

Die Erstellung einer interaktiven Online-Übungen für das Sprachniveau A1 mit Hilfe der *iSpring Software*

Ivenni Friska Lumban Raja¹

Surya Masniari Hutagalung²

Rina Evianty³

Auszug

Das Ziel dieser Untersuchung ist Online Übungen zur Verbesserung des Wortschatzes der deutschen Sprache zu erstellen. Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung. Der Prozess der Erstellung einer interaktiven Online-Übungen für das Sprachniveau A1 mit Hilfe der *iSpring Software* besteht aus der Erklärung der Phasen von Richey und Klein. Darunter sind : (1) die Planung (*Planning*), (2) Die Produktion, (3) Die Bewertung und Verbesserung (*Evaluation*). Die Daten in dieser Untersuchung sind Wörter, Texte und Übungen im Buch Studio d A1. Diese Untersuchung wird in der Bibliothek an der staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Das Ergebnis der Erstellung einer interaktiven Online-Übungen für das Sprachniveau A1 mit Hilfe der *iSpring Software* sind Übungen mit der *iSpring Software*, die aus *Multiple Choice*, *True/False*, *Matching* und *Sequence* besteht. Die Übungen mit der *iSpring Software* können der Wortschatz der Studenten verbessern.

Schlüsselwörter: *Online-Übungen, interaktive Übungen, iSpring Software.*

Abstract

The purpose of this study is to create online exercises to improve the vocabulary of the German language. This research is a research development. The process of development online exercises for the A1 language using the iSpring Software insist on explaining the stages of Richey and Klein. They are : (1) the design, (the production, (3) the evaluation. The data in this study are words, texts and exercises in the Studio d A1. This research is done in the library of the Faculty of Languages and Arts. The result of development online exercises for A1 language level with help iSpring Software are exercises with iSpring Software which consists of Multiple Choice, True/False, Matching and Sequence. The exercises with iSpring Software can enhance the students' vocabulary.

Keywords: *Online Exercises, Interactive Exercises, iSpring Software.*

EINLEITUNG

Im Allgemeinen hat die Sprache die Rolle als Kommunikationsmittel von einer Person zur anderen. Wenn man eine Fremdsprache beherrscht, kann man leichter mit anderen kommunizieren. Die deutsche Sprache ist eine der Fremdsprachen, die in der Schule oder an der Universität gelernt werden. Man muss einen guten Wortschatz haben, wenn man eine Fremdsprache sprechen möchte. Man braucht den Wortschatz, um die Sprache auszudrücken. Wenn eine Fremdsprache gelernt wird, ist der Wortschatz der Sprache von den Sprachlernenden unbedingt erforderlich.

In diesem Zusammenhang schreibt der Linguist Wilkins (in Safirah 2016:2), dass "ohne Grammatik sehr wenig vermittelt werden kann, ohne Wortschatze nichts übertragen werden kann". Der wichtigste Punkt der obigen Aussage ist, dass das Beherrschen des Wortschatzes für die Studenten die Hauptkomponente ist, um eine Sprache zu lernen. Beim Zuhören beeinflusst der Wortschatz das Verständnis der Studenten, besonders bei der Diskussion in der Klasse. Beim Lesen beeinflusst der Wortschatz die Fähigkeit der Studenten, einen Text zu verstehen. Beim Schreiben sollen die Studenten auch viele Wortschatze beherrschen, sodass sie das Thema klar schreiben können. Der Wortschatz nimmt eine wichtige Rolle ein, um die Studenten für die Kommunikation auf Deutsch zu rüsten.

Deswegen ist es wichtig, einen ausreichend großen Wortschatz zu haben. Tatsächlich haben jedoch viele Studenten einen geringen deutschen Wortschatz. Der Vokabeltest wird an den Studenten des 2. Semesters durchgeführt. Das Ergebnis zeigt, dass die Beherrschung der Studenten beim Wortschatz immer noch gering ist. Um die Wortschatzbeherrschung der Studenten zu verbessern, sollten die Studenten viele Übungen haben.

In einem Interview mit Studenten sagten sie, dass die im Lernprozess verwendeten Lernmedium nicht interessant seien und sie sich langweilen, wenn nur mit Buch üben. Im Lernprozess sind attraktive und innovative Medien erforderlich. Die Medien werden als Hilfsmittel verwendet, um das Lernziel zu erreichen. Online-Übungen sind ein Beispiel davon, die die Studenten für die

Übung der Fähigkeit verwenden können. Die Studenten können an einem Quiz teilnehmen, wenn sie Zeit haben: zu Hause oder unterwegs, in einem Café oder in der Schule während der Pausen. Die Applikation „*iSpring Suite 8*“ kann verwendet werden. *iSpring Suite 8* ist eine Software, um eine Fragesammlung zu sammeln. *iSpring Suite 8* besteht aus 14 Programmen, diese sind : *Multiple Choice, Multiple Response, True/False, Short Answer, Numeric, Sequence, Matching, Fill In The Blanks, Select From List, Drag The Words, Hotspot, Drag And Drop, Likert Scale and Essay*. In dieser Untersuchung werden nur 4 Programme der *iSpring Suite 8* verwendet. Diese sind *Multiple Choice, True/False, Matching und Sequence*. Bei diesen interaktiven Online-Übungen werden verschiedene Themen aus dem Buch *Studio D A1* verwendet. Diese sind „Essen und Trinken“, „Berufe“, „Körper und Gesundheit“, und „Termine“. Diese Themen sind interessante Themen zu lernen, weil diese Themen auf Aktivitäten im täglichen Leben beziehen. Mit *iSpring Suite 8* kann man Punkte und Strafen zuweisen oder eine begrenzte Zeit geben und versuchen, jede Frage zu beantworten. Sie passen sich automatisch an alle Desktops, Tablets und Smartphones an. Um den Wortschatz der Studenten zu verbessern, sollten die Studenten viele Übungen machen. Mit dem geringen Wortschatz der Deutschstudenten wird die Online Übungen mit dem Applikation erstellen, um den Wortschatz der deutschen Sprache zu verbessern.

THEORISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE

Es gibt mehrere Modelle der Entwicklung. Diese Untersuchung ist eine *Research and Development (R&D)* Untersuchung. Gay, et al. (in Emzir, 2017: 263) erklären, dass Forschung und Entwicklung nicht das Hauptziel von Forschung und Entwicklung sind, Theorien zu formulieren oder zu testen, sondern wirksame Produkte für den Einsatz in Schulen zu entwickeln.

Borg und Gall (in Sugiyono, 2016: 28) behaupten, dass Untersuchung und Entwicklung ein Prozess oder eine Methode ist, um Produkte zu entwickeln. In dieser Untersuchung wird die Entwicklungstheorie von Richey und Klein verwendet. Richey und Klein (in Sugiyono, 2016: 39) stellen fest, dass der Schwerpunkt auf dem Design und der Erstellung von Produkten liegt. Dieser

Prozess kann von Anfang bis Ende analysiert werden. Basierend auf den obigen Begriffen wird zusammengefasst, dass die Erstellungsuntersuchung ein Prozess zur Entwicklung neuer Produkte ist oder ein vorhandenes Produkt zu vervollkommen. Das Untersuchungsmodell die Erstellung von Richey und Klein (in Sugiyono, 2016: 39), d.h:

1. Die Planung (*Planning*)
2. Die Produktion (*Production*)
3. Die Bewertung (*Evaluation*)

a) Die Planung (*Planning*)

Die Planung ist ein Produktplan, der für einen bestimmten Zweck erstellt wird. Die Planung beginnt mit einer Bedarfsanalyse, durch Forschung und Studie der Literatur durchgeführt.

b) Die Produktion

Die Produktion ist die Tätigkeit der Herstellung von Produkten basierend auf dem Entwurf, der erstellt wurde.

c) Die Bewertung

Die Bewertung ist eine Aktivität um zu prüfen, wie das Hochleistungsprodukt die Spezifikationenerfüllt.

Der Begriff der interaktiven Übungen

Die Verwendung interaktiver Multimedia-Technologie als Medium zur Durchführung von Übungen kann eine Lösung sein, um die Einschränkungen der bisher verwendeten Übungen zu überwinden.

Eine interaktive Übung ist eine Anwendung, die das Thema in Form von Fragen oder Tests enthält, die es den Lernenden ermöglicht, die Einsichten und das Wissen über das Thema selbständig zu verbessern (Navis,et al.,2017: 50). Dies stimmt mit der Meinung von Ernawati (2011) überein, dass interaktive Übungen solche Medien sind, die als Alternative zum unabhängigen Lernen entwickelt werden können. Es wird erwartet, dass diese interaktiven Übungen den Studenten das Deutschlernen durch Bilder und Animationen erleichtern. Sie können auch den Studenten beim Auswendiglernen helfen.

Basierend auf einigen Meinungen über die interaktiven Übungen kann zusammengefasst werden, dass die interaktiven Übungen eines der unterstützenden Lernmedien in Form der der Übungsfragen ist.

Der Begriff Online-Übungen

Gage und Berliner (Setiawan, 2012: 16) erklären, dass die Übung dazu dient, die Studenten zu trainieren, Probleme zu lösen, die mit früheren Diskussionen verbunden sind, in denen die Aufgabe einmal ausgeführt wurde. Die Übungen werden während des Unterrichts oder außerhalb des Unterrichts angeboten, abhängig vom Raum und der Zeit. Die hier gegebene Aufgabe kann in Form von Übungsfragen bestehen, die helfen, die vom Lehrer zur Verfügung gestellten Unterrichtsmaterialien zu verstehen.

Online-Übungen können von den Studenten im Unterricht oder zu Hause auf dem Computer, Tablet oder Smartphone gemacht werden. Die Übungen sind als Ergänzung zum Unterrichtsmaterial konzipiert, funktionieren aber auch unabhängig davon. Mit diesen kleinen Online-Übungen können die Studenten-Kompetenzen rund um den Unterricht testen. Hilfestellungen und Feedbacks unterstützen die Lernenden dabei. Die Online-Übungen können als Einstiegsimpuls oder zur Vertiefung ausgewählter Themenbereiche dienen.

Aus den oben genannten Äusserungen kann zusammengefasst werden, dass Online-Übungen deutsche Sprachlernübungen sind, die eine bestimmte Webseite oder Applikation verwenden, die mit dem Internet verbunden sind, wie beispielsweise: „Jetzt Deutsch Lernen“ des Goethe-Instituts und andere. Diese Webseite ist das Ergebnis der Zusammenarbeit des Goethe-Instituts Deutschland und der Justus-Liebig-Universität Gießen. Die Benutzung dieser Webseite zielt darauf ab, das Erlernen der deutschen Sprache zu erleichtern und den Wortschatz der deutschen Sprache zu verbessern.

Die Kompetenzen für das Sprachniveau A1

Das Sprachniveau gliedert sich entsprechend des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen in sechs Stufen von A1 (Anfänger) bis C2 (Experten). Das Niveau A1 ist die erste Stufe des Deutschlernens.

(http://www.interdaf.uni-leipzig.de/kompetenzstufe_a1.html). Der Fertigkeiten auf der Kompetenzstufe A1 sind:

a. Leseverstehen

Man kann kurze einfache Texte, besonders schriftliche Ankündigungen, Hinweise, Berichte, Beschreibungen und Erzählungen zu vertrauten Themen mit vorwiegend bekanntem Wortschatz lesen und in der Grundaussage sowie in einzelnen wichtigen Hauptinformationen verstehen. In diesem Kontext beherrscht man Strategien zum globalen und selektiven Lesen und den Umgang mit Nachschlagewerken.

b. Sprachsystemkenntnisse

Man beherrscht einfache grammatische Strukturen und Satzmuster und verfügt über ein elementares Wortschatzspektrum, das man in allen Komponenten des Wortschatzes relativ korrekt und der Kommunikationssituation entsprechend anwenden kann.

Der Begriff *iSpring Suite 8*

iSpringSuite 8 ist ein Lernmedium, das Audio, Video und Quiz-Maker vereint, die in einer Einheit integriert sind. Nach der Meinung von Kempf und Dayton (in Arsyad, 2009: 19) gibt es drei Hauptfunktionen der Verwendung von Lernmedien: (1) Motivieren von Interessen oder Handlungen, (2) Präsentieren von Informationen, (3) Anweisungen geben. Auf diese Weise können Pädagogen Unterrichtsmaterialien über die Infrastruktur des Anwendungsprogramms und die Verwendung elektronischer Medien als Teil der Methode an ihre Studenten übertragen. Die Anwendung bietet Funktionen, die Lehrmaterial im Power-Point-Format oder in ein Multimedia-Material mit dem HTML-Format umwandeln können, das mit Audio (Musik oder Stimme der Präsentation), Videos (Tutorium zur Materialerklärung) und Quiz Maker (Online-Übungsfragen) ausgestattet werden kann. (Irtawaty, et al., 2018: 66-67). Mit *iSpring Suite 8* können Lernquellen nach Art des Lernprogramms entworfen werden, da in der Software Verzweigungseinstellungen vorhanden sind und das Menü Übungsfragen mit Rückmeldungen zu den Antworten der Studenten enthält.

UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE

Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung. Diese Untersuchung verwendet die deskriptive qualitative Methode, das Modell dieser Erstellung benutzt die Theorie von Richey und Klein (2016:39).

Die Daten dieser Untersuchung sind ein Fragentest basierend auf dem Buch Studio D A1. Die Datenquelle dieser Untersuchung sind das Arbeitsbuch und das Kursbuch. Bei diesen interaktiven Online-Übungen werden verschiedene Themen aus dem Buch Studio D A1 verwendet. Bei den Fragen Multiple Choice wird das Thema "Essen und Trinken" verwendet, die Frage "True/ False" stammt aus dem Thema "Körper und Gesundheit", die Frage Matching verwendet das Thema "Berufe" und die Frage Sequenz mit dem Thema "Termine".

Diese Theorie besteht aus drei Schritten. Die Phasen der Erstellung sind:

1. Die Planung (*Planning*)

- a. Die Formulierung der Erstellungsziele und der Entwurf von Komponenten des Produktes .
- b. Die Lernstoffe mit dem Thema "Essen und Trinken", "Körper und Gesundheit", "Berufe" und "Termine" wird vorbereitet.
- c. Lernmedium Online-Übungen wird entworfen.

2. Die Produktion (*Production*)

1. Das Produkt wird mit Hilfe von *iSpring Suite 8* erstellt.
2. Das Produkt ist eine Sammlung von Fragen in einer Online-Übung zu den Themen "Essen und Trinken", "Körper und Gesundheit", "Berufe" und "Termine".

3. Die Bewertung (*Evaluation*)

- a. Die Themen "Essen und Trinken", "Körper und Gesundheit", "Berufe" und "Termine" mit dem *iSpring Suite 8* wird bewertet.
- b. Das Lernmedium wird von dem Experten/der Expertin geprüft.

ERGEBNISSE DER UNTERSUCHUNG

Das Ergebnis der Untersuchung sind Online-Übungen zur Verbesserung des Wortschatzes der deutschen Sprache mit der *iSpring Suite 8* Software. Diese

Übungen besteht aus 30 *slides*, die *cover*, *info slide* und die Übungen enthalten. Das Niveau der Online-Übungen ist A1. Die Übung hat 4 Arten von Fragen, sie sind *Multiple Choice*, *True/False*, *Sequence* und *Matching* und verwendet vier Themen, diese sind : Essen und Trinken, Körper und Gesundheit, Termin und Berufe.

In der Zukunft kann diese Online-Übungen als Lernmedium besonders für Deutschlernende benutzt werden. Die Studenten können mit dieser Online-Übungen selbst lernen.

Weitere finden die Übungen auf der CD-ROM. Die CD Gebrauchsanweisung lautet wie folgt: (1) zuerst legen Sie die CD in den Laptop/Computer ein (2) Noch etwas warten, bis der Prozess beendet ist. (3) Dann sollen die Fragen von den Übungen beantwortet werden.

DIE DISKUSSION

Basierend auf den Ergebnissen der Erstellung einer interaktiven Online-Übungen für das Sprachniveau A1 mit Hilfe der *iSpring* Software wurde zusammengefasst, dass die Daten in dieser Untersuchung die Texte und die Übungen im Buch Studio d A1 sind. In dieser Untersuchung wird die Richey und Klein benutzt. Diese Theorie besteht aus drei Phasen, sie sind (1) die Planung, (2) die Produktion, (3) die Bewertung. In diesem Kapitel wird jede Phase mit ihrem Ergebnis erklärt. Bei der Planung wurde einen Vokabeltest und dem Interview durchgeführt. Das Ergebnis von dem Test im zweiten Semester war, dass die Beherrschung der Studenten beim Wortschatz immer noch gering ist. In dieser Phase macht die Verfasserin eine Planung für die Online-Übungen.

In der zweiten Phase wird die Erstellung durchgeführt. Zuerst werden die Bilder für das Design und die Fragen heruntergeladen. In jede der *Info Slide* ist ein Bild des Themas eingefügt, damit die Studenten eine Illustration der Frage erhalten. Der Text des Designs benutzt die Art der Schrift *Toledo*, weil es nicht langweilig und nicht zu formal ist. Die Verwendung von farblichen Kontrasten, nämlich schwarz und Weiss mehr natürlicher und ist leichter zu lesen. Der Prozess der Erstellung einer Abbildung auf dem Hintergrund des Bildes dient dazu, dass das Objekt deutlich zu erkennen ist.

Die Evaluation Phase bezieht sich auf die Erstellung einer interaktiven Online-Übungen mit Hilfe der *iSpring* Software. Die Prüfung und Validierung wurden durchgeführt. Designexpert hat folgendermaßen benotet: Für neunKategoriengab der Experte die Note 4 für sechs Aspekte und die Note 3 für drei Aspekte. Die Note 4 bedeutet sehr gut und die Note 3 bedeutet gut.

SCHLUSSFOLGERUNG

Nach den Untersuchungsergebnissen können folgende Schlussfolgerungen gezogen werden:

1. Der Prozess der Erstellung von interaktiven Online-Übungen mit Hilfe der *iSpring* Software besteht aus den Phasen von Richey und Klein. Diese sind : (1) die Planung , (2) Die Produktion, (3) Die Bewertung (Evaluation)
2. Das Ergebnis der Erstellung von interaktiven Online-Übungen mit Hilfe der *iSpring* Software sind :
 - a. Diese Untersuchung hat interaktiven Online-Übungen mit Hilfe der *iSpring* Software erstellt.
 - b. Die Materialien sind von einer Deutschdozentin und einem Muttersprachler als Experten geprüft werden. Die Erstellung von Online-Übungen mit *iSpring Software* wurde von einem Experten evaluiert. Die Online-Übungen mit *iSpring Software* wird durch die neun Kategorien bewertet und bekommt die Note 91,6.Aus den Bewertung und Kommentaren des Experten kommt die Verfasserin zu dem Schluss, dass die Übungen mit Hilfe der *iSpring Software* sehr gut und interessant sind.

Literaturverzeichnis

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Demme, Kuhn und Funk. 2010. *Studio D A1 Deutsch als FremdspracheKurs und Übungsbuch*. Jakarta : Katalis
- Damayanti Evi.2018. “Efektivitas Penggunaan Media Ispring Suite 8 Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Sma Negeri 5 Pontianak”.
<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/27622> am 30.März,um 17:11 Uhr gelesen.
- Emzir. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: Rajawali
- Deputra, Firka Yulanda.2017. “Pengaruh Penggunaan Animasi Macromedia Flash Berbasis Ispring Suite Terhadap AktivitasDan Hasil Belajar Ipa Kelas Viii DiSmpn 1 Kotagajah Pada Materi Sistem Pencernaan”.<https://www.researchgate.net/publication/321147493> am 2.April, um 19:14 Uhr gelesen.

- Husnifa, Rina (2017). *The Use of Animation Pictures To Improve Students' Vocabulary Of Seventh Grade At Mts TPI SawitSeberang*. Skripsi. Universitas Islam Sumatera Utara.
- Kunti Devi, Ernawati. 2011. "Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8.0". <http://digilib.uin-suka.ac.id/6344/am> 4.April, um 18:26 Uhrgelesen.
- Martini, Himmah Faiqotul. 2017. "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Ispring Suite 8 Pada Sub Materi Zat Aditif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp Kelas VIII". <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/18834am> 30.März,um 17:00 Uhrgelesen.
- Safirah, zeni (2016). *Improving Vocabulary Mastery Through Vocabary Cards Of Grade VII Students At SMP Institut Indonesia Yogyakarta In The 2015/2016 Academic Year*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Stri Pritakinanthi. Arlitya. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Ispring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP Negeri 37 Semarang". <http://lib.unnes.ac.id/29543/1/1102412120.pdf> am 2.Mai, um 22:30 Uhrgelesen.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suhaedi ,Hadiyanto,MariaUlfah,AndiSriIrtawaty. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi I-Spring Untuk Peningkatan Kualitas Teaching Method Bagi Guru SMK di Balikpapan". <http://logista.fateta.unand.ac.id/index.php/logista/article/view/128am> 30.März,um 17:28 Uhrgelesen.
- Try Saputra, Setiawan (2012). *Pengaruh Pemberian Tugas Terstruktur Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Otomotif Dasar Siswa Kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yenni Darvina ,Festiyed, MutiaYussavelNavis. 2017. *Pembuatan Soal-Soal Latihan Interaktif Menggunakan Course Lab Dengan Pendekatan Scientific Pada Materi Gerak Lurus Kelas X SMA*. am 28.März, um 20:40 Uhr gelesen.
- <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pfis/article/download/2558/2057> am 27.März, um 15:00 Uhrgelesen.
- <http://repository.unpas.ac.id/13041/5/BAB%20II.pdf> am 29.März, um 20:19 Uhrgelesen.

https://is.muni.cz/th/178682/ff_m/Lehrwerke_im_Deutschunterricht_und_Lehrwerk_analyse.doc am 1. April, um 20:50 Uhrgelesen`

<http://www.bildungsdok.de/infos/weiterbildung/sprachen-online-lernen/> am 3. April 2019, um 09:56 Uhrgelesen.

http://www.interdaf.uni-leipzig.de/kompetenzstufe_a1.html am 17. Juni 2019, um 16.00 Uhr gelesen.

Biografie der Autorinnen:

1 Ivenni Friska Lumban Raja ist Alumni des Deutschprogramm von Unimed.

2 Surya Masniari Hutagalung ist Dozentin des Deutschprogramm von Unimed.

3 Rina Evianty ist Dozentin des Deutschprogramm von Unimed.