

DIE ERSTELLUNG VON ONLINE QUIZ MIT KAHOOT FÜR DEN DEUTSCHUNTERRICHT WÄHREND DER PANDEMIE COVID 19

**Tiarma Klarita Siallagan¹
Ahmad Bengar Harahap²**

¹ is Teacher of German Language at One Third Consulting & Abroad, Bantul Yogyakarta, ² is German Lecturer of Universitas Negeri Medan Medan

Abstract

The COVID-19 pandemic has affected the world since the end of 2019. Because of this situation, all the learning activities are carried out online. The aim of this study is to create online quizzes with Kahoot to learn about grammar in the thema Medien im Alltag. The quiz can be implemented in online learning. The process of this investigation is carried out in the language laboratory in the German program in UNIMED. This study is a development study. Plomp's theory is used as a development model in this study. This theory consists of four phases, including: (1) the discovery phase; (2) the design phase; (3) the realization phase; and (4) the evaluation phase. The results of this investigation are three online quizzes about the grammar indirekte Fragen mit ob, indirekte Fragen mit Fragewort, und Adjektiv ohne Artikel im Nominativ und Akkusativ. The rating of the expert is 93.8 (very good). Based on the results of the research, the quizzes will be useful in teaching German during the pandemic.

Keywords: *Online Quiz, Kahoot, Medien im Alltag, COVID-19 Pandemic*

Auszug

Pandemie COVID-19 hat seit Ende 2019 die Welt betroffen. Wegen dieser Situation werden alle Lernaktivitäten online durchgeführt. Das Ziel dieser Untersuchung ist online Quiz, das beim online Lernen implementiert werden kann, mit Kahoot zum Lernen über die Grammatik im Thema Medien im Alltag zu erstellen. Der Prozess dieser Untersuchung wird im Sprachlabor im Deutschprogramm an der Staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Diese Untersuchung ist eine Entwicklungsuntersuchung und wird die Theorie von Plomp in dieser Untersuchung als Entwicklungsmodell verwendet. Diese Theorie besteht aus vier Phasen, darunter sind: (1) die Ermittlungsphase; (2) die Designphase; (3) die Realisierungsphase; und (4) die Evaluationsphase. Die Ergebnisse dieser Untersuchung sind drei online Quiz über die Grammatik indirekte Fragen mit ob, indirekte Fragen mit Fragewort, und Adjektiv ohne Artikel im Nominativ und Akkusativ. Die Bewertung von der Materieexpertin über die Lernmaterien und die Fragen des Quiz ist sehr gut, und die Quiz werden von dem Medienexpert 93.8 bewertet (sehr gut). Durch die Ergebnisse der Untersuchung werden die Quiz beim Deutschunterricht während der Pandemie nützlich.

Schlüsselwörter : *Online Quiz, Kahoot, Medien im Alltag, Pandemie COVID-19*

EINLEITUNG

Seit Ende 2019 hat die Welt von der COVID-19-Pandemie betroffen. Diese Pandemie hat schon viele Opfer gefordert. Wegen der Pandemie wurden viele Divisionen betroffen, darunter die Bildung. Am 24. März 2020 erklärte der Minister für Bildung und Kultur der Republik Indonesien, dass alle Bildungseinrichtungen vom Kindergarten bis zur Universität Online-Lernen bis zu einem unbestimmten Zeitpunkt durchführen müssen (Dewi, 2020). Das Deutschprogramm an der UNIMED führt auch Online-Lernen durch.

Jetzt werden viele Lernmedien eingeführt, um das Online-Lernen zu unterstützen. Einige der häufige verwendeten Plattformen für die Kommunikation zwischen Lehrer oder Dozent und Studentenn oder Studenten sind Whatsapp, Zoom, GMeet, und die häufige verwendeten Lernmedien sind Google Classroom, Schoology, Edmodo, PowerPoint und Videos von Youtube.

Im 18. Dezember 2020 wurde die Daten von der Studenten im 3. Semester durch Online Umfrage gesammelt. Es gibt 24 Teilnehmer in dieser Umfrage. Das Ergebnis der Umfrage zeigt, dass die Studenten die Schwierigkeiten über die Grammatik im Thema Medien im Alltag haben. Die Grammatik in diesem Thema sind indirekte Frage mit Ob, indirekte Frage mit Fragewort, und Adjektiv ohne Artikel im Nominativ und Akkusativ. In der Umfrage haben die Studenten geantwortet, dass es kein Lernmedium, das sie verwenden können, zur Grammatik in diesem Thema gibt. Das ist wichtig zu bermekt werden, um die Grammatikfähigkeit der Studenten zu steigern. Ausserdem finden die Studenten, dass sie oft Übungen oder Quiz machen, aber sie bekommen nicht das Feedback von ihren Aufgaben, deshalb wissen sie nicht, ob ihre Antworten richtig oder falsch sind. Sie sind begeistert auch nicht, ihre Übungen zu machen.

Diese Probleme können durch die Verwendung von Quizmedium vorweggenommen werden. Eines davon ist Kahoot, eine internetbasierte Bildungsplattform für ein interessantes Quiz zu erstellen (Christiani,

2019:5).Um Kahoot zu spielen brauchen die Studenten und Dozent nur Smartphones und Internetnetverbindung und das muss nicht installiert werden. Die Studenten können das unter die Webseite spielen. Kahoot erleichtert auch die Dozenten um die Antworten zu korregieren. Die Dozenten muss nicht die Antworten von der Studenten einzeln korregieren, weil Kahoot die Ergebnisse vom Quiz direkt zeigt. Die Dozenten und Studenten wissen direkt nach dem Quiz, wie ist ihre Quizergebnisse.Kahoot gibt auch allen Studenten Feedback. Mit Kahoot werden die Studenten fühlen, wie eine Vorlesung in der Klasse machen, obwohl sie Zuhause lernen.

Basierend auf der Observation und Umfrage, finden viele Studenten, dass die Grammatik, die im Thema Medien im Alltag bestehen, schwierigist. Die Grammatik sind indirekte Fragen mit ob und Fragewort und Adjektiv ohne Artikel im Nominativ und Akkusativ. Mit dieser Erstellung wird das Lernen zur Grammatik im Thema Medien im Alltag leichter zu verstehen, und die Studenten haben viel Spass beim Lernen.

THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE

Das Erstellungsmodell

Sugiyono (2013:297) erklärt, dass die Erstellungsmodell die Methode ist, die in einer Untersuchung vewendet wird, um ein bestimmtes Produkt zu produzieren und die Wirksamkeit der Produkt zu prüfen. Von den genannten Entwicklungsmodellen wird in dieser Untersuchung das Plomp-Modell (2013) gewählt. Dieses Modell besteht aus vier Phasen

- a) Die Ermittlungsphase
- b) Die Designphase
- c) Die Realisierungsphase
- d) Die Evaluationsphase

Der Begriff der Lernmedien

Lernmedien sind ein Werkzeug, mit dem Lernmaterial aus Lernquellen, nämlich Büchern oder Modulen und anderen Lernressourcen, an Empfänger, nämlich Studenten, weitergeleitet werden, um eine förderliche, effiziente und unterhaltsame Lernumgebung zu schaffen. Es gibt so viele Typen von Lernmaterialien, zB. Printmedien, Visuellemedien, Multimedien, usw. Die Nutzung von Lernmedien (Kemp & Dalton in Arsyad, 2013: 29) sind Interessen und Handlungen zu motivieren, Informationen zu präsentieren, und Anweisungen zu geben.

Der Begriff von Kahoot

Kahoot! ist eine Bildungswebseite, mit der ein Onlinequiz erstellen kann. Webquiz Kahoot besteht aus zwei miteinander verbundenen Website-Domains, nämlich *kahoot.it* und *create.kahoot.it* (Bogdanski, et al, 2017: 53). Beide Website-Domains haben unterschiedliche Aufgaben und Funktionen. Um ein Quiz zu erstellen wird die Website *create.kahoot.it* verwendet. Und die Website *kahoot.it* wird zum Spielen verwendet.

Die Grammatik im Thema Medien im Alltag

Medien im Alltag ist ein Thema im Buch Studio Express A2. Dieses Thema besteht aus 3 Grammatik, sie sind Indirekte Fragen mit ob, Indirekte Fragen mit Fragewort, und Adjektiv ohne Artikel im Nominativ und Akkusativ.

a. Indirekte Fragen mit ob

Indirekte Frage mit Ob ist ein Fragesatz, der Konjunktion „Ob“ verwendet. Es ist ein Nebensatz (Rankin, 2016:307), deshalb wird das konjugierendes Verb am Ende gestanden (Fehringer, 2014: 149).

Formel: von Feurle, 2014: 253

b. Indirekte Frage mit Fragewort

Indirekte Frage kann auch mit W-Frage gebildet werden. Bei W-Fragen (was, wann, warum, wo, wer, wie, usw) leitet man einen Nebensatz

mit dem entsprechenden Fragewort ein. Das Verb steht im Nebensatz auf der letzten Position (Fehringer, 2014: 149).

Formel:

c. Der

Phrase + Komma (,) + W-Frage + Subject + Kompliment + Verb

Begriff von Adjektiv ohne Artikel im Nominativ und Akkusativ

Adjektiv ist eine von Wortarten. Adjektive werden sowohl prädikativ als auch attributiv verwendet (Donaldson, 2007:75). Wenn ein Adjektiv als attribut verwendet wird, muss das Adjektiv eine Deklination bekommen, das bedeutet, dass die Endungen der Adjektive dem entsprechenden Fall (Nominativ, Akkusativ, Dativ, Genitiv), dem Genus (maskulin, feminin, neutral, Plural), und vor dem Adjektiv stehenden Artikel anpassen werden muss (Federica & Müller, 2018: 54).

| | Nominativ | Adjektiv + Endung | Akkusativ | Adjektiv + Endung |
|-----------------|------------------|------------------------------|------------------|------------------------------|
| Maskulin | roter Rock | rot + er | roten Rock | rot + en |
| Feminin | gelbe Bluse | gelb + e | gelbe Bluse | gelb + e |
| Neutral | grünes Hemd | grün + es | grünes Hemd | grün + es |
| Plural | weisse Schuhe | weiss + e | weisse Schuhe | weiss + e |

Die Pandemie COVID-19

Covid 19 ist eine Infektionskrankheit, die durch das Coronavirus verursacht wird. Das Virus kann sich in kleinen flüssigen Partikeln aus dem Mund oder der Nase einer infizierten Person ausbreiten, wenn man hustet, niest, spricht, singt oder schwer atmet. Es wurden viele Versuche unternommen, um die Ausbreitung von COVID-19 zu verhindern. In Bezug auf den Bildungsaspekt setzt die Regierung das Online Lernen durch. Ab März 2020 wurden alle Schüler und Studenten in Indonesien von zu Hause lernen (Kemendikbud, 2020). Das Lernen wird online durchgeführt.

Konzptuelle Grundlage

Wegen der Pandemie müssen alle Lernaktivitäten online durchführen. Beim Onlinelernen sind Medien sehr wichtig. Die Studenten lernen alleine von zu Hause, mit ihrem Handy und Computer. In dieser Situation finden die Studenten, dass sie die Schwierigkeiten beim Deutschlernen, besonders über die Grammatik. In der Regel schicken die Dozenten ihnen die Lernmaterialien, dann geben die Dozenten die Aufgabe. Das finden die Studenten langweilig. Sie verstehen die Lernmaterialien nicht und begeistert nicht von der Übungen. Weil sie die Materialien nicht wirklich verstehen, bitten sie oft ihre Freunden über die Antworten von der Aufgabe oder sie suchen auf dem Internet. Mit dem Lernmedium kann das Lernmaterialien leicht für die Studenten zu verstehen werden. Es gibt viele Medien, die die Grammatikfähigkeit der Studenten steigern können, eines davon ist *Kahoot*. Kahoot ist ein interessantes Medium. Die Studenten können das Quiz über die Grammatik durch Kahoot spielen. Nach dem Spielen, können die Studenten das Ergebnis ihres Quiz wissen. Sie können auch sehen, wer die Gewinner in diesem Quiz ist. Auf jeden Fall ist Kahoot leicht für die Studenten und Dozenten zu verwenden.

In dieser Untersuchung wird die Plomp Theorie verwendet. Es gibt vier Phasen, um ein spielendes Quiz zum Lernen deutscher Grammatik zu entwickeln: 1) die Ermittlungsphase, 2) die Designphase, 3) die Realisierungsphase, und 4) die Revisionsphase.

UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE

Diese Untersuchung ist eine Entwicklungsuntersuchung und wird die Theorie von Plomp verwendet. Diese Untersuchung wird im Sprachlabor an der Fakultät für Sprache und Kunst an der staatlichen Universität von Medan durchgeführt.

Die Daten in dieser Untersuchung die Wörter und Sätze, die aus indirekte Fragen mit ob, indirekte Fragen mit Fragewort, und Adjektiv ohne Artikel im Nominativ und Akkusativ im Thema Medien im Alltag bestehen. Die Datenquellen sind aus dem Buch „Studio Express A2“ von Hermann

Funk, Christina Kuhn, Laura Nielsen und Britta Winzer-Kiontke und anderen Grammatikbüchern als Unterstützbuch.

Diese Untersuchung verwendet die Theorie von Plomp, die aus 4 Phasen besteht, sie sind (1) die Ermittlungsphase, (2) die Designphase, (3) die Realisierungsphase, und (4) Evaluationsphase. In der ersten Phase werden alle benötigte Daten gesammelt, sie sind die Umfrage von der Studenten im Jahrgang 2019 und die Materialien von den Bücher. In der zweiten Phase werden die Konzepte des Quiz erstellt, wie die Folien für die Lernmaterialien, die Anweisungen zum Spielen, die Arten des Quiz, und die Illustrationen. Nach der Designphase werden alle Konzepte mit Kahoot realisiert. Und die letzte Phase ist Evaluationsphase. Hier werden die Materialien und Quiz von Expert geprüft.

Diese Untersuchung wird im Sprachlabor an der Fakultät für Sprachen und Kunst an der staatlichen Universität von Medan durchgeführt.

ERGEBNISSE DER UNTERSUCHUNG

Die Ergebnisse der Untersuchung sind drei Quiz über die Grammatik im Thema Medien im Alltag, das sind indirekte Frage mit Ob, indirekte Frage mit Fragewort, und Adjektiv ohne Artikel im Nominativ und Akkusativ. Der Zweck der Quiz ist es, dass die Studenten über die Grammatik in diesem Thema leicht verstehen. Mit diesem Quiz werden die Studenten in dieser Pandemie Zeit beim Online Lernen begeistert. Bevor die Studenten das Quiz spielen, gibt es die Materialien über die Grammatik, damit die Studenten das Quiz leicht zu beantworten. Die Erklärungen wird in zwei Sprachen (Deutsch und Indonesisch) beschrieben, um die Studenten zu helfen, die Grammatik zu verstehen. Nachdem Lesen der Lernmaterialien von der Grammatik, können die Studenten das Quiz spielen. Das erste Quiz ist die Grammatik indirekte Frage mit Ob, das aus 4 Folien von Lernmaterialien, 5 Folien von die Anweisungen des Spielens und 10 Fragen (Mehrfachauswahl und Puzzle) besteht. Das zweite Quiz ist über die indirekte Frage mit Fragewort, das aus 4 Folien von Lernmaterialien, 5 Folien von die Anweisungen des Spielens und 10 Fragen (Mehrfachauswahl

und Richtig oder Falsch) besteht. Das dritte Quiz ist über Adjektiv ohne Artikel im Nominativ und Akkusativ. Das besteht aus 2 Folien von Lernmaterialien, 8 Folien von die Anweisungen des Spielens und 25 Fragen (Lückentext und Mehrfachauswahl). Jede Frage hat Zeit, maximal 60 Sekunden oder eine Minute. In dieser drei Quiz gibt es dennoch nicht nur Lernmaterialien, Anweisungen des Spielens, und Fragen, sondern gibt es auch einige Folien als Cover, und Vorwort, daher bestehen die Quiz insgesamt aus 82 Folien. Die drei Quiz werden in drei Link geteilt, damit die Studenten auf die Quiz zugreifen können.

In der Zukunft können dieses Quiz für Deutschlernern verwendet werden, wenn das Lernen online oder direkt durchgeführt.

Die Diskussion

Basierend auf den Ergebnissen dieser Untersuchung wird zusammengefasst, dass das online Quiz in dieser Pandemie Zeit insbesondere für die deutsche Grammatik geeignet ist. Das Quiz mit Kahoot ist abwechslungsreich, weil es vier Arten von dem Quiz gibt und interaktiv ist.

Diese Untersuchung verwendet die Theorie von Plomp. Diese Theorie besteht aus vier Phasen, sie sind: 1) Die Ermittlungsphase; 2) die Designphase; 3) die Realisierungsphase; und 4) Die Evaluationsphase. Die Daten in dieser Untersuchung sind die Wörter und Sätze, die aus indirekte Fragen mit ob, indirekte Fragen mit Fragewort, und Adjektiv ohne Artikel im Nominativ und Akkusativ im Thema Medien im Alltag bestehen.

In der Ermittlungsphase werden alle benötigte Daten gesammelt. Hier muss viele Bücher über die Grammatik gelesen werden. Danach werden die Fragen von das Buch Studio Express A2 im Thema Medien im Alltag und anderen Grammatikbüchern gesammelt. Die Fragen sind die Übungen im Studio Express A2, aber die Übungen sind begrenzt. Also müssen einige Fragen von anderen Buch genommen. Das Buch ist Intermediate German Grammar, ein Grammatikbuch von Ed Swick.

Die nächste Phase ist die Designphase, in der alle Daten aus der vorherigen Phase entworfen werden. Die Aktivitäten sind die Konzepte des Quiz erstellt, wie die Lernmaterialien der Grammatik, die Arten des Quiz, die Anweisung zum Spielen des Quiz und die Illustrationen. Hier werden die notwendige Applikationen verwendet, sie sind Microsoft Power Point und Adobe Illustrator CS6. Mit diesen Applikationen werden das Design der Folien für die Lernmaterialien der Grammatik, die Anweisung des Spielens, und die Illustrationen für jede Fragen im Quiz entworfen. Alle entwerfende Designs müssen im Format JPG gespeichert werden.

Nach der Designphase, werden alle vorbereitende Konzepte realisiert. In der Realisierungsphase werden zuerst die Folien von den Lernmaterialien im Format JPG hinzugefügt, dann werden die Anweisung zum Spielen, die Fragen und die passende Illustrationen hinzugefügt. Jede Aktivitäten in dieser Phase sind klar, und es gibt kein Problem.

In der letzten Phase wurden die Materialien, die Fragen, und das Lernmedium von den Experten validiert. Bei der Bewertung der Expertin sind die Lernmaterialien und die Fragen schon gut, und sie brauchen keine Verbesserung. Aber laut der Bewertung über die Medien sollten die Texte in jeder Folie weniger sein, weil es zu viele Texte in einer Folie gibt. Das bewirkt die Folie voll mit den Texte. Es wäre besser, wenn die Texte in mehr Folie geteilt werden. Nach der Verbesserung sind die drei Quiz über die Grammatik indirekte Frage mit Ob, Fragewort, und Adjektiv ohne Artikel schon gut als Lernmedien für den Deutschunterricht während online Lernen, besonders in dieser Pandemie Zeit.

Tatsächlich besteht Plomps Theorie nur auf vier Phasen, aber in dieser Untersuchung wird das Quiz in der Klasse implementiert, um das Quiz zu sicherstellen, dass dieses Quiz wert ist. Die Implementation findet am 5. Mai 2021 mit den Studenten im 4. Semester statt. Es gibt 30 Studenten, die in dieser Implementation teilnehmen. Die Studenten werden in drei Gruppe geteilt. 10 Studenten spielen das Quiz indirekte Frage mit Ob, 10 Studenten spielen indirekte Frage mit Fragewort, und die andere 10

Studenten spielen Adjektiv ohne Artikel im Nominativ und Akkusativ. Dafür haben sie eine Stunde Zeit. Die Ergebnisse von der Quiz zeigen, dass 26 Studenten circa 7-10 von 10 Fragen richtig beantworten. Eigentlich die Studenten müssen nicht die drei Quiz spielen, sie können nur ein Quiz wählen. Aber sie haben viel Spass beim Spielen und sie sind neugierig darauf, so gibt es 5 Studenten, die alle Quiz spielen. Sie haben keine Schwierigkeit um Kahoot zu verwenden, die Lernmaterialien zu verstehen, und die Fragen zu beantworten. Basierend auf der Implementation kann abgeschlossen werden, dass diese Quiz als Lernmedien während Onlinelernen verwendet werden können.

SCHLUSSFOLGERUNG

Nach den Untersuchungsergebnissen können folgende Schlussfolgerungen gezogen werden:

1. Der Prozess der Erstellung von Online Quiz mit Kahoot für den Deutschenunterricht während der Pandemi COVID-19 verwendet die Theorie von Plomp (2013), die aus vier Phasen besteht. Darunter sind: (1) Ermittlungsphase, (2) Designphase, (3) Realisierungsphase, und (4) Evaluationsphase. In der ersten Phase werden alle benötigte Daten gesammelt, sie sind die Umfrage von der Studenten im Jahrgang 2019 und die Materialien von den Bücher. In der zweiten Phase werden die Konzepte des Quiz erstellt, wie die Folien für die Lernmaterialien, die Anweisungen zum Spielen, die Arten des Quiz, und die Illustrationen. Nach der Designphase werden alle Konzepte mit Kahoot realisiert. Und die letzte Phase ist Evaluationsphase. Hier werden die Materialien und Quiz von Expert geprüft. Nach allen Phasen werden die Implementation mit den 30 Studenten im Jahrgang 2019 als TeilnehmerInnen durchgeführt. Während der Imlempentation hatten alle TeilnehmerInnen mit den Medien und sie können die Materialien und die Fragen gut beantworten. Bei der

Implementation kann zusammengefasst werden, dass diese Quiz als Lernmedien während Onlinelernen verwendet werden können.

2. Die Ergebnisse der Erstellung von Online Quiz mit Kahoot für den Deutschenunterricht während der Pandemi COVID-19 sind:
 - a. Die Ergebnisse der Untersuchung sind drei online Quiz mit Kahoot über die Grammatik im Thema Medien im Alltag, die im Deutschunterricht während der Pandemie COVID-19 verwendet werden. Die erstellende Quiz behandeln die Grammatik indirekte Frage mit Ob, indirekte Frage mit Fragewort, und Adjektiv ohne Artikel im Nominativ und Akkusativ. Es gibt drei Links, die mit den Studenten geteilt werden kann.
 - b. Die drei online Quiz mit Kahoot für den Deutschenunterricht wurden von Experten evaluiert. In der Evaluation wurden das online Quiz mit der Note 93,8 bewertet. Es bedeutet sehr gut.

Literaturverzeichnis

- Aleksic, KarmelaMaslac, Sinkovic, Branko, danVranesic, Philip. 2017. *Influence of Gamification on Student Engagement in Education*, International Journal of Education and Learning System, 2.
- AzharArsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bogdanski, Tomasz, et al. 2017. *Mundo Apps : NuevasTecnologiasAplicadas A La Educaición*. México : UNID Editorial Digital.
- Christiani, Natalia. 2019. *ModulTeknologiPembelajaran : Kahoot*. Sukabumi: CV Jejak.
- Dalimunte, Ari Syahyati, Harahap, Ahmad Bengar, dan Sari, Risnovita. 2018. *Die Erstellung eines Interaktivmediums zum Lernen der deutschen Grammatik*. UNIMED.
-

- Dewi, Cahya Kurnia. 2018. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Dewi, Wahyu Aji Fatma. 2020. *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar*, Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1).
- Donaldson, Bruce. 2007. *German An Essential Grammar*. USA: Routledge.
- Fehringer, Carol. 2014. *German Grammar in Context*. London: Routledge.
- Feurle, Lois M. 2014. *German Grammar*. New York: Mc. Graw Hill Education.
- Funk, Hermann & Kuhn, Christina. 2018. *Studio Express A2*. Berlin: CornelsenVerlag GmbH.
- Harahap, Ahmad Bengar. 2020. *Antologi Puisi Jerman di Masa Wabah Pandemi COVID19*. Medan: Penerbit FBS UNIMED Press.
- Ismail, Muhd Al-Aarifindan Mohammad, Jamilah Al-Muhammady. 2017. *Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education*, Education in Medicine Journal, 9(2).
- Iwamoto, et al. 2017. *Analyzing The Efficacy Of The Testing Effect Using Kahoot On Student Performance*. Turkish Online Journal of Distance Education, 18, 80-93.
- Jin, Friederike & Voss, Ute. 2014. *Grammatik Aktiv*. Berlin: Cornelsen Verlag GmbH.
- Kannan, S., Ali, P Shaik Syed, Sheeza, A., Hemalatha, K. 2020. *COVID-19 (Novel Coronavirus 2019) – Recent Trends*. European Review for Medical and Pharmacological Sciences.
- Plomp, Tjeerd. 2013. *Educational Design Research*. Niederlande: SLO.
- Rankin, Jamie. 2016. *Handbuch zur deutschen Grammatik*. USA: Cengage Learning.
- Rofiyarti, Fitri dan Anisa Yuni Sari. 2015. *Penggunaan Platform “Kahoot” Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak*. Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, 3(3).
-

- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sinaga, Etha Maria. 2018. *Erstellung Eines Android-Basierten Lernmediums zum Thema Arbeitswelten*. UNIMED.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Swick, Ed. 2013. *Intermediate German Grammar*. USA: Mc. Graw Hill Education.
- Tommaddi, Federica und Müller, Irina Gubanova. 2018. *PONS Grammatik in Bildern Deutsch als Fremdsprache*. Stuttgart: PONS GmbH.
- Uno, Hamzah B. & Lamatenggo, Nina. 2010. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Yaumi, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran Efektif*. Makassar: Alauddin Universitas Press.
- Kemendikbud.2020.
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/kemendikbud-imbau-pendidik-hadirkan-belajar-menyenangkan-bagi-daerah-yang-terapkan-belajar-di-rumah>. (Letzter Zugriff am 14 Desember 2020, um 19.30 WIB)
- Official Website ‘Kahoot!’”. 2020. kahoot.com/company/. (Letzter Zugriff am 24 April 2020, um 20.10 WIB)
- WHO. 2020. <https://www.who.int/>. (Letzter Zugriff am 14 Desember 2020, um 15.45 WIB).
- <https://language-easy.org> (Letzter Zugriff am 8. April 2021, um 19.00 WIB).
-