

KAPITEL I EINLEITUNG

A. Der Hintergrund

Die Sprache spielt eine wichtige Rolle, um Informationen auf der ganzen Welt zu erhalten, besonders die Informationen in der Fremdsprache. Eine dieser Fremdsprachen ist Deutsch, die an der SMA und MA in Indonesien unterrichtet wird. Beim Deutschlernen an der Schule wird von den Schülern erwartet, dass sie miteinander auf Deutsch interagieren. Außerdem können Informationen ausgetauscht werden sowie Meinungen und Wünsche in guter und richtiger Sprache ausgedrückt werden.

Bei der Kommunikation werden vier Sprachkompetenzen gebraucht. Das sind das Hören, das Lesen, das Sprechen und das Schreiben. Ein Faktor ist die Wortschatzbeherrschung. Je größer das Wortschatzrepertoire ist, desto besser ist die Sprachkompetenz in der Fremdsprache. Mit einem großen Wortschatz fällt es einer Person auch leichter, zu kommunizieren.

Basierend auf dem Interview mit dem Deutschlehrer und der eigenen Beobachtung in der Klasse an der SMA Negeri 1 Sei Rampah wurden folgende Erkenntnisse gewonnen. Beim Deutschlernen haben die Schüler kein deutsches Wörterbuch. Der Lehrer versucht dieses Problem mit Bildern beim Lernprozess zu überwinden. Aber nachdem Unterricht vergessen schnell die Schüler die neuen Wörter, weil die Schüler wenig Übung mit dem Wortschatz haben. Die Schüler haben auch Schwierigkeiten, wenn der Lehrer sie bittet, einen einfachen

deutschen Satz zu sprechen. Darüber hinaus haben die Schüler wenig Motivation Deutsch zu lernen, weil der Lehrer nur konventionelle Methoden anwendet.

Die geringe Verwendung von Hilfsmitteln im Unterricht erschwert es dem Lehrer zu unterrichten. Im Klassenraum gibt es nur eine Schreiftafel, um das Material zu erklären und Lautsprecher, um Texte von einer CD zu hören. Außerdem gibt es keinen Monitor um Videos zu sehen, sodass der Lehrer Schwierigkeiten hat, deutschen Wortschatz mit optimalen Methoden zu unterrichten. Der deutsche Wortschatz beinhaltet viele grammatikalische Schwierigkeiten. Die Grammatik besteht aus Adjektiven, Verben, Nomen, Konjunktionen, Pronomen, Präpositionen und anderem. Die Schüler haben Schwierigkeiten die deutsche Grammatik zu beherrschen. Eine Möglichkeit den Wortschatz zu beherrschen, ist immer in das Wörterbuch zu sehen.

Beim Deutschlernen müssen die Schüler aktiv sein. Deshalb wird ein interessanter und innovativer Lernprozess gebraucht. Der Lernprozess mit dem Spielmedium ist interessant und kann die Schüler bei der Wortschatzbeherrschung motivieren. Eines dieser Spielmedien ist das Spielmediums *Uno*.

Das Spielmedium *Uno* ist ein Spiel aus Italien. Auf italienisch bedeutet *Uno* „eins“. Das Spielmedium *Uno* wird von der Jugend in Indonesien in Java besonders gerne gespielt (vgl. Nurhasanah, 2013: 1). Dieses Spielmedium *Uno* soll nun zum Erlernen des deutschen Wortschatzes modifiziert werden, in dem auf die Karten jeweils ein Nomen aufgeklebt wird. Dieses Spielmedium *Uno* wird damit zum Hilfsmittel bei der deutschen Wortschatzbeherrschung.

Basierend auf dem obigen Hintergrund interessiert sich die Untersucherin für die Untersuchung zum Thema „**Der Einfluss des Spielmediums *Uno* auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse XI MIA SMA Negeri 1 Sei Rampah im Jahrgang 2014/2015**“.

B. Problemidentifizierung

Basierend auf dem obigen Hintergrund können folgende Probleme identifiziert werden:

1. Die Schüler haben einen geringen Wortschatz.
2. Die Schüler haben kein Wörterbuch, deshalb ist es schwer für die Schüler den Wortschatz zu verstehen.
3. Die Schüler haben wenig Übung zu dem Wortschatz, sodass sie die neuen Wörter schnell vergessen.
4. Die Schüler haben kaum Motivation Deutsch zu lernen.
5. Die konventionelle Methode, die angewendet wird, hilft den Schülern nicht den Wortschatz zu erweitern.

C. Untersuchungsreichweite

Das Problem der Untersuchung wird auf den Einfluss des Spielmediums *Uno* auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse XI MIA SMA Negeri 1 Sei Rampah im Jahrgang 2014/2015 begrenzt.

D. Untersuchungsproblem

Die Probleme der Untersuchung werden wie folgt begrenzt:

1. Wie ist die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse XI MIA SMA Negeri 1 Sei Rampah im Jahrgang 2014/2015 vor der Handlung mit dem Spielmedium *Uno*?
2. Wie ist die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse XI MIA SMA Negeri 1 Sei Rampah im Jahrgang 2014/2015 nach der Handlung mit dem Spielmedium *Uno*?
3. Gibt es einen signifikanten Einfluss des Spielmediums *Uno* auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse XI MIA SMA Negeri 1 Sei Rampah im Jahrgang 2014/2015?

E. Untersuchungsziel

Die Untersuchungsziele in dieser Untersuchung sind:

1. Die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse XI MIA SMA Negeri 1 Sei Rampah im Jahrgang 2014/2015 vor der Handlung mit dem Spielmedium *Uno* zu kennen.
2. Die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse XI MIA SMA Negeri 1 Sei Rampah im Jahrgang 2014/2015 nach der Handlung mit dem Spielmedium *Uno* zu kennen.
2. Den signifikanten Einfluss des Spielmediums *Uno* auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse XI MIA SMA Negeri 1 Sei Rampah im Jahrgang 2014/2015 zu beschreiben.

F. Untersuchungsnutzen

Der Nutzen dieser Untersuchung ist:

1. Für Lehrer

Die Lehrer bekommen ein neues kreatives Spielmedium, um die Wortschatzbeherrschung der Schüler zu steigern. Die Lehrer können das Spielmedium *Uno* als Alternative beim Unterrichten benutzen.

2. Für Schüler

Diese Untersuchung kann den Schülern helfen, die richtige Handlung des Mediums zu verstehen und kann auch die Schüler motivieren, ihren Wortschatz zu entwickeln und zu steigern.

3. Für Untersucherin

Bei dieser Untersuchung bekommt die Untersucherin das Ergebnis zur Wortschatzbeherrschung vor und nach der Handlung des Spielmediums *Uno*. Diese Untersuchung bietet auch Informationen über die Wirksamkeit von der Handlung des Spielmediums *Uno* auf die Wortschatzbeherrschung.