

# KAPITEL I

## EINLEITUNG

### A. Der Hintergrund

Technologische Fortschritte sind etwas, das in diesem Leben nicht vermieden werden kann, da technologische Fortschritte mit Fortschritten in der Wissenschaft einhergehen. Jede Innovation wird geschaffen, um positive Vorteile für das menschliche Leben zu schaffen. Technologie kann in verschiedenen Aspekten des Lebens angewendet werden, einschließlich Bildung (Sandre et al, 2021:92). Fortschritte in Wissenschaft und Technologie, insbesondere in der Informationstechnologie, wirken sich positiv auf den Bildungsfortschritt aus. Bildung kann als Prozess des Erwerbs von Wissen, Verständnis und bedarfsgerechten Verhaltensweisen einer Person interpretiert werden.

Bei Lernaktivitäten gibt es mehrere Komponenten zur Unterstützung von Lernaktivitäten, eine davon sind Lernmedien. Lernmedien fungieren als Lernressource für die Studenten, um vom Lehrer bereitgestellte Nachrichten und Informationen zu erhalten, sodass mit Lernmedien der gelieferte Stoff interessanter und nicht eintönig ist und die Bereitstellung von dem Lernmaterial erleichtert wird. Gute Lernmedien stimulieren die Studenten, aktivieren das Lernen und fördern auch gute Lernergebnisse (Nasution, 2021:256). Interessante Lernmedien wecken das Interesse am Lernen. Mit dem wird der Lernprozess am Lernen effektiv und effizient.

Der Wortschatz ist eine der Sprachkomponenten, die die vier Sprachfertigkeiten unterstützen können, und zwar Hörverstehen, Sprechfertigkeit,

Leseverstehen und Schreibfertigkeit. Der Wortschatz kann nicht von den Fähigkeiten Hören, Sprechen, Lesen oder Schreiben getrennt werden, da der Wortschatz in diese vier Fähigkeiten integriert ist. Die vier oben genannten Fähigkeiten sind die Grundlage für die Beherrschung der deutschen Sprachkenntnisse. Diese vier Fähigkeiten werden durch zwei weitere sprachliche Aspekte unterstützt, darunter Struktur und Wortschatz, um gut kommunizieren zu können.

Der Fragebogen wurde am 5. April 2023 erstellt, um studentische Probleme zu finden. 21 Teilnehmende an diesem Fragebogen waren die Studenten im Jahrgang 2021 am Deutschprogramm der Staatlichen Universität Medan. Basierend auf den Ergebnissen vom Fragebogen haben 38,1% der Studenten Schwierigkeiten zum Thema "Unterwegs". Dann gibt es 33,3% der Studenten, den Wortschatz zum Thema "Unterwegs" nicht beherrschen.

In dieser Untersuchung konzentriert sich die Untersucherin auf die Untersuchung von einem Lernmedium zum Thema "Unterwegs" mit dem Niveau A2. Die Quelle oder Daten, die die Untersucherin zum Thema "Unterwegs" nutzt, befindet sich es im Buch Studio Express A2 (Funk et al., 2018:36). Diese Untersuchung mit dem Thema "Unterwegs" ist der Untersucherin interessant, weil die Studenten immer noch nicht den Wortschatz zum Thema "Unterwegs" beherrschen können.

Derzeit werden technologische Entwicklungen immer weiter vorangetrieben und die Anwendung des Lernens muss vorangetrieben werden. Um die Lernziele zu erreichen, ist es daher notwendig, das Lernen kreativer und unterhaltsamer für

die Studenten umzusetzen, unter anderem durch die Entwicklung von Lernmedien. Das Medium, das verwendet werden kann, um das Problem der Studenten beim Wortschatzlernen zu überwinden, ist die Nutzung der Webseite *Genially*.

Nurlaily, et al. (2022:3) argumentiert, dass *Genially* für die Lernmedien sehr gut zum Wortschatzlernen geeignet ist. *Genially* ist ein interessantes Medium, um die Lernbegeisterung zu steigern und ist auch nützlich, um die Effektivität des Studenteninteresses am Lernen zu messen. *Genially* hat eine Vielzahl interessanter Funktionen wie: Präsentationsinhalte, Infografiken, animierte Präsentationen, Videos, ePoster, Lebenslauf, Quiz, *Gamification* und so weiter. Dieses Medium kann auch verwendet werden, um die Quizspiele oder andere Spielfunktionen entsprechend dem Material zu erstellen. Dieses Medium ist online, damit es von den Dozenten und den Studenten bedient werden kann. Daraus lässt sich schließen, dass das Medium *Genially* ein Medium ist, das sich sehr gut zum Wortschatzlernen eignet, da dieses Medium verschiedene Funktionen hat. Man kann auch mit *Genially* ein Lernspiel erstellen. Dieses Lernspiel-Feature ist einer der Gründe, warum sich die Untersucherin dafür entschieden hat, *Genially* beim Erstellen vom Wortschatzspiel für das Thema "Unterwegs" zu verwenden.

Das Spiel, das in dieser Studie verwendet wird, ist *Geniallyland Breakout*, ein Spiel, bei dem man sich retten kann, indem man Missionen oder Wortspiele abschließen soll. Der Spieler absolviert vier Missionen, und zwar Fragen zum Wortschatz zum Thema "Unterwegs" zu beantworten. Wenn der Spieler die Mission abschließen kann, beendet das Spiel und der Spieler erhält eine Belohnung.

Vor dem obigen Hintergrund lässt sich schlussfolgern, dass die Studenten die Lernmedien für den Wortschatz zum Thema “Unterwegs” benötigen. Das verwendete Medium ist *Genially*. Daher wird in dieser Untersuchung ein Lernmedium zum Thema “Unterwegs” mit Hilfe von *Genially* für das Wortschatzlernen.

### **B. Die Problemidentifizierung**

Die Problemidentifizierungen von dieser Untersuchung sind:

1. Die Studenten haben Schwierigkeiten zum Thema ”Unterwegs“ verstehen.
2. Die Studenten können nicht den Wortschatz zum Thema “Unterwegs” beherrschen.

### **C. Der Fokus der Untersuchung**

Diese Untersuchung fokussiert sich auf die Erstellung eines Lernmediums zum Thema “Unterwegs” Niveau A2 mit Hilfe von *Genially* für das Wortschatzlernen.

### **D. Die Untersuchungsprobleme**

Die Probleme dieser Untersuchung sind:

1. Wie ist der Prozess der Erstellung eines Lernmediums zum Thema “Unterwegs” mit Hilfe von *Genially* für das Wortschatzlernen?
2. Wie ist das Ergebnis der Erstellung eines Lernmediums zum Thema “Unterwegs” mit Hilfe von *Genially* für das Wortschatzlernen?

### **E. Das Untersuchungsziel**

Die Ziele von dieser Untersuchung sind:

1. Um den Prozess der Erstellung eines Lernmediums zum Thema “Unterwegs” mit Hilfe von *Genially* für das Wortschatzlernen darzustellen.
2. Um die Ergebnisse der Erstellung eines Lernmediums zum Thema “Unterwegs” mit Hilfe von *Genially* für das Wortschatzlernen zu schildern.

### **F. Der Untersuchungsnutzen**

Die Nutzen dieser Untersuchung sind:

1. Die Dozenten können diese Webseite *Genially* als ein Lernmedium für Wortschatzlernen verwenden.
2. Die Studenten können diese Webseite *Genially* als ein Lernmedium für Wortschatzlernen benutzen.
3. Die Studenten können diese Webseite *Genially* sich das Wortschatzlernen zu merken.
4. Diese Untersuchung kann als ein Referenzmaterial verwendet werden, insbesondere für die Untersuchung über das Wortschatzlernen mit dem Medium.