

KAPITEL I EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Die Beherrschung des Wortschatzes ist eine wichtige Grundlage im Alltag.

Mit guter Wortschatzbeherrschung kann man Texte besser verstehen und mit anderen Menschen gut kommunizieren. Je mehr der Wortschatz eines Menschen ist, desto vielfältiger ist die Variationsmöglichkeit der Sprache. Für das Wortschatzlernen bedeutet dies, dass je mehr Wörter man beherrscht, desto höher ist die Chance sprechen und schreiben zu können.

Ausgehend von der Erfahrung der Verfasserin als Praktikantin in SMAN 1 Binjai Kab. Langkat gibt es einige Probleme der Schüler bei der Wortschatzbeherrschung. Erstes Problem ist, dass die Fähigkeit der Schüler bei der Wortschatzbeherrschung sehr beschränkt ist. Die Methode, die angewendet wird, um den Wortschatz zu unterrichten, hilft den Schülern noch nicht ihren Wortschatz zu steigern. Außerdem haben viele Schüler kein Wörterbuch, so dass die Schüler Schwierigkeiten haben, die Wörter in den Texten zu verstehen. Dies verursacht auch die niedrige Wortschatzbeherrschung der Schüler, denn sie kennen nur die Wörter, die von der Lehrer gesagt haben.

Zweites Problem ist, dass die meisten Schüler eher passiv sind. Sie haben keine Lust um die Bedeutung der neuen Wörter im Wörterbuch zu sehen, oder die neuen Wörter zu diskutieren und zu listen. Es gibt keine Herausforderung um die neuen Wörter auswendig zu lernen.

Die Schüler fühlen sich immer im Lernprozess gelangweilt oder überdrüssig. Sie fühlen sich besser beim Spielen als beim Lernen. Die Schüler möchten ihre Kreativität entwickeln um ihre Fähigkeit zu zeigen, damit sie Selbstbewusstsein haben. Ihre Kreativität ist auch gerade sehr hoch. Manchmal wollen die Schüler ihre Fähigkeit in dem Lernprozess zeigen. z.B in dem Deutschunterricht.

Es gibt viele Spiele, die beim Deutschunterricht angewendet werden können, und diese Spiele erfordern die Kreativität der Schüler. Eine der Spiele ist das Pantomimespiel. Pantomime bezeichnet sowohl eine Form der darstellenden Kunst, deren Darsteller in den meisten Fällen ohne gesprochenes Wort auskommen, als auch den Künstler selbst, der diese Form der Darstellung praktiziert. Szenen, Gegenstände, Orte und Charaktere werden hauptsächlich durch Gestik und Mimik verständlich gemacht, wobei Masken oder Schminkmasken Verwendung finden können. Mime Spieltechniken kann von einer Person oder einigen Personen gemacht werden, abhängig davon, was sie sagen oder zeigen wollen.

Viele Methode können gemacht werden, um die Wortschatzbeherrschung zu steigern. Aber Cindy (im Girendha, 2012) erklärt, eine der effektiven Methode bei der Wortschatzbeherrschung ist durch Lernmedien, die variativ und richtig ist. Sodass die Schüler die Lust haben und ihre Motivation gesteigert wird, besonders bei der Wortschatzbeherrschung im Deutschunterricht. Tran (2012:3), hat gesagt, dass der Wortschatzunterricht mit der Kombination zwischen der

Bildmedien und dem Spiel gemacht werden kann. Das Methodespiel kann die Motivation und die Lust der Schüler im Unterricht steigern (Sudjana, 2005:99).

Anshori (2013) sagt, dass das Pantomimespiel im Deutschunterricht eine alternative Methode ist, um die Wortschatzbeherrschung der Schüler zu steigern. Das Spiel kann den Deutschunterricht interessanter machen. So dass durch das Spiel die Schüler den neuen Wortschatz beherrschen können und natürlich somit die Wortschatzbeherrschung gesteigert wird.

Vor diesem Hintergrund wird einer Untersuchung über das Thema „Der Einfluss des *Pantomimespiel* auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler Klasse X in SMAN 1 Binjai Kab. Langkat“ durchgeführt.

B. Problemidentifizierung

Basierend auf den obigen genannten Erläuterungen können einige Probleme im Folgenden festgestellt werden:

1. Die Fähigkeit der Schüler bei der Wortschatzbeherrschung ist sehr beschränkt.
2. Die Methode, die angewendet wird, hilft den Schülern noch nicht ihren Wortschatz zu steigern.
3. Die Schüler haben Schwierigkeiten die Wörter in den Texten zu verstehen, denn die meisten von den Schülern haben kein Wörterbuch.
4. Die Schüler haben keine Lust neue Wörter zu lernen.

C. Die Problemsbeschränkung

Die Begrenzung des Problems in dieser Untersuchung ist „der Einfluss des *Pantomimespieles* auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler Klasse X in SMAN 1 Binjai Kab. Langkat“.

D. Untersuchungsproblem

In dieser Untersuchung werden folgende Probleme thematisiert:

1. Wie ist die Fertigkeit der Schüler in der Klasse X SMA 1 Binjai Kab. Langkat auf die Wortschatzbeherrschung vor der Handlung Pantomimespiel?
2. Wie ist die Fertigkeit der Schüler in der Klasse X SMA 1 Binjai Kab. Langkat auf die Wortschatzbeherrschung nach der Handlung Pantomimespiel?
3. Gibt es einen signifikanten Einfluss des Pantomimespieles auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X SMA 1 Binjai Kab. Langkat?

E. Untersuchungsziel

Die Ziele der Untersuchung sind:

1. Um die Wortschatzbeherrschung der Schüler vor der Handlung mit dem Pantomimespiel zu wissen.
2. Um die Wortschatzbeherrschung der Schüler nach der Handlung mit dem Pantomimespiel zu wissen.

3. Den Einfluss des Pantomimespieles auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X SMAN 1 Binjai Kab. Langkat zu beschreiben.

F. Untersuchungsnutzen

Die Untersuchungsnutzen sind wie folgend:

1. Als Informationsstoff für die Leser.
2. Als Verwendungsmaterial, beziehungsweise Quelle für die Dozenten/Lehrer, die verschiedene Methoden im Unterricht probieren möchten.
3. Als Vergleichsmaterial für Studenten, die relevante Untersuchungen durchführen möchten.