

## ABSTRAKT

**Sakinah. Matrikelnummer. 2112132013, Der Einfluss des Kartenspiels auf die Wortschatzbeherrschung in der Klasse X SMA Krakatau Medan im Akademischen Jahr 2015/2016. Pädagogischer Titel (S1), Deutschprogramm, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität Medan.**

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, um den Einfluss des Kartenspiels als Lernmedium auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler zu wissen. In dieser Untersuchung wurde die Experimentmethode angewendet. Die Hypothesenprobe verwendet den Test „t“. Diese Untersuchung wurde in der SMA Krakatau Medan durchgeführt. Die Probanden dieser Untersuchung sind die Schüler in der Klasse X an der SMA Krakatau Medan im Akademischen Jahr 2015/2016. Die Anzahl der Probanden belief sich auf 40 Schüler. Die Daten wurden durch den Test „eine Wortschatzbeherrschung“ gesammelt. Der Test bestand aus 10 Fragen für vorwissentest und 20 Fragen für Endwissentest. Die Datenverarbeitung wurde bekommen, der Durchschnittswert von dem Vorwissenstest für die experimentelle Klasse ist 39, mit höchsten Noten sind 60 und niedrigsten Noten sind 20, die Standardabweichung ist 14,47. Und Der Durchschnittswert des Endwissenstest ist 73,5, mit höchsten Noten sind 100 und niedrigsten Noten sind 50, die Standardabweichung ist 11,36. Der Durchschnittswert des Vorwissenstest für die Kontrollklasse ist 32,5, mit höchsten Noten sind 60 und niedrigste Noten sind 20, die Standardabweichung ist 12,51. Der Durchschnittswert des Endwissenstest ist 58,5, mit höchsten Noten sind 80 und niedrigste Noten sind 40, die Standardabweichung ist 12,68. Um die Hypothese in dieser Untersuchung zu testen, wurde der Test „t“ verwendet, wurde bekommt,  $t_{\text{Berechnung}} = 4,02$ . Dann wird konsultiert, die Verteilungstabelle t für  $\alpha = 0,05$  und  $dk = 36 + 36 - 2 = 70$ . So dass wird gemäß Interpolation bekommt,  $t_{\text{Berechnung}}$  ist größer als  $t_{\text{Tabelle}}$  ( $4,02 > 2,03$ ). So wird die Alternativhypothese bestätigt. Das Ergebnis dieser Untersuchung zeigt, dass es eine signifikante Verbesserung von der Anwendung des Kartenspiels als Lernmedium gibt.

***Schlüsselwörter: das Kartenspiel, die Wortschatzbeherrschung.***