

# KAPITEL I

## EINLEITUNG

### A. Hintergrund

Das Lernen ist eine natürliche Aktivität, die jedem Mensch in die Wiege gelegt wird. Man lernt nicht nur in der Schule, sondern überall, während Menschen leben. Das Lernen ist ein Prozess der menschlichen Veränderung, die zunächst nicht bewusst abläuft. In dieser modernen Zeit gibt es Schulfächer zum Erlernen von den Sprachen.

Eine Sprache lernen man im Wesentlichen, um zu kommunizieren zu lernen, deshalb werden die Sprachlernenden darauft gerichtet, ihre Fähigkeit der Kommunikation zu steigern. Die Sprache spielt eine wichtige Rolle im Leben. Nicht nur die Muttersprache, auch die anderen Sprachen sind wichtig zum Beispiel, Fremdsprachen. In dieser Zeit wird man gefordert, eine Sprache zu beherrschen. Deutsch ist eine Fremdsprache, die in der Schule gelernt wird.

Der Wortschatz ist eine wichtige Komponente in der Lehre der Deutschen Sprache neben anderen Komponenten, wie beim Unterricht schreiben, lesen, hören, und sprechen. Der Wortschatz spielt eine sehr wichtige Rolle. Wenn die Schüler schwach in der Wortschatzbeherrschung sind, können sie Gedanken und Ideen nicht kommunizieren, die sowohl mündlich als auch schriftlich sind. Im Schriftlichen sie können auch nicht perfekt ausdrücken, was sie sagen möchten.

Basierend auf den Ergebnissen des Interviews mit der deutschen Lehrerin an der SMA Krakatau Medan kann gesagt werden, dass die Schüler

Schwierigkeiten bei der Wortschatzbeherrschung haben. Die Schüler haben kein Interesse Deutsch zu lernen. Deshalb muss die Lehrerin einige neue und Interessante lernmodell in der Klasse anwenden, damit die Wortschatzbeherrschung der Schüler gesteigert werden kann. Eines der Lernmodelle ist die Spieltechnik.

Die Spieltechnik ist eine Form, die verwendet werden kann, um den Lernenden im Lernprozess zu helfen, die Angst zu überwinden, die der Lernprozess und die Steifheit in der Klasse mit sich führen. Mit der Spieltechnik interessieren sich die Schüler sehr dafür zu lernen und aktiv zu sein. Eine Spieltechnik, die die Wortschatzbeherrschung der Schüler steigern kann, ist ein Kartenspiel. Ein Mittel und ein Medium sind der Lernprozess. Lernstechniken mit Karten verwendet werden, die mit Wörtern ausgedruckt werden (vgl. Sulaiman in Susanti, 2012). Es gibt einige Spiels des Kartens, die zum Beispiel Domino, Kartenbilder, und das Kartenspiel sind. In der Wortschatzbeherrschung wird sehr effektiv die Kartenspiel benutz.

Deshalb ist das Kartenspiel ein effektives Medium im Lernen, um die Wortschatzbeherrschung der Schüler zu steigern. Mit dem Kartenspiel werden die Schüler aktiv sein, um die Informationen selbst zu suchen. Damit kann es die Aktivität des Lernens von der Schüler steigern. Die Schüler wollen das Wort suchen, um eine Idee des Wort zu entwickeln. Je mehr Wortschatzbeherrschung von der Schüler haben, desto leichter entwickeln sie ein Wort in einem Aufsatz.

Aus diesem Grund interessiert sich die Untersucherin für die Untersuchung “Der Einfluss des Kartenspiels auf die Wortschatzbeherrschung in der Klasse X SMA Krakatau Medan in Akademischen Jahr 2015/2016.”

### **B. Problemsidentifizierung**

Basierend auf dem genannten Hintergrund, sind die Probleme in dieser Untersuchung wie folgt zu identifizieren:

1. Die Schüler haben Schwierigkeiten bei der Wortschatzbeherrschung.
2. Die Schüler haben mangelnde Kenntnisse des Wortschatzes.
3. Die Schüler können noch nicht ihre Ideen, Meinungen, Gedanken und Gefühle ausdrücken.
4. Die Lehrerin verwendet selten das Lernmodell.

### **C. Die Begrenzung des Problems**

Die Begrenzung des Problems in dieser Untersuchung ist der Einfluss des Kartenspiels auf die Wortschatzbeherrschung in der Klasse X SMA Krakatau Medan im Akademischen Jahr 2015/2016.

### **D. Das Untersuchungsproblem**

Die Probleme dieser Untersuchung sind:

1. Wie ist die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X SMA Krakatau Medan im Akademischen Jahr 2015/2016 vor und nach der Handlung des Kartenspiels?

2. Gibt es einen signifikanten Einfluss des Kartenspiels auf die Wortschatzbeherrschung in der Klasse X SMA Krakatau Medan im Akademischen Jahr 2015/2016?

#### **E. Das Untersuchungsziel**

Die Untersuchungsziele in dieser Untersuchung sind:

1. Die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X SMA Krakatau Medan im Akademischen Jahr 2015/2016 vor und nach der Handlung des Kartenspiels zu beschreiben.
2. Der Einfluss des Kartenspiels auf die Wortschatzbeherrschung in der Klasse X SMA Krakatau Medan im Akademischen Jahr 2015/2016 vor und nach der Handlung des Kartenspiels zu beschreiben.

#### **F. Untersuchungsnutzen**

Der Nutzen dieser Untersuchung ist:

1. Für Lehrer

Die Lehrer bekommen ein neues kreatives Lernmodell, um die Wortschatzbeherrschung der Schüler zu steigern. Die Lehrer können das Kartenspiel 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 Verfasserin

Bei dieser Untersuchung bekommt die Verfasserin das Ergebnis zur Wortschatzbeherrschung vor und nach der Handlung des Kartenspiels.

Diese Untersuchung bietet auch Informationen über die Wirksamkeit von der Handlung des Kartenspiels auf die Wortschatzbeherrschung

