

DIE ERSTELLUNG EINES INTERAKTIVEN QUIZ ZUR VERBESSERUNG DES WORTSCHATZES MITHILFE DES *MULTIPLE CHOICE QUIZ MAKERS*

Yunita Apriani Silaban¹

Siti Kudriyah²

Linda Aruan³

Auszug

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, ein interaktiven Quiz zur Verbesserung des Wortschatzes mithilfe des *Multiple Choice Quiz Makers* zu erstellen. Diese Untersuchung ist die Erstellungsuntersuchung. Diese Untersuchung benutzt Modell von Richey und Klein hat drei Phasen, das sind (1) Planungsphase, (2) Herstellungsphase und (3) Evaluationsphase. Die Daten dieser Untersuchung sind die Wörter, Sätze, und Texte im Buch Studio d A1. Die Datenquellen dieser Untersuchung sind das Kursbuch und Arbeitsbuch Studio d A1. Das Ergebnis der Erstellung eines interaktiven Quiz zur Verbesserung des Wortschatzes mithilfe des *Multiple Choice Quiz Makers* ist ein interaktives Quiz Lernmediums mit EXE-Dateiformat (*Executable Format*). Das interaktive Quiz besteht aus sechs Themen. Es gibt Kommunikation im Deutsch Kurs, Berufe, Essen und Trinken, Ferien Und Urlaub, Termin und Zeit. Nach der Erstellung wird das Lernmaterial von Experten validiert. Die Bewertung der Expertin über die Qualität des Material ist 91,66 (sehr gut). Diese Lernmedien könnten den Schülern dabei helfen, ihren deutschen Wortschatz zu lernen.

Schlüsselwörter: interaktiven Quiz, Wortschatz, Multiple Choice

Abstract

The purpose of this research is to create an interactive quiz to improve vocabulary using the Multiple Choice Quiz Maker. This research is a developmental research. This research using model of Richey and Klein has three phases, which are (1) planning phase, (2) manufacturing phase and (3) evaluation phase. The data of this research are the words, sentences, and texts in the book Studio d A1. The data sources of this research are the course book and workbook Studio d A1. The result of developmental an interactive quiz to improve vocabulary using the Multiple Choice Quiz Maker is an interactive quiz learning medium with EXE (Executable Format) file format. The interactive quiz consists of six topics. There is communication in German courses, professions, food and drink, holidays and vacations, appointments, and time. After creation, the learning material is validated by experts. The expert's rating on the quality of the material is 91.66 (very good). These learning media could help the students to learn their German vocabulary.

Keywords: interactive quiz, vocabulary, multiple choice

EINLEITUNG

In Indonesien wird Deutsch an Gymnasien, an Sprachschulen und an Universitäten studiert. Für den Deutschunterricht sind interessante Lektionen erforderlich, die für die Studenten interessant und leicht verständlich sind. An der staatlichen Universität Medan haben die Studenten Schwierigkeiten, Wortschatz zu lernen wenn sie Texte bzw. Sätze mit vielen Wörtern unbekanntes lesen. Lernmedien müssen interessant, effektiv und effizient gestaltet werden. Ziel ist es, die Studierenden mit verschiedenen deutschen Wortschatz vertraut zu machen.

Hamalik in Arsyad (2017:19) sagt, dass die Verwendung von Lernmedien im Lehr- und Lernprozess neue Wünsche und Interessen wecken kann, Motivation erzeugen, Lernaktivitäten anregen. Diese Untersuchung erstellt interaktives Quiz-Lernmedium mit Hilfe des *Multiple Choice Quiz Makers*. Risqiyah in Meryansumayeka (2018:31) erklärt, dass ein Interaktives Quiz eine Anwendung ist, die Lernmaterial in Form von Fragen enthält. Auf diese Weise können die Lernenden ihre Einsichten in das Lernmaterial mit einem einfachen Tastendruck auf dem Anwendungsdisplay selbstständig verbessern.

In dem Buch *Studio d A1* gibt es zwölf Themen, von denen sechs als Material für ein interaktives Quiz verwendet werden. Die sechs Themen sind im Sprachkurs, Termine, Zeit, Berufe, Ferien und Urlaub, und Essen und Trinken. Das Thema wird ausgewählt, weil die Themen Grundmaterial auf Niveau A1 sind. Mit dem *Multiple Choice Quiz Maker* kann ein interaktiver Test in Form der Mehrfachauswahl erstellt werden.

Die Verwendung interaktiver MEDIEN-Quizzes als Lernmedien ist noch nicht bekannt. Mit dem Medium die könnten Anfänger beim Deutschlernen interessante Wortschatz Übungen zu machen. In dieser Untersuchung wird das interaktive Quizmedium als Lernmedium für Studenten entwickelt, um den Wortschatz für A1 zu erlernen und verbessern.

THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE

Das Erstellungsmodell

Diese Studie verwendet die Untersuchung- und Entwicklungsmethoden, das ist Richey und Klein Modell. Sugiyono (2017:39) erklärt, dass das Entwicklungsmodell von Richey und Klein aus drei Schritten besteht. Diese sind Planungsphase, Herstellungsphase und Evaluationsphase.

a. Die Planungsphase

Die Planungsphase ist eine Planungsaktivität für Lernmedienprodukte, die auf der Grundlage von Bedarfsanalysen durch Untersuchung und Literaturstudien durchgeführt wird.

b. Die Herstellungsphase

Die Herstellungsphase ist die Aktivität zur Herstellung eines geplanten Produkts.

c. Die Evaluationsphase

Die letzte Phase ist die Evaluationsphase. In dieser Phase wird das Entwicklungsprogramm erneut auf Produktreife überprüft.

Die Definition vom Begriff Entwicklungsforschung

Richey et al. (1994: 35) stellen fest, dass Entwicklung der Prozess der Übersetzung der Entwurfsspezifikationen in physikalische Formen ist. Dies bedeutet, dass bei der Entwicklung Entwurfsspezifikationen in physische Form übersetzt werden.

Mulyatiningsih (2014:161) erklärt, dass Entwicklungsforschung darauf abzielt, neue Produkte durch den Entwicklungsprozess zu produzieren. Produkte der Untersuchung und Entwicklung im Bildungsbereich können in Form von Modellen, Medien, Geräten, Büchern, Modulen, Bewertungsinstrumenten, Lerngeräten und Lernplan.

Der Begriff des interaktiven Quiz

Rusman (2012: 103) begründet, dass Technologie, in besondere Lernmedien ein wichtiger Bestandteil des Lernprozesses ist. Lernmedien sind ein Werkzeug, mit dem Schüler Dinge leicht verstehen und verstehen können.

Mulyatiningsih (2014:166) sagt, dass Tests in verschiedenen Formen abgehalten werden können: schriftliche Tests mit Papier und Stift, mündliche Tests oder Interviews, Leistungstests oder Fähigkeiten, interaktive Tests mit Computern und Leistungstests für Einzelpersonen oder Gruppen.

Der Begriff des Wortschatzes

Richard et al in Aulia (2012:138) stellen fest, dass Vokabular sei ein Satz von Lexemen, der einzelne Wörter ist, zusammengesetzte Wörter und Idiome umfasst. Susanti in Wijayanti (2015: 2) argumentiert, dass Vokabeln oder Vokabeln die Summe aller Wörter in einer Sprache sowie die Fähigkeit von Wörtern sind, die jemand beim Sprechen und Schreiben kennt und verwendet.

Die Software „Multiple Choice Quiz Maker“

Der *Multiple Choice Quiz Maker* ist ein einfaches und zeitsparendes Authoring-Kit, mit dem Test für das Inter- oder Intranet erstellt werden kann. Die Software erstellt automatisch *HTML*-Seiten mit vielen Multimedia-Optionen, mit denen die Lernerfahrung personalisiert und den Unterricht anschaulicher und ansprechender gestalten werden kann. Testkreationen können in eine Website im Internet eingebunden werden oder als eigenständige Programme zu Hause oder im Klassenzimmer ausgeführt werden.

Egal, ob Lehrer oder Eltern, die Ihre bildschirmglücklichen Kinder oder einen Coach auf dem Schulungsmarkt für Unternehmen einholen möchten, dieses Programm bietet eine motivierende und unterhaltsame *E-Learning-Plattform*.

Die konzeptuellen Grundlage

Die Verbesserung des deutschen Wortschatzes erfordert viel. Lese-, Schreib-, Hör- und Sprechübungen werden benötigt. Je mehr Studenten Übungen machen, desto mehr Wortschatz haben sie. Ein interaktives Quiz kann die Studenten aufrufen, selbstständig zu lernen und zu üben. Mit der Anwendung *Multiple Choice Quiz Maker* können die Studenten interaktive

Quiz mitmachen, Dies ist hilfreich, um den Wortschatz auf dem Niveau A1 zu erweitern.

UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE

Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung. Die Erstellung ist eine qualitative deskriptive Studie vom Entwicklungsmodell von Richey und Klein. Die Daten dieser Untersuchung sind der Wortschatz im Studio d A1. Auf dem Buch Studio d A1 gibt es zwölf Themen, von denen sechs als Material für ein interaktives Quiz verwendet werden. Die sechs Themen sind im Sprachkurs, Termine, Zeit, Berufe, Ferien und Urlaub, und Essen und Trinken. Die Datenquellen dieser Untersuchung sind das Kursbuch und Arbeitsbuch Studio d A1. Diese Untersuchung wird an der Deutschabteilung der Staatlichen Universität Medan durchgeführt.

Diese Untersuchung benutzt Modell von Richey und Klein. Model hat 3 Phasen, unter anderen: Planungsphase, Herstellungsphase und Evaluationsphase.

DAS UNTERSUCHUNGSERGEBNIS

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse der Erstellung eines interaktiven Quiz zur Verbesserung des Wortschatzes mit Hilfe des *Multiple Choice Quiz Makers* behandelt. Die Schritte und die Ergebnisse der Untersuchung werden in diesem Kapitel erklärt.

Die Planungsphase ist die erste Phase. In dieser Phase wurde eine Observation am 11. Oktober 2019 mit 30 dreißig deutschen Studierende der Staatlichen Universität Medan im 2.Semester mit einer Umfrage durchgeführt. Das Sammeln von Informationen über den Fragebogen zielte darauf ab, Informationen über die Bedürfnisse an Lernmedien der Schüler zu sammeln.

In dieser Phase wurden alle Tools und Materialien vorbereitet, die zum Erstellen ein interaktives Quiz verwendet werden: der Laptop, die *Multiple Choice Quiz Maker*-Anwendung, und das Buch Studio D A1. Der erste Schritt beim Erstellen von dem interaktiven Quiz bestand darin, die *Multiple Choice Quiz Maker*-Anwendung herunterzuladen und zu installieren. In

diesem Prozess werden alle Wörter und Sätze basierend auf Niveau A1 aufgenommen. Die Quizfragen enthalten vierzig (40) Fragen.

In dieser Phase wurde das Lernmedium evaluiert. Die Experten haben den Inhalt und das Produkts überprüft. Dann gaben die Experten Ratschläge, Kommentare und Bewertungen.

Die Validierung des interaktiven Quiz als Lernmedien besteht aus zwei Teilen. Zuerst steht die Evaluation der Wörter, Sätze, und Texte, die von der Deutschdozentin und deutschen Muttersprachler durchgelesen werden. Danach wird das Produkt des Quiz von Medienexperte mit 95,83 bewertet.

Die Diskussion

Bei der Erstellung dieses interaktiven Quizmediums müssen beispielsweise die Funktion der Navigationstaste, die Geschwindigkeit der Reaktion des Mediums auf den Empfang eingegebener Informationen, die einfache Speicherung von Prozessen berücksichtigt werden, damit es keine Tippfehler gibt.

Außerdem muss die Qualität der Fragen und Antwortmöglichkeiten beachtet werden. Beispielsweise muss die Zusammensetzung der Fragen in Übereinstimmung mit dem ermittelten Material sein. Die Frage sollte keine Anweisungen für die richtige Antwort geben. Die Großbuchstaben und Interpunktion müssen korrekt sein. Das in der Frage enthaltene Bild muss klar und funktional sein und enthält keine Anweisungen für die richtige Antwort.

SCHLUSSFOLGERUNG

Nach den Untersuchungsergebnissen können folgende Schlussfolgerungen gezogen werden:

1. Der Prozess der Erstellung eines interaktiven Quiz zur Verbesserung des Wortschatzes mit Hilfe des *Multiple Choice Quiz Makers* besteht aus den Phasen von Richey und Klein. Die Phasen sind: (1) die Planungsphase, (2) Die Herstellungsphase, und (3) Die Evaluationsphase.

2. Das Ergebnis der Erstellung eines interaktiven Quiz zur Verbesserung des Wortschatzes mit Hilfe des *Multiple Choice Quiz Makers* sind:

- a. Diese Untersuchung hat ein interaktives Quiz zur Verbesserung des Wortschatzes mit Hilfe des *Multiple Choice Quiz Makers* erstellt.
- b. Die Quizfragen sind von einer Deutschdozentin und einem Muttersprachler als Experten geprüft wurden. Das interaktive Quiz mit Hilfe des *Multiple Choice Quiz Makers* wurde durch die sechs Kategorien bewertet und erhielt die Note 91,66. Aus der Bewertung und Kommentaren des Experten kommt die Verfasserin zu dem Schluss, dass das interaktive Quiz mit Hilfe des *Multiple Choice Quiz Makers* interessant und geeignet zum Lernen ist.

Literaturverzeichnis

Amirsyah, Yuni Sari. 2019. *Erstellung eines interaktiven Quiz zum Wortschatz mit Hilfe des Wondershare Quiz Creator*. Digital Repository Universitas Negeri Medan. Am 29. März 19, um 16.02 Uhr gelesen

Ardiyanto, A., Nur Cholis. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Captivate 8 Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 3 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. IV(3) 973-978 am 08. Mai 2019, um 11.11 Uhr gelesen

Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Aulina, Choirun Nisak. 2012. *Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 tahun*. Pedagogia. I(2) 131-143. Am 15 Juli 2020, um 23.53 Uhr gelesen.

Aunurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2010.

Basri, H. 2015. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia

- Borg & Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction*. London: Longman Inc.
- Funk, Kuhn Demme. 2015. *Studio d A1:Deutsch als Fremdsprache*. Jakarta: Katalis
- Kober, Sabine. 2018. *Instruktionsdesign Heat*. HSD-Hochschule Düsseldorf.Düsseldorf.
([https://weiterbildung.hsduesseldorf.de/heat/Documents/Instruktionsdesign HEAT.pdf](https://weiterbildung.hsduesseldorf.de/heat/Documents/Instruktionsdesign_HEAT.pdf)) am 31 Juli 2019, um 21.52 Uhr gelesen
- Meryansumayeka, Virgiawan & Marlina 2018.*Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika*. Journal Pendidikan Matematika XII (1).29-42
(<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jpm/article/download/5094/pdf>.) am- 10 Mai 2019, um 11.22 Uhr gelesen
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Richey Rita C., James D.Klein, and Monica W.Tracey. 2011. *The Instructional Design Knowledge Base Teori, Research, and Practice*. New York: Routledge.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada
- Rusman, et al. 2012.*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Mengembangkan Profesionalitas Guru)*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sari, D.P., Rizky, W.Y.P., & Muhamad, S. 2018. *Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Trigonometri*. Jurnal Pendidikan Matematika, XII (2), 63-72. ISSN 1978-0044 E-ISSN 2549-1040 am 29 April 2020, um 11.00 Uhr gelesen
- Setiawati, Suyatna, Suyanto. 2015 *Pengembangan Program Kuis Interaktif Multiple Choice Untuk Melatih Kemampuan Eksplorasi Fenomena Fisika*.Journal Pembelajaran Fisika. III(1) 49-55 am 29 Juli 2019, um 15.20 Uhr gelesen
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Untari, E. 2015. *Efektivitas metode kuis interaktif dan explicit intruction pada prestasi belajar mahasiswa STKIP PGRI Ngawi*. Media Prestasi: Jurnal Kependidikan STKIP PGRI Ngawi, 15 (1). Ngawi: LP3M STKIP PGRI Ngawi. Am 30 Juli 2019, um 16.10 Uhr gelesen

Wijayanti, Mulyono, Syamsudin. 2015. *Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Mind Map Pada Anak Kelompok A1 Tk it Nur Hidayah Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014*. Kumara Cendekia III(1). Universitas Sebelas Maret. Am 16 Juli 2020, um 00.13 Uhr gelesen

<https://annalangheiter.com/instruktionsdesign/> am 31 Juli 2019, um 21.01 Uhr gelesen

<https://www.actilingua.com/en/al-magazine/5-interesting-facts-about-the-german-language/> am 29 marz 2019, um 10.45 Uhr gelesen

https://download.cnet.com/Multiple-Choice-Quiz-Maker/3000-2051_4-10173528.html#full-specs am 21 Mai 2019, um 12.33 Uhr gelesen

<https://www.learntechlib.org/p/43368/> am 8 marz, 2019 um 11.17 Uhr gelesen

<https://www.haufe.de/compliance/haufe-compliance-office-online/> am 31. Juli 2019, um 21.10 Uhr gelesen

<https://www.ef.co.id/englishfirst/efblog/grammar-and-vocab/> am 14. Januar 2020, um 16.13 Uhr gelesen

<https://www.wallstreetenglish.co.id/english/test/> am 14. Januar 2020, um 16.36 Uhr gelesen

<https://www.merriam-webster.com/word-games/vocabulary-quiz> am 16. Januar 2020, um 10.29 Uhr gelesen

Biografie der Authorinnen :

(1) ist Alumni des Deutschprogramms von Unimed, Medan.

(2) ist Dozentin des Deutschprogramms von Unimed, Medan.

(3) ist Dozentin des Deutschprogramms von Unimed, Medan.