

ERSTELLUNG EINES INTERAKTIVEN QUIZ ZUM WORTSCHATZ MIT HILFE DES *WONDERSHARE QUIZ CREATOR*

Yuni Sari Amirsyah

AUSZUG

Das Ziel dieser Untersuchung ist, ein interaktives Quiz zum Wortschatz mit Hilfe des *Wondershare Quiz Creator* zu erstellen. In dieser Untersuchung wird die deskriptive qualitative Methode angewendet. Der Prozess der Erstellung eines interaktiven Quiz zum Wortschatz mit Hilfe des *Wondershare Quiz Creator* besteht aus der Erklärung der Phasen von ADDIE Theorie. Darunter sind : (1) Die Analysephase, (2) Die Designphase, (3) Development oder Entwicklungsphase, (4) Implementation oder Umsetzungsphase, und (5) Evaluation. Die Daten in dieser Untersuchung sind das Wortschatz mit der Themen im Studio D B1. Diese Untersuchung wird in der Bibliothek der Fakultät für Sprache und Kunst an der staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Das Ergebnis der Erstellung eines interaktiven Quiz zum Wortschatz mit Hilfe des *Wondershare Quiz Creator* sind 50 verschiedene Fragen, die gibt aus richtig/ falsch, Mehrfachauswahl, Lückentext, Ordnungsübung und Sequenz bestehen. Jedes Program enthält Fragen und gibt Feedback, das die Studenten motivieren kann. Dieses Quizmedium kann auch im <http://yunisariamirsyah.000webhostapp.com/> gefunden werden. Das Quiz mit Hilfe *Wondershare Quiz Creator* könnten die Studenten Wortschatz zum Niveau B1 lernen. Hoffentlich könnte diese Abschlussarbeit nützlich sein, um unser Wissen zur Wissenschaft über Lernsoftware, vor allem für Deutschlernende anzureichen.

Schlüsselwörter: *interaktives Quiz, Wortschatz, Wondershare Quiz Creator*

EINLEITUNG

A. Hintergrund

Sprache ist das wichtigste Instrument zur Kommunikation mit anderen Menschen und kann auch als Mittel zur Kommunikation genutzt werden. In der Kommunikation ist der Wortschatz sehr wichtig. Als Wortschatz einer Person werden alle Wörter definiert, die verstanden werden, oder alle Wörter, die verwendet werden können, um einen neuen Satz zu bilden.

Die Bereicherung des Wortschatzes einer Person ist wichtig, um eine Sprache zu lernen, oder um Sprachkenntnisse auszubreiten, die man beherrscht hat, zum Beispiel Deutsch.

Deutsch ist eine Fremdsprache, die in einigen Ländern in Europa, wie Österreich, Schweiz, Belgien, Luxemburg und anderen, als zweite Sprache verwendet wird. Ein Studium mit dem Titel "Deutsch als Fremdsprache weltweit", veröffentlicht im Jahr 2015, benennt, dass 15,4 Millionen Menschen Deutsch als Fremdsprache lernen. (<https://www.tatsachen-ueber-deutschland.de/id/kategori/media/bahasa-yang-menarik.>)

In Indonesien wird Deutsch in einigen Schulen oder Universitäten unterrichtet.

Um den Lernprozess zu unterstützen, werden Lernmedien gebraucht. Ein Lernmedium ist ein Mittel, das der Lehrer oder Dozent verwenden kann, um eine effektive und effiziente Lernatmosphäre zu schaffen.

Die Entwicklung dieses interaktiven Mediums benutzt *Wondershare Quiz Creator*. Subekti (2009:2) zeigt, dass *Wondershare Quiz Creator* eine Software ist, um ein Quiz, eine Übung, oder Online-Tests (Web-basiert) zu erstellen. Die Verwendung des *Wondershare Quiz Creators* ist bekannt und man kann es ohne komplizierte Programmiersprache gut verwenden.

Mit *Wondershare Quiz Creator* kann der Benutzer verschiedene Fragen und die Schwierigkeitsstufe der Frage ordnen. Sie sind richtig/ falsch, Mehrfachauswahl, Mehrfache Antwort, Lückentext, Ordnungsübung, Sequenz, Wortbank, Karte klicken, und kurzer Aufsatz. In dieser Untersuchung werden nur fünf Arten der Fragen benutzt. Sie sind richtig/ falsch, Mehrfachauswahl, Lückentext, Ordnungsübung, und Sequenz. Mit *Wondershare Quiz Creator* können auch Bilder oder Flash file (*Flash movie*) eingefügt werden, um die Auffassung der Studenten in der Bearbeitung des Quiz zu unterstützen. *Wondershare Quiz Creator* kann auch online durch Blogs entwickelt werden, wie in der Untersuchung von Hernawati (2009). *Wondershare Quiz Creator* ist eine Software für die Bildung von Materialien, Quiz oder Online Tests (Web-basiert). Mit dem *Wondershare Quiz Creator* Fragen zu erstellen, ist sehr leicht und es braucht keine komplizierte Programmiersprache.

Einige Deutschstudenten haben einige Übungen für A1 & A2 mit einer Software gemacht, deshalb wird in dieser Untersuchung das interaktive Quizmediums beim Erlernen des Wortschatzes für B1 verwendet, sodass die Studenten ihren Wortschatz verbessern können. Darüberhinaus kann mit der Verwendung dieses Mediums eine interessante Lernatmosphäre für Studenten geschaffen werden.

THEORETISCHE GRUNDLAGE

Der Begriff des interaktiven Quiz

Die Entwicklung der raschen Technologie hat sich positiv auf die Bildung ausgewirkt. Eine davon ist die Schaffung der Lernmedien, die als Unterstützer der effektiven Lernaktivitäten gelten. Eines der Lernmedien, das genutzt werden kann, ist ein interaktives Quiz.

Das interaktive Quiz ist ein computerbasiertes Lernmedium, so Arsyad (2011:100). Ein interaktives Quiz kann in computerbasierte Medien klassifiziert werden, weil man im Prozess der Nutzung den Computer braucht. Ein interaktives Quiz ist eine Anwendung, die das Thema in Form von Fragen oder Tests enthält, die es den Lernenden

ermöglichen, die Einsichten und das Wissen über das Thema selbständig zu verbessern.

Das Quiz kann einen Einblick geben und die Fähigkeit der Studenten im Bezug auf das Thema verbessern, das gerade studiert wird. Das Quiz kann die Studenten auch zum Lernen anregen. Suryadi (2007:92) behauptet, dass die Verwendung der Technologie im Lernprozess Spaß erzeugen wird, weil die Schüler mit Videos, Bildern, und Animationen interagieren. Dieser Zustand des Vergnügens ist ein wichtiger Faktor für die Effektivität des Lernens. Zusätzlich zu den verschiedenen Aktivitäten wie Visualisierung und Exploration kann die Darstellungsanalyse mit Anwendungen wie Multimedien, *Quiz Creator* und so weiter durchgeführt werden.

Computerbasierte Lernmedien

Arsyad (2016: 150) stellte fest, dass die Verwendung des Computers als Lernmedien *Computer assisted Instruction* oder CAI gekannt wird. CAI kann *tutorial, drills and practice*, Simulation und das Spiel geformt werden. Die Vorteile des Computers als Instrument des Lernprozesses nach Arsyad (2011: 54) sind wie folgt :

- a. Ein Computer kann die Studenten dazu anregen, die Übungen zu machen, um Laboraktivitäten oder Simulationen durchzuführen, weil die Verfügbarkeit von Grafikenanimationen, Farben und Musik realistisch ist.
- b. Die Kontrolle liegt in den Händen der Schüler, sodass die Lerngeschwindigkeit der Schüler mit dem Grad der Beherrschung angepasst werden kann.
- c. Die Fähigkeit, Schüleraktivitäten während der Nutzung eines Lernprogramms aufzuzeichnen, bietet bessere Möglichkeiten für individuelles Lernen und die Entwicklung jedes Schülers kann zu jeder Zeit überwacht werden.

Zusätzlich zu einer Reihe von Vorteilen des Computers als interaktives Medium, hat es auch einige Nachteile. Benny und Tita im Maulida et al (2013) erklären die Nachteile der computerbasierten Medien :

- a. Die hohen Kosten für die Beschaffung und Entwicklung der Computerprogramme, die speziell für Lernzwecke entwickelt wurden
- b. Die Beschaffung, die Computerwartung, die Hardware und Software einschliesst, erfordert relativ hohe Kosten. Deshalb müssen Kosten und Nutzen berücksichtigt werden, bevor entschieden wird, den Computer für Bildungszwecke zu verwenden
- c. Die Verwendung eines Computerprogramms erfordert Hardware mit den entsprechenden Spezifikationen. Außerdem kann die Software eines Computers oft nicht auf Computern verwendet werden, dessen Spezifikationen nicht dazu passen
- d. Die Gestaltung der computerbasierten Lernmedien ist keine einfache Aufgabe, sie

erfordert viel Zeit und besondere Fähigkeiten.

Der Begriff des *Wondershare Quiz Creator*

Wondershare Quiz Creator ist eine Software, um Quizzes oder Testsonline zu stellen. Die Verwendung des *Wondershare Quiz Creator* ist so vertraut, sodass es sehr einfach zu verwenden ist und keine schwierige Programmiersprache braucht. Die Ergebnisse der Frage, Quiz und Test mit dieser Software können in das Flash-Format gemacht, das für sich selbst zum Sprechen gespeichert werden kann (*stand alone*) auf der *Website*. Mit dem *Wondershare Quiz Creator* kann man erstellen und komponieren, verschiedene Formen und Ebenen der ein anderes Problem, nämlich die Form der richtig/falsch Frage (*true/false*), der Multiple-Choice-Test, Lückentext (*fill in the blank*), Ordnungsübung, Quiz mit einer Fläche des Bildes und andere. Sogar mit *Wondershare Quiz Creator* auch eingefügt eine Vielzahl von Bildern (Bilder) oder Flash-Dateien (Flash-Film) der Lernende unterstützen die Arbeit der Frage zu verstehen.

Es gibt auch einige Einrichtungen im *Wondershare Quiz Creator*. Sie sind (1). Feedback-Anlage (Feed-Back), (2). Test Ergebnisse, (3). Text und Sprache-Einrichtungen, (4). Stimme und Farbe auf die Frage (5). Hyperlink; nämlich um Ergebnisse an e-Mail oder LMS zu senden und so weiter

1. Das Erstellungsmodell

Das ADDIE Modell ist ein Entwicklungsmodell, das von Dick und Carry im Jahr 1996 entwickelt wurde (Benny im Bintari, 2009: 94). Das ADDIE-Modell ist ein generisches Lernmodell, das einen organisierten Prozess bereitet, in der Konstruktion der Unterrichtsmaterialien, die für *Face to Face* lernen oder Online lernen gut verwenden kann. Das ADDIE Modell besteht aus a) Analyse, b) Design/ Konzeption, c) Development/ Entwicklung, d) Implementation/ Umsetzung, und e) Evaluation.

a. Analyse

Das erste Phase ist Analyse. Diese Phase besteht aus einer Leistungsanalyse und einer Bedarfsanalyse. Eine Leistungsanalyse wird durchgeführt, um zu wissen und zu klären ob das Leistungsproblem, das vorgefunden wird, eine Lösung in Form eines Lernprogramms braucht. Die zweite Stufe ist die Bedarfsanalyse. Die Bedarfsanalyse ist der Schritt, den wir brauchen, um zu entscheiden, welche Kenntnisse oder Kompetenzen, von den Studenten gelernt werden sollen, um die Leistung im Lernen zu steigern

b. Design/ Konzeption

Das Design ist die zweite Phase des ADDIE Modells. Diese Phase ist der Mittelpunkt der Analysephase, um eine alternative Lösung zu finden, die in der

Bedarfsanalyse identifiziert wurde. Diese Phase ist auch eine wichtige Phase, wie das Lernprogramm das Problem des Studentenkompetenzen erledigen kann.

c. Development/ Entwicklung

Das Development ist die dritte Phase, die daraus besteht, die Methode, die Medien und die Lernstrategien zu spezifizieren, die geeignet sind, die Materialien vorzutragen.

d. Implementation

In dieser Phase, wird die Probe des Produkts durchgeführt.

e. Evaluation

Die Evaluation ist die letzte Phase des ADDIE Modells. In dieser Phase wird die Effizienz und die Effektivität des Lernens, durch die Bewertung der Kompetenzen, die erreicht wurden gemessen. Es kann eine formative Evaluation wie Beobachtung, Interview und Umfrage sein.

KONZEPTUELLEN GRUNDLAGE

Die Verwendung eines Lernmediums ist sehr wichtig im Unterricht. Aber leider werden Lernmedien beim Deutschlernen, besonders ein Quiz, nur selten verwendet. Es gibt einige Softwares um ein Quiz zu machen Eines davon ist *Wondershare Quiz Creator*. Der *Wondershare Quiz Creator* ist eine Software um Quiz, eine Übung, oder einen Online-Tests (Web-basiert) zu erstellen. Die Verwendung des *Wondershare Quiz Creators* ist bekannt und man kann ihn gut ohne komplizierte Programmiersprache verwenden. Diese Software hat neun Formen der Fragen. Aber diese Untersuchung verwendet nur fünf Formen. Sie sind Richtig/ Falsch, Mehrfachauswahl, Lückentext, Ordnungsübung und Sequenz. Die Materie besteht aus zehn verschiedenen Fragen für jede Formfrage. Man kann sehen, wie viele richtige und falsche Antworten man gegeben hat. In dieser Untersuchung wird das ADDIE Modell verwendet. Es besteht aus fünf Schritten. Sie sind 1) Analyse, 2) *Design*, 3) Erstellung, 4) Implementation, und 5) Evaluation. Einige Deutschstudenten haben einige Übungen für A1 & A2 mit einer Software gemacht, deshalb wird in dieser Untersuchung das interaktive Quizmedium im Erlernen des Wortschatzes für B1 verwendet.

ERGEBNIS DER UNTERSUCHUNG

Das Ergebnis der Untersuchung ist ein interaktiven Quiz zum Niveau B1. Die Fragen besteht aus 50 Fragen mit verschiedenen Fragentype und Themen. Die verwendete Fragentype sind richtig/ falsch, Mehrfachauswahl, Lückentext, Ordnungsübung und Sequenz. Die Themen sind Zeitpunkte, Alltag, Männer- Frauen-Paare, Schule und Lernen, dan Klima und Umwelt.

Jeder Fragentyp besteht aus 10 Fragen mit 5 verschiedenen Themen. So gibt es 2

Fragen für eigene Themen. Das Quiz besteht aus 2 Sprachkenntnisse nämlich Leseverstehen und Hörverstehen. Es gibt 2 Videos, 6 Audios, und 11 Bilder. Jede Frage hat eigene Feedback und Erklärung. Auf der *introduction page* gibt es wenig Erklärung des Quiz wie das Thema, die Zeit, die Noten, und *passing rate*. Bevor machen Sie das Quiz, füllen Sie zuerst die Identität der Teilnehmern. Die Studenten können mit diesem Lernsoftware die Frage selbst beantworten. Wenn die Antwort richtig ist, bekommen sie die Note 10 und 0 für die falsche Antwort. *Wondershare Quiz Creator* werden als Übungsmaterial offline erstellt, können aber auch online im <http://yunisariamirsyah.000webhostapp.com/> sein.

SCHLUSSFOLGERUNG

Nach den Untersuchungsergebnissen können folgende Schlussfolgerungen gezogen werden:

1. Der Prozess der Erstellung eines interaktiven Quiz zum Wortschatz mit Hilfe *Wondershare Quiz Creator* besteht aus fünf Phasen. Das Modell ist von Dick und Carry. Diese sind : (1) Analysephase, (2) Designphase, (3) Erstellungsphase, (4) Implementationsphase, (5) Evaluationsphase.
2. Das Ergebnis der Erstellung ist :
 - a. Diese Untersuchung hat ein interaktives Quiz zum Wortschatz mit Hilfe des *Wondershare Quiz Creator* erstellt.
 - b. Die Erstellung eines interaktiven Quiz zum Wortschatz mit Hilfe *Wondershare Quiz Creator* wurde von Expertin evaluiert . *Wondershare Quiz Creator* wurde als Quizmedium offline erstellt, aber kann auch online gehen.
 - c. Das interaktive Quizmedium wird durch die sieben und fünf Kategorien bewertet und bekommt die Note 85. Basierend auf den obigen Meinungen, dass Quizmedium gut und interessant ist.

Wondershare Quiz Creator ist ein interessantes Quizmedium, das dazu genutzt werden kann. Die Materialien, die mit dieser Software erstellt werden, koennen im Flashformat gespeichert werden, ohne das Internet genutzt werden muss. Bilder, Video und Audio kann in dieser Software hinzufügen. Basierend auf den obigen Meinung kann geschlossen werden, dass die Erstellung eines interaktiven Quiz zum Wortschatz mit Hilfe *Wondershare Quiz Creator* gut und interessant ist.

LITERATURVERZEICHNIS

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

_____ . 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Candra, Rendik Uji. 2014. *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator Dalam Mata Pelajaran Akuntansi SMA Brawijaya Smart School (BSS)*. Malang. Universitas Negeri Malang. (am 16. April 2018 um 14. Uhr gelesen)

Dafitri, Haida. 2017. *Pemanfaatan Wondershare Quiz Creator Dalam tes Berbasis Komputer*. Medan. Sekolah Tinggi Teknik Harapan Medan.
(<https://media.neliti.com/media/publications/162723-ID-pemanfaatan-wondershare-quiz-creator-dal.pdf> am 3. April 2018 um 13.00 Uhr gelesen).

Funk, Hermann. Christina Kuhn. 2015. *Studio d B1:Deutsch als Fremdsprache*. Berlin: Cornelsen Verlag GmbH .

Hernawati, Kuswari. 2009. *Membuat Quiz/ Evaluasi dengan Wondershare Quiz Creator*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
(<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/kuswari-hernawati-ssimkom/modul-wondershare.pdf> am 26. März 2018 um 19.00 Uhr gelesen)

Maulida, Abdul Ghani. Iswanto. Wahyu Tri Idayanti. Sholohatin Nadhifah. 2013. *Media Berbasis Komputer*. Semarang: IAIN Walisongo Semarang.

Rohma, Nikmatu. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Komputer Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Dampit Tahun Ajaran 2011/2012*. Malang. Universitas Negeri Malang.

(<http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel/E0E6DDA5A26F3D6D6C5F951A499F2438.pdf> am 14. April 2018 um 20.00 Uhr gelesen)

Rösler & Würffel, 2017. *Lernmaterial und Medien*. München: Goethe Institut Sadiman,

Sari, Bintari Kartika. 2016. *Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw*. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.

Subekti, R. 2009. *Perubahan Format Equation Sebagai Format Gambar untuk Perangkat Lunak Bantu Wondershare Quiz Creator*. Modul. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Suryadi, Ace. 2007. Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran. Universitas Krisnadipayana. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*. Vol 8. No 1.83-98.

<https://www.tatsachen-ueber-deutschland.de/id/kategori/kebudayaan-dan-media/bahasa-yang-menarik> gelesen am 15 April. 2018 um 20.00 Uhr gelesen.

Biografie des Authors:

Yuni Sari Amirsyah ist Alumni des Deutschprogramms von Unimed, Medan.

