

ABSTRAKT

Nutivany Simangunsong. Matrikelnummer. 2101132011, Der Einfluss des Lernmediums *Kim-Spiel* auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X SMA Swasta Dharma Jaya Medan im Jahrgang 2014/2015 Pädagogischer Titel (S1), Deutschprogramm, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität Medan.

Das Ziel dieser Untersuchung war es, um den Einfluss des *Lernmediums Kim-Spiel* auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X SMA Swasta Dharma Jaya Medan zu erfahren. In dieser Untersuchung wurde eine Experimentmethode angewendet. Diese Untersuchung wurde in der SMA Swasta Dharma Jaya Medan durchgeführt. Die gesamte Zahl des Untersuchungssubjektes belief sich auf 86 Personen. Die Anzahl der Probanden belief sich auf 43 Schüler. Die Klasse X-2 als die Experimentklasse sind 22 Schüler und die Klasse X-1 als die Kontrollklasse sind 21 Schüler. Folgende Daten wurden bekommen, der Durchschnittswert des Vorwissenstests für die Experimentklasse war 38,64 mit der höchsten Note 60, der niedrigsten Note 20, und die Standardabweichung 13,90, und der Durchschnittswert des Endwissenstests war 62,73 mit der höchsten Note 80, der niedrigsten Note 50, und die Standardabweichung 9,8. Der Durchschnittswert des Vorwissenstests für die Kontrollklasse war 35,24 mit der höchsten Note 60, der niedrigsten Note 10, und die Standardabweichung 12,89. Der Durchschnittswert des Endwissenstests war 54,76 mit der höchsten Note 70, der niedrigsten Note 40, und die Standardabweichung 9,28. Um die Hypothese in dieser Untersuchung zu testen, wurde der Test „t“ verwendet, bei dem $t_{\text{Berechnung}} = 2,77$ bekommen wurde. Dann wurde konsultiert, die Verteilungstabelle t für $\alpha = 0,05$ und $dk = 22 + 21 - 2 = 41$. So dass wurde gemäß Interpolation bekommen, $t_{\text{Berechnung}}$ war größer als t_{Tabelle} ($2,77 > 1,68$). So wurde die Alternativhypothese (H_a) akzeptiert. Das Ergebnis dieser Untersuchung zeigte, dass es einen signifikanten Einfluss von der Handlung des Lernmediums *Kim-Spiel* auf die Wortschatzbeherrschung gab.

Schlüsselwörter: Lernmedium *Kim-Spiel*, die Wortschatzbeherrschung

