

ABSTRAKT

Astry Maryanti Sitompul. Matrikelnummer. 2103132005, Der Einfluss des Lernmediums *Schnelles-Spiel* auf die Artikelbeherrschung im Akkusativ der Schüler in der Klasse XI SMA N 9 Medan im Jahrgang 2013/2014. Pädagogischer Titel (S1), Deutschprogramm, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität Medan.

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, den Einfluss des Lernmediums *Schnelles-Spiel* auf die Artikelbeherrschung zu untersuchen. In dieser Untersuchung wurde die Experimentellemethode angewendet. Die Hypothesenprobe verwendet den Test „t“. Diese Untersuchung wurde an der SMA N 9 Medan durchgeführt. Die gesamte Zahl des Untersuchungsobjektes belief sich auf 61 Personen. Die Anzahl der Probanden belief sich auf 30 Schüler und 31 Schüler. Die Klasse XI IPA 1 ist die Experimentklasse und XI IPA 2 ist die Kontrollklasse. Die Weise um Probanden auszuwählen ist mit der *Random Sampling Technik*. Die Daten wurden durch den Test gesammelt. Der Test bestand aus 15 Fragen. In der Experimentklasse wird das Lernmedium *Schnelles-Spiel* beim Unterricht angewendet, aber in der Kontrollklasse wird die konventionelle Methode angewendet. In der Experimentklasse ist der Durchschnittswert der Schüler beim Vorwissenstest 58,23 mit der höchsten Note 73 und der niedrigsten Note 40 und beim Endwissenstests ist der Durchschnittswert 80,13 mit der höchsten Note 100 und der niedrigsten Note 66. In der Kontrollklasse ist der Durchschnittswert der Schüler beim Vorwissenstest 51,87 mit der höchsten Note 66 und der niedrigsten Note 33, beim Endwissenstests ist der Durchschnittswert 70,09 mit der höchsten Note 80 und der niedrigsten Note 60. Basierend auf dem Untersuchungsergebnis kann festgestellt werden, dass die Artikelbeherrschung der Schüler in der Experimentklasse gestiegen ist. Es kann zusammengefasst werden, dass es einen signifikanten Einfluss auf die Artikelbeherrschung im Akkusativ der Schüler in der Klasse XI SMA N 9 Medan im akademischen Jahr 2013/2014 durch das Lernmedium *Schnelles-Spiel* gibt.

Schlüsselwörter: Das Schnelles-Spiel, die Artikelbeherrschung im Akkusativ