KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Sprache ist ein Mittel der menschlichen Kommunikation. Sprache ist ein Interaktionprozess zwischen Sender und Empfänger. Sprache besteht aus schriftlichen oder mündlichen Zeichenelementen und dient dem Ausdrücken von Gefühlen, Gedanken und Absichten sowie der Verständigung. Dabei sind die Regeln der Wort- und Satzbildung (Grammatik) sowie der Bedeutung der Zeichen und Zeichenfolgen (Semantik) zu berücksichtigen, die innerhalb einer Sprachgemeinschaft vereinbart sind *(http://definition-online.de/sprache/,* die am 23.04.2015, um 15.20 Uhr gesehen wird). Sprache ist eine gesellschaftlich Gedankenform, die sich durch Worte und Gesten mitteilt. Das bedeutet, dass die Sprache das wichtigste Kommunikationsmittel der Menschen ist.

Im Fremdsprachenunterricht müssen vier Kompetenzen erlernt werden: Hören, Lesen, Sprechen und Schreiben. Sprechen gilt als einer von wichtigen Sprachkompetenzen. Es bedeutet, dass die Schüler die Sprechkompetenz wissen sollen, denn diese Kompetenz bestimmt der Erfolg von den Schüler beim Lernen. Tarigan (vgl. 2007:3) erklärt, dass Sprechen eine Fähigkeit ist, sich zu artikulieren, und um Gedanken, Ideen und Gefühle auszudrücken. Durch das Sprechen kann man sein Wissen und seine Ansichten vermitteln.

Die Beobachtungen der Untersucherin zeigen, dass die Schüler der SMK Kesehatan Sentra Medika Medan noch einige Schwierigkeiten im Deutschlernen

haben. Die Sprechfertigkeit der Schüler ist noch niedrig. Die Schüler kennen nur wenige Wörter und haben nicht genug Selbsvertrauen um auf Deutsch zu sprechen. Der Wortschatz unterstützt die Sprechkompetenz. Lehrerin immer noch mit konventionellen Methoden, wie Vorträgen und Frage-Antwort-Methoden. Deshalb zeigen die Schüler wenig Motivation und die Schüler interessieren sich nicht dafür Deutsch zu lernen.

Im Laufe der Zeit wurde die Spiele als Lernmethode entwickelt. Die Spiele werden von Kinder bis Erwachsene getrennt. Lehrer können Spiele als Lernmedien oder Lernmethoden verwenden (vgl. Wardani, 2009: 23). Kant definiert Spiel als "Form der Gegenstände der Sinne" soweit diese Form nicht "Gestalt" ist, ist sie "Spiel der Gestalten (im Raume, die Mimik und der Tanz), oder *bloßes* Spiel der Empfindungen (in der Zeit)" (Kant im Reter, 2003: 7). Ein solches Spiel ist „die genaue Uhrzeit“. Die Schüler werden ermutigt, direkt am Lernen durch die Verwendung dieses Spiels einbezogen zu werden. Dieses Spiel macht das Erlernen nicht eintönig und langweilig, sondern interessant.

"Die genaue Uhrzeit" ist ein Spiel, dass die Fremdsprachenkenntnisse der Schüler trainiert, insbesondere das Sprechen. Für dieses Spiel braucht man nur 12 Stühle und eine Jacke. Die Schüler müssen in diesem Spiel aktiv mitarbeiten, weil sie als Minutenzeiger und Stundenzeiger eingesetzt werden.

Vor diesem Hintergrund wird diese Untersuchung mit dem Titel: "**Der Einfluss des Spiels „die genaue Uhrzeit“ auf die Sprechkompetenz der Schüler in der Klasse X an der SMK KESEHATAN SENTRA MEDIKA Medan Jahrgang 2014/2015"** durchgeführt.

B. Die Problemidentifizierung

In dieser Untersuchung gibt es folgende Probleme:

1. Durch dieses Spiel soll das entönige Lernen im Unterricht vermieden werden.
2. Durch dieses Spiel üben die Schüler die Zusammenarbeit mit den Klassenkameraden.
3. Die Schüler haben noch wenige Wortschatz.
4. Die Aussprache von den Schülern sind noch nicht richtig.
5. Die Schüler maachen einige Fehler beim Struktur.

C. Die Begrenzung des Problems

In dieser Untersuchung wird der Einfluss des Spiels „die genaue Uhrzeit“ auf die Sprechkompetenz der Schüler in der Klasse X an der SMK KESEHATAN SENTRA MEDIKA Medan Jahrgang 2014/2015 untersucht.

D. Das Untersuchungsproblem

Die Probleme dieser Untersuchung sind:

1. Wie ist die Sprechkompetenz der Schüler in der Klasse X an der SMK Kesehatan Sentra Medika Medan im Jahrgang 2014/2015 vor und nach dem Einsatz des Spiels „die genaue Uhrzeit“?
2. Wie ist die Handlung des Spiels „die genaue Uhrzeit“ auf die Sprechkompetenz der Schüler in der Klasse X an der SMK Kesehatan Sentra Medika Medan im Jahrgang 2014/2015?

3. Gibt es einen signifikanten Einfluss des Spiels „die genaue Uhrzeit“ auf die Sprechkompetenz der Schüler in der Klasse X an der SMK Kesehatan Sentra Medika Medan im Jahrgang 2014/2015?

E. Das Untersuchungsziel

Die Ziele in dieser Untersuchung sind:

1. Die Sprechkompetenz der Schüler in der Klasse X an der SMK Kesehatan Sentra Medika Medan im Jahrgang 2014/2015 vor und nach dem Einsatz des Spiels „die genaue Uhrzeit“ prüfen.
2. Zu beweisen, ob es einen signifikanten Einfluss des Spiels „die genaue Uhrzeit“ auf die Sprechkompetenz der Schüler in der Klasse X an der SMK Kesehatan Sentra Medika Medan im Jahrgang 2014/2015 gibt.

F. Der Untersuchungsnutzen

Diese Untersuchung ist nützlich:

1. Für die Lehrer

   Als eine gute Methode zum Unterricht angewendet werden.
2. Für die Schüler

   Ihr Sprechkompetenz kann durch das Spiel gesteigert werden.
3. Für die Leser

   Als Referenzmaterial für weitere Forschungen.