

AUSZUG

Zenetta Sinaga. Matrikelnummer. 2113132036, Der Einfluss des “Tic Tac Toe” Spiels als Lernmedium auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X an der SMAN 3 Sibolga im Jahrgang 2014/2015. Pädagogischer Titel (S1), Deutschprogramm, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität Medan.

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, um den Einfluss des “Tic Tac Toe” Spiels als Lernmedium auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler zu wissen. In dieser Untersuchung wurde die Experimentmethode angewendet. Die Hypothesenprobe verwendet den Test „t“. Diese Untersuchung wurde in der SMAN 3 Sibolga durchgeführt. Die Probanden dieser Untersuchung sind die Schüler in der Klasse X an der SMAN 3 Sibolga im Jahrgang 2014/2015. Die Anzahl der Probanden belief sich auf 72 Schüler. Die Daten wurden durch den Test „eine Wortschatzbeherrschung“ gesammelt. Der Test bestand aus 20 Fragen. Die Datenverarbeitung wurde bekommen, der Durchschnittswert von dem Vorwissenstest für die experimentelle Klasse ist 35,27, mit höchsten Noten sind 60 und niedrigsten Noten sind 15, die Standardabweichung ist 10,41. Und Der Durchschnittswert des Endwissenstest ist 76,94, mit höchsten Noten sind 100 und niedrigsten Noten sind 50, die Standardabweichung ist 11,22. Der Durchschnittswert des Vorwissenstest für die Kontrollklasse ist 27,63, mit höchsten Noten sind 45 und niedrigste Noten sind 15, die Standardabweichung ist 9,96. Der Durchschnittswert des Endwissenstest ist 55,13, mit höchsten Noten sind 75 und niedrigste Noten sind 30, die Standardabweichung ist 14,51. Um die Hypothese in dieser Untersuchung zu testen, wurde der Test „t“ verwendet, wurde bekommt, $t_{\text{Berechnung}} = 7,15$. Dann wird konsultiert, die Verteilungsliste t für $\alpha = 0,05$ und $dk = 36 + 36 - 2 = 70$. So dass wird gemäß Interpolation bekommt, $t_{\text{Berechnung}}$ ist größer als t_{Tabelle} ($7,15 > 1,667$). So wird die Alternativhypothese bestätigt. Das Ergebnis dieser Untersuchung zeigt, dass es eine signifikante Verbesserung von der Anwendung des “Tic Tac Toe” Spiels als Lernmedium gibt.

Schlüsselwörter: “Tic Tac Toe” Spiel, die Wortschatzbeherrschung.