

KAPITEL 1 EINLEITUNG

A. Hintergrund

Die Sprache ist ein Kommunikationsmittel, das eine wichtige Rolle im menschlichen Leben spielt. Die Sprache fungiert als Kommunikationsmittel und wird in allen Bereichen gebraucht; Wissenschaft, Unterhaltung, und Wirtschaft. Tarigan (vgl. 2007:3) meint, dass Sprechen eine Sprachkompetenz ist, die sich im Kindesalter entwickelt, die nur von der Hörfertigkeit erhielt wird. In der Periode wird die Sprechfertigkeit erlernt. Tarigan meint, dass das Erlernen einer Sprache sehr interessant ist, weil man sich mit diesem System, Gedanken, Meinungen, Ideen, und Gefühle durch Symbole, nämlich Wörter, austauschen kann (vgl. 2007:8).

Die Sprache spielt eine wichtige Rolle im Leben. Nicht nur die Muttersprache, auch die anderen Sprachen sind wichtig zum Beispiel; Fremdsprachen. Eine neue Sprache zu lernen lohnt sich immer. In der modernen Zeit wird man gefordert, eine Sprache zu beherrschen. Deutsch ist eine Fremdsprache, die in der Schule gelernt wird, neben Japanisch, Mandarin, und Französisch.

In der Sprache ist der Wortschatz ein wichtiges Grundelement. Bei der Beherrschung des deutschen Wortschatzes sind Nomen und Artikel die schwierigsten Elemente. Trotz des großen Interesses der Schüler haben sie auch als Anfänger Schwierigkeiten dabei. Infolgedessen gibt es ein interessantes Medium,

das den Schülern beim Lernen des Wortschatzes helfen kann. Tarigan (vgl. 2007: 85) meint, dass der Wortschatz das Wachstum von schreiben, sprechen, lesen und hören verbessern kann. Wenn die Schüler ihren Unterricht beginnen, dann könnten sie sofort keine Lust mehr haben zu lernen, weil die Wortschatzbeherrschung nicht gut ist. Wenn die Schüler das Lernen oder das Lernmaterial schwer finden, helfen die Lehrer ihren Schülern, die Wortschatzbeherrschung der Schüler zu steigern.

Beim Lernprozess können sich nicht alle Schüler die ganze Unterrichtszeit konzentrieren. Die Schüler haben verschiedene Kompetenzen um den Unterricht zu verstehen. Es gibt einige Schüler, die den Unterricht schneller oder langsamer verstehen. Um die verschiedenen Aufnahmefertigkeiten der Schüler zu berücksichtigen, brauchen die Lehrer eine gute Lerntechnik.

Nach Roestiyah (2008: 74): „Die Lehrer müssen gute Strategien anwenden, damit die Schüler effektiver und effizienter lernen können“. Um die Sprachkompetenz der Schüler zu steigern, wird eine alternative Technik gebraucht, die interessanter ist und die Schüler beim Lernprozess begeistern kann.

Basierend auf diesen Problemen sollen die Lehrer kooperative Lerntechniken im Unterricht ausprobieren, damit die Schüler motivierter sind, Deutsch zu lernen, beziehungsweise ihren Wortschatz zu erweitern. Die Lerntechnik ist die konzeptuelle Grundlage, um ein bestimmtes Lernziel zu erreichen. Und es fungiert als Vorbild für das Design des Lernens zum Planen des Lernprozesses. Eine Möglichkeit für das kooperative Lernen ist die *Mystery Bag* Spieltechnik. Die *Mystery Bag* Spieltechnik ist eine kooperative Lerntechnik, eine

Variation von Spiel und Diskussion. Bei der Benutzung der *Mystery Bag* Spieltechnik kann die Interaktion der Schüler mit anderen Schülern beim Sprechen und spielen realisiert werden.

Die Untersuchung von Rizki (2013), die die Untersucherin im Internet gelesen hat (repository.upi.edu/operator/upload/s_c0551_0606272_abstract.pdf, gelesen am 25. April 2013, um 14:23 Uhr) mit dem Titel „Efektifitas Teknik Permainan *Mystery Bag* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jepang“, ist ein Grund der Untersucherin diese Untersuchung ‘*Mystery Bag*’ Spieltechnik zu analysieren. Die endgültigen Ergebnisse der Untersuchung zeigen, dass dieser Spieltechnik effektiv ist, denn es trägt zur Wortschatzbeherrschung der Schüler bei.

Im Unterricht kann diese Spieltechnik von mehreren Gruppen benutzt werden, nämlich Vokabelspiel, Rechtschreibspiel, Grammatikspiel, und Arithmetikspiel. Die *Mystery Bag* Spieltechnik ist eine Wortschatzspieltechnik oder es ist, auch unter dem Namen *Vocabulary Games* bekannt. Diese Spieltechnik ist sehr schlicht und einfach zu spielen. Der Trick ist, die Gegenstände in der Tasche nicht zu sehen, und nicht zu riechen. Der Spieler darf nur den Gegenstand fühlen.

Basierend auf dieser Beschreibung interessiert sich die Untersucherin für die Durchführung der Untersuchung mit dem Titel: Der Einfluss der *Mystery Bag* Spieltechnik auf die Steigerung der deutschen Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X SMA Negeri 15 Medan Jahrgang 2013/2014.

B. Problemidentifizierung

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

1. Die Schüler haben noch Schwierigkeiten bei der Beherrschung des Wortschatzes.
2. Die Schüler haben keine Motivation, Deutsch zu lernen.
3. Die Wortschatzbeherrschung der Schüler ist noch niedrig.
4. Die Schüler empfinden Deutsch als langweilig und schwer verständlich.

C. Einschränkung des Problems

Die Begrenzung des Problems in dieser Untersuchung ist der Einfluss der *Mystery Bag* Spieltechnik, um die deutsche Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X SMA Negeri 15 Medan Jahrgang 2013/2014 zu steigern.

D. Untersuchungsproblem

Basierend auf der obigen Problemidentifizierung und Einschränkung des Problems, können folgende Untersuchungsprobleme formuliert werden:

1. Wie ist die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X SMA Negeri 15 Medan Jahrgang 2013/2014 vor der Anwendung der *Mystery Bag* Spieltechnik?

2. Wie ist der Einfluss der *Mystery Bag* Spieltechnik auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X SMA Negeri 15 Medan Jahrgang 2013/2014?

E. Untersuchungsziel

Die Ziele dieser Untersuchung sind:

1. Die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X SMA Negeri 15 Medan Jahrgang 2013/2014 vor der Anwendung *Mystery Bag* Spieltechnik zu beschreiben.
2. Den Einfluss der *Mystery Bag* Spieltechnik auf die Steigerung der Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X SMA Negeri 15 Medan Jahrgang 2013/2014 zu beschreiben.

F. Untersuchungsnutzen

Der Untersuchungsnutzen ist wie folgt:

1. Den Informationsstoff oder den Verhältnisstoff, für andere Untersuchungen.
2. Als Informationsstoff für die Leser.
3. Als Vergleichsmaterial für Studenten, die die relevanten Untersuchungen durchführen möchten.
4. Die Anwendung der Simulationspieltechnik kann die Unterrichtstechnik bereichern.