KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Hintergrund

Im Lernprozess des Deutschunterrichts begegnet man oft Buchstaben, Grammatik und Wortschatz in der deutschen Sprache. Um den Lehr-und Lernprozess zu verbessern und die Aufmerksamkeit zu gewinnen und eine Atmosphäre mit viel Spaß zu schaffen, soll ein geeignetes Spielmedium benutzt werden. Das Spiel kann die Schüler motivieren, aktiver beim Lernen zu werden, weil das Spiel keine Langeweile aufkommen lässt.

Nach den Beobachtungen in SMA Negeri 9 Medan Labuhan haben die meisten Schüler mangelnden Wortschatz. Die Schüler haben Schwierigkeiten bei der Wortschatzbeherrschung, zum Beispielbei der Aussprache: “Tasche” und “Tasse”, für die Artikel zum Beispiel: “das Buch” und “die Bücher” . Die Schüler müssen die richtige Aussprache kennen und müssen den richtigen Artikel benutzen.

Das verwendete Lernmedium ist langweilig und das Medium passt nicht zu allen Lernmaterialien. Der Lehrer benutzt noch die konventionelle Methoden.Deshalb braucht der Lehrer ein richtiges Medium für einen guten Lernprozess.Das Ergebnis der Wortschatzübungen der Schüler in SMA Negeri 9 Medan Labuhan zeigt, dass 65 % der 39 Schüler schlechte Noten haben, aber nur 35% erreichen gute Noten. Es zeigt, dass die Wortschatz-beherrschung der Schüler noch niedrig ist. Die Schüler machen viele Fehler im Wortschatz.

Sprachunterricht mit Spielmedien bekommen mehr Interesse von den Schülern. Eines des Spielmedien, das verwendet werden kann, ist das "Memospiel". Das Memo-Spiel erfordert eine höhe Konzentrationsfähigkeit.Es können mehrere Varianzn verwendet werden. In dieser Untersuchung werden das *Memospielmedium* in“ Kombination des Bildes mit dem Wort verwendet”.

Das *Memospiel-Medium* ist ein Spiel, das das Gedächtnis als Mittel benutzt. Das Memospiel hat ein Grundmuster, das es zu einem der hervorragendsten Spiele im Sprachunterricht macht. Das Memospiel hat ein Grundmuster, das man im Sprachunterricht einsetzen kann. Durch die ständigen Wiederholungen und Übungen beherrschen die Schüler Wortbedeutung, Aussprache und Rechtschreibung oder grammatische Strukturen besser. Der durch dieses Training erreichte Aufbau eines impliziten Wissens ist sonst nur mit grossem Übungsaufwand zu erreichen (vgl. Christa und Dauvillier Levy-Hillerich, 2004:52).

Basierend auf der obigen Eklärung wird die Untersuchung mit dem Thema das *Memospiel-medium* im Deutschunterricht durchgeführt.

THE Character Building UNIVERSITY

B. Identifizierungsproblem

Basierend auf dem Hintergrund können folgende die Probleme identifiziert werden :

1. Die Schüler haben noch Schwierigkeiten bei der Beherrschung des Wortschatzes.
2. Die Schüler machen wenige Wortschatzübungen.
3. Die Wortschatzbeherrschung der Schüler ist noch niedrig.
4. Der Lehrer benutzt konventionelle Methoden.

C. Problembeschränkung

Das Problem in dieser Untersuchung wird auf den Einfluss des Memospiel-Mediums auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler begrenzt, weil dieses Medium interessant ist und noch nicht in der Schule verwendet wird.

D. Untersuchungsproblem

In dieser Untersuchung werden folgende Probleme identifiziert :

1. Wie ist die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse XI IPS SMANegeri9 Medan Labuhanim Jahrgang 2014/2015 vor- und nach der Verwendung des *Memospiel-Mediums*?
2. Lässt sich durch die Anwendung des *Memospiel-Mediums* die Wortschatzbeherrschung der Schüler Klasse XI IPS SMA Negeri 9 Medan Labuhan imJahrgang 2014/2015 wesentlich verbessern?

E. Untersuchungsziel

Die Ziele dieser Untersuchung sind :

1. Die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse XI IPS SMA Negeri 9 Medan Labuhan im Jahrgang 2014/2015 vor- und nach der Anwendung des Memospiel-Mediums herauszufinden.
2. Den Einfluss des *Memospiel-Mediums* auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler der Klasse XI IPS SMA Negeri 9 Medan Labuhan im Jahrgang 2014/2015 zu beschreiben.

F. Untersuchungsnutzen

Erwatete Untersuchungsnutzen sind folgendes :

1. Für die Schüler :

   Diese Untersuchung dient als Motivation für die Schüler, damit sie eine gute Wortschatzbeherrschung mit dem *Memospielmedium* erreichen können.
2. Für die Lehrer :

   Diese Untersuchung dient als Input oder Überlegungsgrundlage für die Lehrer, um die Wortszhatzbeherrschung ihrer Schüler zu verbessern.
3. Für die Verfasserin

   Diese Untersuchung dient als Information für kommende Untersuchungen, die die Verbindung der Wortschatzbeherrschung mit dem *Memospiel-Medium* untersuchen.