

# Motivation auf Knopfdruck?

## Wie beeinflusst der Einsatz von Quiz-Apps die Lernmotivation und das Verständnis von Unterrichtsinhalten bei Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe I?



### Einführung

Digitale Medien sind zunehmend in den Unterricht integriert, um Lernprozesse interaktiver zu gestalten. Quiz-Apps versprechen eine Steigerung der Lernmotivation und eine Verbesserung des Verständnisses von Unterrichtsinhalten. Diese Forschung untersucht, wie der Einsatz von Quiz-Apps die Lernmotivation und das Verständnis von Unterrichtsinhalten bei Schüler\*innen der Sekundarstufe I beeinflusst. Auf Grundlage des Forschungsstands zu den Auswirkungen digitaler Lernmethoden auf Motivation und Verständnis wurden drei Hypothesen zur Lernmotivation, Aufmerksamkeit und zum Verständnis aufgestellt.

### Hypothesen

1. H1: Quiz-Apps steigern die Lernmotivation der Schüler\*innen im Unterricht.
2. H2: Die Nutzung von Quiz-Apps erhöht die Aufmerksamkeit der Schüler\*innen während des Unterrichts
3. H3: Die Verwendung von Quiz-Apps führt zu einem besseren Verständnis von Unterrichtsinhalten.



### Methodik

Um die Hypothesen zu überprüfen und die Forschungsfrage zu beantworten, wurde ein Online-Umfragebogen auf LimeSurvey erstellt. 46 Schüler\*innen der 9. und 10. Klasse einer privaten Gesamtschule nahmen daran teil. Der Online-Fragebogen enthielt sowohl geschlossene Fragen mit Likert-Skalen als auch zwei offene Fragen. Die quantitativen Daten wurden mit Microsoft Excel statistisch analysiert, während die qualitativen Antworten mittels qualitativer Inhaltsanalyse nach Mayring ausgewertet wurden.



## Ergebnisse

### Motivation

Die Untersuchung zeigt, dass Quiz-Apps von den meisten Schülerinnen als motivierend wahrgenommen werden. Rund 82 % der Schüler\*innen gaben an, dass sie sich mehr auf den Unterricht freuen, wenn Quiz-Apps eingesetzt werden. Zudem berichteten 69 % der Schüler\*innen, dass sie während der Nutzung konzentrierter bleiben und sich aktiver am Unterricht beteiligen. Ein Großteil der Befragten gab zudem an, dass sie sich durch Quiz-Apps stärker dazu angeregt fühlen, sich mit den Unterrichtsinhalten auseinanderzusetzen.

### Verständnis

Rund 70 % der Schüler\*innen gaben an, dass sie sich nach der Nutzung einer Quiz-App besser an die behandelten Inhalte erinnern können. Zudem zeigte sich, dass viele das direkte Feedback als hilfreich für ihre Sicherheit im Umgang mit dem Gelernten empfinden. Darüber hinaus gaben etwa 37 % der Befragten an, dass sie sich durch die Nutzung von Quiz-Apps besser auf Tests vorbereitet fühlen.

### Anmerkungen

Die offenen Antworten der Schüler\*innen zeigen, dass sie Quiz-Apps als stärkend für die Klassengemeinschaft empfinden. Einige empfanden das gemeinsame Spielen und den Austausch über die Antworten als motivierend. Besonders geschätzt wurde das direkte Feedback. Gleichzeitig äußerten einige Schülerinnen Kritik an der starken Fokussierung auf Multiple-Choice-Fragen. Zudem empfanden einige Schüler\*innen bestimmte Apps als zu kindlich und sprachen sich für eine professionellere Gestaltung aus.

### Fazit & Ausblick

Die Untersuchung zeigt, dass Quiz-Apps eine sinnvolle Ergänzung im Unterricht sein können, da sie die Motivation steigern, das Verständnis fördern und durch direktes Feedback das Lernen unterstützen. Allerdings bleibt offen, ob diese Effekte langfristig bestehen. Die vorläufige Bestätigung der Hypothesen weist darauf hin, dass Quiz-Apps das Lernen positiv beeinflussen, jedoch sollten zukünftige Studien Langzeiteffekte untersuchen und die optimale didaktische Integration weiter erforschen.



### Autor\*innen

Svetlana Bakoeva  
Seminar: 41-113 FW Medienbildung im Fachunterricht, Games, Tools und Medienkompetenz (SoSe/WiS 24/25)  
Seminarleiter: Andreas Hedrich  
svetlana.bakoeva@studium.uni-hamburg.de

- Literatur (Auswahl): Baumgartner, Edgar / Haunberger, Sigrid (2018): *Wirkungsevaluationen in der Sozialen Arbeit. Ein Orientierungsbuch für die Praxis*. Bam: Springer.
- Campillo-Ferrer, Jose-Maria (2020): *Gamification in Higher Education. Impact on Student Motivation and the Acquisition of Social and Civic Key Competencies*. [online] <https://www.mdpi.com/2071-1050/12/12/4822> [20.07.24].
- Döring, Nicole / Bortz, Jürgen (2024): *Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler*. 5. Auflage. Berlin: Springer.
- Köpfe, Sebastian (2023): *Gamification in der digitalen Grundbildung. Eine Auseinandersetzung mit Motivation, Lernerfolg und Selbstwirksamkeitserleben im Themenbereich Computational Thinking*. Salzburg.
- Licorish, Shertock A. (2018): *Student's perception of Kahoot's influence on teaching and learning*. [online] <https://teirp.springeropen.com/articles/10.1186/s41039018-0078-8#citeas> [20.07.24].
- Mayring, Philipp (2022): *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken*. 13. Auflage. Weinheim: Beltz.
- Reinders, Heinz (2022): *Fragebogen*. In: Heinz Reinders (Hg.), *Empirische Bildungsforschung. Eine elementare Einführung*. Wiesbaden: Springer VS, S. 161-173.
- Söbke, Heinrich / Weitzel, Laura (2016): *The challenge to Nurture Challenge. Student's perception of a Commercial Quiz App as a Learning Tool*. In: Günter Walner (Hg.), *Entertainment Computing - ICEC*. Wien: Springer, S. 15-23.
- Tacklé-Caliés, Jasmina (2023): *Effektivität des Einsatzes von Apps im Fremdsprachenunterricht*. In: *Post Scriptum* 12 (13), S. 147-157. [online] DOI: 10.52580/issn.2232-8664.2023.12.13.146 [10.03.2025].
- KI generierte Bilder