

## **Die Anwendung des Lernspiels “Wortkette” Für Die Wortschatzbeherrschung Der Studenten Beim Seminar Deutsch Für Tourismus**

**Surya Masniari Hutagalung**  
Universitas Negeri Medan  
Indonesia

### **AUSZUG**

Das Ziel der Untersuchung ist die Wortschatzbeherrschung der Studenten beim Seminar Deutsch für Tourismus zu ermitteln. Diese Untersuchung benutzt eine Klassenhandlungsuntersuchung, die in zwei Zyklen durchgeführt wird. Jeder Zyklus besteht aus drei Phasen. Die sind i) Planung, ii) Handlung und Beobachtung, iii) Evaluation und Reflektion. Die Daten werden durch Test und Non Test gesammelt. Dazu werden Untersuchungsinstrumente entwickelt. Die Probanden in dieser Untersuchung sind alle Studenten im 4. Semester Klasse A der Deutschabteilung Staatliche Universität von Medan. Die Studenten sind 22 Personen. Von dieser Untersuchung kann zusammengefasst werden, dass im ersten Zyklus 11 (50%) Studenten gute Noten erreicht haben, 50 Studenten (50%) waren nicht kompetent. Im zweiten Zyklus haben 18 (81%) Studenten gute Noten erreicht und 4 Studenten (19%) waren nicht kompetent. Es zeigt, dass durch des Lernspiels “Wortkette” die Wortschatzbeherrschung der Studenten beim Seminar Deutsch für Tourismus verbessert werden kann.

**Schlüsselwort** : Lernspiel, Wortkette, Wortschatzbeherrschung, Deutsch für Tourismus

### **Einleitung**

Die Komponenten beim Lernprozess müssen bereit sein, um die Lernziele zu erreichen. Die sind die Studenten, Dozenten, Methoden, Medien, und Atmosphäre in der Klasse. Die wichtigsten Komponenten sind Dozenten und die Studenten. Der Dozent hat die Aufgabe, Wissen zu übermitteln und guten Lernprozess durchzuführen. Der Dozent muss viele Methoden beherrschen, so dass die Studenten effektiv und effizient lernen können. Ohne gute Lernmethode kann das Lernen nicht gut laufen. Die Studenten werden langweilig und haben keine Begeisterung zu lernen. Besonders für Wortschatzbeherrschung. Die Studenten haben keine Lust, die Wörter auswendig zu lernen. Deswegen haben die Studenten niedrige Wortschatzbeherrschung.

Im Seminar Deutsch für Tourismus haben die Studenten auch Schwierigkeit, neue Wörter im Begriff Tourismus auswendig zu lernen. Deshalb versucht die Verfasserin, eine Methode anzuwenden, um die Wortschatzbeherrschung der Studenten steigern zu können. Diese Methode ist ein Lernspiel. Das heißt Wortkette. Dieses Spiel zwingt die Studenten, zum bestimmten Thema ein Wort zu passen. Diese Methode kann auch die Studenten dazu bringen, sich für Seminar Deutsch für Tourismus zu interessieren. Diese Methode ist auch eine Art, das Selbstvertrauen der Studenten zu entwickeln, damit die Studenten ein Wort für ein Wort zu einem Satz bilden können.

Basierend auf diesem Hintergrund wird eine Möglichkeit zur Steigerung der Wortschatzbeherrschung gesucht. Deshalb wird das Wortkettespiel als Mittel angewendet, um die Wortschatzbeherrschung der Studenten zu steigern.

In dieser Untersuchung wird ein Problem identifiziert, die Studenten haben niedrigen Wortschatz beherrscht. Gemäß des Problems läuft das Ziel der Untersuchung: Wie ist die Steigerung der Wortschatzbeherrschung der Studenten durch die Anwendung des Spiels Wortkette.

*“Emerging foreign language towards Industrial Revolution  
4.0”*

### **Theoretische Und Konzeptuelle Grundlage**

Drowdoski (1983: 20) sagt, der Wortschatz ist die Gesamtheit der Wörter die aktiv und passiv sind. Ohne gute Wortschatzbeherrschung kann man die Kommunikation nicht gut vollständig führen. Je besser die Wortschatzbeherrschung der Studenten ist, desto besser sind ihre Kompetenzen im Sprechen und Schreiben. Im Grunde genommen, ist die Wortschatzbeherrschung ein Verständnis oder eine Fertigkeit, um Wörter in den Sprachkenntnissen sowohl mündlich, als auch schriftlich zu verwenden. Deswegen ist immer gesagt, die gute Wortschatzbeherrschung ist sehr wichtig in einer Sprache.

Die Wortschatzbeherrschung im Seminar Deutsch für Tourismus ist die Beherrschung der Studenten über die Wörter im Begriff der Tourismus. Die Wortschatzbeherrschung der Tourismus enthält die Wörter über Sehenswürdigkeiten, Städte, Transportationsmittel und Kultur.

Das Spiel Wortkette ist ein Spiel in einer Gruppe, und zwar in einer Klasse. Es kann von vielen Personen gespielt werden. Das Spiel zwingt die Studenten, um ein passendes Wort zum Thema zu finden. Die Schritte des Spiels Wortkette (adoptiert von <http://www.brainspieder.com/Wortspiele>) sind.

1. In einer Gruppe oder Klasse sitzen
2. Ein Erstespieler zeigen
3. Die Reihe Ordnung
4. Thema bestimmen
5. Spielregeln schreiben.
6. Der erste Spieler schreibt ein Wort, das zu dem Thema passt.
7. Der zweite Spieler schreibt ein anderes Wort, das zum Thema passt.
8. Usw. Wenn jemand kein Wort findet, muss er ein anderes Thema und zwei Wörter dazu finden. Der Spiel geht dann so weiter.

### **Untersuchungsmethodologie**

Die Untersuchung wird im 4. Semester der Deutschabteilung durchgeführt. Die Untersuchungsobjekte und Probanden in dieser Untersuchung sind alle Studenten in der Klasse A. Die Anzahl ist 22 Personen.

#### **1. Die Durchführung der Untersuchung**

Diese Untersuchung wird in zwei Zyklen durchgeführt. Jeder Zyklus besteht aus drei Phasen. Sie sind i) Planung, ii) Handlung und Observation, und iii) Reflexion.

#### **2. Untersuchungsinstrument**

Als Untersuchungsinstrument wird ein Test für Wortschatzbeherrschung benutzt. Der Test dauert 15 Minuten. Der Test besteht aus 20 Fragen. Jede Frage enthält fünf Punkte. Außer Testinstrument gibt es auch Beobachtungsblätter. Die Beobachtungsblätter werden benutzt, um den Lerprozess zu beobachten. Das Ergebnis von Beobachtung ist sehr nützlich in der Phase Reflektion.

#### **3. Technik der Datenanalyse**

Diese Untersuchung benutzt die Methode der Klassenhandlungs-untersuchung. Der Notendurchschnitt wird folgendermaßen berechnet.

Bestimmung:

$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$x$  = Notendurchschnitt der Studenten beim Handlungstest

$\sum X$  = Summe aller erreichten Punkte

$\sum N$  = Die Anzahl der Studenten, die den Test gemacht haben

Um die Steigerung der Wortschatzbeherrschung der Studenten in Prozent zu ermitteln, wird die folgende Formel benutzt:

$$P = \frac{\sum b}{\sum s} \times 100\%$$

Bestimmung:

$P$  = Studenten, die bestanden haben, in %.

$\sum b$  = Anzahl der Studenten, die bestanden haben.

$\sum s$  = alle Studenten.

### Ergebnis Der Untersuchung

#### Ergebnis der Wortschatzbeherrschung der Studenten

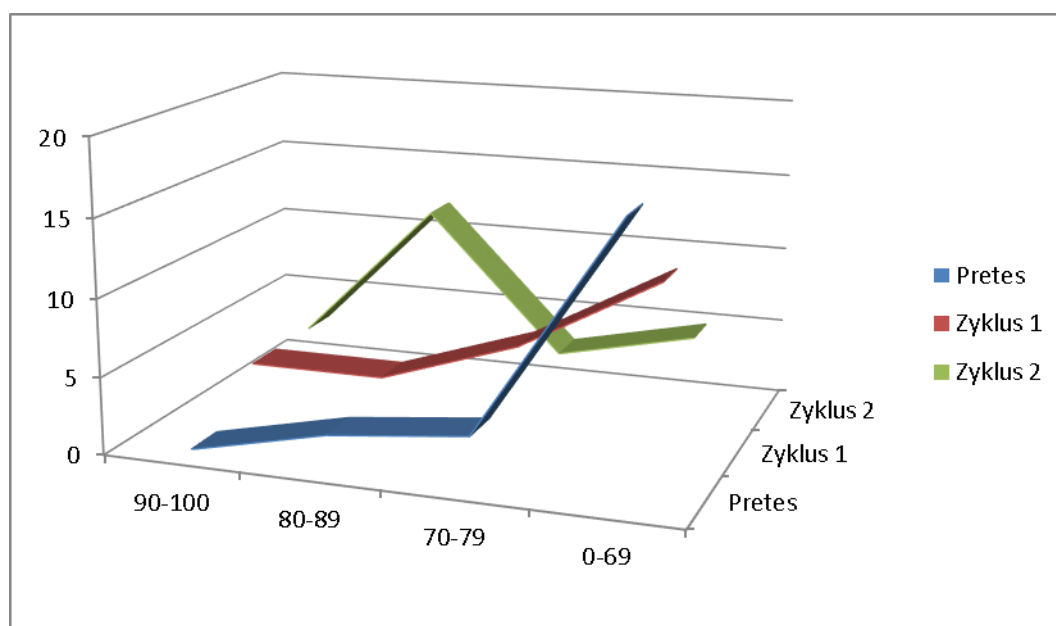
Das Ergebnis des Prätests zeigt, dass die Wortschatzbeherrschung der Studenten noch niedrig ist. Es gibt nur fünf Studenten (36%), die den guten Noten erreicht haben. Im ersten Zyklus gibt es eine Steigerung. Es gibt elf Studenten (50%), die gute Noten erreichen. Es gibt eine weitere Steigerung im zweiten Zyklus. In diesem Zyklus gibt es achtzehn Studenten (81%), die gute Noten erreichen. Deswegen wird der dritte Zyklus in dieser Untersuchung nicht durchgeführt.

**Tabelle 1. Ergebnis der Untersuchung**

Noten	Pretest	Zyklus 1	Zyklus 2
90 – 100	0	2	3
80 – 89	2	3	12
70 – 79	3	6	3
nicht kompetent	17	11	4

Dieses Ergebnis wird im folgenden Grafik beschrieben:





Grafik 1. Ergebnis der Untersuchung

### Schlussfolgerung

Nach dem Ergebnis der Untersuchung fallen die Schlussfolgerungen folgendermaßen aus:

1. Durch die Anwendung des Spiels Wortkette, kann die Wortschatzbeherrschung der Studenten verbessert werden. Für die Studenten ist die Anwendung des Spiels Wortkette nicht mehr fremd. Aber im ersten Treffen haben sie noch Schwierigkeiten, die Wörter zu sagen. Nach dem Treffen im zweiten Zyklus gibt es eine Steigerung. Die Studenten sind motiviert. Sie haben Selbstvertrauen.
2. Die Wortschatzbeherrschung der Studenten ist noch niedrig vor der Anwendung des Spiels Wortkette. Im ersten Zyklus gibt es eine Steigerung. Es gibt elf Studenten (50%), die gute Noten erreichen. Es gibt eine weitere Steigerung im zweiten Zyklus. In diesem Zyklus gibt es achtzehn Studenten (81%), die gute Noten erreichen. Deswegen wird der dritte Zyklus in dieser Untersuchung nicht durchgeführt. Basierend auf den Daten zeigt sich, dass die Studenten ihre Wortschatzbeherrschung mit der Anwendung des Spiels Wortkette erhöhen konnten.

### Literaturverzeichnis

Drowdoski, Günther. 1983. *Der Große Duden Grammatik*. Mannheim, Wien, Zürich: Dudenverlag.

<http://www.brainspeeder.com/Wortspiele>

*“Emerging foreign language towards Industrial Revolution  
4.0”*