

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

In dieser Zeit der Coronavirus-Pandemie (Covid-19) hat die Regierung eine Richtlinie zur Durchführung von online-Lernprozessen eingeführt, um die Übertragung des Covid-19-Virusausbruchs zu minimieren. Die Vorlesungen haben sich drastisch verändert, alle Lernaktivitäten, die normalerweise im Klassenzimmer durchgeführt werden müssen, werden jetzt zu Hause durchgeführt. Der bisherige Lehr- und Lernprozess während der Implementierung dieses online-Lernens für mehr als ein Jahr wird direkt von den Medien und ausgefeilten Technologien wie Zoom, Google Classroom, Google Meet gesteuert.

Die Umstellung des Lernprozesses von Face-to-Face auf Face-to-Face online ist eine Entscheidung, die Schulen treffen müssen, damit Bildungsziele effektiv und effizient umgesetzt werden können. Die wachsende Welt der Technologie erfordert indirekt, dass die Schüler immer Trends folgen, einschließlich eines Smartphones, das durch Technologie unterstützt wird, die durch ausgeklügelte Funktionen und Systeme unterstützt wird. Das im Smartphone enthaltene Android-Betriebssystem soll die Entwicklung der Anwendung unterstützen, die darauf abzielt, Android-basierte Lernmedien zu produzieren.

Inmitten der Notfälle, die in dieser Welt passieren, gibt es keine andere Wahl, als das Konzept des online-Lernens zu übernehmen, so Hung et al. (2010), dass es mehrere Hinweise gibt, die berücksichtigt werden müssen, um das online-Lernen

in Bezug auf die Lernbereitschaft optimal zu halten, einschließlich Computer- / Internetvertrauen, selbstgesteuertes Lernen, Schüler- / Schülerkontrolle, Lernmotivation und Vertrauen in die online-Kommunikation.

Im Laufe des online-Programms wird der Lernprozess des Schülers behindert. Dies ist auch eine Herausforderung für die Schüler, ob es ihnen gefällt oder nicht, die Schüler müssen sich an Situationen wie diese anpassen. Basierend auf den Beobachtungen, die die Verfasserin an der Oberschule SMAN 4 Medan beobachtet hat, haben fast alle Schüler bereits Smartphones, aber in ihrer Verwendung werden Smartphones unter den Schülern nur verwendet, um Musik abzuspielen und auf Videos zuzugreifen sowie auf verschiedene Arten von sozialen Medien zuzugreifen.

Eines der Lernmaterialien in Klasse XII ist das Thema Hobby und Freizeit. Hobby ist eine Aktivität oder Aktivität, die von einer Person ausgeführt wird, um Wünsche zu erfüllen und Vergnügen zu bekommen. Beim Erlernen dieses Themas stoßen wir oft auf Hindernisse, die den Erfolg des Lernprozesses beeinträchtigen können. Diese Hindernisse beginnen mit Lernressourcen in Vokabeln, die weniger vielfältig sind, so dass das Material, das den Schülern gegeben werden soll, weniger abwechslungsreich ist. Daher möchte die Verfasserin, dass dieses Thema so entwickelt wird, dass das zu präsentierende Material vielfältiger ist.

Das Erlernen von Fremdsprachen, insbesondere Deutsch, ist ein Wahlfach in der Schule, das als Werkzeug zur Selbstentwicklung der Schüler fungiert und ihren Horizont erweitert, indem Ergebnisse in den Bereichen Wissenschaft, Technologie und kulturelle Künste anerkannt werden. Wenn der Lernende keine gute

Vokabelbeherrschung hat, werden die Schüler Schwierigkeiten beim Hören, Sprechen, Schreiben und Lesen haben. Je mehr Vokabular der Lernende beherrscht, desto mehr Beherrschungsgrad der vier Kompetenzen zeigt die Qualität der Schüler.

Wortschatz ist eine der Spracheinheiten, die eine wichtige Rolle in der Sprache spielt, da Wörter in der Kommunikation zu Objekten werden, die in einer größeren Konstruktion vereint sind, die auf den Regeln basiert, die in der Sprache existieren. Wortschatz sind alle Wörter in einer Sprache oder einem Sprachfeld. Eine Sprache kann nicht vom Vokabular getrennt werden, weil Vokabular der Kern einer Sprache ist. Die Beherrschung des Wortschatz für Fremdsprachenlernende ist sehr wichtig.

Das Curriculum 2013 besagt, dass der *Competency Standard* den Deutschunterricht sowohl in Wort als auch in Schrift mit verschiedenen Sprachen und Satzmustern vermittelt, die dem Kontext im Diskurs der informativen Interaktion entsprechen. Zu den Grundfertigkeiten gehören vier Deutschkenntnisse, nämlich Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben. Soweit sprachliche Aspekte, wie Wortschatz und Grammatik im vierten Lernen integriert vermittelt werden, sollten Sprachkenntnisse das Erreichen von Deutschkenntnissen umfassend unterstützen.

Aus diesem Grund ist es notwendig, effektive und innovative Lernbedingungen zu schaffen, um Situationen und Bedingungen für eine aktive und unterhaltsame Lernumgebung zu schaffen. Einer von ihnen verwendet eine Android-basierte Gaming-Anwendung namens "Educandy". Glücklicherweise sind die heutigen Schüler eine digitale Generation, die in einer Ära ausgereifter Technologie lebt und immer auf dem neuesten Stand ist. Es wird erwartet, dass diese Anwendung ein

nützliches Medium für Lernmaterialien mit dem Thema "Hobby und Freizeit" für Schüler der Klasse XII von der Oberschule SMAN 4 Medan in der Pandemiezeit sein wird.

Basierend auf den Ergebnissen von Beobachtungen von Lernmedien, die in Deutsch lernen, der Autor weiß, dass es viel Material gibt Deutsche Sprache, die mit Lernmedien unterrichtet werden muss, insbesondere in Material mit dem Thema "Hobby und Freizeit". Lehrmaterialien, die im Lernprozess ausschließlich Schülerbücher verwenden, sind auch einer der Gründe für die Bedeutung der Medienentwicklung in Form von Digital LKPD im Material "Hobby und Freizeit". Daher wird eine Vielzahl von Arbeitsblättern benötigt, um Medien zu erstellen, die es den Schülern erleichtern können, ein Material zu verstehen.

"Educandy" ist eine Alternative zu den Fähigkeiten der Schüler in Lernaktivitäten, denn nicht nur Spiele zur Unterhaltung, sondern auch Spiele mit pädagogischen Elementen können den Wortschatz der Schüler der Klasse XII bei Oberschule SMAN 4 Medan zum Thema "Hobbys und Freizeit" erweitern. "Educandy" ist eine Edugame-Applikation, die als Lernmedium genutzt werden kann. "Educandy" ist eine Anwendung, von der viele Menschen nichts wissen.

Durch den Einsatz von Technologie, die derzeit wächst, werden Lernmedien in digitaler Form bei der Lösung dieser Probleme sehr hilfreich sein. Lernmedien können in Form von Schülerarbeitsblättern (LKPD) vorliegen, die so entwickelt werden, dass wichtige Elemente enthalten sind, die den Schülern mehr Erfahrung und Wissen vermitteln können, die durch Videos, Animationen, Bilder und Lesetexte präsentiert werden, und interaktive Anweisungen zur Verbesserung der

Lernergebnisse bereitstellen. Die Entwicklung des digitalen LKPD zielt darauf ab, die Schüler im Lernprozess aktiv zu machen, so dass von ihnen erwartet wird, dass sie Wortsschatzbeherrschung üben.

B. Die Problemidentifizierung

Die Probleme sind folgende:

1. Es gibt keine digitale Schülerarbeitsblätter (LKPD) an der Oberschule SMAN 4 Medan.
2. Die "Educandy"-App wurde noch nie zum Thema "Hobby und Freizeit" verwendet.
3. Die Schülerarbeitsblätter an der Oberschule SMAN 4 Medan sind weniger vielfältig.

C. Die Problembegrenzung

Der Schwerpunkt dieser Untersuchung liegt auf der Digitalisierung von Schülerarbeitsblättern (LKPD) zum Thema "Hobby und Freizeit"-Fächer im Bereich Wortsschatzbeherrschung mit der Anwendung "Educandy" für Schüler der Klasse XII an der Oberschule SMAN 4 Medan.

D. Das Untersuchungsproblem

Die Probleme dieser Untersuchung sind folgende:

1. Wie ist der Prozess der Digitalisierung von den Schülerarbeitsblättern (LKPD) mit der Educandy-Applikation für das Thema "Hobbys und Freizeit"?

2. Wie sind die Ergebnisse der Digitalisierung von den Schülerarbeitsblättern (LKPD) mit der Educandy-Applikation mit dem Thema "Hobbys und Freizeit"?

E. Die Untersuchungsziele

Die Untersuchungsziele sind folgende:

1. Den Prozess der Digitalisierung von den Schülerarbeitsblättern (LKPD) mit der Educandy-Applikation mit dem Thema "Hobby und Freizeit" zu beschreiben .
2. Die Ergebnisse der Digitalisierung von den Schülerarbeitsblättern (LKPD) mit der Educandy-Applikation mit dem Thema "Hobbys und Freizeit" zu erklären.

F. Die Untersuchungsnutzen

Die Untersuchungsnutzen sind wie folgt:

1. Für Lehrkräfte kann dieses Medium als ein alternatives Medium zur Verbesserung der konventionellen Schülerarbeitsblätter (LKPD) und zur Verbesserung der Deutschkenntnisse der Schüler genutzt werden.
2. Für Schüler kann dieses Medium die Fähigkeiten die Wortschatzbeherrschung der Schüler verbessern.