

KAPITEL I EINLEITUNG

A. Hintergrund

Sprache spielt eine wichtige Rolle im menschlichen Leben. Die Sprache wird von den Menschen benutzt um Gedanken, Gefühle und menschlichen Handel auszudrücken. Mit Sprache kann man die Informationen bieten und die Ideen sowohl mündlich als auch schriftlich vermitteln. Deshalb kann die Sprache nicht aus unserem Alltag entfernt werden.

In der heutigen Zeit ist die Beherrschung einer Fremdsprache sehr wichtig. Jemand lernt eine Fremdsprache als zweite Sprache um mit anderen Menschen aus anderen Ländern zu kommunizieren. In diesem Fall ist es Deutsch. In einem Sprachunterricht erlernt man im Wesentlichen diese vier Fähigkeiten: Hörkompetenz, Sprachkompetenz, Lesekompetenz und Schreibkompetenz (Tarigan 2007:1). Diese vier Fähigkeiten sind sehr eng miteinander verbunden.

Im Sprachunterricht darf man auch die Grammatik nicht vernachlässigen. Entscheidend ist nicht die genaue Grammatikkenntnis, sondern die Fähigkeit in der Fremdsprache zu kommunizieren. Viele Wissenschaftler sind sich darüber einig, dass aber ohne Grammatikkenntnis keine Unterhaltung stattfinden könnte und dass die Grammatik ein integrieren der Bestandteil bei dem Fremdsprachenerwerb ist (vgl. Storch, 2001, 15ff,74ff, 180).

Sprachbeherrschung ist dadurch charakterisiert, dass die sprachlichen Formen, somit auch die Grammatik, weitgehend unbewusst automatisch geplant werden. Die Bedeutung der Grammatik liegt darin, dass diese den sprachlichen

Mitteilungen eine äußere Form gibt. Kleinedam (in Storch 2009: 168) sagt aus, dass Grammatik ohne Kommunikation kein angemessenes Lernziel für den Fremdsprachenunterricht darstellt. Kommunikation ohne Grammatik macht den Fremdsprachenunterricht zu dem unökonomisch und weitgehend ineffizient. Damit kann geschlossen werden, dass die Grammatik aufgrund ihrer Wichtigkeit als die Hauptkompetenzbezeichnet werden kann, die von den Schülern beherrscht werden muss, um gut zu kommunizieren.

Ein grammatischer Teil, der in deutscher Sprache gelernt wird, ist der Artikel. Es gibt einige Artikel auf Deutsch, das sind: bestimmter Artikel (der, die, das), unbestimmter Artikel (ein, eine, ein), und die Artikelverbindung mit Präposition. Der Artikel ist ein Wort, das das Substantiv oder Nomen immer begleitet, und nicht davon getrennt werden kann. Das Nomen wird in drei Teile geteilt, es sind:

1. Maskulin (der)oder männlich,

zum Beispiel: der Vater, der Schüler, der Lehrer, der
Mechaniker

2. Feminin (die) oder weiblich,

zum Beispiel: die Blumen, die Frau, die Schülerin, die
Dozentin

3. Neutral (das) oder sächlich,

zum Beispiel: das Kind, das Essen, das Auto, das Fest, das Bier

Dazu kommen noch die grammatischen Fälle wie Nominativ, Akkusativ, Dativ und Genetiv, die den Schülern das Deutschlernen noch erschweren. Beim

Lernen der deutschen Grammatik, besonders beim Lernen von Artikeln gibt es einige Probleme. Basierend auf der Beobachtung der Verfasserin in der SMA N 9 Medan und auf einem Interview mit dem Lehrer, werden einige Probleme gefunden. Die Schüler haben schon bei einfachen Sätzen Schwierigkeiten die Artikel des Nomens im Akkusativ zu benennen. Außerdem sind die Schüler noch verwirrt bei der Veränderung der Form des Gegenstandes für den Akkusativ. Insbesondere werden bei der Formung des unbestimmten Artikels im Akkusativ Verwechslungsfehler gemacht.

Dies liegt daran, dass die Lehrer keine interessante Methode oder ein interessantes Spiel zur Übung der Artikel im Akkusativ benutzen. Deshalb langweilen sich die Schüler und verstehen die Lernmaterialien nicht. Wenn sie die Übungen machen oder sie mündlich antworten müssen, sehen sie in ihr Buch, um zu wissen welche die richtige Form für den unbestimmten Artikel im Akkusativ ist. Außerdem haben die Schüler Angst davor, Fehler in der Grammatik zu machen. Es zeigt, dass die Schüler die Regeln zur Veränderung der Artikel nicht beherrschen.

Basierend auf diesen Problemen sollen die Lehrer eine interessante Lernmethode oder ein Spiel im Unterricht verwenden, damit die Schüler motivierter sind. In diesem Fall können die Lehrer das Glücksspiel *Schnelles Spiel* einsetzen. *Schnelles Spiel* ist ein Spiel, welches hilft das Wort schnell zu offenbaren, ohne lange nachzudenken. Es können Begriffe sein, die schon bekannt sind, ohne dabei nachdenken müssen. Dauvillier und Lévy-Hillerich (2004:117-127) erklären, dass sich die Schüler an die Lernmaterialien durch die Verwendung

des Spiels als Lernmedium einfacher erinnern, und die Schüler aktiver während des Lernprozesses sind. Bei dem Artikelspiel finden die Schüler die richtigen Artikel so schnell wie möglich. Das Ziel ist, dass die Schüler mehr Motivation zum Lernen haben und ihre Fähigkeit bei der Beherrschung des unbestimmten Artikels im Akkusativ steigern.

Basierend auf diesem Hintergrund, interessiert sich die Verfasserin für eine Untersuchung mit dem Titel: 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.

B. Problemsidentifizierung

Basierend auf den obigen genannten Erläuterungen können einige Probleme identifiziert werden:

1. Die Schüler sind noch verwirrt bei der Veränderung der Form des Gegenstandes für den Akkusativ besonders bei der Veränderung des Form von unbestimmten Artikel im Akkusativ
2. Die Artikelbeherrschung im Akkusativ der Schüler ist noch niedrig, deshalb haben sie Schwierigkeiten die Artikel im Akkusativ zu benennen
3. Die Lehrer haben keine interessante Methode oder ein interessantes Spiel um den Artikel im Akkusativ zu unterrichten
4. Die Schüler haben Angst vor dem Grammatikfehler in den Deutschsätzen, denn sie beherrschen nicht die Regeln bei der Veränderung der Artikel.

C. Problemsbeschränkung

Die Begrenzung des Problems in dieser Untersuchung ist der Einfluss des Lernmediums *Schnelles Spiel* auf die Beherrschung der unbestimmten Artikel im Akkusativ der Schüler XI SMA N 9 Medan.

D. Untersuchungsproblem

In dieser Untersuchung werden folgende Probleme identifiziert:

1. Wie ist die Fähigkeit der Schüler in der Klasse XI SMA N 9 Medan im Jahrgang 2013/2014 im Bezug auf die Artikelbeherrschung im Akkusativ vor der Handlung mit dem *Schnellen Spiel*?
2. Wie ist die Fähigkeit der Schüler in der Klasse XI SMA N 9 Medan im Jahrgang 2013/2014 im Bezug auf die Artikelbeherrschung im Akkusativ nach der Handlung mit dem *Schnellen Spiel*?
3. Gibt es einen signifikanten Einfluss durch das *Schnelles-Spiel* auf die Artikelbeherrschung im Akkusativ der Schüler in der Klasse XI SMA N 9 Medan im Jahrgang 2013/2014?

E. Untersuchungsziel

Die Ziele dieser Untersuchung sind:

1. Die Fähigkeit der Schüler in der Klasse XI SMA N 9 Medan im Jahrgang 2013/2014 im Bezug auf die Artikelbeherrschung im Akkusativ vor der Handlung mit dem *Schnellen Spiel* zu wissen.

2. Die Fähigkeit der Schüler in der Klasse XI SMA N 9 Medan im Jahrgang 2013/2014 im Bezug auf die Artikelbeherrschung im Akkusativ nach der Handlung mit dem *Schnellen Spiel* zu wissen.
3. Den Einfluss des Schnellen Spiels auf die Artikelbeherrschung der Schüler in der Klasse XI SMA N 9 Medan im Jahrgang 2013/2014 im Akkusativ zu beschreiben.

E. Untersuchungsnutzen

Die Nutzen dieser Untersuchung sind:

1. Die Untersuchung dient als Informationsstoff für die Leser
2. Die Untersuchung dient als Verwendungsmaterial, beziehungsweise Quelle für die Dozenten / Lehrer, die die verschiedene Methode oder das Glückspiel im Unterricht ausprobieren möchten.
3. Die Untersuchung dient als Vergleichsmaterial für Studenten, die ähnliche Untersuchungen durchführen möchten.

