

KAPITEL 1

DIE EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Sprache dient als Mittel zur sozialen Interaktion (Chaer, 2007:33). Im Allgemeinen vermitteln die Menschen ihre Bedürfnisse durch die Sprache. Man kann Informationen durch die Fähigkeiten des Sprechens, Hörens, Schreibens, und Lesens austauschen. Sprechen ist die Fähigkeit zum Beispiel Gedanken, Gefühle und Bedürfnisse mündlich auszudrücken. Die Sprechfertigkeit kann von Menschen durch Übung und Praxis entwickelt und erlernt werden. (vgl. <https://digilib.ump.ac.id/download.php?id-1760>)

Mit einem grossen Wortschatz kann man besser Texte verstehen und mit anderen Menschen kommunizieren. Wiegand (vgl. 2010:236) sagt, dass der Wortschatz die Gesamtmenge aller Wörter einer Sprache oder einer Person zu einem bestimmten Zeitpunkt ist.

Während des PPLT - Praktikums an der SMA NEGERI 1 TANAH JAWA beobachtete die Untersucherin und die Beobachtung an der SMA Mardi Lestari, dass viele Schüler noch Probleme mit dem Wortschatz haben. Es wurde herausgefunden, dass die Schüler noch keinen grossen Wortschatz zur Verfügung haben. Außerdem haben viele Schüler kein Wörterbuch und können nichts nachschlagen. Deshalb verstehen sie vieles auch nicht. Die Schüler kennen nur die Wörter, die im Lehrbuch stehen oder fragen die Lehrerin. Die Schüler haben noch Schwierigkeiten bei der Wortschatzbeherrschung, haben Schwächen in Wortschatz und Grammatikbeherrschung und die Schwierigkeiten der Schüler, Ideen oder

Gedanken mündlich auszudrücken. Die meisten Schüler arbeiten eher passiv mit. Man kann sehen, dass die Schüler fast keine Reaktion zeigen, wenn die Lehrerin sie nach etwas fragt. Die Untersucherin macht die Beobachtung an der SMA Mardi Lestari, dass viele Schüler passiv sind aber der deutsche Lehrer aktiv und nicht langweilig, so dass, obwohl es schwer ist frühzeitig Erlernen deutsch, aber die Schüler in die Schulen wegen der Art und Weise Lehrer lehren Spass.

Das *Eigenschaftsspiel* ist ein Spiel, das die Wortschatzberrschung der Schüler in den Schulen steigern kann. Barth (2009:48) stellt fest, dass das *Eigenschaftsspiel* ein Spiel mit Musik und Objekten ist. Die Schüler suchen Objekte in der Klasse, die Eigenschaften haben. Solche Objekte können z.B. Papier, Stifte, die Tafel etc sein. Das sind beispielsweise Bücher und Zeitschriften. Wenn sie das richtige Objekt finden, sollen sie den Namen des Objekts auf Deutsch nennen. Das *Eigenschaftsspiel* bindet die Schüler aktiv in den Lernprozess ein, weil sie verpflichtet sind, eine aktive Rolle einzunehmen.

Die Schüler sind oft nicht motiviert und wollen keine keine machen. Sie sagen, dass Deutsch langweilig und schwer zu verstehen ist. Wegen dieser Probleme sollen die Lehrer kooperative Lernmodelle im Unterricht ausprobieren, damit die Schüler motiviert sind. Deutsch zu lernen beziehungsweise ihren Wortschatz zu erweitern.

Zur Verbesserung des Wortschatzes können die Lehrer Lernmodelle, Lernmethoden oder Lerntechniken nutzen, die die Schüler aktiv in den Lernprozess einbeziehen. Das Eigenschaftsspiels ist geeignet für den Unterricht. Die Schüler können die neuen Wörter leichter im Gedächtnis behalten.

Vor diesem Hintergrund interessiert sich die Untersucherin für diese Arbeit mit dem Titel *Der Einfluss des Eigenschaftsspiel auf die Wortschatzbeherrschung der Schuler in der X. Klasse an der SMA Mardi Lestari Medan im Jahrgang 2015/2016* " zu schreiben.

B. Die Problemidentifizierung

Bei dieser Untersuchung werden folgende Probleme identifiziert :

1. Die Schüler haben Schwierigkeiten Ideen oder Gedanken mündlich auszudrücken.
2. Die Schüler haben noch Schwierigkeiten mit dem Wortschatz.
3. Die Schüler haben Schwächen in Wortschatz- und Grammatikbeherrschung.
4. Viele Schüler haben kein Wörterbuch.
5. Die Schüler kennen nur die Wörter aus dem Lehrbuch.

C. Die Beschränkung des Problems

Entsprechend der obigen Problemidentifizierung wird das Problem in der Untersuchung auf den Einfluss des Eigenschaftsspiels auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der X. Klasse an der SMA Mardi Lestari Medan im Jahrgang 2015-2016 beschränkt.

D. Das Untersuchungsproblem

In dieser Untersuchung werden folgende Probleme identifiziert :

1. Über welchen Wortschatz verfügen die Schüler in der Klasse X an der SMA Mardi Lestari Medan im Jahrgang 2015-2016 vor der Anwendung des Eigenschaftsspiels?
2. Über welchen Wortschatz verfügen die Schüler in der Klasse X an der SMA Mardi Lestari Medan im Jahrgang 2015-2016 nach der Anwendung des Eigenschaftsspiels?
3. Gibt es einen signifikanten Einfluss des Eigenschaftsspiels auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der X. Klasse an der SMA Mardi Lestari Medan Jahrgang 2015/2016?

E. Das Untersuchungsziel

Die Ziele in dieser Untersuchung sind :

1. Den Wortschatz der Schüler in der X. Klasse SMA Mardi Lestari Medan Jahrgang 2015/2016 vor der Anwendung des *Eigenschaftsspiels* ermitteln.
2. Festzustellen, über welchen Wortschatz die Schüler in der X. Klasse SMA Mardi Lestari Medan Jahrgang 2015/2016 nach der Anwendung des *Eigenschaftsspiels* verfügen.
2. Zu beschreiben, ob es einen signifikanten Einfluss des Eigenschaftsspiels auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der X. Klasse SMA Mardi Lestari Medan Jahrgang 2015/2016 gibt.

F. Der Untersuchungsnutzen

Die Nutzen dieser Untersuchung sind :

1. Als Referenz für weitere Untersuchungen.
2. Als Information für Lehrer im Bereich Wortschatzbeherrschung.
3. Zur Verbesserung der Wortschatzkompetenz der Schüler.

