

DIE ERSTELLUNG EINES LERNMEDIUMS FÜR DIE GRAMMATIK MIT HILFE DER APPLIKATION MIT APP INVENTOR

NICO ALEX VERIANSON SARAGIH

Universitas Negeri Medan

Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten
Deli Serdang, Sumatera Utara 20221

Abstract

The aim of this investigation is to create a learning medium for grammar using the MIT App Inventor application. This investigation is a creation study conducted in the Language Laboratory of the Language and Arts Faculty at Medan State University. The data of this investigation are words, sentences, images, pronunciation and grammar via modal verbs. The source of this investigation are books like Studio Express A1 and the Internet. The process of creation consists of explaining the phases of creation model. They are (i) analysis phase, (ii) design phase, (iii) creation phase, (iv) implementation phase, and (v) evaluation phase. This research results in a product in the form of a learning medium for grammar via modal verbs. This interactive learning medium consists of 27 slides with material, learning objectives and exercises. The learning medium has been evaluated by material experts and media experts. The result of the evaluation shows that this interactive learning medium has the overall score of 97.5 (very good). The learning medium can be used with the laptop and mobile phone.

Keywords : creation, learning medium, grammar, application, MIT App Inventor

Auszug

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, ein Lernmedium für die Grammatik mit Hilfe der Applikation MIT App Inventor zu erstellen. Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung, die in der Sprachlabor von der Sprache und Kunst Fakultät an der Staatlichen Universität Medan durchgeführt wurde. Die Daten dieser Untersuchung sind sind Wörter, Sätze, Bilder, Aussprache und Grammatik über Modalverben. Die Datenquelle dieser Untersuchung sind Bücher wie Studio Express A1 und das Internet. Der Prozess der Erstellung besteht aus der Erklärung der Phasen von Erstellungsmodell ADDIE. Sie sind (i) Analysephase, (ii) die Designphase, (iii) die Erstellungsphase, (iv) die Implementationphase und (v) die

Evaluationsphase. Aus dieser Untersuchung entsteht ein Produkt in Form von Lernmedium für die Grammatik über Modalverben. Dieses interaktive Lernmedium besteht aus 27 Slides mit Material, Lernzielen und Übungen. Das Lernmedium wurde von Materialexperten und Medienexperten bewertet. Das Ergebnis der Evaluation zeigt, dass dieses interaktive Lernmedium die gesammte Note 97,5 (sehr gut) hat. Das Lernmedium kann mit dem Laptop und Handy genutzt werden.

Schlüsselwörter : Erstellung, Lernmedium, Grammatik, Applikation, MIT App Inventor

.EINLEITUNG

Diese Untersuchung zielt darauf ab, ein Lernmedium für die Grammatik zu entwickeln, das die Modalverben im Deutschen mithilfe der MIT App Inventor-Anwendung behandelt. Grammatik ist ein wesentlicher Bestandteil beim Erlernen einer Sprache und eine der größten Herausforderungen für Deutschlernende. Basierend auf Umfragen und Interviews wird festgestellt, dass viele Studierende Schwierigkeiten mit der deutschen Grammatik haben und oft unmotiviert sind, sie zu lernen. Um dieses Problem zu lösen, wird ein interaktives Lernmedium erstellt, das Modalverben wie müssen, dürfen, können, wollen und mögen thematisiert. Das Medium wird durch multimediale Elemente wie Animationen und interaktive Übungen unterstützt, um das Lernen interessanter und effektiver zu gestalten.

Der Prozess der Erstellung digitaler Lehrmaterialien kann Anwendungen verwenden, die speziell für die Entwicklung von Lehrmaterialien verwendet werden. Mit dieser speziellen Anwendung kann der Prozess der Erstellung von Unterrichtsmaterialien einfach durchgeführt werden, so dass Lehrer keine Schwierigkeiten haben, sie zu verwenden. Das Erstellen einer Anwendung über MIT App Inventor ist recht einfach, da blockbasierte Programmierwerkzeuge verwendet werden. Wenn man also eine Anwendung erstellen, ordnet man sie einfach nach seinen Bedürfnissen an. In dieser Untersuchung wird ein Lernmedium zum Thema Modalverben (müssen, dürfen, können, wollen, mögen) MIT App Inventor entwickelt.

In diesem Lernmedium werden Lernziele, Lernmaterialien, Übungen und Evaluationsfragen vermittelt. Um es interessanter zu machen, wird es auch von interaktiven Bildern, Tönen und Animationen begleitet, damit es leicht zu lernen und nicht langweilig ist, so dass es die Motivation des Lernens der deutschen Grammatik steigern kann. Darauf aufbauend ist es wichtig, eine Untersuchung mit dem Titel "Die Erstellung eines Lernmediums für die Grammatik mit Hilfe der Applikation MIT App Inventor" durchzuführen.

THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE

Erstellungsmodell

In dieser Untersuchung wird das ADDIE-Modell (Analysis-DesignDevelop-Implement-Evaluate) als die Entwicklungsmodell verwendet. Das im Vergleich zu anderen Modellen allgemeinere Designmodell für die Lernentwicklung ist das ADDIE-Modell. Molenda (2003: 35) stellt fest, dass das ADDIE-Modell ein allgemeines Lernmodell ist und für die Entwicklungsuntersuchung geeignet ist. Weiterentwicklung von Lernmedien in eine bessere Richtung oder ähnliches durch einen Prozess, der Analyse, Design, Entwicklung, Implementierung und Evaluation umfasst.

Das Lernmedium

Lernmedien sind alles, was Botschaften kanalisieren kann, den Geist, die Gefühle und die Bereitschaft der Lernenden stimulieren kann, um die Schaffung eines Lernprozesses bei den Lernenden zu fördern (Ekayani, 2017:2). beschreibt Nurrita (2018:174), dass die Lernmedien ein Werkzeug sind, das den Lehr- und Lernprozess unterstützen kann, so dass die Bedeutung der vermittelten Botschaft klarer wird und die Ziele der Bildung oder des Lernens effektiv und effizient erreicht werden können. Aus einigen der obigen Beschreibungen kann geschlossen werden, dass das Lernmedium alles (Werkzeug) ist, das verwendet wird, um den Lehr- und Lernprozess zu unterstützen und dann die Gedanken, Gefühle, Aufmerksamkeit und Fähigkeiten oder Fähigkeiten der Lernenden zu stimulieren, so dass die Bedeutung der vermittelten Botschaft klarer wird und der Zweck der Bildung oder des Lernens effektiv und effizient erreicht werden kann.

Die deutsche Grammatik

Grammatik (geschrieben aus dem Griechischen Gramma, Buchstaben) ist eine systematische Beschreibung oder Sicht der Sprache. Daher bedeutet der Begriff der Grammatik erstens eine Reihe von Regeln selbst (ein Buch) und zweitens eine Theorie der Anwendung einer bestimmten Sprache (Lehre). Budi und Ekhsan (2020:18) stellt fest, Grammatik sind die Hauptkomponente bei der Bildung von Sätzen, so dass die Lernenden dieses Material sicherlich vom Anfang lernen müssen. Eine der deutschen Grammatik, die gelernt werden muss, sind Modalverben. Modalverben oder Hilfsverben sind eine Art von dem Verb, das verwendet wird, um zusätzliche Informationen zum Verb in einem Satz bereitzustellen, aber nicht als Hauptverb enthalten ist. Modalverben im Präsens

sollten auch konjugiert werden, wenn sie in einem positiven Satz enthalten sind, wie in der Tabelle :

Subjek	müssen	dürfen	können	wollen	mögen
ich	muss	darf	kann	will	mag
du	musst	darfst	kannst	willst	magst
er/es/sie	muss	darf	kann	will	mag
wir	müssen	dürfen	können	wollen	mögen
ihr	müsst	dürft	könnt	wollt	mögt
Sie/sie	müssen	dürfen	können	wollen	mögen

MIT App Inventor

MIT App Inventor oder allgemein App Inventor genannt ist eines der Programme, die zum Erstellen von Android-Applikation verwendet werden. Android ist ein Betriebssystem für Smartphones und Tablets (Satyaputra und Aritonang, 2016:2). Auf Android können Lernanwendungen erstellt werden, die benutzerfreundlich, einzigartig, nützlich und lehrreich sind. Eines der Tools zum Erstellen von Applikation auf Android ist MIT App Inventor. In der Applikation gibt es auch keine vollständige Erklärung, so dass das Design unabhängig voneinander durchgeführt werden muss. Mit ihrer kostenlosen Verwendung hat diese Applikation natürlich einige unvollständige Funktionen, wie z.B. das Erstellen von Videos in der Applikation und auch das Bereitstellen von Fragen in der Applikation, die nur für Vielfachfragen verfügbar sind. Diese Applikation ist jedoch ziemlich gut, da sie dauerhaft im Besitz des Designers der Applikation sein kann, zu privaten Eigentumsrechten wird und ohne Internetnetzwerk verwendet wird. so dass die Applikation im Besitz und überall verwendet werden kann.

UNTERSUCHUNGSMETHODE

Diese Untersuchung ist Entwicklungsuntersuchung, die eine deskriptive Methode verwendet. Das in dieser Untersuchung verwendete Entwicklungsmodell ist das ADDIE-Modell, die aus fünf Schritten besteht, sie sind: 1) Analysephase; 2) Designphase; 3) Erstellungsphase; 4) Implementationsphase; und 5) Evaluationsphase.

Die Daten aus dieser Untersuchung sind Wörter, Sätze, Bilder, Aussprache und Grammatik über Modalverben. Die Daten warden aus dem Hauptbuch, nämlich Studio Express Kompaktkurs Deutsch A1 und unterstützenden Büchern aus

Brüseke,R. (2018). Deutsch Grammatik leicht A1. München. Reimann, M. (2011) Grundstufen-Grammatik für Deutsch als Fremdsprache. Ismaning und aus dem Internet unter : <https://learngerman.dw.com/de/modalverben-bedeutung/140507920/gr-40510232>;

Diese Untersuchung wird im Sprachlabor der Fremdsprachenabteilung der Fakultät für das Sprache und Kunst an der Staatliche Universität von Medan durchgeführt.

ERGEBNIS DER UNTERSUCHUNG

Der Prozess der Erstellung des Lernmediums für die Grammatik mit Hilfe der Applikation MIT App Inventor

Das entwickelte Lernmedium besteht aus drei Hauptkomponenten: Materialien, Lernziele und Übungen. Die Modalverben werden mit Erklärungen und Beispielen präsentiert, während interaktive Übungen die Grammatikkenntnisse der Lernenden testen. Die Evaluierung des Mediums durch Material- und Medienexperten zeigt hervorragende Ergebnisse mit einer Gesamtbewertung von 97,5 (sehr gut). In der Diskussion wird hervorgehoben, dass das interaktive Medium nicht nur die Grammatikkompetenz der Studierenden verbessert, sondern auch ihre Motivation steigert und das Lernen effizienter gestaltet.

SCHLUSSFOLGERUNGEN UND VORSCHLÄGE

Die Untersuchung zeigt, dass das Lernmedium erfolgreich erstellt wurde und als effektives Werkzeug für den Deutschunterricht auf A1-Niveau dient. Es unterstützt die Studierenden beim selbstständigen Lernen und steigert ihre Begeisterung für die deutsche Grammatik. Es wird empfohlen, dieses Medium im Unterricht einzusetzen und in zukünftigen Forschungen weiterzuentwickeln, um innovative und interaktive Ansätze im Sprachunterricht zu fördern.

LITERATURVERZEICHNIS

- Alkodri, M. N. & Purnama, A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan App Inventor pada Mata Kuliah Bahasa Pemrograman. E-Tech, 7(2):1-13.
- Anwar, Muhammad, dkk. 2021. Belajar Tata Bahasa Jerman dengan Menggunakan Pendekatan Linguistik. Bengkulu : Penerbit Elmarkazi.
- Arifuddin. 2018. Jenis-Jenis Kaidah Tata Bahasa Transformasi Dalam Kalimat Bahasa Indonesia. Jurnal Ilmiah KULTURA, 18 (1),pp. 6539.

- Asyhar, Rayanda. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Parsada (GP) Press Jakarta
- Budi, Wahyu dan Muhamad Ekhsan. 2020. Pelatihan Tata Bahasa Inggris Dasar Secara Daring Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas SDM Pada Siswa SMP N 10 Tambun Selatan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1 (1), pp. 18.
- Cheung, L. 2016. Using the ADDIE Model of Instructional Design to Teach Chest Radiograph Interpretation. *Journal of Biomedical Education*, vol.2016,pp. 4
- Dykes, Barbara. 2007. Grammar for Everyone: Practical Tools for Learning and Teaching Grammar. Camberwell, Victoria, Australia. Acer Press.
- Ediarti, Sofia, dkk. 2021. Penggunaan Mit App Inventor untuk Merancang Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 12(4), 652-657
- Ekayani, Putu. 2019. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal of Ganesha Education*, pp. 2.
- Fanzeka, Danial, dkk. 2021. The development of digital teaching materials using Macromedia flash for Junior High School class VII. *Journal of Mathematics and Applied Science*, Vol. 1, No. 2 (2021).
- Fatah, Abdul. 2018. Pengaruh Penguasaan Tata Bahasa Dan Kosakata Terhadap Kemampuan Menulis Teks Naratif Bahasa Inggris. *Journal of English Language Teaching*, 1 (1), pp. 3.
- Halliday, M.A.K. 2014 . An Introduction to Functional Grammar. London: Edward Arnld of The Hodder Headline Group.
- Kuswanto, J. & Radiansah, F. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1),15-20.
- Lestari, Vopy. 2018. Die Erstellung Einer Animation Als Lernmedium Für Die Grammatik Im Deutschunterricht. *Jurnal Studia*. Vol 7 (2).
- Molenda, M. 2003. In search of the elusive ADDIE model. *Pervormance improvement*, 42 (5), 34-36. Submitted for publication in A. Kovalchick & K. Dawson, Ed's, *Educational Technologi: An Encyclopedia*.
- Nurrita, Teni. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3 (1), pp. 174.
- Pakpahan, Shinta. 2021. Die Erstellung von Grammatikheit Für Klasse XI. *Jurnal Studia*. Vol. 10 (2). e-ISSN, 2654-9573.
- Ratgeber, Duden. 2014. Rechtschreibung und Grammatik. Berlin: Dudenredaktion

- Satyaputra, A. & Aritonang, M.E. 2016. Let's Build Your Android Apps With Android Studio. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Satyosari, punaji. 2016. Metode penelitian pendidikan dan pengembangan. Jakarta: Kencana
- Suharto, Agus. 2021. Mudah Membuat Aplikasi Android dengan MIT App Inventor. Indramayu: Penerbit Abad.
- Tafanao, Talizaro. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2 (2), pp. 105..
- <https://www.deutsch-mit-anna.de/grammatik/verben/modalverben/> wird am 23. Januari, um 15.40 Uhr gelesen.
- https://www.academia.edu/18361784/RPP_SUVERVIZI_2 wird am 23. Januari, um 16.35 Uhr gelesen.
- <https://learngerman.dw.com/de/modalverben-bedeutung/1-40507920/gr-40510232> wird am 14. Februar, um 19.00 Uhr gelesen.
- <https://deutschegrammatik20.de/spezielleverben/modalverben/modalverbenbedeutung/> wird am 14. Februar, um 19.10 Uhr gelesen.