

## KAPITEL V

### SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLÄGE

#### A. Die Schlussfolgerung

Nach den Untersuchungsergebnissen fallen die Schlussfolgerungen folgendermaßen aus:

1. Der Prozess der Erstellung in dieser Untersuchung ist der Prozess des Lernmediums mit der Software *Blender* zum Thema „Sisingamangaraja XII“ mit der Plomp-Theorie (2000: 17). In der Beobachtungsphase gibt Observation Informationen, welche Lernmaterialien für Deutschlernende benutzt werden. Von dieser Observation werden Informationen besonders vom Fach “Interkulturelle Kommunikation”, sowie Fähigkeiten und Entwicklung der Deutschlernenden gesammelt. Danach werden die Daten identifiziert. In der Designphase wurde das Konzept des Lernmediums mit der Software *Blender* entworfen, um ein interessantes Lernmedium zu erstellen. Das Design ist In dieser Phase wird die Ansicht der Applikation *Blender* zum Beispiel Charaktermodellierung, Rigging Charakter und Rendering Charakter dargestellt. In der Realisierungs- oder Beitragsphase werden Bilder, Texte und Videos werden in dem Material zum Thema „Sisingamangaraja XII“ realisiert. Der Test, Evaluations-, und Revisionsphase werden Bilder, Untertitel, Ton und Musik im Video zum Thema „Sisingamangaraja XII“ implementiert. Danach ist die Erstellungsphase fertig. Eine Validierung des Mediums wird durchgeführt.

Der Expert soll das Lernmedium mit der Software Blender korrigieren. Dann bewertet der Expert das Lernmedium: von 10 Kategorien der Aspekte in der Evaluation gibt es die Note 4 für die 8 Aspekte, und 3 für 2 Aspekte sodass die Note der Lernmedium mit der Software Blender des Experten 95 (sehr gut) ist.

2. Die Ergebnisse der Erstellung der Videoanimation „Sisingamangaraja XII“ sind:
  - a. In dieser Untersuchung wurde ein Lernmedium Software *Blender* erstellt. Es wird in dieser Abschlussarbeit als Anhang beigefügt.
  - b. Die Videoanimation wurde von den Experten evaluiert. Die Evaluation beinhaltet die Evaluation der Angemessenheit des Inhalts zum Thema, die Animation in *Blender*, das Schreiben deutscher Wörter, den Produktenwurf, die Klarheit des Inhalts, das Verständnis des Lernmediums, die Vollständigkeit des Mediums, die Angemessenheit des Videos mit den Texten, die Angemessenheit von Beispielsätzen mit der Animation. Die von dem Experten gegebene Note der Videoanimation ist „sehr gut“ (siehe Anhang drei).

#### **B. Die Vorschläge**

1. Die Deutschstudenten können Deutsch mit dem Video „Sisingamangaraja XII“ lernen.
2. Die Animation kann Dozenten und Studierende beim Deutschlernen besonders im Fach „Interkulturellen Kommunikation“ helfen, weil die Einsetzung der Videoanimation einfach ist. Die Texte sind auch nicht

schwierig zu verstehen. Die Videoanimation hat auch einen Untertitel mit zwei Sprachen.

3. Die Leser können das Lernmedium als Referenzquelle einsetzen, um Deutsch selbst zu lernen und die Lebensgeschichte des Helden „Sisingamangaraja XII“ zu kennen.

