

## KAPITEL I EINLEITUNG

### A. Der Hintergrund

Der Wortschatz ist ein wichtiger Teil der sprachlichen Fertigkeiten. Mit großem Wortschatz kann man die Texte besser verstehen und mit anderen Menschen kommunizieren. Darüber hinaus hat die Wortschatzbeherrschung eine wichtige Rolle in der mündlichen und schriftlichen Sprache, weil alle Konzepte vom Wortschatz abhängen.

Nach der Erfahrung als Praktikantin in SMAN 5 Pematangsiantar gab es einige Probleme der Schüler bei der Wortschatzbeherrschung. Das erste Problem ist, dass die Fertigkeit der Schüler bei der Wortschatzbeherrschung sehr beschränkt ist. Das genutzte Medium weckt noch nicht das Interesse der Schüler im Unterricht, und es motiviert noch nicht die Schüler ihre Wortschatzbeherrschung zu steigern, so dass die meisten Schüler eher passiv und faul zum Lernen werden. Außerdem haben viele Schüler kein Wörterbuch, deshalb haben die Schüler Schwierigkeiten, die Wörter zu verstehen. Die Schüler kennen nur Wörter, die im Buch stehen oder verlassen sich nur auf die Lehrer. Das zweite Problem ist, die Schüler haben keine Motivation zum Lernen

Basierend auf diesen Problemen sollen die Lehrer ein interessantes Medium benutzen. Hamidjojo (im Amir, 1980) sagt, die Medien sind Zwischformen, damit die Ideen bis zu dem Empfänger weitergegeben werden können. Kemp und Dayton (vgl. 1985:28) sagen, dass Medien die wichtigsten

Funktionen haben, nämlich (1) die Medien werden verwendet, um Interesse oder Handeln zu motivieren, (2) die Medien sind die Darstellung von Informationen, und (3) Die Medien sind ein Mittel um jemandem Anweisungen zu geben. Sudjana und Rivai (vgl. 1990) definieren, Lernmedien bringen die Schüler dazu sich für den Unterricht zu interessieren, so dass sie die Motivation zum Lernen haben.

Eine der besten Strategien um diese Probleme zu lösen, sind die *flash card* Medien. *Flash card* ist ein Lehrmedium in Form von Bildkarten. Der Einsatz von *flash card* Medien kann den Schülern helfen, die Wortschatzbeherrschung zu steigern. Mit diesem Spiel kann schöne Stimmung für die Schüler in der Klasse XI SMA N 5 Pematangsiantar Jahrgang 2013/2014 geschaffen werden.

## **B. Problemsidentifizierung**

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

1. Die Schüler haben noch Schwierigkeiten bei der Wortschatzbeherrschung.
2. Die Wortschatzbeherrschung der Schüler ist noch niedrig.
3. Die Schüler haben keine Motivation Deutsch zu lernen.
4. Das genutzte Medium weckt noch nicht das Interesse der Schüler im Unterricht um ihre Wortschatzbeherrschung zu steigern.

### C. Die Problemsbeschränkung

Die Begrenzung des Problems in dieser Untersuchung ist der Einfluss der *Flash Card* Medien um die Wortschatzbeherrschung der Schülern XI SMA Negeri 5 Pematangsiantar Jahrgang 2013/2014 zu steigern.

### D. Untersuchungsproblem

In dieser Untersuchung werden folgende Probleme thematisiert:

1. Wie sind die Fertigkeit der Schüler bei der Wortschatzbeherrschung?
2. Wie ist die Wortschatzbeherrschung der Schüler bei der Anwendung der *Flash Card* Medien?
3. Gibt es einen signifikanten Einfluss der *Flash Card* Medien auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse XI SMAN 5 Pematangsiantar im Jahrgang 2013/2014?

### E. Untersuchungsziel

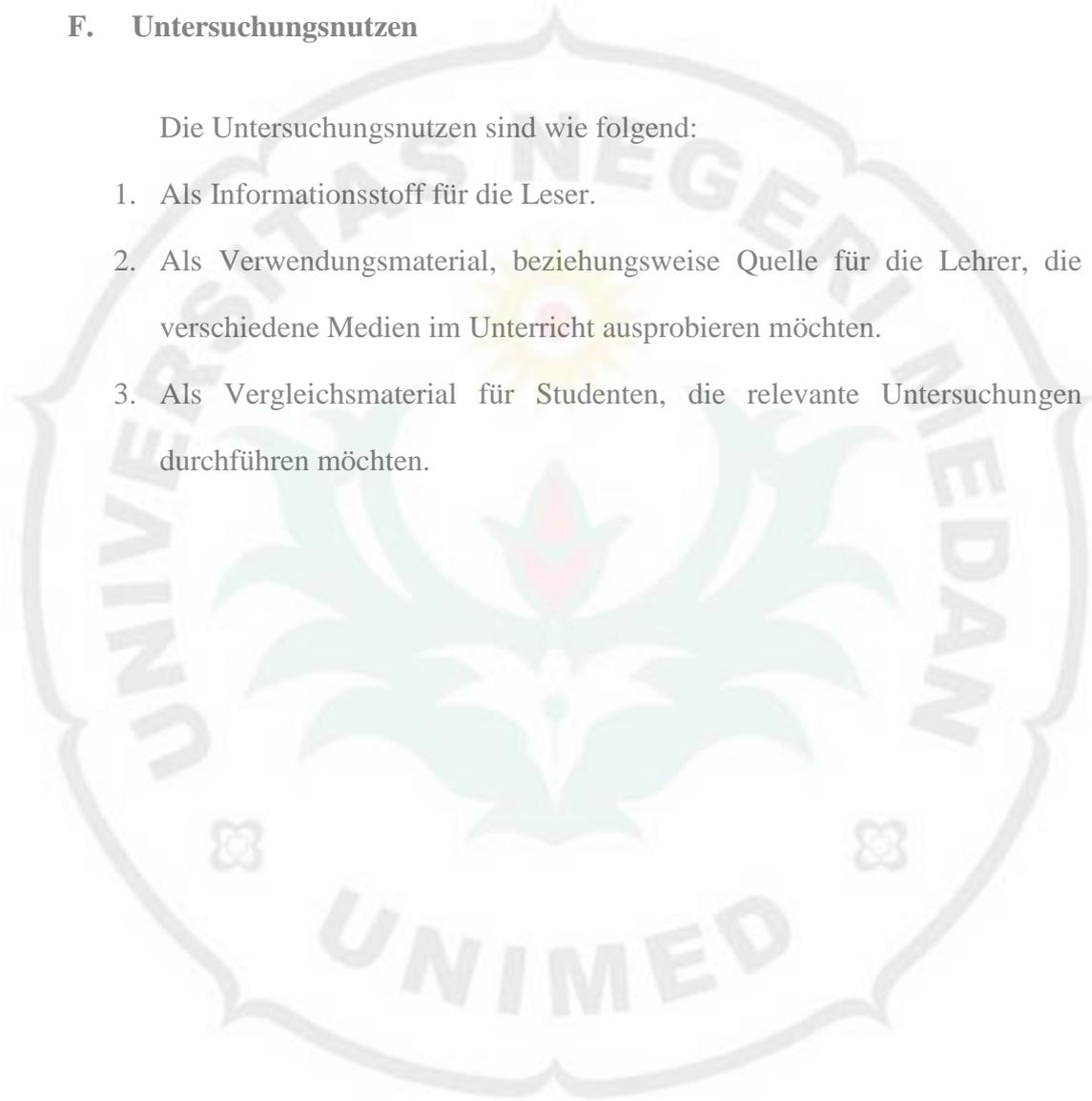
Die Ziele der Untersuchung sind:

1. Um die Fertigkeit der Schüler bei der Wortschatzbeherrschung zu wissen.
2. Um die Wortschatzbeherrschung der Schüler bei der Anwendung der *Flash Card* Medien zu beschreiben.
3. Den Einfluss der *Flash Card* Medien auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse XI SMAN 5 Pematangsiantar im Jahrgang 2013/2014 zu beschreiben.

## F. Untersuchungsnutzen

Die Untersuchungsnutzen sind wie folgend:

1. Als Informationsstoff für die Leser.
2. Als Verwendungsmaterial, beziehungsweise Quelle für die Lehrer, die verschiedene Medien im Unterricht ausprobieren möchten.
3. Als Vergleichsmaterial für Studenten, die relevante Untersuchungen durchführen möchten.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY