

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Hintergrund

Die Entwicklung der heutigen Technologie hat viele Auswirkungen auf verschiedene Bereiche, auch auf den Bildungsbereich. Der Einsatz von Technologie zur Unterstützung des Lernprozesses wird zunehmend entwickelt, um die Qualität und Effektivität des Lernens zu verbessern. Eine dieser Entwicklungen ist die Verwendung von Smartphones als Lernmedien. Smartphones können nicht nur als Instrument der Informations- und Kommunikationstechnologie, sondern auch als effektives Lernmedium im Klassenzimmer verwendet werden. Beim Fremdsprachenlernen, das sehr vielfältig ist, haben Smartphones das Potenzial, als Lernmedien für Fremdsprachen, insbesondere Deutsch, eingesetzt zu werden.

Lernmedien werden als Medien definiert, die zum Lernen verwendet werden können und die Gedanken, Gefühle und Fähigkeiten der Lernenden anregen. Bei der Erstellung von Lernmedien muss also auf den Charakter der Studenten eingegangen werden (Ani Daniyati, 2023:283). Eines der Lernmedien, die interaktiv wie möglich sind, ist die Erstellung von Smartphone-basierten Lernmedien. Das geeignete Lernmedium zur Unterstützung des Lernprozesses im heutigen digitalen Zeitalter ist daher das Smartphone als ein sehr effektives Medium.

Es gibt 3 Formen der Grammatik, die im ersten Kapitel unter dem Thema "Und was machst du?" im Buch Netzwerk neu A2 besprochen werden, nämlich Perfekt, Nebensatz mit weil und Genitiv: Name + s. Perfekt wird im Deutschen im

Alltag verwendet, daher ist es sehr wichtig, die Perfektform beim Verstehen von Sätzen zu beherrschen. Die Bildung von Perfektsätzen im Deutschen hat ihre eigenen Regeln, die sich von denen in anderen Sprachen unterscheiden (Satria et al., 2021). Auch bei der Bildung von Nebensatz mit weil und Genitiv hat auch jede dieser Grammatiken ihre eigene Aufbereitung.

Der Fokus dieser Untersuchung besteht in der Erstellung von Lernmedien mit Hilfe von Kodular, was zu einer Lernmedien-Anwendung für Grammatik auf A2-Niveau führt, die von den Studenten sehr einfach zu benutzen ist. Basierend auf Beobachtungen und der Verteilung von Fragebögen, die am 6. Juni 2024 an Studierende der Klasse C im 4. Semester 2022, die den Fragebogen von 19 Personen im Studiengang Deutsch als Fremdsprache an der Fakultät für Sprachen und Künste beantwortet haben. Die Ergebnisse der 19 Fragen auf dem Fragebogen zeigen, dass basierend auf den verteilten Fragen das wichtigste Problem in der Perfekt-Grammatik darin besteht, dass die Studenten immer noch Schwierigkeiten haben, Perfekt-Sätze mit der Verwendung von Hilfsverben wie 'haben' und 'sein' zu bilden, außerdem gibt es viele Schwierigkeiten bei der Beherrschung der Satzstruktur und der Verbesserung der Verben. Beim Nebensatz mit 'weil' ist die Schwierigkeit der Studenten die Stellung des Wortes 'weil' oder die Stellung von Sätzen gemäß der richtigen Satzstruktur und die Schwierigkeit, das Lernmaterial über Nebensatz mit 'weil' zu verstehen. Die letzte Schwierigkeit bei der Grammatik Genitiv ist die Stellung des Genitivs im Satz und die Verwendung des richtigen Genitivartikels und es gibt immer noch viele Studenten, die das Genitivmaterial nicht wirklich verstehen.

Diese Probleme zeigen, dass es immer noch viele Lernende gibt, die die Grammatik auf A2-Niveau nicht verstehen, insbesondere in Bezug auf den Satzbau in der Grammatik und die korrekte Textverarbeitung beim Schreiben von Sätzen auf A2-Niveau. Aus diesem Grund beschloss der Forscher, ein auf Kodular basierendes Medium zu erstellen, um den Lernenden beim Erlernen der Grammatik zu helfen, vor allem in Bezug auf das Perfekt, den Nebensatz mit „weil“ und den genitive. Kodular ist eine visuelle Programmierplattform, die es Benutzern ermöglicht, Android-Apps ohne Programmierkenntnisse zu erstellen. Kodular bietet eine Drag-and-Drop-Schnittstelle sowie voreingestellte Komponenten, mit denen Benutzer Android-Anwendungen einfach zusammenstellen und erstellen können. Mit Kodular können Benutzer verschiedene Arten von Android-Anwendungen erstellen, von einfachen Abfragen über einfache Spiele bis hin zu komplexen Datenverwaltungsanwendungen. Kodular bietet auch Zugang zu verschiedenen Android-Funktionen wie Kamera, GPS und mehr.

Als praktische Antwort darauf werden innovative Lösungen benötigt, und App-Lernressourcen werden als strategischer Schritt angesehen. Durch die Nutzung der Smartphone-Technologie bietet diese Lernhilfe Zugang zum Grammatikunterricht in Form einer App, einschließlich Material zum Perfekt, Nebensätze mit „weil“ und Genitiv. Darüber hinaus sind interaktive Grammatikübungsfragen, Online-Übungen und Diskussionsforen verfügbar. Diese Innovation zielt darauf ab, das Verständnis der Studenten zu verbessern, schnelles Feedback zu geben und eine kollaborative Lernumgebung zu schaffen. Darüber hinaus zielt diese Innovation auch darauf ab, die Fähigkeit der Studenten, den

Unterricht zu verstehen, zu verbessern und das selbstständige Lernen zu erleichtern, damit die Studenten bessere Ergebnisse erzielen können.

B. Problemidentifizierung

Basierend auf dem oben genannten Hintergrund können die folgenden Probleme identifiziert werden:

1. Es gibt noch wenige Lernmedien mit der Kodular App zum lernen der Grammatik A2 zum Thema "Und was machst du?"
2. Die Studenten sind weniger enthusiastisch, wenn sie Grammatik lernen und Sie verstehen den Lernstoff nicht.
3. Mangelndes Verständnis der Studenten für die Grammatik des Niveaus A2 im Bereich des Satzbaus und der Satzverwendung.
4. Es ist wichtig, den grammatischen Stoff in einer interessanten Form zu präsentieren, damit sich der Studenten den Stoff leicht merken können.

C. Der Fokus der Untersuchung

Diese Untersuchung konzentriert sich auf die Erstellung von Lernmedien für die Grammatik A2 mit Hilfe von Kodular Application. Das Material in diesem Lernmedium ist Grammatik A2 in Netzwerk A2 mit dem Thema "Und was machst du?". Dieses Thema besteht aus 3 Grammatik, nämlich Perfekt, Nebensatz mit weil und Genitiv: Name + s. In diesem Kontext gibt es einige Einschränkungen, die geklärt werden müssen:

1. Umfang der Entwicklung: Diese Untersuchung beschränkt sich auf die Entwicklungsphase (Develop) der Lernmedien, die das Design und die Erstellung interaktiver Lernanwendungen umfasst, um den Studenten das Verständnis des Grammatik A2-Materials zu erleichtern. Die Forschung wird

nicht zur Verbreitungsphase übergehen oder die Effektivität der Nutzung dieser Medien bewerten.

2. Untersuchte Personen: Diese Forschung wird keine direkten Tests oder Rückmeldungen von Studierenden beinhalten, da die angesprochenen Studierenden im Semester aufgestiegen sind, so dass es keine empirischen Daten über die Nutzung dieser Medien durch die Studierenden gibt.
3. Unterrichtete Materialien: Der Fokus dieser Studie liegt nur auf den A2-Grammatikmaterialien zu Perfekt, Nebensatz mit „weil“ und Genitiv, ohne andere Aspekte des Deutschlernens auf A2-Niveau zu behandeln.
4. Zeitliche und technologische Einschränkungen: Diese Untersuchung konzentriert sich auf die Verwendung von Kodular als App-Entwicklungsplattform. Die erzielten Ergebnisse beziehen sich daher nur auf die potenzielle Nutzung dieses Mediums im Kontext der entwickelten App und nicht auf andere Technologien oder Lernplattformen.

D. Die Untersuchungsprobleme

Zu den Problemen, die sich aus der obigen Erklärung ergeben, gehören:

1. Wie ist der Prozess der Erstellung von des Lernmediums mit der Hilfe Kodular für Grammatik A2 zum Thema „Und Was machst du?“
2. Was ist das Ergebnis der Erstellung von des Lernmediums mit der Hilfe Kodular für Grammatik A2 zum Thema „Und Was machst du?“

E. Das Untersuchungsziel

Die Ziele dieser Untersuchung sind:

1. Der Prozess der Erstellung von des Lernmediums mit der Hilfe Kodular für Grammatik A2 zum Thema „Und Was machst du?“ zu beschreiben.

2. Das Ergebniss der Erstellung von des Lernmediums mit der Hilfe Kodular für Grammatik A2 zum Thema „Und Was machst du?“ zu beschreiben.

F. Der Untersuchungsnutzen

Die Untersuchungsnutzen sind:

1. Durch den Einsatz dieses Lernmediums wird das Lernen von Grammatik interessanter.
2. Durch den Einsatz dieses Lernmediums können der Studenten Grammatik selbstständig lernen.
3. Durch den Einsatz dieser Lernmedien können Lehrer oder Dozenten sicherstellen, dass der Unterricht kreativ und innovativ bleibt.
4. Die Ergebnisse dieser Studie können einen Einblick in die Erstellung von Smartphone-basierten Lernaktivitäten geben.