

Die Effektivität der Anwendung "DW Learn German" auf Niveau A1 im Unterricht der Schüler der 11. Klasse an der SMA Negeri 15 Surabaya

Die Effektivität der Anwendung "DW Learn German" auf Niveau A1 im Unterricht der Schüler der 11. Klasse an der SMA Negeri 15 Surabaya

Vera Chentia Siburian

Studentin des Untersuchungsgangs Deutschunterricht, Fakultät für Sprache und Kunst,
Universitas Negeri Surabaya

vera.20022@mhs.unesa.ac.id

Audrey Gabriella Titaley

Dozentin für den Untersuchungsgang Deutsch als Fremdsprache, Fakultät für Sprache und Kunst,
Universitas Negeri Surabaya

Auszug

Diese Studie zielt darauf ab, die Effektivität der Anwendung DW Learn German Level A1 bei der Unterstützung des Deutschlernens unter Schülern der 11. Klasse an der SMA Negeri 15 Surabaya zu bewerten. Der Hintergrund dieser Forschung liegt im wachsenden Interesse an der deutschen Sprache, insbesondere in Indonesien, was den Fokus der Studie auf die Rolle dieser Anwendung bei der Verbesserung der Deutschkenntnisse der Schüler lenkt. Die Datenerhebung erfolgte durch einen auf Google Forms basierenden Fragebogen, der von 36 Schülern der Klasse X-G1 ausgefüllt wurde. Die Methode, die in dieser Forschung verwendet wurde, ist die System Usability Scale (SUS), die darauf abzielt, den Nutzbarkeit Grad eines Systems oder einer Anwendung zu messen, um zu bewerten, inwieweit diese Anwendung das Deutschlernen effektiv unterstützt.

Basierend auf der Datenanalyse wurde festgestellt, dass die Anwendung DW Learn German Level A1 in die Kategorie „Marginal“ fällt, was auf die Notwendigkeit von Qualitätsverbesserungen hinweist. Die Ergebnisse des Fragebogens ergaben einen durchschnittlichen Endwert von 70,2. Nach der SUS-Skala werden Werte im Bereich von 51,7 bis 71 als „Marginal“ eingestuft. Mit einem SUS-Wert von 70,2 liegt die Anwendung am oberen Ende dieser Kategorie. Dies zeigt, dass die Anwendung zwar Vorteile für ihre Nutzer bietet, jedoch mehrere Aspekte verbessert werden müssen, um ein höheres Maß an Effektivität zu erreichen.

Zu den verbesserungswürdigen Aspekten gehören die Steigerung der Benutzerfreundlichkeit, Effizienz, Reaktionsfähigkeit und der allgemeinen Nutzerzufriedenheit. Diese Studie weist jedoch Einschränkungen auf, insbesondere hinsichtlich der Stichprobengröße, der Vielfalt der bewerteten Aspekte und der Übereinstimmung der Anwendung mit den Methoden des Deutschlernens auf der Ober Schulstufe. Daher sind weitere Untersuchungen erforderlich, um die Faktoren, die die Benutzererfahrung beeinflussen, genauer zu analysieren und spezifische Bereiche zu identifizieren, die verbessert werden müssen, damit die Anwendung die Bedürfnisse und Erwartungen der Nutzer im Kontext des Deutschlernens besser erfüllen kann.

Schlüsselwörter: Effektivität, Anwendung, DW Learn German, System Usability Scale

EINFÜHRUNG

In der sich ständig weiterentwickelnden Ära der Globalisierung wird die Fähigkeit zur grenzüberschreitenden Kommunikation immer dringlicher. Dies ist auf die neuen Dynamiken zurückzuführen, die sich aus den Beziehungen zwischen den Ländern und der Komplexität der internationalen Netzwerke auf globaler Ebene in verschiedenen Bereichen wie Wirtschaft, Diplomatie und internationaler Zusammenarbeit ergeben. Die Fähigkeit, effektiv in einem internationalen Kontext zu kommunizieren, gilt als Schlüssel zum Aufbau erfolgreicher Beziehungen, zur Schaffung strategischer Partnerschaften und zum Verständnis globaler

Dynamiken. Nach Julina (2022:13) umfasst die internationale Kommunikation die Interaktion zwischen Nationen in Bezug auf nationale Interessen sowie politische, wirtschaftliche und sicherheitspolitische Fragen. In diesem Zusammenhang spielt Sprache eine zentrale Rolle als Hauptinstrument des gegenseitigen Verständnisses zwischen Individuen und Nationen.

Laut einer alle fünf Jahre durchgeführten Umfrage des Auswärtigen Amts in Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut, dem Deutschen Akademischen Austauschdienst (DAAD) und der Zentralstelle für das Auslandsschulwesen (ZfA) bleibt die Popularität der deutschen Sprache in verschiedenen Ländern erhalten und nimmt sogar zu. Aus der Studie *"Deutsch als Fremdsprache weltweit"* (2020) geht hervor, dass es eine Konsolidierung und einen leichten Anstieg des Interesses an der deutschen Sprache gab: von 15,30 Millionen im Jahr 2015 auf 15,45 Millionen im Jahr 2020. In Indonesien ist Deutsch eine der bevorzugten Fremdsprachen, was durch die bilaterale Zusammenarbeit in verschiedenen Bereichen wie Wirtschaft, Gesundheit, Umwelt und Bildung zwischen Indonesien und Deutschland beeinflusst wird. Mit dem steigenden Interesse an der deutschen Sprache nimmt auch die Zahl der Studierenden zu, die ein Studium im Fachbereich Deutsch aufnehmen. Ein Beispiel dafür ist die Zunahme der Studierenden im Studiengang Deutschdidaktik an der Staatlichen Universität Surabaya. Auch die Daten aus der Studie *"Deutsch als Fremdsprache weltweit"* (2020) zeigen eine Zunahme der internationalen Studierenden, die ihr Studium in Deutschland fortsetzen. Dies steht im Zusammenhang mit den zunehmenden Möglichkeiten für Austauschprogramme, Praktika und Forschungskooperationen zwischen beiden Ländern.

In der heutigen Globalisierungsära werden verschiedene Lebensbereiche von Technologie beeinflusst, insbesondere in der digitalen Industrie 5.0, die sich stetig weiterentwickelt. Der Fortschritt in Technologie und Wissenschaft spielt eine zentrale Rolle bei der Gestaltung von Lehrmitteln in Schulen und anderen Bildungseinrichtungen. Nach Muhson (in Rezkyansyah, 2020:73) hat die Innovation in der Bildungstechnologie neue Methoden hervorgebracht, die das Lernen interessanter und interaktiver machen.

Eine der bedeutendsten Entwicklungen im Bereich der Lehrmedien ist die Einführung von E-Learning, einer Bildungstechnologie, die elektronische Geräte nutzt. E-Learning hat sich als effektiver und effizienter erwiesen, um die Lernergebnisse der Schüler im Vergleich zu herkömmlichen Methoden zu verbessern. In ihrer Forschung stellte Musiqoh (2020) fest, dass digitale Lehrmedien Schülern einen leichteren Zugang und eine bessere Interaktivität bieten. Eine der herausragenden Anwendungen im Bereich des Deutschlernens ist *DW Learn German*. Diese Anwendung bietet interaktive Funktionen, die Schüler und Lehrkräfte beim Erlernen der deutschen Sprache unterstützen. Bis heute wurde die Anwendung über eine Million Mal heruntergeladen und erhielt eine Bewertung von 4,4 von 5 Sternen.

Ziel dieser Forschung ist es, die Effektivität der Anwendung *DW Learn German* auf dem Niveau A1 aus der Perspektive der Schüler der 11. Klasse der SMA Negeri 15 Surabaya zu bewerten. Unter Anwendung der *System Usability Scale* (SUS) wird untersucht, inwieweit die Anwendung die Deutschkenntnisse der Schüler verbessert, verglichen mit herkömmlichen Lehrmethoden. Die Daten wurden über einen Google-Form-Fragebogen von 36 Schülern der Klasse X-G1 gesammelt und mittels *System Usability Scale* (SUS) analysiert. Die Ergebnisse zeigen einen durchschnittlichen SUS-Wert von 70,2, der in die Kategorie „Grenzwertig“ (*Marginal*) fällt. Dies weist darauf hin, dass die Anwendung in Bezug auf Benutzerfreundlichkeit, Effizienz und Reaktionsfähigkeit verbessert werden muss.

Diese Forschung bietet theoretischen Nutzen als Anregung für die Entwickler der Anwendung, ihre Qualität zu verbessern, und praktischen Nutzen für Lehrkräfte und Schüler, da sie eine flexible Ergänzung zum Unterricht darstellt. Die Ergebnisse können auch als Referenz für zukünftige Studien genutzt werden, um das technologiegestützte Deutschlernen weiter zu optimieren.

Die Effektivität der Anwendung "DW Learn German" auf Niveau A1 im Unterricht der Schüler der 11. Klasse an der SMA Negeri 15 Surabaya

METHODEN

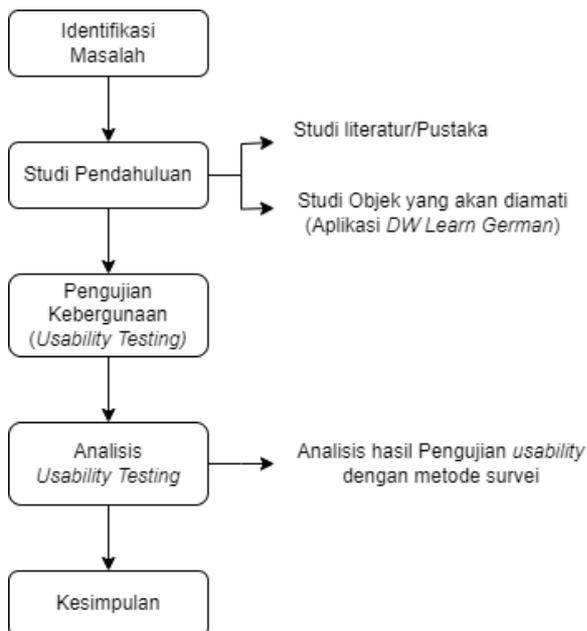
Die Studie verwendet die Umfragemethode mit einem quantitativen Ansatz, um die Effektivität der Anwendung "DW Learn German" zu bewerten. Die Umfragemethode ermöglicht die Erhebung von Informationen von zuvor ausgewählten Befragten mit dem Ziel, repräsentative Daten für die gesamte Population zu generieren. Nach Santosa (1997) ist diese Methode für Evaluationszwecke effektiv, da die Daten aus einer Stichprobe mithilfe von Instrumenten wie Beobachtungen gesammelt werden. Dies ermöglicht es, dass die Ergebnisse der Analyse auf eine breitere Population übertragbar sind.

Der quantitative Ansatz dieser Studie wird verwendet, um Variablen numerisch zu messen und Daten zu erzeugen, die statistisch analysiert werden können. Laut Musianto (2002:125) umfasst der quantitative Ansatz den Einsatz von Messungen, Berechnungen und numerischen Daten im gesamten Forschungsprozess – von der Formulierung der Hypothese bis hin zur Analyse und der Ziehung von Schlussfolgerungen.

FORSCHUNGSORT UND -ZEIT

Die Studie wurde an der SMA Negeri 15 Surabaya durchgeführt, die sich in der Jalan Dukuh Menanggal Selatan Nr. 103, Dukuh Menanggal, Surabaya, Ost-Java, Indonesien, befindet. Die Untersuchung fand in einer einzigen Sitzung während des zweiten Semesters des Schuljahres 2023/2024 statt und wurde an den Zeitplan der Schüler der 11. Klasse der SMA Negeri 15 Surabaya angepasst.

FORSCHUNGSTECHNIK UND -INSTRUMENTE



Die Forschung begann mit der Identifikation des Problems durch eine Beobachtung des Deutschunterrichts an der SMA Negeri 15 Surabaya, die auf die Einschränkungen herkömmlicher Lehrmethoden hinwies. Anschließend wurde eine Vorstudie durchgeführt, die eine Literaturrecherche zu den Themen Benutzerfreundlichkeit, Sprachunterricht und vergleichbaren Anwendungen sowie eine Analyse der Anwendung *DW Learn German* umfasste. Im nächsten

Schritt wurde die Benutzerfreundlichkeit der Anwendung an Schülern der 11. Klasse getestet, um Daten über die Benutzererfahrung zu sammeln. Diese Daten wurden mit der *System Usability Scale* (SUS) und einem quantitativen Ansatz analysiert, um die Effektivität der Anwendung zu bewerten. Die Forschung wurde mit einer Schlussfolgerung zur Benutzerfreundlichkeit der Anwendung abgeschlossen, ergänzt durch Empfehlungen für die Weiterentwicklung der Anwendung und Vorschläge für zukünftige Forschungsarbeiten.

Die Datenerhebung erfolgte durch eine non-testbasierte Methode mithilfe eines Fragebogens. Der Fragebogen bestand aus 10 Fragen, die speziell darauf ausgerichtet waren, die Effektivität der Anwendung *DW Learn German* zu messen. Dieser wurde den Schülern der 11. Klasse der SMA Negeri 15 Surabaya in der Endphase der Nutzung der Anwendung zur Verfügung gestellt.

No	Pertanyaan	Skor berdasarkan skala likert (1 sangat tidak setuju - 5 Sangat Setuju)
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi DW Learn German untuk belajar bahasa Jerman.	1 - 5
2.	Saya merasa aplikasi DW Learn German rumit untuk digunakan.	1 - 5
3.	Saya merasa aplikasi DW Learn German mudah digunakan.	1 - 5
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau orang yang ahli dalam menggunakan aplikasi ini.	1 - 5
5.	Saya merasa fitur-fitur aplikasi berjalan semestinya.	1 - 5
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada aplikasi ini (materi, kosa kata, video, bahasa).	1 - 5
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat.	1 - 5
8.	Saya merasa aplikasi DW Learn German sangat membingungkan.	1 - 5

Die Effektivität der Anwendung "DW Learn German" auf Niveau A1 im Unterricht der Schüler der 11. Klasse an der SMA Negeri 15 Surabaya

9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi DW Learn German ini.	1 - 5
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi DW Learn German ini.	1 - 5

Das in dieser Studie verwendete Instrument ist die *System Usability Scale (SUS)*, die eine Likert-Skala von 1 bis 5 anwendet, um die Benutzerzufriedenheit zu bewerten. SUS liefert Nutzbarkeits- und Zufriedenheitswerte auf einer Skala von 0 bis 100, die anschließend verwendet werden, um die Eignung der Anwendung zu bewerten. Die wichtigsten Indikatoren umfassen die Benutzerzufriedenheit, die Benutzerfreundlichkeit, die Konsistenz der Inhalte und die Effizienz der Anwendungsfunktionen. Die Bewertung umfasst auch, inwieweit die Anwendung leicht zu merken ist und ob es Hindernisse bei der Nutzung gibt.

DATENANALYSE

Nach der Datenerhebung an der SMA Negeri 15 Surabaya wurden 36 Schüler als Stichprobe für diese Studie ausgewählt. Die Daten wurden mithilfe eines Fragebogens gesammelt, der den Schülern nach der Nutzung der A1-Level-Funktionen der Anwendung *DW Learn German* zur Verfügung gestellt wurde. Der Fragebogen bestand aus 10 Fragen, die darauf ausgelegt waren, die Effektivität der Anwendung in Bezug auf die Benutzerfreundlichkeit zu bewerten.

No	Pertanyaan	Skor SUS
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi DW Learn German untuk belajar bahasa Jerman.	8,6
2.	Saya merasa aplikasi DW Learn German rumit untuk digunakan.	7,07
3.	Saya merasa aplikasi DW Learn German mudah digunakan.	8,17
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau orang yang ahli dalam menggunakan aplikasi ini.	5,12
5.	Saya merasa fitur-fitur aplikasi berjalan semestinya.	7,70

6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada aplikasi ini (materi, kosa kata, video, bahasa).	6,72
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat.	7,9
8.	Saya merasa aplikasi DW Learn German sangat membingungkan.	7,3
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi DW Learn German ini.	7,2
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi DW Learn German ini.	4,37
	HASIL AKHIR SKOR SUS	70,2

Nachdem die Daten von 36 Schülern der 11. Klasse der SMA Negeri 15 Surabaya gesammelt wurden, ergab sich ein System Usability Scale (SUS)-Wert von 70,2. Mit diesem Wert wird die Anwendung *DW Learn German* auf der Marginal-Stufe der Bewertungsskala eingestuft, nämlich C, und erhält eine Adjektivbewertung von "OK". Basierend auf diesen Ergebnissen kann geschlossen werden, dass die Nutzbarkeit der Anwendung als ausreichend gut und zufriedenstellend für die Benutzer angesehen wird, obwohl noch Potenzial für Verbesserungen oder Optimierungen besteht.

SCHLUSSFOLGERUNG

Zusammenfassung

Basierend auf der Datenanalyse kann geschlossen werden, dass die Anwendung *DW Learn German* als "Marginal" eingestuft wird, was bedeutet, dass Verbesserungen an der Anwendung erforderlich sind. Diese Schlussfolgerung stützt sich auf die Ergebnisse des Fragebogens, die einen durchschnittlichen Endwert von 70,2 ergaben. Laut der *System Usability Scale* (SUS) wird ein Wert im Bereich von 51,7 bis 71 als "Marginal" betrachtet. Mit einem SUS-Wert von 70,2 befindet sich die Anwendung *DW Learn German* am oberen Rand der Marginal-Kategorie, was darauf hinweist, dass die Anwendung zwar Nutzen für die Benutzer bietet, aber noch Aspekte verbessert werden müssen, um eine höhere Effektivität zu erreichen. Zu den Bereichen, die verbessert werden müssen, gehören die Benutzerfreundlichkeit, Effizienz, Reaktionsfähigkeit und die allgemeine Benutzerzufriedenheit.

Es muss jedoch angemerkt werden, dass diese Studie Einschränkungen hinsichtlich der Stichprobengröße und der Vielfalt der bewerteten Aspekte aufweist und dass noch keine optimale Übereinstimmung zwischen dieser Anwendung und den Methoden des Deutschunterrichts auf

Die Effektivität der Anwendung "DW Learn German" auf Niveau A1 im Unterricht der Schüler der 11. Klasse an der SMA Negeri 15 Surabaya

der Sekundarstufe besteht. Daher ist weitere Forschung erforderlich, um die Faktoren zu untersuchen, die das Benutzererlebnis beeinflussen, und spezifische Bereiche zu identifizieren, die verbessert werden müssen, damit die Anwendung besser auf die Bedürfnisse und Erwartungen der Nutzer im Kontext des Lernens abgestimmt werden kann.

Beratung

Die Ergebnisse der Studie zeigen, dass die Anwendung *DW Learn German* Vorteile im Deutschlernen auf dem A1-Niveau bietet, mit einem durchschnittlichen SUS-Wert von 70,2, der in die Kategorie „Marginal“ fällt. Dies weist auf das Potenzial der Anwendung zur Unterstützung des Lernens hin, obwohl noch einige Verbesserungen erforderlich sind.

Empfohlene Verbesserungen umfassen die Vereinfachung der Benutzeroberfläche, die Hinzufügung interaktiver Funktionen, die Optimierung der Reaktionsfähigkeit der Anwendung und die Bereitstellung von Lernmaterialien, die besser mit dem Lehrplan übereinstimmen. Diese Verbesserungen sollten die Effektivität der Anwendung im Deutschunterricht steigern und das Benutzererlebnis insgesamt verbessern.

LITERATUR

- DZHW), D. H., (DAAD), D. K., (DAAD), N. K., & (DAAD), A. K. (2023). Wissenschaft weltoffen. In D. J. Dr. Ulrich Heublein (DZHW), *Wissenschaft weltoffen* (p. 51). Bonn: Deutscher Akademischer Austauschdienst.
- Auswärtiges Amt. (2020). *Deutsch als Fremdsprache weltweit. Datenerhebung 202*. In A. Amt, *Deutsch als Fremdsprache weltweit. Datenerhebung 202* (p. 3). Berlin: Förderung von Deutsch als Fremdsprache/Partnerschulinitiative PASCH.
- Dunn, W. (2003). *Analisis Kebijakan Publik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 498.
- Jerman, K. B. (2021). kemlu.go.id. Retrieved from Kedutaan Besar Republik Indonesia di Berlin, Republik Federal Jerman: <https://www.kemlu.go.id/berlin/id/read/sekilas-hubungan-bilateral-indonesia-dan-jerman/1287/etc-menu>
- Julina, S. (2022). *Komunikasi Internasional Indonesia sebagai Presidensi G-20 Indonesia Ditinjau dari Perspektif Diplomati*. *Journal Citra* 8.1, 13.
- Santosa, I. (1997). *Interaksi Manusia Dan Komputer*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Saputra, A. (2019). Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 206-212.
- Musianto, L. (2002). Perbedaan Pendekatan Kuantitatif dengan Pendekatan Kualitatif dalam Metode Penelitian. *Jurnal Manajemen & Kewirausahaan* Vol. 4, No. 2, 125.
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. In J. Nielsen, *Usability Engineering*. Paperback.
- Rezkyansyah, M. (2020). Penggunaan Aplikasi DW Learn German sebagai Penunjang Mata Kuliah B1-Prüfungsvorbereitung. *Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 73.
- U.S. Department of Health & Human Services. (2014). *Usability Evaluation Basics*. Retrieved from <https://digital.gov/topics/usability/>

