiven Quiz mit dem grammatikalischen Material "Akkustativ mit Thema Medien im Alltag" auf der *Flippity*-Webseite zu beschreiben.
2. Die Ergebnisse der Erstellung eines interaktiven Quiz mit dem grammatikalischen Material "Akkustativ mit Thema Medien im Alltag" auf der *Flippity*-Webseite.

F. Der Untersuchungnutzen

Die Nutzen dieser Untersuchung sind wie folgt:

1. Dieses interaktive Quiz kann später als eine der interessantesten Lernmedien für Deutschstudenten beim Akkustativ lernen mit Thema Medien im Alltag verwendet werden.

2. Dieses interaktive Quiz kann ein innovatives Nachschlagewerk für Deutschunterricht sein, insbesondere für Dozenten, die Lernmedien benötigen.
3. Als Referenz für weitere Entwicklung/Untersuchung.

