

KAPITEL I EINLEITUNG

A. Hintergrund

Die Forderung der Periode zwingt die Menschen, um Informationen aus allen Ecken der Welt erhalten zu können, aber nicht nur Informationen vom Inland, sondern auch vom Ausland sind. Daher nimmt die Fremdsprache eine sehr wichtige Rolle ein. Neben Englisch wird auch die Beherrschung von anderen Fremdsprachen gebraucht. In diesem Fall ist es die deutsche Sprache.

Die Deutschlernenden sollen vier Sprachfertigkeiten erlernen, nämlich Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben (vgl. Depdiknas, 2003:10). Die Erlangung der vier Sprachkenntnisse kann nicht von Wortschatzbeherrschung getrennt werden.

Basierend auf der Observation der Untersucherin in der SMA Swasta Dharma Jaya wird festgestellt, dass die Schüler Schwierigkeiten in der Wortschatzbeherrschung haben. Die Probleme, die gewöhnlich beim Deutschlernen erlebt werden, liegen schon in der Schwierigkeit einen einfachen Satz zu bilden. Tatsächlich ist der Wortschatz sehr wichtig, um Sprachkenntnisse zu unterstützen. Die geringe Wortschatzbeherrschung wird von einigen Faktoren verursacht, Unter anderem lehrt Lehrerin immer noch mit konventionellen Methoden, wie Vorträgen und Frage-Antwort-Methoden. Zusätzlich gibt die Lehrerin immer den neuen Wortschatz direkt mit Übersetzung, sodass die Schüler leicht den bisherigen Wortschatz vergessen. Deshalb sind die Schüler faul, zeigen wenig Motivation und sie interessieren sich nicht dafür Deutsch zu lernen. In

diesem Fall muss die Lehrerin eine interessante Lehrmethode verwenden. Eine von diesen Lehrmedien ist *Kim-Spiel*.

Das *Kim-Spiel* wurde 1908 von Baden-Powell erfunden. Das ist eine Übung mit den fünf Sinnen, welche die Intelligenz des Denkens/Gehirn und das Denkvermögen erhöht, sowie die Reaktionsgeschwindigkeit beschleunigt Entscheidungen, sowie die Geschwindigkeit des Verständnisses. Daher ist die Ausbildung des Wortschatzes der Schüler enorm wichtig. In diesem Spiel muss der Lehrer Zeichnungen von Objekten in einem Karton vorbereiten. Die Schüler nehmen eine Zeichnung heraus und versuchen die Objekte ungefähr in 2 Minuten zu erkennen. Dann schließen sie den Karton, dann schreiben das deutsche Wort für die gezeichneten Objekte auf. Anschließend zeigt die Lehrerin die Bilder erneut und bittet die Schüler ihre geschriebenen Worte zu präsentieren. Die Schüler, die am meisten richtige Antworten notieren, sind die Gewinner.

Mit diesem Spielmedium erlernen die Schüler den neuen Wortschatz mit Begeisterung. Die Schüler werden ermutigt, direkt am Lernen durch die Verwendung dieses Spiels einbezogen zu werden. Dieses Spiel macht das Erlernen der neuen Wörter nicht eintönig und langweilig, sondern interessant.

Basierend auf der obigen Beschreibung interessiert sich die Untersucherin für das Thema mit dem Titel "Der Einfluss des *Lernmediums Kim-Spiel* auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X SMA Swasta Dharma Jaya Medan im Jahrgang 2014/2015".

B. Identifizierung des Problems

Bei dieser Untersuchung werden die Probleme identifiziert:

1. Die Schwierigkeiten der Schüler mit der Beherrschung des Wortschatzes.
2. Die Lehrerin benutzt immer noch mit konventionellen Methoden.
3. Die Lehrerin gibt immer den neuen Wortschatz direkt mit Übersetzung, sodass die Schüler den neuen Wortschatz leicht wieder vergessen, die wird gerade gelernt haben.
4. Die Schüler sind faul, zeigen wenig Motivation und interessieren sich nicht dafür Deutsch zu lernen.

C. Die Begrenzung des Problems

Diese Untersuchung wird auf den Einfluss des *Lernmediums Kim-Spiel* auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X SMA Swasta Dharma Jaya Medan im Jahrgang 2014/2015 begrenzt.

D. Untersuchungsprobleme

In dieser Untersuchung gibt es zwei Untersuchungsprobleme:

1. Wie ist die Wortschatzbeherrschung der Schüler der Klasse X SMA Swasta Dharma Jaya Medan im Jahrgang 2014/2015 vor und nach der Handlung des *Lernmediums Kim-Spiel*?
2. Beeinflusst das *Lernmedium Kim-Spiel* die Wortschatzbeherrschung der Schüler der Klasse X SMA Swasta Dharma Jaya Medan im Jahrgang 2014/2015?

E. Untersuchungsziel

Die Ziele dieser Untersuchung sind:

1. Um zu beschreiben, wie die Wortschatzbeherrschung der Schüler der Klasse X SMA Swasta Dharma Jaya Medan im Jahrgang 2014/2015 vor und nach der Handlung des *Lernmediums Kim-Spiel* ist.
2. Um den Einfluss des *Lernmediums Kim-Spiel* auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler der Klasse X SMA Swasta Dharma Jaya Medan im Jahrgang 2014/2015 zu beschreiben.

F. Untersuchungsnutzen

Der Nutzen der Untersuchung ist:

1. Als Informationsstoff für die Leser.
2. Als Beitrag für die Lehrerin im Deutschunterricht ein kreatives und interessantes Spiel zu benutzen.
3. Für die Schüler ist diese Untersuchung sinnvoll, um die Wortschatzbeherrschung mit Hilfe von einem attraktiven und effektiven Medien zu verbessern.